



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



სახიობო მანაც სამეცნიერო აქტივობის
საანგარიშობლომ ტექნოლოგიების
გამოყენება სწავლა და სწავლებით

MA COURSE READER

APPLYING EDUCATIONAL TECHNOLOGIES
IN LEARNING AND TEACHING



**პრაქტიკული სახელმძღვანელო
სამაგისტრო კურსი „ტექნოლოგიებით გამდიდრებული სწავლება“**

რიდერი შექმნილია Erasmus+ ინსტიტუციური განვითარების პროექტის
„ტექნოლოგიებით გამდიდრებული სწავლება ქართულ უმაღლეს საგანმანათლებლო
დაწესებულებებში“ (DITECH)



**Co-funded by
the European Union**

თბილისი

2023

“The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.”

წინამდებარე ნაშრომს თან ერთვის პრაქტიკული სახელმძღვანელო სტუდენტებისთვის, სადაც მოცემულია სხვადასხვა ინსტრუმენტის გამოყენების ინსტრუქცია. აღნიშნული მომზადდა ერაზმუს პლუსის ინსტიტუციური განვითარების პროექტის „ტექნოლოგიებით გამდიდრებული სწავლება ქართულ უმაღლეს საგანმანათლებლო დაწესებულებებში“ (DITECH) ფარგლებში, როგორც ქართველი, ასევე, უცხოელი პარტნიორების ჩართულობით.

რიდერის შედგენაზე მუშაობდნენ:

- იზაბელა პეტრიაშვილი - ივანე ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი
- შოთა ბარბაქაძე - ივანე ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი
- ანა კობახიძე - ივანე ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი
- ნათია სორდია - ივანე ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი
- ნინო წულაია - ივანე ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი
- სოფიკო ლობჟანიძე - ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი
- გიგა ხოსიტაშვილი - ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი
- ეკა ჯელაძე - ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი
- თინა გელაშვილი - სამცხე-ჯავახეთის სახელმწიფო უნივერსიტეტი
- ლია ახალაძე - სოხუმის სახელმწიფო უნივერსიტეტი
- თამარ შინჯიაშვილი - სოხუმის სახელმწიფო უნივერსიტეტი
- ნინო წულაია - სოხუმის სახელმწიფო უნივერსიტეტი
- ლევან კვარაცხელია - სოხუმის სახელმწიფო უნივერსიტეტი
- მანანა ღარიბაშვილი - იაკობ გოგებაშვილის სახელობის თელავის სახელმწიფო უნივერსიტეტი
- ლელა თურმანიძე - შოთა რუსთაველის სახელობის ბათუმის სახელმწიფო უნივერსიტეტი
- ნანა მაკარაძე - შოთა რუსთაველის სახელობის ბათუმის სახელმწიფო უნივერსიტეტი
- მადონა მიქელაძე - შოთა რუსთაველის სახელობის ბათუმის სახელმწიფო უნივერსიტეტი
- ნინო სამნიძე - შოთა რუსთაველის სახელობის ბათუმის სახელმწიფო უნივერსიტეტი
- ელზა ჯინჭარაძე - შოთა რუსთაველის სახელობის ბათუმის სახელმწიფო უნივერსიტეტი

სარჩევი

შესავალი	6
I თავი -კურსის დიზაინი და სტრუქტურა.....	10
სწავლის უნივერსალური დიზაინი	10
სწავლის შედეგები	11
კურსის დიზაინის ჩარჩო	12
უკუდიზაინის სტრუქტურის გაგება და აღქმა	13
ონლაინ კურსის დიზაინი	15
შეფასება	15
ონლაინ კურსის სტრუქტურა	17
Moodle პლატფორმა	22
პლატფორმა-Articulate -360	26
პრაქტიკული სავარჯიშოები	27
ბიბლიოგრაფია	30
II თავი - დისტანციური სწავლა-სწავლების ფსიქოლოგიური ასპექტები.....	32
დისტანციური სასწავლო გარემო	33
როგორ შევქმნათ ისეთი ჯგუფი, რომელიც თავისთავად შეუწყობს ხელს სოციალურ ჩართულობას?	36
ინდივიდუალური განსხვავების როლი ონლაინ სწავლებაში	38
სქესი	39
ასაკი	39
სწავლის სტილი	40
თვითრეგულაცია	43
მოტივაცია - დეფინიცია და თეორიული ჩარჩო	45
რეკომენდაციები - როგორ გავზარდოთ სტუდენტების მოტივაცია	48
პრაქტიკული დავალებები დამოუკიდებლად შესასრულებლად	52
სავარჯიშო 1 - ტვინი 101 (Petrasek et al., 2018).....	52
სავარჯიშო 2 - დაგეგმე სწავლის პროცესი	52

ბიბლიოგრაფია	56
III თავი: ინტერაქტიული სწავლა და სწავლების ინსტრუმენტები.....	61
Miro - იფიქრეთ, დახატეთ და იმუშავეთ დაფაზე ერთად	63
Swift Polling.....	66
Book Creator – თანამშრომლობა ინტერაქტიული წიგნებით	68
Playposit.....	72
Playposit & the SAMR Model.....	75
Mentimeter - ინტერაქტიული პრეზენტაციები	76
Genially	78
ბიბლიოგრაფია	80
IV თავი : ვიდეოს როლი სწავლა-სწავლების ფორმატში/პროცესში	81
Camtasia.....	91
Snagit	91
პრაქტიკული სავარჯიშოები	92
ბიბლიოგრაფია	93
V თავი: გემიფიკაცია და თამაშები, როგორც ონლაინ სწავლების ინსტრუმენტი	98
გემიფიკაციის არსი	98
გემიფიკაცია განათლებაში.....	101
ონლაინ/ელექტრონული სწავლება	103
გემიფიკაციის მართვა განათლებაში	103
დუოლინგო.....	106
Codecademy Go	106
ბიბლიოგრაფია	108
VI თავი: შეფასება	111
შეფასების განსაზღვრა, შეფასების სახეები	111
შეფასება ონლაინ გარემოში, გამოწვევები და შესაძლებლობები	112
დისტანციური სწავლების შესაძლებლობები.....	113

უკუკავშირის როლი და სტუდენტის მოლოდინების განსაზღვრა	114
ინოვაციური შეფასება	117
კონცეპტუალური რუკები.....	120
ელ-პორტფოლიო.....	121
პრაქტიკული სავარჯიშოები საკითხის შესაჯამებლად	132
ბიბლიოგრაფია	134
VII თავი: აკადემიური კეთილსინდისიერების პრინციპები და ციფრული მოქალაქეობა	136
აკადემიური კეთილსინდისიერების პრინციპები	137
პლაგიატი	138
დეტექციისა და პრევენციის ხერხები	142
დეტექცია თუ პრევენცია?!.....	149
რეკომენდაციები კურსის ხელმძღვანელებს:.....	150
პრაქტიკული სავარჯიშოები:	151
უფლებები ონლაინ სივრცეში	154
ციფრული იდენტობის მართვა	158
ბიბლიოგრაფია	160
სასარგებლო ბმულები	161
VIII თემა: ონლაინ სწავლების რეფლექსია და შეფასება და რეფლექსია.....	162
ონლაინ სწავლების შეფასების დონეები	162
მაღალი ხარისხის ონლაინ კურსების სტანდარტები და ინდიკატორები.....	164
ონლაინ კურსის შეფასების გაიდლაინი	182
რეფლექსია ონლაინ კურსით სწავლაზე.....	189
პრაქტიკული დავალებები დამოუკიდებლად შესასრულებლად.....	193
ბიბლიოგრაფია	195

შესავალი

განათლების სისტემა უკვე დიდი ხანია ცვლილებებს განიცდის. განვითარებულმა ტექნოლოგიებმა ახალი გამოწვევების წინაშე დააყენა ზოგადად სისტემა და კონკრეტულად მისი განუყოფელი ნაწილი-მოსწავლე, მასწავლებელი, სკოლა, და ფაკულტეტი. ყველა გახდა ძალიან სწრაფად განვითარებადი და ცვალებადი ტექნოლოგიების მომხმარებელი. ამ პირობებში მასწავლებელს და ინსტრუქტორს მოეთხოვება, ფეხი აუწყონ დროს და თეორიული ცოდნის საფუძველზე, ცვლილებებისა და გამოწვევების მიუხედავად, საფუძვლიანად განახორციელონ სწავლება.

წინამდებარე მასალა წარმოადგენს რესურსს, რომელიც ფარავს ციფრულ ხანაში სწავლებისთვის საჭირო მრავალფეროვან თემებს და შეიცავს როგორც თეორიულ, ისე პრაქტიკულ მასალას. მრავლად არის მოცემული ძირითადი და მნიშვნელოვანი ტერმინები და მათი განმარტებები, სწავლებაში ტექნოლოგიების გამოყენების ხერხები და მოდელები, სხვადასხვა პლატფორმები, მსჯელობა/დისკუსია ძლიერ და სუსტ მხარეებზე. მაქსიმალური დატვირთვით მოცემულია პრაქტიკული მაგალითები და ამოცანები. წარმოდგენილი მასალა განკუთვნილია არა მხოლოდ იმისთვის რომ განვიხილოთ, თუ როგორ ვასწავლოთ, არამედ, გლობალიზაციის და პანდემიის პირობებში ადამიანებს მისცეს შესაძლებლობა, ნებისმიერ დროს და ნებისმიერი ადგილიდან მიიღონ მაღალი ხარისხის განათლება და შევასწავლოთ ისეთი აქტუალური საკითხები როგორცაა:

თავი I - სწავლის უნივერსალური დიზაინი, მისი რაობა, ბლუმის ტაქსონომია, სწავლაზე და სტუდენტზე ორიენტირებული სილაბუსი, სილაბუსის შემადგენელი ნაწილები, ონლაინ კურსის დიზაინი და შეფასება, განათლების ტრადიციული და არატრადიციული მოდელები, ინტერნეტისა და აპლიკაციების როლი, სხვადასხვა პლატფორმებზე შექმნილი კურსები.

ონლაინ გარემოს შექმნა მნიშვნელოვანი გამოწვევაა სასწავლო პროცესში სტუდენტთა ჩართულობისათვის. კარგად ორგანიზებული კურსი წარმატების საწინდარია, ის ხელს უწყობს სტუდენტის მოტივაციას და მაღალ აკადემიურ მოსწრებას. სხვადასხვა გზით შემუშავებული კურსებით შესაძლებელი ხდება სტუდენტების წახალისება და იქმნება შესაძლებლობები უფრო ეფექტური სწავლისთვის. როდესაც კურსი შექმნილია ისე, რომ სასწავლო მიზნები შეესაბამება დავალებებს და შეფასებებს, მას შეუძლია დაეხმაროს სტუდენტს, განავითაროს

კონცეპტუალური ცნობიერება, ისწავლოს იდეების სინთეზი და დაიწყოს საკუთარი ცოდნის აგება.

თავი II - დისტანციური სწავლა-სწავლება და მისი ფსიქოლოგიური ასპექტები.

სწავლა-სწავლების პროცესში მნიშვნელოვანია მოსწავლეების ინდივიდუალური განსხვავებების გათვალისწინება. აუცილებელია სასწავლო კურსის ისე დაგეგმვა, რომ შეესაბამებოდეს თითოეული სტუდენტის შესაძლებლობებსა და თავისებურებებს, ზრდიდეს მათ მოტივაციას და ეყრდნობოდეს თვითრეგულაციას. ინდივიდუალური განსხვავებების გათვალისწინება და სტუდენტების მოტივირება დისტანციური სწავლა-სწავლების პროცესის ეფექტიანობის წარმმართველ მნიშვნელოვან ფაქტორებად რჩება.

თავი III - ინტერაქტიული სწავლა და სწავლების ინსტრუმენტები, მათი როლი და ეფექტი, MIRO, Swift Polling, Book Creator, Play Posit, Mentimeter, Genially ფლატფორმები და ინსტრუმენტები.

ციფრული სწავლების პირობებში სასწავლო ინსტრუმენტები და ტექნოლოგია საშუალებას აძლევს სტუდენტებს, განავითარონ ეფექტური თვითმართვის და სწავლის უნარები. მათ შეუძლიათ თვითონვე დაადგინონ რა უნდა ისწავლონ, იპოვონ და გამოიყენონ ონლაინ რესურსები, მოიძიონ ინფორმაცია პრობლემის შესახებ, შეაფასონ შედეგი და მოახდინონ უკუკავშირი. ეს ზრდის მათ ეფექტურობას და პროდუქტულობას. ინტერაქტიული სწავლის და სწავლების ინსტრუმენტების/პლატფორმების წყალობით სწავლება ბევრად უფრო ინტერაქტიული და შთამბეჭდავია, ვიდრე მოცულობითი სახელმძღვანელოები ან ცალმხრივი ლექციები, ისინი უზრუნველყოფენ უკეთეს კონტექსტს, უფრო დიდ პერსპექტივას და უფრო საინტერესო აქტივობებს, ვიდრე ტრადიციული მეთოდები.

თავი IV - ვიდეოს როლი სწავლა-სწავლების პროცესში და სასწავლო ვიდეოს შექმნისთვის საჭირო პროგრამული ინსტრუმენტები/პროგრამული უზრუნველყოფა.

ონლაინ სწავლებაში უმნიშვნელოვანეს ასპექტს წარმოადგენს სწორად შედგენილი თუ შერჩეული სასწავლო ვიდეო-მასალები. ამ მასალების საშუალებით ხდება სტუდენტების აქტიური ჩართვა სასწავლო პროცესში და სწავლების ხარისხის მნიშვნელოვანი ზრდა. ონლაინ სწავლებისას, ადეკვატურად დაგეგმილი/დამუშავებული ვიდეო-მასალების საშუალებით, სწავლების პროცესი გაცილებით მოქნილი ხდება დროსა და სივრცეში.

თავი V - გემიფიკაცია და თამაშები, როგორც სწავლის მძლავრი ინსტრუმენტები.

მსმენელთა მოტივაციის ამაღლება ძალიან მნიშვნელოვანია სწავლის პროცესში. ამ მიმართულებით, მასწავლებლის დასახმარებლად შეუცვლელია გემიფიკაციის მეთოდის გამოყენება, როდესაც ხდება თამაშის ელემენტებისა და ტექნიკის გამოყენება არასათამაშო ამოცანების გადაჭრისათვის. გემიფიკაციის დროს ხდება თამაშის მიმზიდველი ელემენტების გადმოტანა და გამოყენება რეალურ საგანმანათლებლო სივრცეში.

თავი VI - შეფასება.

დისტანციურ, ისევე როგორც, პირისპირ სწავლების დროს შეფასება წარმოადგენს განათლების სისტემის ერთ-ერთ ფუნდამენტურ კომპონენტს. ის განსაზღვრავს, თუ რა მოცულობის შედეგების მიღწევა გვსურს და რა იქნა მიღწეული საგანმანათლებლო გარემოში. მნიშვნელოვანია, ჯანსაღი შეფასების პრინციპების დაცვა და დისტანციურ გარემოში შეფასებასთან დაკავშირებული გამოწვევებისა და შესაძლებლობების ცოდნა.

თავი VII - აკადემიური კეთილსინდისიერება და ეთიკა ონლაინ სწავლებისას.

აკადემიური კეთილსინდისიერების პრინციპების დაცვა განუყოფელი ნაწილია ყველა იმ ორგანიზაციისთვის, რომლის ფუნქციასა და მიზანს ცოდნის შექმნა და გადაცემა წარმოადგენს. აკადემიური კეთილსინდისიერების უზრუნველყოფა მხოლოდ პლაგიატის შემთხვევების გამოვლენას არ გულისხმობს. ის აერთიანებს საუნივერსიტეტო პოლიტიკას სწავლების ხარისხთან მიმართებაში და მოიცავს უნივერსიტეტში არსებულ სერვისებს და მექანიზმებს, რომელიც ხელს უწყობს არაკეთილსინდისიერი შემთხვევების გამოვლენას და პრევენციას.

აკადემიური კეთილსინდისიერების პრინციპები წარმოადგენს ღირებულებების თუ აქტივობათა ერთობლიობას, რომლიც დაცვაც მნიშვნელოვანია ცოდნის შექმნისა და გადაცემის პროცესში სწავლების ტრადიციული და არატრადიციული მეთოდის გამოყენების დროს.

თავი VIII - შეფასება და რეფლექსია (პილოტირების შაბლონები).

უმადლეს საგანმანათლებლო გარემოში შეფასება ონლაინ სწავლების სამ - მაკრო, მეზო და მიკრო - დონეზე ხორციელდება. ონლაინ კურსის მსწავლელის პროდუქტის შეფასება გამოიყენება იმის დასადგენად, თუ რა ცოდნა ან უნარ-ჩვევები აქვს სტუდენტს შექმნილი კურსის დასასრულისთვის. სტუდენტების მიერ გაკეთებული რეფლექსია საკუთარ სასწავლო გამოცდილებაზე ონლაინ კურსთან და ონლაინ გარემოსთან მიმართებაში სასარგებლოა როგორც

პედაგოგისთვის - კურსის დახვეწისა და შემდგომი განვითარების თვალსაზრისით, ასევე თვით სტუდენტებისთვის.

კურსის მიზანია, სტუდენტებმა საფუძვლიანად შეისწავლონ აღნიშნული საკითხები და წარმოდგენილი მაგალითებისა და დავალებების საფუძველზე, სხვადასხვა ონლაინ პლატფორმების გამოყენებით, პრაქტიკული ცოდნა შეიძინონ. კურსი ხელს შეუწყობს კრიტიკული აზროვნების, ანალიზის და სინთეზის უნარის, შემოქმედებითობის, თვით-ცნობიერების, ავტონომიურობის ფორმირებას. მასალაში განხილულია ძირითადი პრინციპები, მოდელები და მიდგომები, რათა ხელი შევუწყოთ ეფექტურ და შედეგიან სწავლებას ციფრულ რეალობაში. შერჩეული თემატიკა სტუდენტებს საშუალებას მისცემს, დაფიქრდნენ, მიიღონ გადაწყვეტილებები, გაიაზრონ ტექნოლოგიების როლი და მასწავლებლების მიდგომის მნიშვნელობა, როცა საქმე ეხება სწავლებას.

წარმოდგენილი რიდერი მოიცავს ონლაინ/დისტანციური კურსის შედგენის საკითხს. თემები დეტალურად განიხილავს, როგორც მოსამზადებელ სამუშაოებს, ასევე, განხორციელების ეტაპზე საჭირო ასპექტებს. მასალა განკუთვნილია მაგისტრატურის საფეხურის სტუდენტებისთვის და უნივერსიტეტის ინსტრუქტორებისთვის, ვისაც სურთ, გაიღრმავონ ცოდნა, გააუმჯობესონ სწავლა/სწავლება და უპასუხონ თანამედროვე გამოწვევებს, როგორცაა მოტივაციის ამაღლება, სწრაფად ცვალებადი კურიკულუმი, COVID პანდემიით გამოწვეული ონლაინ, შერეული და დისტანციური სწავლების განხორციელება. აღნიშნული კურსი განკუთვნილია იმ მსმენელისთვის (დაინტერესებული პირისათვის), ვისაც სურს მაქსიმალურად გამოიყენოს ტექნოლოგია სწავლებაში.

I თავი - კურსის დიზაინი და სტრუქტურა

სასწავლო პროცესში ონლაინ გარემოს შექმნა სტუდენტთა ჩართულობისთვის მნიშვნელოვანი გამოწვევაა, რის გამოც ონლაინ რეჟიმში სწავლა/სწავლების ინტერესი ყოველწლიურად მატულობს (Chickering, A.; Gamson, Z.2010).

კარგად ორგანიზებული ონლაინ კურსი ხელს უწყობს სტუდენტის მოტივაციას და მაღალ აკადემიურ მოსწრებას. პედაგოგს შეუძლია კურსების შემუშავება სხვადასხვა გზით, რათა წახალისოს სტუდენტები და მისცეს მათ შესაძლებლობები უფრო ეფექტური სწავლისთვის. (McMurtrie, B. 2020).

ონლაინ კურსის შექმნისას გასათვალისწინებელია შემდეგი საკითხები:

- რა მინდა, რომ ჩემმა სტუდენტებმა იცოდნენ, ან გააკეთონ სემესტრის ბოლომდე;
- რა სახის აქტივობები და დავალებები დააინტერესებს ჩემს სტუდენტებს და დაეხმარება მათ კურსის მიზნების მიღწევაში;
- როგორ დავადგინოთ, მიიწვევენ თუ არა სტუდენტები მიზნებისკენ და იღებენ თუ არა მაქსიმუმს შინაარსისა და აქტივობებისგან.

სწავლის უნივერსალური დიზაინი

ბოლო წლებში აქტიურად გამოიყენება ტერმინი „სწავლის უნივერსალური დიზაინი“ (UDL). იგი განისაზღვრება, როგორც ერთგვარი ჩარჩო, რომლის მიზანია სტუდენტებისთვის მოქნილი საგანმანათლებლო პროცესის ხელშეწყობა, სწავლის შემაფერხებელი ბარიერების აღმოფხვრა და მულტიმოდალური სასწავლო გარემოს ფორმირება. შეგვიძლია გამოვყოთ სწავლის უნივერსალური დიზაინის სამი ძირითადი ელემენტი, ანუ სახელმძღვანელო პრინციპი:

- სასწავლო მასალის სხვადასხვა გზით მიწოდების უზრუნველყოფა;
- მოქმედების და გამოხატვის მრავალფეროვანი საშუალებების უზრუნველყოფა;
- საგანმანათლებლო პროცესში ჩართვის, მოტივირების მრავალგვარი საშუალების უზრუნველყოფა.

რას ნიშნავს სწავლის უნივერსალური დიზაინი და რატომ არის ის მნიშვნელოვანი?

ბრაიან დეკანის აზრით, სწავლის უნივერსალური დიზაინი არის საფუძველი, სტუდენტის მიერ მასალის უკეთ გაგების შესახებ, რომ თითოეული სტუდენტი ხასიათდება ინდივიდუ-

ალური თავისებურებებით და საჭიროა გავიგოთ, როგორ სწავლობენ ისინი, რა უქმნით მოტივაციას სწავლაში, და რაც მნიშვნელოვანია, როგორ მიყვებიან ისინი სწავლის პროცესს, რისთვისაც, მნიშვნელოვანია: გაკვეთილის დაგეგმვა, სასწავლო გეგმა, სწავლების მეთოდიკა და საკლასო კულტურა. სწავლის უნივერსალური დიზაინი არის საგანმანათლებლო ჩარჩო, რომელიც ეფუძნება სასწავლო მეცნიერებების, მათ შორის, შემეცნებითი ნეირომეცნიერების კვლევებსა და სახელმძღვანელოებს. სწავლის უნივერსალური დიზაინი არის პრინციპების ერთობლიობა, რომელიც მასწავლებლებს აძლევს სტრუქტურას, შეიმუშაონ ინსტრუქციები თითოეული მოსწავლის მრავალფეროვანი საჭიროებების დასაკმაყოფილებლად.

სწავლის უნივერსალური დიზაინის ჩარჩო, პირველად შეიმუშავა ჰარვარდის უმაღლესი განათლების სკოლისა და გამოყენებითი ტექნოლოგიების ცენტრის (CAST) ხელმძღვანელმა - დევიდ ჰ. როუზმა 1990-იან წლებში. მისი აზრით, საჭიროა შეიქმნას სასწავლო გეგმა, რომელშიც წარმოდგენილი იქნება:

- სტუდენტთა მიერ ინფორმაციის მოპოვებისა და ცოდნის მიღების სხვადასხვა გზები;
- სტუდენტთა ცოდნის დემონსტრირებისთვის ალტერნატიული გამოხატვის საშუალებები;
- სტუდენტთა ჩართულობის მრავალმხრივი საშუალებები, რათა უზრუნველყონ სტუდენტთა ინტერესები, გამოწვევები და სწავლის მოტივაცია.

სასწავლო პროგრამა სწავლის უნივერსალურ დიზაინში შედგება ოთხი ნაწილისგან: სასწავლო მიზნები, მეთოდები, მასალები და შეფასებები. სწავლის უნივერსალური დიზაინი მიზნად ისახავს სწავლის ხელმისაწვდომობის გაზრდას სწავლის ფიზიკური, შემეცნებითი, ინტელექტუალური და ორგანიზაციული ბარიერების, ასევე სხვა დაბრკოლებების შემცირებით. მისი პრინციპები ასევე ემსახურება გაკვეთილზე ინკლუზიური პრაქტიკის განხორციელებას.

სწავლის შედეგები

სტუდენტის სწავლის შედეგები („SLOs“) იმ უნარების ერთობლიობაა, რომელიც გამოუმუშავდება სტუდენტებს კურსის გავლის შემდეგ. დაწყებული პროფესიული უნარებიდან, დამთავრებული ინტერპერსონალური უნარებით. სწავლის შედეგები გვამლევენ ინფორ-

მაციას, თუ რას შეძლებენ სტუდენტები, როგორ შეუწყობს ხელს უნარები მათ პრაქტიკულ, პროფესიულ და პიროვნულ განვითარებაში.

სტუდენტთა სწავლის შედეგების მაგალითად გამოდგება შემოთავაზებული სწავლის რამდენიმე შედეგი:

- სტუდენტები შეძლებენ, შეადგინონ კონტროლირებადი ექსპერიმენტი;
- სტუდენტებს საშუალება ექნებათ, შეაგროვონ და გააანალიზონ კვლევის მონაცემები;
- სტუდენტები შეძლებენ კვლევის შედეგების წერილობითი ფორმით გადმოცემას;
- სტუდენტები შეძლებენ კვლევის შედეგების წარმოდგენას ზეპირი ფორმით;
- სტუდენტები შეძლებენ ფუნდამენტური ბიოლოგიური პროცესებისა და სისტემების აღწერას;
- სტუდენტებს შეეძლებათ, ამოიცნონ და ინტერპრეტაცია გაუწიონ მეორადი და პირველადი წყაროების ფართო სპექტრს;
- სტუდენტები შეძლებენ საინჟინრო აპლიკაციების სიმულაციას არაწრფივი მოდელირებისა და საინჟინრო აპლიკაციების სიმულაციის გამოყენებით.

სილაბუსი პედაგოგის მიერ შექმნილი კურსის საფუძველს წარმოადგენს და ეხმარება პედაგოგსა და სტუდენტს შორის კომუნიკაციას. ის უნდა დაეხმაროს სტუდენტებს, თავიდანვე გააცნობიერონ რა შედეგს მიაღწევენ კურსის გავლის შემდეგ. ის მნიშვნელოვან როლს თამაშობს სტუდენტების ჩართულობასა და მოტივაციის ზრდაში (Harnish et al. 2011). კვლევა აჩვენებს, რომ უფრო საინტერესო, ვიზუალურად მასტიმულირებელი, სტუდენტზე ორიენტირებული სილაბუსი დადებით გავლენას ახდენს სტუდენტების მიერ კურსის ათვისებაზე (Lud, et al (2016).

სწავლაზე ორიენტირებული მიდგომისას (2008, 2nd Ed.) ჯუდიტ გრუნერტ ო'ბრაიენი, ბარბარა ჯ. მილისი და მარგარეტ ვ. კოენი გამოყოფენ სტუდენტზე ორიენტირებული სილაბუსის რამდენიმე ელემენტს.

კურსის დიზაინის ჩარჩო

სწავლებისა და სწავლის ჩარჩოები კურსის დიზაინის მოდელებია, რომლებიც მასწავლებლებს ეხმარებიან, სასწავლო მიზნები შეუსაბამონ სწავლის პროცესს და აქტივობებს აუდიტორიაში. ასეთი მოდელები იძლევა წამახალისებელ და ინკლუზიურ სასწავლო გარემოს. ეს ჩარჩოები

ხშირად ითვალისწინებს აქტივობებს, რომლებიც აერთიანებს ლექციას დისკუსიასთან, აქტიურ სწავლასთან და თვითრეფლექსიასთან.

უკუდიზაინის სტრუქტურის გაგება და აღქმა

უკუდიზაინი (Backward Design) არის საგანმანათლებლო სწავლების შემუშავების ისეთი მეთოდი, როცა სწავლების მეთოდებისა და შეფასების დასახვამდე პედაგოგის მიერ ხდება კურსის საბოლოო მიზნების დასახვა. მას უკუდიზაინი იმიტომ ეწოდება, რომ იწყება ბოლოდან და მოიცავს სამ ფაზას:

1. სასურველი შედეგების/მიზნების განსაზღვრა;
2. შეფასებების იმ კრიტერიუმების განსაზღვრა, რომლებიც სტუდენტებს დაეხმარება მიზნების მიღწევაში;
3. ისეთი აქტივობების შემუშავება, რომლებიც სტუდენტებს დაეხმარება წარმატებით დაასრულონ სასწავლო კურსი, მიღებული ცოდნა დარჩეთ გრძელვადიან პერსპექტივაში და გამოიყენონ პრაქტიკაში.

უკუდიზაინი ძირითადად ორიენტირებულია ლექტორის მიერ მიწოდებული მასალის სწორად გაგებაზე, აღქმასა და შესწავლაზე. სასწავლო კურსის შექმნის პროცესში, ძირითადად, ყურადღება მახვილდება აქტივობებზე/ინსტრუქციებზე და არა ინსტრუქციის შედეგებზე. აქედან გამომდინარე, შეიძლება ითქვას, რომ პედაგოგები ხშირად უფრო მეტ ყურადღებას ამახვილებენ სწავლებაზე, ვიდრე სწავლაზე.

უკუდიზაინის სამი ეტაპი:

პირველი ეტაპი - სასურველი შედეგების იდენტიფიცირება:

პირველ ეტაპზე პედაგოგმა უნდა გაითვალისწინოს კურსის სასწავლო მიზნები და პრიორიტეტები. სასურველია, პედაგოგმა სასწავლო კურსის შედგენამდე საკუთარ თავს დაუსვას შემდეგი შეკითხვები:

- რა უნდა მოისმინონ, წაიკითხონ, ნახონ, გამოიკვლიონ, გაიგონ და აღიქვან სტუდენტებმა (ეს არის ცოდნის მიღების ყველაზე ზოგადი და ფართო წრე).
- რა ცოდნასა და უნარებს უნდა დაეუფლონ სტუდენტები? (აქ იგულისხმება ინფორმაცია, ფაქტები, ცნებები, პრინციპები, პროცესები, სტრატეგიები და მეთოდები, რომლებიც სტუდენტებმა უნდა იცოდნენ კურსის დამთავრებისას).

- შესწავლილი მასალიდან რომელი იდეა, ცნება, მიდგომა, სტრატეგია უნდა შეიმეცნოს სტუდენტმა კურსის დასრულების შემდეგ? (იგულისხმება ცოდნის მიღება გრძელვადიან პერსპექტივაში).

მეორე ეტაპი - მისაღები მტკიცებულების განსაზღვრა:

უკუდიზაინის მეორე ეტაპზე განიხილება შეფასების ამოცანები, რომლებსაც სტუდენტები წარმოაჩენენ. იგულისხმება სტუდენტების მიერ მიღწეული შედეგები. სასურველია პედაგოგმა ამ ეტაპზე საკუთარ თავს დაუსვას შემდეგი ორი შეკითხვა:

1. როგორ გავიგო, მიაღწიეს თუ არა სტუდენტებმა სასურველ შედეგებს?
2. როგორ მივიღებ სტუდენტის ცოდნის და გაგების დამადასტურებელ მტკიცებულებებს?

ამ ეტაპზე პედაგოგმა შეიძლება გამოიყენოს კურსის სასწავლო მიზნების შეფასების სხვადასხვა მეთოდი:

- ესე და სხვა წერიტი ნაშრომები;
- მოკლე პასუხებიანი (ქვიზები/შეკითხვები);
- თავისუფალი პასუხის არჩევანის შესაძლებლობა;
- საშინაო დავალება;
- ლაბორატორიული პროექტები;
- აქტივობები;
- ჯგუფური პროექტები და სხვ.

მესამე ეტაპი - სასწავლო გამოცდილების და ინსტრუქციების დაგეგმვა:

უკუდიზაინის ბოლო ეტაპზე პედაგოგები იწყებენ იმ სტრატეგიის განხილვას, თუ როგორ ასწავლონ ის, რაც დაგეგმეს. სწორედ ამ დროს უნდა შეიქმნას სასწავლო სტრატეგიები და სასწავლო აქტივობები. ამ ეტაპზე სასურველია პედაგოგმა საკუთარ თავს დაუსვას შემდეგი შეკითხვები:

1. რა ცოდნა (ფაქტები, ცნებები, პრინციპები) და უნარ-ჩვევები (პროცესები, პროცედურები, სტრატეგიები) დასჭირდებათ სტუდენტებს სასურველი შედეგების მისაღწევად?
2. რა აქტივობებია საჭირო სტუდენტების მიღებული ცოდნისა და უნარების გასავითარებლად?
3. რა მასალები და რესურსებია ყველაზე შესაფერისი ამ მიზნების მისაღწევად?

ამ ეტაპზე პედაგოგმა შეიძლება გამოიყენოს სხვადასხვა სასწავლო სტრატეგიები:

- ჯგუფური დისკუსია;
- ინტერაქციული ლექცია და სასწავლო გეგმის შედგენის (Think-Pair-Share იაზროვნე/წყვილებში იმუშავე/გაუზიარე სხვებსაც) სტრატეგიის გამოყენება;
- თანამშრომლობითი სწავლება-გუნდური და პროექტზე დაფუძნებული სწავლების ჩათვლით (Ryan S. Bowen (2017)).

ონლაინ კურსის დიზაინი

ეფექტური და მაღალი ხარისხის სწავლის გამოცდილების უზრუნველსაყოფად, ონლაინ კურსები უნდა მოიცავდეს მრავალფეროვან მედიას, ინტერაქტიულ მახასიათებლებს, მკაფიოდ განსაზღვრულ მიზნებსა და შედეგებს და დახვეწილ შინაარსს. ონლაინ კურსის ეფექტურმა დიზაინმა შეიძლება გაზარდოს სტუდენტთა პოტენციალი, აიღონ პასუხისმგებლობა საკუთარი ცოდნის გაღრმავებაზე (<https://utacrtle.org/teaching/course-planning-design/>), შეუძლია გავლენა მოახდინოს სტუდენტთა სწავლის შედეგებზე, მასწავლებელთა შეფასებაზე, კურსზე/პროგრამაზე ჩარიცხვაზე და მთლიანად პროგრამაში ან სასწავლო დაწესებულებაში მოსწავლის კმაყოფილებაზე (Ralston-Berg, 2011 a, b).

შეფასება

განათლებაში ტერმინი „შეფასება“ გულისხმობს მრავალფეროვან მეთოდებსა და ინსტრუმენტებს, რომლებსაც პედაგოგები იყენებენ სტუდენტის აკადემიური მზაობის, სწავლის პროგრესის, შეძენილი უნარების, ან საგანმანათლებლო საჭიროებების გაზომვისა და დოკუმენტაციისთვის.

განათლების სისტემაში შეფასებები გამოიყენება სხვადასხვა მიზნებისთვის:

- წინასწარი შეფასებები;
- განმავითარებელი შეფასებები;
- შემაჯამებელი შეფასება;
- შუალედური შეფასება;
- სტუდენტის ცოდნის დონის განმსაზღვრელი შეფასება სკრინინგული შეფასება.

როგორ შევქმნათ მოსწავლეზე ორიენტირებული ელექტრონული სწავლების კურსები?

თითოეულ ინდივიდს ინფორმაციის დამუშავების აღქმისა და ათვისების საკუთარი გზა აქვს. მაგრამ ისმის კითხვა: როგორ ვაწოდებთ სტუდენტებს ელექტრონული სწავლებისთვის საჭირო რესურსებს?

კურსების შესაქმნელად არსებობს სტუდენტზე ორიენტირებული ონლაინ სწავლების 8 საუკეთესო პრაქტიკა (Papay, Ch. (2017):

1. კურსის შემქმნელებმა გაითვალისწინეთ, თუ რას ელის მოსწავლე ონლაინ კურსიდან, რა არის მისი მიზნები და ამოცანები? ასევე უნდა ჩაატარდეს გამოკითხვები, ინტერვიუები, რათა უკეთ გაიგოთ მოსწავლეთა წინარე ცოდნა, გამოცდილების დონე და მოლოდინები.
2. წახალისეთ დამოუკიდებელი კვლევები.
ონლაინ შემსწავლელებს აქვთ შესაძლებლობა, გამოიკვლიონ დაბრკოლება, პრობლემა და თვითონ მოიძიონ გზა მის გადასაჭრელად. ამისათვის მათ შეუძლიათ გამოიყენონ ელექტრონული სწავლების ხელმისაწვდომი ინსტრუმენტები და რესურსები. ამგვარი აქტივობები შესანიშნავი საშუალებაა გუნდური მუშაობის უნარების ჩამოსაყალიბებლად.
3. მიეცით ონლაინ სტუდენტებს დაფიქრების, ხელახალი შეფასებისა და ძალის მოკრების დრო.
4. იყავით ფოკუსირებული პრაქტიკულ და პიროვნულ უნარების განვითარებაზე.
ონლაინ შემსწავლელები ეძებენ ინფორმაციას და ცდილობენ შეიძინონ ის უნარები, რომლებიც დაეხმარება მათ რეალურ ცხოვრებაში.
5. დაგეგმეთ ელექტრონული სწავლების კურსი და შემდეგ ონლაინ მსმენელებს მიეცით საშუალება, თვითონ მართონ პროცესი.
6. ჩართეთ სოციალური სასწავლო აქტივობები.
7. გახადეთ ონლაინ რესურსები ადვილად ხელმისაწვდომი.
8. პერიოდულად შეაგროვეთ ონლაინ სტუდენტებისგან გამოხმაურება

ისმის კითხვა, პასუხობს თუ არა მიმდინარე ელექტრონული სწავლების სტრატეგია ონლაინ მოსწავლეების ინდივიდუალურ საჭიროებებს თუ არა, ეს რვა საუკეთესო პრაქტიკა დაეხმა-

რება ყველა მასწავლებელს, გახადოს მისი ონლაინ-სწავლების კურსი უფრო მეტად მოსწავლეზე ორიენტირებული, საინტერესო და დასამახსოვრებელი.

ასინქრონული და სინქრონული ელექტრონული სწავლება

დასაქმების ბაზარზე კვალიფიციურ და შესაბამისი უნარ-ჩვევების მქონე პროფესიულ კადრებზე მზარდი მოთხოვნის დაკმაყოფილების და კადრების მომზადება-გადამზადების საკითხებში უწყვეტი განათლების (სწავლა მთელი სიცოცხლის მანძილზე- LLL) პროგრამები უდიდეს როლს თამაშობს.

ონლაინ სწავლება ხორციელდება სინქრონული და ასინქრონული მეთოდების გამოყენებით. სინქრონული სწავლება წარმოადგენს ტრადიციულ სასწავლო პროცესს, რომლის დროსაც ყველა სტუდენტი ერთდროულად იმყოფება აუდიტორიაში და სასწავლო პროცესი არის დროში გაწერილი. (Gvinefadze, G.,Tielidze Z.2016).

სინქრონული სწავლება იგივეა, რაც დისტანციური სწავლება ინტერნეტის გამოყენებით, რომელიც ხდება რეალურ დროში. სინქრონული სწავლება ეხება ისეთ სასწავლო აქტივობებს, რომელშიც სტუდენტთა ჯგუფი ერთდროულად არის ჩართული სწავლის პროცესში.

ასინქრონული სწავლება პიროვნებაზე ორიენტირებული სწავლებაა. დაინტერესებული პირები ერთმანეთს შორის ცვლიან ინფორმაციას სხვადასხვა ვებ-ტექნოლოგიების საშუალებით და გააჩნიათ ერთნაირი სტატუსი; სწავლის გრაფიკი არ არის გაწერილი დროში და ამ პროცესში ჩართვა შეიძლება ნებისმიერი ადგილიდან. სწავლება ძირითადად აუდიტორიის გარეთ მიმდინარეობს. ამ ტიპის სწავლება შეიძლება იყოს, როგორც ძირითადი სასწავლო პროცესის, ასევე კვალიფიკაციის ამაღლებისთვის დამხმარე საშუალება. ამ დროს ფართოდ გამოიყენება ბლოგები, ფორუმები, სოციალური ქსელები, ან სხვა ელექტრონული საშუალებები (Gvinefadze, G.,Tielidze Z.2016).

ასინქრონული სწავლების მაგალითია საგანმანათლებლო ვიდეო-კონფერენციები, ინტერაქტიული ვებინარები; ჩათზე დაფუძნებული ონლაინ დისკუსიები, ლექციები და სხვა.

ონლაინ კურსის სტრუქტურა

ონლაინ კურსების თანმიმდევრული სტრუქტურის შექმნა საშუალებას იძლევა, გააუმჯობესოს კურსის ნავიგაცია, სიცხადე და თანმიმდევრულობა. ორგანიზაციული პროცესი იწყება იმის გაგებით, თუ როგორი უნდა იყოს ონლაინ კურსი და როგორ შეიძლება მისი ეფექტურად

გამოყენება და/ან როგორ უნდა შეცვალოთ ძირითადი კომპონენტები. ზოგიერთი ძირითადი ფუნქცია შეიძლება არ იყოს ხელმისაწვდომი სწავლის მართვის ყველა სისტემაში (LMS); თუმცა, ამ სიის ძირითადი კომპონენტების უმეტესობა მოქმედებს ყველა ძირითად LMS პლატფორმაზე.

ონლაინ კურსების შესაქმნელად საჭიროა შემდეგი კომპონენტების გათვალისწინება:

ახალი ამბები (News) - ახალი ამბები უნდა იყოს მკაფიო, ინფორმაციული და უნდა ქვეყნდებოდეს რეგულარულად. პედაგოგები ხშირად აფასებენ ახალი ამბების განყოფილებას, როგორც ნებისმიერი ეფექტური ონლაინ კურსის ერთ-ერთ მთავარ მახასიათებელს (Ausburn, 2004). ახალი ამბების განყოფილება არის საშუალება, მივმართოთ მთელ ჯგუფს და პედაგოგმა ახალი ამბები უნდა გამოაქვეყნოს ყოველ კვირას, სამუშაოს ყოველი ახალი ნაწილის დასაწყისში და/ან მანამდე. განცხადებები უნდა იყოს ძალიან თვალსაჩინო და უნდა იყოს დატანილი დრო და თარიღი.

ინფორმაცია კურსის შესახებ - კურსის შესახებ ინფორმაცია უნდა მოიცავდეს კურსის ძირითად დეტალებს, მათ შორის სილაბუსს, განრიგს, შეფასების პოლიტიკას ან სხვა შესაბამის ლოგისტიკურ ელემენტებს, რომლებსაც სტუდენტები პირველ რიგში ეცნობიან (Ausburn, 2004).

ინსტრუქტორის შესახებ ინფორმაცია - ინსტრუქტორის შესახებ ინფორმაცია უნდა მოიცავდეს: ტელეფონს, ელ. ფოსტას, ოფისის ადგილმდებარეობას, სამუშაო საათებს, ონლაინ ჩეთის საათებს (ასეთის არსებობის შემთხვევაში) და სოციალური მედიის (Skype, Twitter და ა.შ.) დეტალებს, საჭიროებისამებრ.

კურსის მოდულები - მოდულები არის ფუნდამენტური ორგანიზაციული საშუალებები ონლაინ კურსის ფარგლებში შინაარსის მიწოდებისთვის (Draves, 2007; Hanna, Glowacki-Dudck, & Conceicao-Runlee, 2000). ტერმინი „მოდული“ ასახავს სასწავლო შინაარსის ცალკეულ სექციებს, მათ შორის, საკითხავ მასალას, აქტივობებს, მიმართულებებს და სხვა რესურსებს (Hanna, Glowacki-Dudck, & Conceicao-Runlee, 2000). მოდულების ლოგიკური, თანმიმდევრული, შინაარსიანი და სათანადო ფორმით აგება ხშირად ყველაზე შრომატევადი ამოცანაა ონლაინ კურსის დიზაინისა და დაგეგმვისათვის.

სრული მოდული, როგორც წესი, მოიცავს ოთხ ძირითად ელემენტს: შესავალს, მიზნებს, რესურსებს (საკითხავ მასალას, ვიდეო-ლექციებს, სავარჯიშოებს, ფაილების ნიმუშებს და ა.შ.)

და დავალებების სიას, რომელთა შესასრულებლად სტუდენტებისთვის გარკვეული დროა დათმობილი. თითოეულ მოდულს აქვს დროის გარკვეული პერიოდი, რომლის დროსაც ჯგუფი ორიენტირებულია ცოდნაზე, უნარებზე ან განწყობებზე, რომლებსაც მოდული მიზნად ისახავს.

დისკუსიები – ონლაინ ურთიერთობა, განსაკუთრებით სინქრონული და ასინქრონული დისკუსია, სტუდენტებსა და პედაგოგებს შორის განსაზღვრულია, როგორც ონლაინ კურსის ეფექტურობის საფუძველი (Ausburn, 2004, Jiang & Ting, 2000). ურთიერთობის გასაადვილებლად გავრცელებული პრაქტიკა არის კურსის ნავიგაციის ველში პირდაპირი ბმულის მიწოდება კურსის ყველა დისკუსიის თემაზე.

წარდგენები - წარდგენები არის ზოგადი სფერო, სადაც სტუდენტებს შეუძლიათ წარადგინონ თავიანთი დავალებები ან პროექტები შეფასებისთვის. კარგი იქნება, თუ ყველა ტიპის დავალება ჩამოთვლილი იქნება ვადების და/ან რაიმე სპეციალური წარდგენის დეტალებთან ერთად.

შეფასებები - შეფასება არის ზოგადი სფერო, სადაც განთავსებულია ნებისმიერი შეფასებული ტესტი, გამოკითხვა და აქტივობა.

ნიშნების ანგარიში - შეფასებების ჟურნალი არის არე, რომელიც აჩვენებს სტუდენტის/ მსმენელის ყველა დავალებას, მათ შესაბამის შეფასებებსა და გამოხმაურების დეტალებს, რომელიც სტუდენტმა წარადგინა. ზოგადად, ონლაინ სწავლის სტუდენტებს სურთ დაუყოვნებლივი გამოხმაურებები მათ პროგრესზე (Hanna, Glowacki-Dudck, & Conceicao-Runlee, 2000).

შეტყობინებები/ელ-ფოსტა - შეტყობინებები / ელ-ფოსტა არის საშუალება, სადაც სტუდენტებს შეუძლიათ გაუგზავნონ ელ. წერილი ან შეტყობინებები ინსტრუქტორს, ან ჯგუფის ნებისმიერ სხვა წევრს.

კურსის მხარდაჭერა – კურსის მხარდაჭერა (ან დახმარება) არის სფერო, სადაც თქვენ გაქვთ დაკავშირების საშუალებები გარე მხარდაჭერის მექანიზმებთან. თუ სასწავლო დაწესებულებას გააჩნია ტექნიკური მხარდაჭერის სამსახური, აუცილებლად უნდა იყოს კურსზე განთავსებული ბმული და შესაბამისი ინფორმაცია. ასევე, ჩამოთვლილი უნდა იყოს სხვა მხარდაჭერის ბმულები, რომელიც შეიძლება დაგჭირდეთ - LMS რესურსებისა და ტრენინგის ბმულები, ბიბლიოთეკა, კვლევის მონაცემთა ბაზები, საცნობარო ვებსაიტები, ან სხვა სასარგებლო ბმულები და კონტაქტები.

კურსის სტრუქტურის ოთხი პრინციპი

არსებობს კურსის სტრუქტურის ოთხი ძირითადი პრინციპი:

- თანმიმდევრულობა;
- მოდულარიზაცია;
- ნავიგაცია;
- ხელმისაწვდომობა.

I პრინციპი - თანმიმდევრულობა:

ონლაინ კურსში ძალიან მნიშვნელოვანია, რომ სტრუქტურა იყოს ლოგიკური და თანმიმდევრული (მაგ. მოდული 1, მოდული 2, მოდული 3; ან ნაწილი პირველი, ნაწილი მეორე, ნაწილი მესამე; ან თავი 1, თავი 2, თავი 3...). საჭიროა, სტუდენტებმა იცოდნენ რას ეძებენ, სად იპოვონ და რას უნდა ელოდონ, როცა იპოვიან.

II პრინციპი - მოდულარიზაცია:

გახსენით ნებისმიერი სახელმძღვანელო, რომელსაც იყენებთ თქვენი რომელიმე კურსისთვის და პირველი, რასაც ჩვეულებრივ ნახავთ, არის ის, რომ სახელმძღვანელო დაყოფილია თავებად, თითოეული თავი ეფუძნება მთავარ თემას, ან კონცეფციას, რომელიც ეხება და მხარს უჭერს სახელმძღვანელოს ზოგად თემას. ყველა ინფორმაცია და აქტივობა, რომელსაც სახელმძღვანელო მოიცავს კონკრეტულ თემაზე, შედის ამ თემის თავში.

ეს ასევე, მოსახერხებელი მოდელია ონლაინ კურსების ასაწყობად, მხოლოდ იმის ნაცვლად, რომ სექციებს ვუწოდოთ „თავები“, მათ შეიძლება ვუწოდოთ „მოდულები“ ან „სასწავლო თემები“. თუ სასწავლო გეგმა მჭიდრო კავშირშია სახელმძღვანელოებთან, მოდულები შეგვიძლია დავასახელოთ თავების მიხედვით. სხვა შემთხვევაში შეიძლება დავაჯგუფოთ შინაარსის მიხედვით.

ტიპიური მოდული შეიძლება მოიცავდეს შემდეგ ინფორმაციას/რეკვიზიტს:

- შესავალი, ან მიმოხილვა;
- დონის შესაბამისი სასწავლო მიზნები;
- ყველა სასწავლო მასალა ამ მოდულის თემისთვის (კითხვები, გარე ბმულები, ვიდეოები და ა.შ.);
- ამ მოდულის თემებთან დაკავშირებული ყველა სასწავლო აქტივობა (დავალებები, დისკუსიები, პრაქტიკული სავარჯიშოები და ა.შ.) და

- ყველა შეფასება.

III პრინციპი - ნავიგაცია:

ონლაინ კურსის დიზაინის (Quality Matters) სტანდარტების მიხედვით, „ნავიგაცია გულისხმობს ონლაინ კურსში სტუდენტის ერთი ადგილიდან მეორეზე გადაადგილების დაგეგმვის და კონტროლის პროცესს“.

ონლაინ კურსის დიზაინის საუკეთესო პრაქტიკის შესახებ ყველა ავტორი და ყოველი კვლევა მკაცრად გირჩევთ "ლოგიკურ და მარტივ" კურსის ნავიგაციას. ძალიან ცოტამ თუ იცის, რას ნიშნავს ზუსტად ლოგიკური და მარტივი ნავიგაცია, კერძოდ:

- სათაურები და დასახელებები უნდა იყოს მკაფიო და საჭიროების შემთხვევაში უნდა ახლდეს რეზიუმე. ბეჭდვისას უნდა იყოს გამოიყენებული სათაურის ფორმატის დადგენილი პარამეტრები (სათაური 1, სათაური 2, სათაური 3 და ა.შ.), ხოლო სათაურების სათაურები უნდა იყოს ქვემოთ მოცემული შინაარსის აღწერით. ეს არა მხოლოდ ეხმარება სტუდენტს ინფორმაციის მოძიებაში, არამედ მხარს უჭერს ეკრანის წამკითხველი აპლიკაციების გამოყენებას მხედველობის დაქვეითების მქონეთათვის;
- ჰიპერბმულები უნდა იყოს გარკვევით გამოსახული და აღწერადი, თუ სად მიიყვანს სტუდენტს ჰიპერბმული;
- მოერიდეთ გრძელი დოკუმენტების ან გვერდების შექმნას. ამის ნაცვლად, დაყავით დოკუმენტი, ან გვერდი ინფორმაციის რამდენიმე მოკლე ნაწილად;
- მოერიდეთ ორ ფენაზე მეტი სიღრმისეული შინაარსის ჩაშენებას (მაგ. დოკუმენტი, საქაღალდეში, რომელიც არის საქაღალდეში, რომელიც არის კიდევ ერთი საქაღალდის შიგნით);
- შეაგროვეთ ინფორმაცია და გაამარტივეთ მისი პოვნა;
- შეიძლება იმედგაცრუებული დარჩეს სტუდენტი, თუ გახსნა ერთი მოდული პირველი კვირის სახელმძღვანელოს წასაკითხად, შემდეგ მოუწიოს მეორე მოდულის გახსნა ვიდეოს სანახავად პირველი კვირისთვის, შემდეგ წავიდეს სადმე სხვაგან პირველი კვირის დავალების შესასრულებლად და კიდევ სადმე სხვაგან მიიღოს პირველი კვირის გამოკითხვა (Pierce College TTOL, (2015).

IV პრინციპი - ხელმისაწვდომობა:

გასაკვირი არ არის, რომ ონლაინ კურსი, რომელიც ხელმისაწვდომია ყველა მომხმარებლისთვის, აძლიერებს სწავლის შესაძლებლობებს ყველასათვის, მათ შორის შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე მომხმარებლებისათვის.

Moodle პლატფორმა

Moodle არის ღია კოდზე დამყარებული ონლაინ/დისტანციური სწავლების პლატფორმა. Moodle არის საიტის შიგთავსის მართვის სისტემა (Content Management System - CMS), სპეციალურად შემუშავებული მასწავლებლებისთვის ხარისხიანი ონლაინ კურსების შესაქმნელად. ასეთი ელ-სწავლების სისტემები მეტწილად იწოდებიან როგორც სწავლების მართვის სისტემები (Learning Management Systems - LMS), ან განათლების ვირტუალური გარემო (Virtual Learning Environments - VLE). ქვემოთ წარმოგიდგენთ ამ სისტემის დოკუმენტაციაში ჩამოყალიბებულ იმ შესაძლებლობების ჩამონათვალს, რომლებიც ამჟამად მოქმედებენ:

ადმინისტრატორისა და მასწავლებლისათვის მნიშვნელოვანი საერთო თვისებები: Moodle მოდიფიკაციის გარეშე მუშაობს Unix, Linux, Windows, Mac OSX, Netware და სხვა ნებისმიერ ოპერაციულ სისტემაში, მხარდაჭერილია PHP-ის მიერ (რომელსაც მხარს უჭერს ჰოსთინგ-პროვაიდერი); ის პროექტირდება, როგორც მოდულების კრებული და ნებას იძლევა დაემატოს, ან გაუქმდეს ელემენტები სხვადასხვა დონეზე; Moodle ადვილად განახლდება ვერსიიდან ვერსიამდე. ის ფლობს შინაგან სისტემას საკუთარი ბაზის განახლებისათვის და აღდგენისთვის; იგი მოითხოვს მხოლოდ ერთ მონაცემთა ბაზას და შეიძლება გამოყენებულ იქნას სხვა დამატებებთან ერთობლივად; Moodle რთავს ფართო დანიშნულების მონაცემთა ბაზას, რომელიც მხარს უჭერს სხვადასხვა ტიპის მონაცემთა ბაზას;

დაფუძნებულია და ხელს უწყობს პედაგოგიურ მიდგომას, რომელიც ორიენტირებულია სოციალურ კონსტრუქტივიზმზე (ურთიერთქმედება, აქტიური სწავლება, კრიტიკული აზროვნება და ა.შ.); გამოსადეგია, როგორც დისტანციური სწავლების კურსებისთვის, ასევე დასწრებული, “Live” სწავლების მხარდაჭერისთვისაც; Moodle 100%-ით მისადაგება ონლაინ კურსებს; უბრალო, მსუბუქი, ეფექტური, თანამედროვე ვებ-ინტერფეისი; იოლად ერგება ნებისმიერ პლატფორმას რომელზეც მუშაობს PHP.

საიტის მართვა: საიტის მართვა ხდება ადმინისტრატორის სამომხმარებლო ანგარიშის მფლობელის მიერ, რომელიც იქმნება ინსტალაციის დროს; დანამატი” თემები” საშუალებას იძლევა შევცვალოთ საიტის იერსახე (ფერების, ფონტების, გვერდის განაწილების, ...); მუშა საიტზე შეიძლება დამატებულ იქნას სხვადასხვა საქმიანობის მოდულები; ენების პაკეტები საშუალებას იძლევა მოხდეს სისტემის სრული ლოკალიზაცია, თარგმნა ნებისმიერ ენაზე. მიმდინარე ეტაპზე სისტემა ნათარგმნია 60 ენაზე; სისტემა წარმოადგენს სუფთად დაწერილ PHP პროგრამას, რომელიც დაცულია GPL ლიცენზიით. შესაძლებელია მისი მარტივი და თავისუფალი ცვლილება კონკრეტული მოთხოვნების მიხედვით.

მიზანი მდგომარეობს შემდეგში - შემცირდეს ადმინისტრატორის ჩარევა, მაღალი უსაფრთხოების უზრუნველყოფის ხარჯზე; უბრალო ინტეგრაცია არსებული აუთენტიფიკაციის სისტემებთან; სტანდარტული ელ-ფოსტის არსებობის მოთხოვნა: ანგარიში, რომელსაც ქმნის სტუდენტი მოწმდება საკუთარი ელ-ფოსტის მისამართიდან დადასტურების შედეგად. ადმინისტრატორი აკონტროლებს კურსების შექმნას და ნიშნავს მასწავლებელს, მის ანგარიშს ანიჭებს შესაბამის უფლებებს; კურსის შემქმნელი ანგარიშის მფლობელს შეუძლია მხოლოდ კურსების შექმნა და მათში სწავლების პროცესის წარმართვა; მასწავლებელს შესაძლოა არ ჰქონდეს კურსის რედაქტირების და ცვლილების შეტანის უფლება (მაგალითად, კურსის დროებით ხელმძღვანელს); უსაფრთხოება - საჭიროა იმისთვის, რომ ალიკვეთოს კურსზე უცხო პირების მოხვედრა, მასწავლებელს შეუძლია საკუთარ კურსზე განსაზღვროს გასაწევრიანებელი "კოდური სიტყვა". სტუდენტებისათვის მისი გადაცემა დასაშვებია პირად საუბარში, ელ-ფოსტის დახმარებით და ა. შ.; საჭიროების შემთხვევაში მასწავლებელს შეუძლია სტუდენტის კურსზე ჩარიცხვა ან ამორიცხვა; სტუდენტებისთვის, საჭიროების შემთხვევაში, რეკომენდირებულია მათი პროფილის შეცვლა, საკუთარი ინფორმაციის დამატება, ფოტოს ჩადება და ა.შ.

კურსების მართვა: კურსი ერთგვარ სასწავლო სივრცეს წარმოადგენს, სადაც პედაგოგი ტექსტურ, აუდიო თუ ვიდეო მასალას ათავსებს, საშუალება აქვს დაამატოს სხვადასხვა რესურსი და აქტივობა. შექმნას ფორუმი, აწარმოოს გამოკითხვა და სტატისტიკური ანალიზი, შეაფასოს სტუდენტი.

კურსის წამყვან მასწავლებელს გააჩნია სრული წვდომა კურსის ყველა პარამეტრზე, სხვა მასწავლებლების უფლებების შეზღუდვის ჩათვლით; შესაძლებელია თითქმის ყველა აკრედიტი ტექსტის (რესურსები, შეტყობინებები ფორუმზე, ჩანაწერები რვეულში, ...)

რედაქტირება, ჩაშენებულ WYSIWYG HTML რედაქტორში; ფორუმებიდან, ტესტებიდან და დავალებებიდან მიღებული ყველა შეფასება შეიძლება ვნახოთ ერთ გვერდზე (ან გადმოწერილ იქნას ფაილის სახით);

უზრუნველყოფილია მომხმარებელთა მოქმედებების სრული კონტროლი და „ლოგ-ის“ ფუნქცია. სტუდენტების სისტემაში შესვლისა და მუშაობის შესახებ ინფორმაცია ხელმისაწვდომია გრაფიკებისა და დეტალური ჩანაწერების სახით სისტემის თითოეულ მოდულზე და რესურსზე.

ფაილის აქტირთვა: უშუალოდ კურსზე მუშაობის დაწყებამდე სასურველია ყველა საჭირო ფაილი მოათავსოთ სერვერზე, ანუ აქტირთოთ მუდღე. ამისათვის უნდა შეხვიდეთ შემდეგ განყოფილებებში: ჩემი პროფილი, ჩემი პირადი ფაილები და შესაბამისი დილაკების საშუალებით დაამატოთ საქაღალდე, ხოლო მასში მოათავსოთ ფაილები. ასევე, ფაილის ასაქტირთად მოსახერხებელი გზაა „წამოღება და ჩაგდება“ მეთოდი (drag and drop). კომპიუტერში მონიშნეთ სასურველი ფაილი, დააკლიკეთ ფაილს და ხელის აუღებლივ მიიტანეთ კურსორი იმ თემასთან თუ საქაღალდესთან, სადაც გსურთ ფაილის აქტირთვა და აუშვით კურსორს, დაინახავთ, რომ იტვირთება ფაილი;

პრობლემის შექმნის შემთხვევაში: დარწმუნდით, რომ იყენებთ განახლებულ ბრაუზერს: Chrome 11, Firefox 4, Safari 5, IE 10; დარწმუნდით რომ ჩართული გაქვთ რედაქტირება (ჩართეთ რედაქტირება). შესაძლებელია „სხვა რესურსისა და აქტივობების დამატება“.

დავალების აქტივობის მეშვეობით, სტუდენტს საშუალება აქვს აქტირთოს მიცემული დავალება, მიიღოს შეფასება და კომენტარები პროფესორისგან. შესაძლებელია დავალებების ჩაბარების ვადებისა და მაქსიმალური შეფასებების განსაზღვრა; სტუდენტებს შეუძლიათ დავალებების სერვერზე აქტირთვა (ფაილის ნებისმიერ ფორმატში), ფიქსირდება აქტირთვის თარიღი; დაგვიანებული დავალებები დაშვებულია, მაგრამ მასწავლებელი კარგად ხედავს დაგვიანების ვადებს;

ჩატი იძლევა ტექსტთან მოხერხებული და სინქრონული ურთიერთობის საშუალებას; პროფილში განსაზღვრული სურათები გამოყენებულია ჩატის ფანჯარაში; მხარდაჭერილია URL, ღიმილი (:)), ჩადგმული HTML, სურათები, და ა.შ.; ხდება ყველა სესიის სრული ლოგირება. მოგვიანებით მასწავლებელმა ისინი შეიძლება მისაწვდომი გახადოს სტუდენტებისთვის.

გამოკითხვა გამოყენებულ იქნას იმისათვის, რომ სტუდენტებმა უპასუხონ მასწავლებლის ნებისმიერ კითხვას, ან მიიღონ კომენტარები ყველა სხვა სტუდენტისაგან; მასწავლებლი ხედავს მოსწავლის არჩევანის შედეგებს ინტუიტიური ცხრილის სახით; სტუდენტები შეიძლება დაშვებულ იქნან გამოკითხვის შედეგების მუდმივად განახლებადი გრაფიკის გვერდზე.

არსებობს განსხვავებული ტიპის ფორუმები, როგორცაა "მხოლოდ მასწავლებლისათვის", "კურსის სიახლეები", "ყველასთვის" და "მომხმარებელზე ერთი გზავნილი"; ყველა შეტყობინებაზე ემატება ავტორის მიერ პროფილში შეტანილი ფოტოსურათი; მომხმარებელს შეუძლია ამოირჩიოს, გზავნილისა და პასუხის ჩვენების სხვადასხვა ფორმა; მომხმარებლებს შეუძლიათ ინდივიდუალურ ფორუმებზე გაწევრიანება (შეტყობინებას მიიღებენ ელ-ფოსტით).

მასწავლებელს შეუძლია შექმნას მონაცემთა ბაზა, რომელიც შეიცავს კითხვებს სხვადასხვა ტესტებში მრავალჯერადი გამოყენებისთვის; იმისთვის, რომ ადვილი იყოს კითხვების მოძებნა და მათი სხვა კურსებში არსებულ ტესტებში გამოყენება, ისინი ხარისხდებიან კატეგორიებად; ტესტები ავტომატურად ფასდება (შესაძლებელია ტესტის შედეგების ხელმეორედ შემოწმება/გადაანგარიშება კითხვების ცვლილების შემთხვევაში); ტესტებმა შეიძლება იმოქმედოს გარკვეული პერიოდის განმავლობაში, რომლის შემდეგაც ისინი იხურებიან და სტუდენტები ვეღარ შეძლებენ მის ჩაბარებას;

მოდული -რესურსი: მხარდაჭერილია ნებისმიერი ელექტრონული შიგთავსის ფორმატი - Word, Powerpoint, Flash, Video, Sounds, და ა.შ.; შესაძლებელია სტატიკური გვერდების და ფაილების სერვერზე ატვირთვა და იქ მართვა, ან მათი მიმდინარე ფორმების ინფორმაციაზე დაყრდნობით (ტექსტი ან HTML); საიტის გარეთ განთავსებული მასალა, შეიძლება მოცემული იყოს ბმულის სახით, ან ჩაირთოს კურსის ინტერფეისში; გარე ვებ-პროგრამები, შეიძლება ჩაისვას ბმულების სახით, რომელსაც საჭიროების შემთხვევაში გადაეცემა საჭირო პარამეტრები;

რესურსთა ტიპები: HTML – ტექსტი: გამოკვლევებმა (COLLES, ATTLS) აჩვენა, რომ წარმატებით შეიძლება მათი გამოყენება, როგორც ონლაინ კლასების ანალიზის ხელსაწყო; ანკეტირების ონლაინ ანგარიშები გრაფიკების ჩათვლით ყოველთვის ხელმისაწვდომია. მონაცემების გადმოწერა შესაძლებელია როგორც Excel-ის ასევე CSV ფორმატში.

შესაძლებელია კურსის მონაწილეთა მიერ ერთმანეთის დოკუმენტების შეფასება, მაშინ როცა მასწავლებელს საშუალება ეძლევა შეაფასოს თვით შემფასებელი;

პლატფორმა-Articulate -360

„Articulate 360 არის ყველაფერი, რაც საჭიროა ერთ მოსახერხებელ გამოწერაში კურსის შექმნისათვის. Articulate 360 მოიცავს რამდენიმე ავტორიზაციის ინსტრუმენტს, საპასუხო ავტორიზაციის აპლიკაციას, ეკრანის ჩამწერ აპლიკაციებს, კურსების აქტივების მუდმივად მზარდ ბიბლიოთეკას, ონლაინ ინსტრუმენტს განხილვისა და თანამშრომლობისთვის და ექსკლუზიური ტრენინგის ვებინარებს.

აღნიშნული პლატფორმის უკეთ გასაცნობად შეგიძლიათ გადახედოთ სასწავლო ვიდეოს. (იხ. დანართი 1) Articulate 360-ის გამოყენების 3 მიზეზი.

წარმოგიდგინთ articulate 360-ის ძირითად თვისებებსა და კომპონენტებს:

1. არტიკულატი არის კურსების განვითარების ერთ-ერთი წამყვანი ინსტრუმენტი, რომელიც უზრუნველყოფს მუდმივ განახლებებს, ეფექტურ მხარდაჭერას და ფუნქციებს, რომლებიც ყველაზე მეტად საჭიროა ეფექტური კურსების შესაქმნელად. მის პროგრამებს შორის არის Storyline 360: სლაიდებზე დაფუძნებული ფუნქციებით სავსე კურსის შემქმნელი. Articulate Rise არის ინტერაქტიული კურსების შემქმნელი. Rise არის ღრუბელზე დაფუძნებული კურსების შემქმნელი, რომელიც ასევე შეფუთულია ისეთი ფუნქციებით, როგორცაა კურსის კომპონენტები, შინაარსის ბლოკები, წინასწარ შედგენილი კურსის მონახაზები და მოსწავლეზე ორიენტირებული მულტიმედიური ელემენტები, თვითგანვითარებული გამოცდილებისთვის.
2. Articulate Rise შეიძლება გამოყენებულ იქნას ელექტრონული სწავლების მიღმა.
3. აწარმოეთ სწავლება ერთ სივრცეში.

შესაძლებელია მთელი სასწავლო პროცესი მიმდინარეობდეს ერთ სივრცეში. იმის გამო, რომ Articulate 360 გთავაზობთ უამრავ მაღალი ხარისხის ხელსაწყოს კურსის მიზნების მისაღწევად, ის ქმნის უფრო თანმიმდევრულ პროცესს ყველა სტუდენტისთვის.

Articulate Storyline 360 საშუალებას გაძლევთ შექმნათ პრაქტიკულად ნებისმიერი ტიპის რესურსი. ძირითადი ელემენტები, რომლებიც დაგჭირდებათ ამ რესურსების გასავითარებლად.

Screen Casting არის ფუნქცია, რომელიც საშუალებას გაძლევთ ჩაწეროთ ეკრანის მოქმედებები და დაამატოთ სუბტიტრები, ანიმაციები და მასშტაბირება/შემცირების ეფექტები.

ფუნქციებში ასევე შედის ტექსტიდან საუბარზე გარდამქმნელი, კონფიგურირებადი ჩანაწერები, ვიდეო/შეკითხვის იმპორტი, მრავალენოვანი თარგმანი, შინაარსის ბიბლიოთეკა, ავტომატური აღდგენა და სხვა საშუალებები.

Articulate Storyline 360-ის მახასიათებლები:

Articulate Storyline 360 არის ელექტრონული სწავლების განვითარების ერთ-ერთი საუკეთესო საავტორო ინსტრუმენტი, რომელიც მოიცავს ყველა იმ მახასიათებელს და ფუნქციონალს, რომელიც საჭიროა ელექტრონული კურსის სამართავად.

პრაქტიკული სავარჯიშოები:

პრაქტიკული სავარჯიშო: 1

ონლაინ კურსის დიზაინის შედგენისას აუცილებელია გავითვალისწინოთ შემდეგი საფეხურები: LMS - Learning management style (სწავლის მართვის სტილი) მიმოხილვა; ონლაინ კურსის დიზაინი; ჯგუფის შექმნა/ჩამოყალიბება; სტუდენტების ჩართულობა სასწავლო პროცესში; შეფასება ხარისხის უზრუნველყოფის მექანიზმები; ტექნოლოგიები.

ქვემოთ ჩამოთვლილი კომპეტენციები დაკავშირებულია თვითოეულ საფეხურთან, რომელიც მოცემულია არეული წყობით. დაალაგეთ ეს კომპეტენციები ლოგიკური თანმიმდევრობით თქვენი ცოდნისა და გამოცდილების საფუძველზე და იმსჯელეთ:

- დაწერეთ და იმსჯელეთ ონლაინ აქტივობების სასწავლო მიზნების შესახებ;
- შექმენით ონლაინ სადისკუსიო დაფა, რომელიც განიხილავს ონლაინ სადისკუსიო დაფების შემუშავებას, გამოყენებასა და მართვის ეფექტურ სტრატეგიებს;
- აღწერეთ ეფექტური შეფასების მახასიათებლები ონლაინ სასწავლო გარემოსთვის;
- გამოკითხვების ინტეგრირება ტექნოლოგიებში;
- (LMS - სწავლის მართვის სტილის) იდენტიფიცირება/განხილვა და მათი მახასიათებლების როლი სასწავლო გარემოს შექმნაში და მართვაში;
- სტუდენტთა ჩართულობა სხვადასხვა ონლაინ აქტივობების შემუშავებასა და გამოყენებაში. მათი იდენტიფიცირება და განხილვა;
- კურსის მოდულის რუკის შემუშავება სასწავლო დიზაინის ტექნიკის მიხედვით;

- შეიმუშავეთ საკლასო ოთახის შეფასების ტექნიკა, რომელიც უზრუნველყოფს უკუკავშირს სტუდენტის სასწავლო მიზნების შესახებ;
- ონლაინ კურსის დიზაინის ხარისხის უზრუნველყოფის საუკეთესო პრაქტიკის სტანდარტის შეფასებას და გამოყენებას;
- სადისკუსიო დაფების მეშვეობით დისკურსული საზოგადოების განვითარებისათვის საკითხების, მართვის/მოდერაციისა და ჩართულობის სტრატეგიების განსაზღვრა და განხილვა;
- შეიმუშავეთ რუბრიკა, რომელიც ითვალისწინებს საუკეთესო პრაქტიკას და მის სტრატეგიებს სტუდენტების სწავლის შესაფასებლად;
- განმარტეთ ხარისხის უზრუნველყოფის საუკეთესო პრაქტიკის მოდელები ონლაინ სწავლისთვის და მათი როლი სტუდენტების წარმატებაში.

პრაქტიკული სავარჯიშო: 2

A.B.C.D. – Method (მეთოდი) ჯგუფური სამუშაო:

ABCD მეთოდი - სასწავლო მიზნების შექმნის მარტივ ჩარჩოს წარმოადგენს.

- A. – Audience (აუდიტორია/მსმენელი)
- B. – Behavior (ქცევა)
- C. – Condition (მდგომარეობა)
- D. – Degree (ხარისხი)

თითოეულ მოდულს უნდა ჰქონდეს დაახლოებით 3-5 სასწავლო მიზანი.

ბლუმის ტაქსონომიის მიხედვით აუცილებელია გაზომვადი ზმნების გამოყენება და მკაფიო მიზნების დასახვა.

1. გავლილი მასალის მიხედვით იმსჯელოთ, რამდენად პასუხობს ზემოთ მოცემული ქვეთავის სასწავლო მიზნები ABCD მეთოდს. არის თუ არა გათვალისწინებული ის 4 მახასიათებელი, რაც აუცილებელია კურსის სასწავლო მიზნების შედგენის პროცესში.
2. მოიძიეთ ბლუმის ტაქსონომიის მიხედვით გაზომვადი ზმნები და იმსჯელოთ, რამდენად არის გამოყენებული აღნიშნულ მოდულში ისინი.

პრაქტიკული სავარჯიშო: 3

ტარდება ლექციის დაწყებამდე.

Entry Tickets (ლექციზე დასასწრები ბილეთი).

სალექციო სესიის დაწყებამდე, სტუდენტები იღებენ პატარა ბარათებს, სადაც განთავსებულია შეკითხვებით და პასუხობენ:

1. რა ტიპის ინფორმაციის მიღებას ელოდებით დღევანდელი ლექციის სასწავლო მიზნებიდან და რატომ?
2. დაასახელეთ ერთი ფაქტი, რაც თქვენთვის უკვე ცნობილია აღნიშნულ თემასთან დაკავშირებით;
3. დაასახელეთ ერთი საკითხი, რომელიც უკვე იცით აღნიშნული მოდულიდან.

ტარდება ლექციის დასრულების შემდეგ.

Exit Tickets (ლექციიდან გასასვლელი ბილეთი).

სალექციო სესიის დასასრულს, სტუდენტები იღებენ პატარა ბარათებს, სადაც განთავსებულია შეკითხვებით და პასუხობენ.

1. დაასახელეთ ერთი ყველაზე საინტერესო ფაქტი, რაც დღეს შეისწავლეთ;
2. დაასახელეთ 1 საკითხი, რაც კვლავ ბუნდოვანი რჩება;
3. შეაჯამეთ დღევანდელი დღის მასალა.

ბიბლიოგრაფია:

Anderson, L.W., & Krathwohl (Eds.). (2001). A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. New York: Longman
<https://utacrtle.org/docs/blooms-taxonomy.pdf>

Ausburn, L.J. (2004). Design components most valued by adult learners in blended online education environments: An American perspective. Educational Media International, 41(4), 327-337.

Chickering, A.; Gamson, Z.(2010). in the “Seven Principles for Good Practice in

Gvinefadze, G.,Tielidze Z.(2016). E-learning Platform; AUTOMATED CONTROL SYSTEMS - No 1(21)2016; GTU [https://gtu.ge/Journals/mas/Referat/ASU-2016\(1_21\)/186_191.pdf](https://gtu.ge/Journals/mas/Referat/ASU-2016(1_21)/186_191.pdf)

Hanna, Glowacki-Dudck, & Conceicao-Runlee, (2000). Ten Components for Organizing Online Course Structure; practical tips for teaching online groups. Madison, WI: Atwood p.147.

Hrastinski,S.(2008). Asynchronous and Synchronous E-Learning,
<https://er.educause.edu/articles/2008/11/asynchronous-and-synchronous-elearning>

<https://worldscholarshipforum.com/ka/what-is-synchronous-and-asynchronous-learning/>

Jiang, M. & Ting, a.E. (2000). A Study of Factors Influencing Students’ Perceived Learning in a Web-Based Course Environment. International Journal of Educational Telecommunications, 6(4), 317-338. Charlottesville, VA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved January 5, 2022.

McMurtrie, B.(2020). The New Role of Engagement; The center of research on teaching and Learning Exelence CRTLE (<https://utacrtle.org/teaching/course-planning-design/>)

Mitra, S. (2013). Build a school in the cloud, TED,
https://www.ted.com/talks/sugata_mitra_build_a_school_in_the_cloud/transcript?language=en

Pappas, Ch. (2017). How To Create Learner-Centered eLearning Courses;
<https://elearningindustry.com/top-5-benefits-learner-centered-online-training>

Pierce College TTOL, (2015). Ten Components for Organizing Online Course Structure, Los Angeles,
https://pierce.instructure.com/courses/983325/pages/ten-components-for-organizing-online-course-structure?module_item_id=12922145

Pirchkhadze, M.,მ.(2020). Asynchronous and Synchronous E-Learning,
<http://mastsavlebeli.ge/?p=25733>

Ralston-Berg, (2011). Course Design - A Key Variable, Pierce College
https://pierce.instructure.com/courses/983325/pages/module-2-overview-and-objectives?module_item_id=12922142

Sabramowicz A. (2016). Learner Centered Approach: Does It Really Matter In eLearning?
<https://elearningindustry.com/learner-centered-approach-elearning>

Timothy A. (2015) Learner Centered Approach: Does It Really Matter In eLearning?
<https://elearningindustry.com/learner-centered-approach-elearning>

კ. ბიწაძე, თ. ჩიჩუა, ლ. ალთუნაშვილი, ნ. პავლიაშვილი, თ. ჩანგიანი, გ. ბოცვაძე.
დისტანციური სწავლების ცენტრის "საბას მაღლის" ძირითადი საშუალებები, კავკასიის მაცნე.
N 12. 2005წ.

II თავი - დისტანციური სწავლა-სწავლების ფსიქოლოგიური ასპექტები

სწავლების პროცესში დისტანციური კომუნიკაციის გარკვეული ფორმით გამოყენებას ჯერ კიდევ 1800-იან წლებიდან ვხვდებით. 1991 წლიდან ინტერნეტისა (www) და ტექნოლოგიური პროგრესის კვალდაკვალ სწავლა-სწავლების პროცესში დისტანციური კომუნიკაციის როლი იზრდება. 2010 წლიდან მოყოლებული, წამყვანი უნივერსიტეტების დიდ ნაწილში მინიმუმ ერთი კურსი მაინც ტარდება დისტანციურად (იხ. Sun & Chen, 2016), მასწავლებლის პერსპექტივიდან თუ შევხედავთ, დისტანციური სწავლებისას, შედარებით იოლია თითოეული სტუდენტისთვის უკუკავშირის მიცემა (Collis, De-Boer & Slotman, 2001), იოლია ამ მრავალფეროვანი აუდიტორიის თითოეულ წარმომადგენელთან კონტაქტში შესვლა და მათი მოტივირება (Plous, 2000). სტუდენტისთვის კი ეს გარემო შესაძლოა კომფორტული იყოს იმდენად, რამდენადაც ანონიმურობას უზრუნველყოფს (Howe, 1998). ამასთან, ისეთი უნარების გავარჯიშების საშუალებას აძლევს, როგორც საკუთარი თავის ან სასწავლო პროცესის მართვა (Oliver & McLoughlin, 2001). კომპიუტერთან რეგულარულად მუშაობისას გავარჯიშებული უნარები კი „მომავლის ადამიანის“ კონკურენტუნარიანობის საფუძველთა საფუძველია (Heinssen, Glass & Knight, 1987; Miura, 1987).

ამდენად, გლობალიზაციის პროცესში მყოფი მსოფლიო ახალი გამოწვევის წინაშე დგას - მისცეს შესაძლებლობა ადამიანებს, მსოფლიოს ნებისმიერ ადგილას და ნებისმიერი ადგილიდან მიიღონ მაღალი ხარისხის განათლება. ისეთი განათლება, სადაც ინსტრუქტორები და ლექტორები ისე ითანამშრომლებენ სტუდენტებთან, რომ ფაქტობრივი ცოდნის გადაცემასთან ერთად, შეძლებენ კრიტიკული აზროვნების, ანალიზისა და სინთეზის უნარის, შემოქმედებითობის, თვით-ცნობიერების, მიზანზე ორიენტირებულობის, ავტონომიურობისა და პასუხისმგებლობის ფორმირებას. ამისთვის აუცილებელია სწავლა-სწავლების პროცესში ინდივიდუალური განსხვავებების გათვალისწინება. აუცილებელია სასწავლო კურსის ისე დაგეგმვა, რომ შეესაბამებოდეს თითოეული სტუდენტის შესაძლებლობებსა და თავისებურებებს, ზრდიდეს მათ მოტივაციას და ეყრდნობოდეს თვითრეგულაციას. ინდივიდუალური განსხვავებების გათვალისწინება და სტუდენტების მოტივირება დისტანციური სწავლა-სწავლების პროცესის ეფექტიანობის წარმართველ მნიშვნელოვან ფაქტორებად რჩება. ჩნდება კითხვა, ელექტრონული სწავლების პირობებში სტუდენტს, სოციოეკონომიკური სტატუსის გათვალისწინებით, შესაძლოა ელექტრონული მოწყობილობა არ ჰქონდეს, რომელიც სწავლისა და

სწავლების პროცესში მისი ჩართვის გარანტია, მაშინ რას გვამდევს მოტივაციაზე საუბარი და რა განსაზღვრავს მის ღირებულებას? რამ განაპირობა მოტივაციის გაზრდილი მნიშვნელობა ელექტრონული სწავლების პირობებში მაშინ, როდესაც ეს პროცესი მრავალი, სხვა მეტად ტრივიალური გამოწვევის წინაშე დგას?

ერთ-ერთი პასუხი, რასაც ამ თავში იპოვნით, სწორედ აღნიშნულ შეკითხვას მიემართება. მას შემდეგ, რაც სწავლების პროცესი ეკრანებზე ინაცვლებს, დარწმუნებული ვართ, რომ ყველაზე უკეთ სწორედ თქვენ გაიგებთ თუ რამდენად მნიშვნელოვანია სტუდენტის მოტივირება და დაინტერესება სასწავლო მასალით.

სახელმძღვანელოს ეს თავი რამდენიმე შინაარსობრივ ნაწილად დავყავით. სათაურიც შეგიქმნიდათ მოლოდინს იმის შესახებ, თუ რას განვიხილავთ. სამი დიდი მიმართულება, რაზეც მომდევნო გვერდებზე წაიკითხავთ, არის ინდივიდუალური განსხვავებების, მოტივაციისა და თვითრეგულაციის როლი დისტანციური სწავლა-სწავლების პროცესში.

დისტანციური სასწავლო გარემო

სანამ ინდივიდუალური განსხვავებებისა და მოტივაციის როლზე ვისაუბრებთ, განვიხილოთ ის ფაქტორები, რაც ვირტუალურ სასწავლო გარემოს ქმნის და მის ეფექტურობას განსაზღვრავს. დისტანციური სწავლა-სწავლების ეფექტურობაზე გავლენას ისეთი ფაქტორები ახდენს, როგორც მასწავლებლის ჩართულობა, სოციალური ჩართულობა და კოგნიტური ჩართულობა (see Sun and Chen, 2016).

სწავლებისას მასწავლებლის ჩართულობა ისეთ ასპექტებს მოიცავს, როგორცაა კურსის დაგეგმარება, კურსის ფასილიტაცია, და ინსტრუქტაჟი. პირველი უკავშირდება იმას, თუ როგორ არის კურსი დაგეგმილი, როგორ ხდება მისი განხორციელება და შეფასება. ის შესაძლოა მოიცავდეს, ონლაინ პრეზენტაციებს, ლექტორის მიერ ვირტუალურ დაფაზე გაკეთებულ ჩანაწერებს, ინდივიდუალურ ან ჯგუფურ აქტივობას, დავალებებს, რომელთა შესასრულებლადაც განსაზღვრული დრო აქვთ სტუდენტებს და ინსტრუქციებს იმის შესახებ, თუ როგორ უნდა მოხდეს ცალკეული ტექნოლოგიების გამოყენება ამ პროცესში. კურსის ფასილიტაცია მოიცავს მასწავლებლის მხრიდან სწავლა-სწავლების პროცესის მართვის თავისებურებებს. იმას თუ როგორ აწვდის მასალებს სტუდენტებს, რა ფორმით ეხმარება სტუდენტების პოსტებსა და კითხვებს, რა სახის კითხვებს სვამს და როგორ

წარმართავს დისკუსიას; როგორ ურთიერთობს იმ სტუდენტებთან, ვისაც დამატებითი ყურადღება და მხარდაჭერა სჭირდებათ. პირდაპირი ინსტრუქტაჟი მასწავლებლის ლიდერულ უნარ-შესაძლებლობებს ეყრდნობა. ამ უნარების მქონე მასწავლებელი ხვდება, ესმით თუ არა სტუდენტებს კურსის შინაარსი, საჭიროების შემთხვევაში აწვდის დამატებით მასალებსა და ინფორმაციას კურსის შესახებ, დროულად პასუხობს სტუდენტების კითხვებზე და ახერხებს მათ მოტივირებას (შეჯამებისთვის იხ., Sun & Chen, 2016).

კოგნიტური ჩართულობა პროცესია, რომლის დროსაც სტუდენტები თანამშრომლობისა და თვითრეფლექსიის გზით იკვლევენ და აანალიზებენ საკითხს, ეთანხმებიან ან არ ეთანხმებიან მას, პასუხობენ კითხვებს, ფიქრობენ, ცვლიან პასუხებს ან თვითონ კითხვებს, ცოდნის/საზრისის კონსტრუირებას ახდენენ (Garrison et al., 2000; Keengwe & Kidd, 2010). ონლაინ სწავლა-სწავლების დროს კოგნიტური ჩართულობის უზრუნველყოფა მარტივი არ არის. ამ პროცესში თითოეული სტუდენტის ცოდნის, რელევანტური თეორიების, ცალკეული ცნებებისა და ფაქტების ინტეგრირება ისე უნდა მოხდეს, რომ სამიზნე საკითხის გარშემო არსებული თითოეული მოსაზრება ცხადად და სწორად, ავტორის მითითებით განვიხილოთ. სწავლების დროს კონკრეტული შემთხვევის/ქეისის განხილვისას, მაგ. თუ გვინტერესებს რა არის ბავშვის აგრესიული ქცევის მიზეზი, უნდა შევებოთ როგორც გენეტიკურ, ბიოლოგიურ ფაქტორებთან დაკავშირებულ, ისე აღზრდის როლის შესახებ არსებულ თეორიებს, უნდა ვიმსჯელოთ იმ გარემო ფაქტორების შესახებაც, სადაც ვლინდება ეს ქცევა, უნდა ვაკონტროლოთ სწორად განიხილავენ თუ არა თითოეულ ამ მიდგომას სტუდენტები და არის თუ არა შეჯამებული ყველა შესაძლო ამხსნელი თეორია. დისტანციური სწავლებისას, მნიშვნელოვანია დისკუსიის ისე წარმართვა, რომ პროცესში ყველა მხარე იყოს ჩართული. დაუბალანსებელ დისკუსიას, სადაც მხოლოდ რამდენიმე ძალიან აქტიური სტუდენტი არის ჩართული, ხშირად მონაწილეები ნაკლებად ღირებულად და სასარგებლოდ თვლიან (იხ. Ke, 2010), დისკუსიის ეფექტურად წარმართვისთვის მნიშვნელოვანია მთელი რიგი ნიუანსების გათვალისწინება (მაგ. Pelz, 2008). მაგ. აუცილებლად უნდა წარვუდგინოთ თემა, კითხვა, რომლის შესახებაც ვაპირებთ მსჯელობას; უნდა განვსაზღვროთ დისკუსიის ფოკუსი - ვთქვათ თუ რა არის მსჯელობის სამიზნე; პერიოდულად უნდა შევაჯამოთ დისკუსიის პროცესი და ვაკონტროლოთ რამდენად ესმით სტუდენტებს სადისკუსიო საკითხი, უნდა ვცადოთ კონსენსუსის/ურთიერთგაგების მიღწევა; უნდა აღვნიშნოთ თითოეული სტუდენტის წვლილი,

წავახალისოთ პროცესში მათი ჩართულობა, უნდა შევავასოთ პროცესის ეფექტურობა. ასე წარმართული დისკუსია მნიშვნელოვანია არა მარტო პირისპირი, არამედ დისტანციური სწავლა-სწავლების ეფექტურად წარმართვისთვის.

სოციალური ჩართულობა სწავლა-სწავლების პროცესში სტუდენტების აქტიურ ჩართულობას მოიაზრებს. ის დისტანციური სწავლების საკვანძო კომპონენტია და გავლენას ახდენს ონლაინ სივრცეში ინტერაქციასა და სასწავლო ჯგუფის ფორმირებაზე (Kehrwald, 2008; Swan, Garrison, & Richardson, 2009). დისტანციური სწავლების პროცესში სოციალური ჩართულობა განიმარტება როგორც სტუდენტის უნარი, მოახდინოს საკუთარი პიროვნების (სოციალური თუ ემოციური ასპექტის), როგორც რეალურის პროექცია, მიუხედავად იმისა, წერილობით ხდება კომუნიკაცია, აუდიო-ვიზუალური საშუალებების გამოყენებით თუ სხვა ტექნიკების დახმარებით (Garrison et al, 2000). სხვაგვარად რომ ვთქვათ, ეს არის ინდივიდის უნარი აჩვენოს, რომ აქ და ახლა, ხვებთან ერთად იმყოფება ვირტუალურ სივრცეში. მაგ. კომუნიკაციაში შედის ჯგუფის სხვა წევრებთან, პასუხობს მათ კითხვებს ან თვითონ სვამს კითხვებს, მონაწილეს ჯგუფურ აქტივობებში და, საჭიროების შემთხვევაში, აძლევს კონსტრუქციულ უკუკავშირის ჯგუფის წევრებს (Kehrwald, 2008).

არის შემთხვევები, როცა სოციალური ჩართულობის უზრუნველყოფა განსაკუთრებით რთულია. დისტანციური სწავლა-სწავლების პროცესში სოციალური ჩართულობის მისაღწევად საჭიროა ვირტუალური ურთიერთობებისა და მცირე ჯგუფების, სანაცნობოს შექმნა, ზრდასრული შემსწავლელების შემთხვევაში ასეთი სანაცნობო ძირითადად მსგავსებისა და საერთო ინტერესების საფუძველზე ყალიბდება. დისტანციური კომუნიკაციის დროს, განსაკუთრებით თუ კომუნიკაცია ასინქრონულია, სტუდენტებისთვის გამოწვევაა და ნაკლებად კომფორტულია პოსტებზე დაყრდნობით სხვა სტუდენტთა გაცნობა და შეფასება. რთული და არაკომფორტულია ონლაინ დისკუსიებში ჩართვა ახალი სტუდენტებისთვის, განსაკუთრებით მაშინ, თუ დისკუსიაში უკვე ფორმირებული სამეგობრო არის აქტიურად ჩართული (Ke, 2010).

დისტანციური სწავლა-სწავლების პროცესში, სწავლების ეფექტურად და მიზანშეწონილად წარმართვისთვის, ჩართულობის თითოეული ეს ფორმა მნიშვნელოვანია. ისინი ერთმანეთზე ახდენს გავლენას. მაგ. სწავლების პროცესში მასწავლებლის ჩართულობა აუცილებელია კოგნიტური და სოციალური ჩართულობის დასაბალანსებლად (Garrison et al. 2000). სტუდენტის პერსპექტივიდან თუ შევხედავთ, კოგნიტურ ჩართულობასა და ცოდნის

აქტიურ კონსტრუირებას რომ ჰქონდეს ადგილი, სოციალური ჩართულობა და სწავლების პროცესში მასწავლებლის ჩართულობა აუცილებელია. ის, თუ რამდენად კარგად არის სოციალური ჩართულობა განვითარებული, დიდწილად დამოკიდებულია სწავლების პროცესში მასწავლებლის ჩართულობაზე (მაგ. Ke, 2010).

მასწავლებლის ჩართულობა სტუდენტთა აკადემიური მოსწრების გაუმჯობესების მიზანს ემსახურება იმდენად, რამდენადაც სოციალური და კოგნიტური ჩართულობის დაბალანსებაზე ახდენს მნიშვნელოვან გავლენას. მაგ. სოციალური ჩართულობა ონლაინ დისკუსიაში მონაწილეობას უფრო კომფორტულს ხდის და ამით გავლენას ახდენს კოგნიტურ ჩართულობაზე (Shea & Bidjerano, 2009). სოციალური ჩართულობის მაღალი მაჩვენებელი კი, თავის მხრივ, აძლიერებს კავშირს მასწავლებლის ჩართულობასა და კოგნიტურ ჩართულობას შორის იმდენად, რამდენადაც მედიატორის როლში გვევლინება და კრიტიკული აზროვნების, სწავლების პროცესში ინტერაქციის ხელშეწყობით სწავლების უკეთეს შედეგებთან და კურსით კმაყოფილების მაღალ მაჩვენებელთან მივყავართ (Swan et al, 2009; Yuan & Kim, 2014).

როგორ შევქმნათ ისეთი ჯგუფი, რომელიც თავისთავად შეუწყობს ხელს სოციალურ ჩართულობას?

დისტანციური სწავლების პროცესში მყოფი შეკრული ჯგუფი მიკუთვნებულობის განცდას უქმნის სტუდენტს, ისეთ გარემოს ქმნის, სადაც წევრები ერთმანეთს ენდობიან, ცოდნის კონსტრუირებას ახდენენ, მნიშვნელოვან ინფორმაციას აზიარებენ, ეცნობიან და ითვალისწინებენ ერთმანეთს (Yuan & Kim, 2014). სტუდენტი ასეთი ჯგუფისგან სხვადასხვა სარგებელს იღებს. ინტერაქცია სტუდენტებს შორის და სტუდენტებსა და ინსტრუქტორს შორის დადებითად აისახება სტუდენტის აქტივობაზე და კურსით კმაყოფილებაზე; საჭიროების შემთხვევაში, სტუდენტებს შეუძლიათ დახმარება მიიღონ ჯგუფის სხვა წევრებისგან, ასევე, თვითონაც დაეხმარონ სხვებს - შეიტანონ წვლილი ინტერაქტიულ აქტივობებში (Yuan & Kim, 2014). ასეთი ჯგუფის შექმნა შესაძლებელია თუ გავითვალისწინებთ იანისა და კიმის (2014) რეკომენდაციებს:

- ✓ სასწავლო ჯგუფის/ერთობის შექმნაზე ზრუნვას ვიწყებთ კურსის დასაწყისიდანვე და მთელი სემესტრის განმავლობაში ვმუშაობთ ამ მიმართულებით.

- ✓ ჯგუფის ფორმირების პროცესში ჩართულია როგორც თითოეული სტუდენტი, ასევე მასწავლებელი.
- ✓ როგორც სინქრონული, ისე ასინქრონული მეთოდები უნდა გამოვიყენოთ ისეთი სივრცის შესაქმნელად, სადაც სტუდენტები ერთმანეთთან და ინსტრუქტორთან კომუნიკაციას შეძლებენ.
- ✓ უნდა გამოვიყენოთ სხვადასხვა სტრატეგია დისკუსიის სტიმულირებისთვის.
- ✓ უნდა წავახალისოთ როგორც პრობლემაზე ფოკუსირებული დისკუსიები, ისე სოციალური ინტერაქცია.
- ✓ ისეთი ამოცანები/დავალებები უნდა მივცეთ სტუდენტებს, რომელთა გადაჭრაც თანამშრომლობას საჭიროებს.

სოციალური ინტერაქციის სამი ფორმა შეიძლება განვასხვავოთ (1) ინტერაქცია სტუდენტსა და მასწავლებელს შორის (2) სტუდენტსა და სტუდენტს შორის; და (3) სტუდენტსა და კურსის შინაარსს შორის (Sher, 2009). პირველი შესაძლოა იყოს როგორც სინქრონული ისე ასინქრონული. ეს იმაზეა დამოკიდებული, თუ როგორია კურსის დიზაინი ან რა კონკრეტულ ამოცანას ასრულებს მასწავლებელი - ინფორმაციას აწვდის სტუდენტებს, კითხვებს პასუხობს და უკუკავშირს იძლევა თუ სტუდენტი დამატებითი დახმარებისთვის მიმართავს ლექტორს. სტუდენტებს შორის ინტერაქცია საშუალებას აძლევს მათ, გაცვალონ ინფორმაცია და იდეები. ეს შესაძლოა მოხდეს ცალკეულ სტუდენტებს შორის ან დისკუსიის დროს ჯგუფის წარმომადგენლებს შორის. სტუდენტსა და კურსის შინაარსს შორის ინტერაქცია გულისხმობს, რა გზით იღებს სტუდენტი მასალებს - ტექსტური სახით, ვიდეო თუ აუდიო მასალის, კომპიუტერული პროგრამისა და ბმულის სახით (Sher, 2009).

ეფექტური სოციალური ინტერაქციის გათვალისწინება კურსის დიზაინშივე უნდა მოხდეს. თავიდან უნდა ავირიდოთ სტუდენტთა ემოციურ გადატვირთვა და უზრუნველვყოთ თავისუფლებისა და წინასწარგანსაზღვრულობის მოთხოვნილებას შორის ბალანსი (Kehrwald, 2008). ეფექტური ინტერაქციის უზრუნველსაყოფად, მასწავლებელს შეუძლია დასვას „გამომწვევი“ კითხვები, მოითხოვოს დეტალური, არგუმენტირებული პასუხი და ახსნა. თუ სტუდენტი ითხოვს დახმარებას, მას დროულად და ცხადად უპასუხოს, დისკუსიას მისცეს მიმართულება და სცადოს ჩართოს ყველა სტუდენტი პროცესში,

დისკუსიის პროცესში ყურადღება ცალკეულ საკვანძო საკითხებზე გაამახვილოს და ყოველ ჯერზე შეაჯამოს მასალა სანამ ახალზე გადავა (Whipp & Lorentz, 2009).

მასწავლებელი მხარდამჭერ სასწავლო გარემოს ქმნის იმდენად, რამდენადაც აკვირდება ჯგუფის დინამიკას, წახალისებს სტუდენტებს ითხოვონ დახმარება, როცა ეს საჭიროა და ეხმიანება მათ, ვინც ნაკლებად ერთვება პროცესში. ამას ისეთი მასწავლებელი ახერხებს, ვინც პროცესში სოციალური ჩართულობის მაღალი მაჩვენებლით გამოირჩევა - დროულად აწვდის უკუკავშირს სტუდენტებს, მეგობრულად ესალმება მათ, მიმართავს სახელით და ემპათიურია (იხ. Whipp & Lorentz, 2009).

სასწავლო ჯგუფის ეფექტურობაზე გავლენას ახდენს მცირე ჯგუფებში მუშაობის წახალისება - კოლექტიურად, ჯგუფურად სწავლა მასალის სიღრმისეულად დამუშავებასთან ერთად, ჯგუფში მუშაობისთვის საჭირო უნარების გავარჯიშებასაც იწვევს (Brindlet et al., 2009). ჯგუფში მუშაობისას მხოლოდ მასალაზე ფოკუსირება არ არის მნიშვნელოვანი და ჯგუფის წევრები ერთმანეთის პიროვნული მახასიათებლებითა და მდგომარეობითაც ინტერესდებიან, მათ უნდათ ერთმანეთის ამბავი იცოდნენ, ერთმანეთს იცნობდნენ (Kehrwald, 2008; Yang et. al., 2014). ამისთვის კი ისეთი მხარდამჭერი გარემოს შექმნა საჭირო, სადაც სტუდენტები ერთმანეთს ენდობიან.

ონლაინ სივრცეში ნდობის მოპოვებას დიდი მნიშვნელობა აქვს სწავლების ეფექტურად წარმართვისთვის. არსებობს ფაქტორთა რიგი, რაც გავლენას ახდენს ამ პროცესზე. ასეთ ფაქტორთა შორისაა; პოზიტიური გამოცდილება, კარგი რეპუტაცია, კურსის ფარგლებში განხილული მასალისა და კურსის დიზაინის მაღალი ხარისხი, კომუნიკაციის დასამყარებლად საჭირო დეტალური ინფორმაციის მიწოდება, განცდა, რომ ზრუნავენ ერთმანეთზე, მასწავლებელი ასერტულია და ხელმისაწვდომი (Wang, 2014).

ინდივიდუალური განსხვავებების როლი ონლაინ სწავლებაში

დისტანციური სწავლების პროცესში ჩართულობაზე გავლენის მქონე ფაქტორების კვლევა ჯერ მხოლოდ ახლა იწყება, თუმცა არსებული კვლევების შედეგების შეჯამება (იხ. Hoskins & van Hooff, 2005) საშუალებას გვაძლევს გამოვყოთ რიგი ფაქტორები, რომლებიც გავლენას

ახდენს **სტუდენტის ჩართულობაზე**. ასეთ ფაქტორებს შორის შეიძლება მოვიაროთ მაგ. სქესი, ასაკი და სწავლის სტილი.

სქესი

ზოგიერთი ადრეული კვლევა, სადაც მონაწილეებს სთხოვდნენ, ესაუბრათ ინტერნეტის გამოყენებასთან დაკავშირებულ საკითხებზე აჩვენებდა, რომ მამრობითი სქესის წარმომადგენლებმა ბევრად მეტი იციან ინტერნეტის შესახებ და ბევრად უფრო ხშირად იყენებენ მას, ვიდრე ქალები (Chmielewski, 1998), თუმცა არსებობს მონაცემები, სადაც ასინქრონული ვირტუალური კურსის გავლისას კაცები უფრო მეტად აწყდებიან ინტერაქციის სირთულეს, ვიდრე ქალები (Arbaugh, 2000), რაც შესაძლოა განაპირობებდეს იმას, რომ კაცები ნაკლებად ერთვებიან ვირტუალურ დიალოგში (Jackson, Ervin, Gardner, & Schmitt, 2001). მოგვიანებით, ინტერნეტის გამოყენებასთან დაკავშირებული ქცევის ანალიზიდან გამოჩნდა, რომ კაცები უფრო მეტად ერთვებიან ჯგუფის სხვა წევრებთან ან მასწავლებელთან დიალოგში, ვიდრე ქალები, თუმცა განსხვავება ინტერნეტთან გატარებული დროის თვალსაზრისით მნიშვნელოვანი არ არის (Hoskins & van Hooff, 2005).

ამ მიმართულებით მეტი კვლევაა ჩასატარებელი, თუმცა დისტანციური სასწავლო კურსის დაგეგმვისას სქესთა შორის სხვაობების გათვალისწინება მნიშვნელოვანია იმდენად, რამდენადაც ეს ფაქტორი შესაძლოა სწავლის სტილსა და სასწავლო პროცესში სტუდენტის ჩართულობას შორის კავშირზე ახდენდეს გავლენას (Garland & Martin, 2005).

ასაკი

კვლევის თანახმად, ასაკის მატებასთან ერთად (მაგ. 55 წლის ზემოთ) ადამიანები ნაკლები სიხშირით იყენებენ ინტერნეტს ყოველდღიურ ცხოვრებაში (Chmielewski, 1998; Morrell, Mayhorn, & Bennett, 2000). აღსანიშნავია, რომ ინტერნეტის გამოყენების სიხშირესთან დაკავშირებული ეს სხვაობა შესაძლოა არა ასაკის, არამედ სხვა ისეთი ფაქტორების შედეგი იყოს, როგორცაა განათლების დონე, ტექნოლოგიების ხელმისაწვდომობა, ან სულაც ის, რომ თაობა, რომელიც ამ კვლევაში იღებდა მონაწილეობას განსხვავდება 21-ე საუკუნის

სტუდენტებისგან, რომლებიც დაიბადნენ და გაიზარდნენ კომპიუტერული ტექნოლოგიების ეპოქაში.

მოგვიანებით ჩატარებული კვლევა, სადაც მონაწილეთა ასაკობრივი დიაპაზონი შედარებით დაბალი იყო (19-დან 43 წლამდე) და უმცროს ასაკში მოიაზრებოდა 23 წლამდე ასაკის მონაწილეები, უფროსში კი - 23 დან ზემოთ, ჩანდა რომ ასაკის მატებასთან ერთად, ინტერნეტის როგორც ზოგადი, ისე სასწავლო მიზნებისთვის გამოყენების სიხშირე იზრდება, რაც შესაძლოა უფროსი ასაკის მონაწილეთა უმაღლესი განათლების, კომპიუტერთან წვდომისა და კომპიუტერის გამოყენებისთვის საჭირო უნარების ფლობით იყოს განპირობებული და არა თავისთავად ასაკით (Hoskins & van Hooff, 2005).

სწავლის სტილი

პრაქტიკოს მკვლევართა უმეტესობას სჯერა, რომ ონლაინ სასწავლო კურსის დაგეგმვისას აუცილებელია გავითვალისწინოთ სწავლის სტილის თვალსაზრისით არსებული ინდივიდუალური განსხვავებები (Federico, 2000; Garland & Martin, 2005; James, 2001; Wang, Wang, Wang & Huang, 2006; არსებობს განსხვავებული აზრიც მაგ. Lu, Yu & Liu, 2003). ამ მიმართულებით კვლევები ჯერაც ჩასატარებელია, თუმცა არსებულ ინფორმაციაზე დაყრდნობით შეგვიძლია ვისაუბროთ დისტანციური სწავლების პროცესში განსხვავებული სწავლის სტილის მქონე სტუდენტების წინაშე არსებული სირთულეებისა და მათი დაძლევის გზების შესახებ.

სწავლის პროცესში გააქტიურებული ფსიქიკური პროცესები ორი განზომილების მიხედვით შეიძლება შევავსოთ. პირველი კონკრეტული გამოცდილება (concrete experience - CE) აბსტრაქტული ცნების (abstract concept - AC) საპირისპიროდ, მოიაზრებს სტუდენტის მიერ ინფორმაციის მიღებისას გამოყენებულ გზებს. ზოგი შესაძლოა - კონკრეტულ, ხოლო სხვა - აბსტრაქტულ მიდგომას იყენებდეს ამ პროცესში. მეორე განზომილება უკავშირდება დაკვირვებას (observation - RO) აქტიური მონაწილეობის (active experiment - AE) საპირისპიროდ. ეს უკანასკნელი უკავშირდება იმ გზებს, თუ როგორ გარდაქმნის სტუდენტი მის გამოცდილებას გამოსადეგ ცოდნად. ზოგი შესაძლოა რეფლექსიას და დაკვირვებას ეყრდნობოდეს, ზოგი კი - აქტიურ ექსპერიმენტირებას (Kolb, 1984, 1999). ასევე, სწავლის პროცესში ჩართული სტუდენტები შეგვიძლია განვასხვავოთ მათი მოტივაციის

საფუძველზე, ნაწილი შესაძლოა ორიენტირებული იყოს სასწავლო მასალის საზრისზე, დაზუთხვაზე ან წარმატების/დადებითი შეფასების მიღწევაზე (Hoskins & van Hooff, 2005). უფროსი ასაკის სტუდენტებთან შესაძლოა ადგილი ჰქონდეს საზრისზე ორიენტირებას, სწავლას სწავლისთვის (Hoskins & van Hooff, 2005), დისტანციური სწავლების პროცესში ამ მოტივით ჩართული სტუდენტები ტექნოლოგიების მაღალ დონეზე ფლობით გამოირჩევიან (McManus, 2000; Martinez, 1999; Tolmie & Anderson, 1989). ტექნოლოგიების მაღალ დონეზე ფლობა მიღწევაზე ორიენტირებულ სტუდენტებთანაც გვხვდება (Hoskins & van Hooff, 2005). მოტივაციის შესახებ უფრო დეტალურად ქვემოთ ვისაუბრებთ.

სწავლის პროცესში ტექნოლოგიებს აქტიურად იყენებენ და ვირტუალურ დიალოგებშიც აქტიურად ერთვებიან ის სტუდენტები, ვისაც შედარებით მაღალი აკადემიური მოსწრება/უნარები (ამ შემთხვევაში, სწავლის წინა საფეხურზე მიღებული მაღალი ქულა) და მიღწევის მაღალი მოტივაცია აქვთ. მართალია ვირტუალურ სივრცეში აქტიურობასთან როგორც უნარები, ისე მიღწევის მოტივაცია ასოცირდება, თუმცა ამ ორს შორის ცალსახა კავშირი არ ვლინდება (Hoskins & van Hooff, 2005). შეიძლება ითქვას, რომ მათ ერთმანეთისგან დამოუკიდებლად შეაქვთ თავიანთი წვლილი ვირტუალურ სივრცეში აქტიურობის პროცესში.

მიღწევაზე ორიენტირებული სტუდენტი სტრატეგიული მიდგომით ხასიათდება, ის ორგანიზებულია, იცის რას ითხოვს მისგან კურსი და ცდილობს შეესაბამებოდეს ამ მოთხოვნებს, ცდილობს დადებითი შეფასების მიღებას, წარმატების მიღწევას (Hoskins & van Hooff, 2005). ეს მახასიათებლები მიღწევის მოტივაციის მქონე სტუდენტს ეხმარება ისე გადაანაწილოს დრო, რომ ონლაინ კურსზე დასწრება შეძლოს, სტრატეგიულად გამოიყენოს რესურსი კურსის დასაძლევად და იმდენად, რამდენადაც იცის როგორია კურსის მოთხოვნები, გაითვალისწინოს და ჩაერთოს კურსის ფარგლებში დაგეგმილ დისკუსიებსა თუ დიალოგში.

აკადემიური უნარების მაღალი მაჩვენებლის კავშირი პროცესში ჩართულობასთან მიზეზ-შედეგობრივი არაა; არ ვიცით ჩართულობა იწვევს ამ უნარების გავარჯიშებას და დადებითი შეფასების, მაღალი ქულის მიღებას თუ პირიქით. ამდენად მიზეზ-შედეგობრივ კავშირებზე საუბრის ნაცვლად, შეგვიძლია აქცენტი ზრდასრული მოსწავლის იმ მახასიათებლებზე გავაკეთოთ, რაც ხელს უწყობს მას სწავლაში. მალკოლმ ნოულსი (Malcolm Knowles) ზრდასრული მოსწავლის მახასიათებლებზე საუბრისას, შემდეგ ასპექტების გამოყოფს;

- ✓ დამოუკიდებლობა და საკუთარი სწავლის პროცესის წარმართვა;

- ✓ ცხოვრებისეული გამოცდილება, რომელიც სწავლისთვის მნიშვნელოვანი რესურსია;
- ✓ სწავლის მოთხოვნების ქონა;
- ✓ პრობლემაზე ფოკუსირება და ნასწავლის გამოყენება სწავლისთანავე;
- ✓ ექსტერნალურზე მეტად ინტერნალური მოტივაცია;
- ✓ იცის რატომ უნდა ისწავლოს ის, რასაც სწავლობს (Merriam, 2006).

თითოეულს თუ განვიხილავთ, ვნახავთ, რომ (1) ასეთი სტუდენტი, სწავლის პროცესში საკუთარ თავზეა ორიენტირებული. **თვით-ორიენტირებული სტუდენტი** სწავლების პროცესში წარმატებას აღწევს იმდენად, რამდენადაც სწავლების დაგეგმვის პროცესსა და მიზნების დასახვაში თვითონვე ერთვება (შეჯამებისთვის იხ. Holt, 2010). თვით-ორიენტირებულ სტუდენტები მაღალი აკადემიური მოსწრებით გამოირჩევიან (იხ. Antisdel, 2016; Grabe, 2014). თუმცა საინტერესოა, რომ ყველა ზრდასრული სტუდენტი არ არის მზად სწავლის პროცესში თვით-ორიენტირებისთვის. ჩანს რომ ასაკის კავშირი სწავლის პროცესში თვით-ორიენტირებასთან მოწიფულობის დონით არის გაშუალებული (Dyran, Cate, & Rhee, 2008). რაც ნიშნავს, რომ ყველა 18 წლის სტუდენტი (რომელიც უკვე ზრდასრულია) არ არის მოწიფული და მზად თვით-ორიენტირებული სწავლისთვის. სწორედ ამიტომ, არსებობს რეკომენდაციები, რომელთა დახმარებითაც სტუდენტის მოწიფულობის კვალდაკვალ, მხარდაჭერის შემცირება და მის დამოუკიდებელ, თვით-ორიენტირებულ სტუდენტად ფორმირების ხელშეწყობა შესაძლებელი (იხ. Maddix, 2012).

ამდენად, არსებობენ ადამიანები, რომელთაც სწრაფად შეუძლიათ სიახლეებისთვის ფეხის აწყობა, შეუძლიათ ახალი ტექნოლოგიების, ხრიკებისა და სტრატეგიების შემუშავება იმისთვის, რომ საგანმანათლებლო სივრცეში არსებული სიახლეების საპასუხოდ, სწრაფადვე გამოიმუშავონ ახალ ტექნოლოგიებთან თანამშრომლობისთვის საჭირო უნარები, ამ **ინოვატორთა** გვერდით ცხოვრობენ **ტრადიციულებიც** - ადამიანები, უკვე ათვისებულ სტრატეგიებს რომ ეჭიდებიან და გამოცდილ, გაკვალულ გზებზე სიარულს არჩევენ. სწავლის პროცესში ინოვატორები თვით-ორიენტირებულნი არიან, შემოქმედებითობითი, გამომგონებლური იდეებითა და, საბოლოო ჯამში, ცხოვრებით კმაყოფილების მაღალი მაჩვენებლებით ხასიათდებიან. ხოლო ტრადიციულები იმდენად, რამდენადაც სიახლეებს ვერ უწყობენ ფეხს, ვერ ახერხებენ სწავლის პროცესში საკუთარი საჭიროებების განსაზღვრას

და ამ საჭიროებებზე მორგებული სტრატეგიების მონახვას - დაწინაურების ნაცვლად დაუსაქმებლად დარჩენის საფრთხის წინაშე დგებიან (Piskurich, 2004).

თვითრეგულაცია

დისტანციური სწავლების პროცესში წარმატების განმსაზღვრელი ორი კომპონენტი შეიძლება გამოვყოთ: სწავლის პროცესში თვით-ორიენტირებისთვის მზაობა და ტექნოლოგიური სიხლეებისთვის მზაობა (Guglielmino & Guglielmino, 2001). სწავლის დროს თვით-ორიენტირება როგორც პროცესი გულისხმობს, სხვების დახმარებით ან დახმარების გარეშე, სტუდენტის მიერ საკუთარი სწავლის საჭიროებების გამოკვეთას, მიზნების განსაზღვრას, გეგმის ჩამოყალიბებას და სწავლის შედეგის შეფასებას (Knowlsey, 1975).

მამასადაამე, თვით-ორიენტირებულია სტუდენტი, რომელიც ავლენს ინიციატივას, დამოუკიდებელია, ჯიუტია, ისაა, ვინც სწავლის დროს პასუხისმგებლობას საკუთარ თავზე იღებს და პრობლემას გამოწვევად განიხილავს და არა დაბრკოლებად. ისაა, ვინც თვით-დისციპლინირებულია და ცნობისმოყვარეობით გამოირჩევა; ვისაც ძალიან უნდა ისწავლოს და თავდაჯერებულია; ვისაც შეუძლია გამოიყენოს სწავლისთვის საჭირო ბაზისური უნარები, მართოს თავისი დრო, სწავლისთვის ადეკვატური რეჟიმი და საქმის შესასრულებლად საჭირო გეგმა შეიმუშაოს, ვინც ტკბება სწავლის პროცესით და მიზანზე ორიენტირებულია“ (Guglielmino, 1977-78, p. 73). თვით-ორიენტირებული სტუდენტი ცნობისმოყვარეა და სწავლას მოწყობილი. შესაბამისად, გამუდმებით ახლის ძიებაშია. ჩვევად აქვს ქცეული საკუთარი სწავლის პროცესისა და შედეგის ანალიზი. სხვა სიტყვებით, მუდმივად ძიების პროცესში მყოფი ეს ადამიანები ანალიზებენ როგორც საკუთარ თავს, ასევე მათ გარშემო არსებულ რეალობას, ცვლილებებს, რომელიც ამ რეალობაში ხდება და შესაბამისად, მუდამ ცდილობენ ფეხი აუწყონ სიახლეებს.

კვლევები ცხადყოფს, რომ თვით-რეგულირებადი სწავლა (SRL) მნიშვნელოვანია ელექტრონული სწავლების პირობებში წარმატებული სასწავლო გამოცდილების მისაღებად (Artino, 2008). თუმცა, თვით-რეგულირებული სწავლა გამოწვევაა ონლაინ სწავლების პირობებში, როდესაც სტუდენტებს შესაძლოა მიეწოდებოდეთ ნაკლები დაუყოვნებლივი უკუკავშირი. ამ პირობებში, სავსებით შესაძლებელია ისინი თავს დაკარგულად და

სოციალურად იზოლირებულად გრძნობდნენ. კვლევების მიხედვით, ონლაინ კურსების პირობებში სტუდენტების მიერ კურსიდან გარიცხვის მაჩვენებელი გაცილებით მაღალია პირისპირ კურსებთან შედარებით (Cho & Shen, 2013). აღნიშნულის განმაპირობებელი ფაქტორების კვლევამ დაადასტურა, რომ გარიცხულ სტუდენტებს დაბალი ჰქონდათ მიზნის მიღწევისა და აკადემიური თვით-ეფექტიანობის დონე.

თვით-რეგულირებადი სწავლის ცალკეული ასპექტები, რომლებიც დისტანციურ რეჟიმში წარმატებას წინასწარმეტყველებს ასე გამოიყურება: მოტივაცია, აკადემიური და ინტერნეტ თვით-ეფექტურობა, დროის მენეჯმენტი, სასწავლო გარემოს მენეჯმენტი, სასწავლო ასისტენტის მენეჯმენტი, მეტაკოგნიტური რეგულაცია, ინტერაქციის რეგულაცია; თვით-რეგულირებადი სწავლის გასაზომად ყველაზე ხშირად იყენებენ მიზანზე ორიენტაციის, აკადემიური თვით-ეფექტურობის და რეგულაციის სამი ტიპის (ძალისხმევის რეგულაცია, მეტაკოგნიტური რეგულაცია და ინტერაქციის რეგულაცია) კონსტრუქტებს.

მიზანზე ორიენტაცია სტუდენტის განზრახვას აღწერს, ჩაერთოს სწავლის აქტივობებში. ორი ტიპის მიზანზე ორიენტაციას გამოყოფენ: შინაგანი (ინტერნალური) და გარეგანი (ექსტერნალური). მიზანზე შინაგანად ორიენტირებულ სტუდენტებს სწავლის პროცესში საკითხის შესწავლის ინტერესი ამომრავებთ; გარეგანად ორიენტირებული სტუდენტები კი, პირობითად, მაღალი ნიშნების მისაღებად სწავლობენ.

აკადემიური თვით-ეფექტურობა გულისხმობს სტუდენტის თავდაჯერებულობას სწავლის პროცესში წამოჭრილ დაბრკოლებებთან შეჯახებისას, მის რწმენას, რომ აქვს საკმარისი რესურსი ამ დაბრკოლებებთან გასამკლავებლად. აკადემიური თვით-ეფექტიანობა დადებითად აისახება სტუდენტის თვით-რეგულაციასა და აკადემიურ მიღწევებზე.

ძალისხმევის რეგულაცია გულისხმობს სტუდენტის მიერ გაწეული ძალისხმევის ხარისხს, რომელსაც ის იყენებს სწავლის პროცესში აღმოცენებული გამოწვევებთან გასამკლავებლად.

მეტაკოგნიტური რეგულაცია გულისხმობს სტუდენტის უნარს დაგეგმოს, გააკეთოს მონიტორინგი და რეფლექსია და გამართოს საკუთარი სწავლის პროცესი მასალის ათვისებისას.

ინტერაქციის რეგულაცია მოიცავს სტუდენტის უნარს დაარეგულიროს სოციალური ინტერაქციები გარშემომყოფებთან. სხვებთან ონლაინ გარემოში ურთიერთობის უნარები განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია ონლაინ სწავლა-სწავლების პროცესში (Cho & Shen, 2013).

ზიმერმანი აღნიშნავს, რომ თვით-რეგულირებადი სტუდენტი თავად არის საკუთარი ძალისხმევის მობილიზების ინიციატორი და წარმართველი ცოდნის ათვისებისა და უნარების განვითარების პროცესში და არ ელის მასწავლებლის ან სხვა აგენტის ინსტრუქციას (Zimmerman & Schunk, 2011).

მოტივაცია - დეფინიცია და თეორიული ჩარჩო

მოტივაცია ერთ-ერთი ყველაზე მნიშვნელოვანი ფაქტორია, რაც ზემოქმედებს ინდივიდის ქცევის სხვადასხვა მახასიათებელზე, კერძოდ: მის სისწრაფეზე, ინტენსიურობაზე, მიმართულებასა და მუდმივობაზე.

მოტივაციის მრავალი განსაზღვრება არსებობს. მოტივაციის კელერისეული განმარტების მიხედვით, ის აღძრავს ქცევას, წარმართავს და ინარჩუნებს მას (Keller, 1979). ამ თვალსაზრისით, მოტივაცია შეგვიძლია განვიხილოთ, როგორც ძალა, რომელიც ადამიანს კონკრეტული სპეციფიკური მიზნის მიღწევისკენ მიმართავს. სასწავლო გარემოში სტუდენტის წარმატება და მარცხიც მოტივაციით აიხსნება (Fryer & Bovee, 2016; Rienties et al., 2014). მოტივაცია დისტანციური სწავლების პირობებშიც განსაზღვრავს რას, როდის და როგორ ისწავლის სტუდენტი (Barak et al., 2016). კვლევები ცხადყოფს, რომ სტუდენტები მაღალი მოტივაციით წარმატებას აღწევენ რთულ სიტუაციებშიც კი, აქვთ მაღალი მიღწევები და არიან უფრო მიზანმიმართულნი და კრეატიულნი (Semmar, 2006). ნიშანდობლივია აღვნიშნოთ, რომ არსებობს ფაქტორთა მთელი კასკადი, რაც სტუდენტის სწავლის მოტივაციაზე დადებითად ან უარყოფითად აისახება. ლიტისა და მურის მიხედვით, ღია ან დისტანციური სწავლების პირობებში სტუდენტების მოტივაციაზე მოქმედი ფაქტორები, რაც პროცესის ეფექტიანობას აფერხებს არის: 1. ტექნოლოგიები; 2. შინაარსი, კომუნიკაციისა და ინტერაქციის ნაკლებობა; 3. ყოველდღიური ცხოვრებისეული გამოწვევები; 4. ლექტორის/მასწავლებლის სიმკაცრე და 5. სწავლების პერსონალიზაციის/დივერსიფიკაციის დაბალი ხარისხი (Litt & Moore, 2013).

ლიტისა და მურის მიხედვით, იმისათვის, რომ მოტივაცია გაიზარდოს, აღნიშნული ფაქტორები სტუდენტებისა და ლექტორების მახასიათებლებს უნდა მოერგოს. ამ შემთხვევაში, სწავლისა და სწავლების პროცესი მეტად მარტივი და ამასთან, ეფექტიანი იქნება (Litt & Moore, 2013). მკვლევრები აღნიშნავენ, რომ მოტივაციის გაზრდისთვის მნიშვნელოვანია რელევანტური სტრატეგიებისა და ტაქტიკების გამოყენება ოთხი ძირითადი მიმართულებით, ესენია: 1. ინტერაქცია (ორმხრივი კომუნიკაცია ტექნოლოგიების გამოყენებით, რაც განსაზღვრავს ინტერაქციის ტიპსა და დონეს, კურსის შინაარსს და გულისხმობს რეგულარული შეტყობინებების გაგზავნას, პერსონალიზებულ და დროულ იმეილებს, დისკუსიებში მონაწილეობის წახალისებას; 2. უკუკავშირი (პერსონალიზებული და დროული); 3. მრავალფეროვნება (ინოვაციური და მიმზიდველი საკურსო ინსტრუმენტები); 4. ტექნოლოგიური მოწყობილობები (ტექნოლოგიების მიზანმიმართული, ეფექტიანი გამოყენება).

დისტანციური სწავლისა და სწავლების პირობებში, კვლევების მიხედვით, მნიშვნელოვანია გამოვეყნოთ მოტივაციის 3 თეორიული საფუძველი: 1. შინაგანი მოტივაცია სწავლის პროცესის ინიცირებისა და შენარჩუნების განმსაზღვრელი ძირითადი ფაქტორია, განსაკუთრებით, ელექტრონული სწავლების პირობებში (Cerasoli et al., 2014; Martens et al., 2004); 2. მოტივაციური პროცესების ახსნას ყველაზე უკეთ თვით-დეტერმინაციის თეორია (Self-determination theory-SDT) ახერხებს; 3. თვით-დეტერმინაციასთან ერთად შინაგანი მოტივაციის ფორმირებაში მნიშვნელოვან როლს ასრულებს პიროვნების ყურადღების, შესაბამისობის, თავდაჯერებულობისა და კმაყოფილების დონე (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction-ARCS).

თვით-დეტერმინაციის თეორია მოტივაციის ყველაზე კომპლექსური და ემპირიულად მხარდაჭერილი თეორიაა. ჩენისა და იანგის მიხედვით, სწორედ SDT აღწერს შემსწავლელის მოტივაციას ონლაინ სწავლების დროს ყველაზე სრულყოფილად (Chen & Jang, 2010). SDT ადამიანის მოტივაციის სამ განზომილებას გამოყოფს, ესენია: ინტერნალური (შინაგანი) მოტივაცია, ექსტერნალური (გარეგანი) მოტივაცია და დემოტივაცია. მოტივაციის განზომილებების მრავალი დეფინიცია არსებობს, როგორც ეს თავად მოტივაციის შემთხვევაშიც აღვნიშნეთ. შინაგანი მოტივაცია განსაზღვრულია, როგორც „რადაცის კეთება იმიტომ, რომ გსიამოვნებთ, ოპტიმალურად რთულია და მოგწონთ კეთების პროცესი“, გარეგანი მოტივა-

ცია გულისხმობს „რაიმეს კეთებას მხოლოდ იმიტომ, რომ მას კონკრეტულ, სასურველ შედეგამდე მივყავართ“, ხოლო დემოტივაცია გულისხმობს „მდგომარეობას, როდესაც მოქმედების განზრახვა სრულებით არ გვაქვს“ (Ryan & Deci, 2000). ელექტრონულ სასწავლო კონტექსტში, ავტორების აზრით, მოტივაციის წამყვანი ფორმა, რომელზეც ონლაინ-ინსტრუქტორმა ყველაზე ინტენსიურად უნდა იმოქმედოს, შინაგანი მოტივაციაა (Firat et al., 2018). შინაგანი მოტივაცია სტუდენტის სწავლის ქცევების მდგრადობას განაპირობებს, კერძოდ, დავალების შესრულებისა და შედეგის დადგომის (მაგ., გამოცდის ქულა) შემდეგ მოტივაცია არ ქრება, ის კვლავ აქტუალურია და სწავლის ქცევების ფუნქციონალურობას განაპირობებს. შესაძლოა გაჩნდეს შეკითხვა, თუ რატომ არის წამყვანი შინაგანი მოტივაცია ელექტრონული სწავლების დროს? პასუხი მარტივია. იმიტომ რომ ელექტრონულ სასწავლო გარემოში სტუდენტები უმეტესად დამოუკიდებლად სწავლობენ და ის ფაქტორები, რაც განმსაზღვრელ როლს ასრულებდა პირისპირ, სააუდიტორიო სწავლების პროცესში, ელექტრონულად აღარ არის ხელმისაწვდომი. შინაგანი მოტივაცია გარკვეულწილად აერთიანებს სტუდენტის ასიმილაციის, დახელოვნების, სპონტანური ინტერესისა და კვლევის ბუნებრივ მოთხოვნილებას, რაც კოგნიტური და სოციალური განვითარების მნიშვნელოვანი წინაპირობაა მთელი ცხოვრების მანძილზე (Csikszentmihalyi & Rathunde, 1993). აქვე უნდა აღინიშნოს, რომ უკუკავშირი, კომუნიკაცია და ჯილდო შინაგან მოტივაციაზე დადებითად აისახება (Ryan & Deci, 2000). შესაბამისად, რელევანტური შეზღუდვები, ეფექტიანი უკუკავშირი და სამართლიანი შეფასება შინაგანი მოტივაციის ჩამოყალიბების მნიშვნელოვანი საფუძველია (Firat et al., 2018). კვლევების მიხედვით, შინაგანი მოტივაცია შესრულების ძლიერი პრედიქტორია (Cerasoli et al., 2014). თუმცა, უნდა დავაზუსტოთ, რომ შინაგანი მოტივაცია გავლენას ახდენს შესრულებული სამუშაოს ხარისხზე, გარეგანი მოტივაცია კი ამ სამუშაოს ოდენობაზე. მკვლევრები გვიჩვენებენ, რომ გარეგანი მამოტივირებელი ფაქტორები გამოვიყენოთ სწავლის საწყის ეტაპზე, მას შემდეგ კი, რაც სწავლა ავტომატიზებული პროცესი გახდება, ისინი აქტუალურობას კარგავს (Lin et al., 2017). შინაგანი და გარეგანი მოტივაცია ერთმანეთის შემავსებელი ფაქტორები უფროა, ვიდრე ურთიერთგამომრიცხავი. შინაგანად მოტივირებულ სტუდენტს არ სჭირდება კონტროლი, რომ დავალება შეასრულოს და ლექციებს დაესწროს. ის ამას კონტროლის გარეშეც გააკეთებს. მისი კონტროლი შიგნიდან მომდინარეობს და თვითკონტროლი, ჩვეულებრივ, ქცევის მარეგულირებელი უფრო ძლიერი წყაროა, ვიდრე გარეგანი კონტროლი, მაგალითად, ლექტორის, მშობლების ად ა.შ.

მხრიდან. თუმცა, სწავლის პროცესი ვერ იქნება აბსოლუტურად დაცლილი გარეგანი მოტივატორებისგან. ისინი (მაგ. შექება, წახალისება, მცირე საჩუქარი ან სხვა) შესაძლებელია გამოვიყენოთ სწავლის პროცესის გახალისებისა და მიმზიდველობის გასაზრდელად (Lin et al., 2017).

აქვე, ნიშანდობლივია აღვნიშნოთ, რომ დისტანციური სწავლების დროს სწორედ შინაგანი მოტივაცია აღძრავს და ინარჩუნებს სტუდენტის ინტერესს დამოუკიდებლად შეისწავლოს საკითხი. შესაბამისად, განსაკუთრებით ონლაინ გარემოში მიმდინარე სწავლისა და სწავლების პროცესში, სტუდენტის მოტივაცია ის ფაქტორია, რომელიც აუცილებლად უნდა იყოს გათვალისწინებული კურსის დაგეგმვისას (Chen & Jang, 2010).

რეკომენდაციები - როგორ გავზარდოთ სტუდენტების მოტივაცია

ონლაინ რეჟიმში სწავლების პროცესში არსებულ გამოწვევებზე მრავალი წყარო მოგვითხრობს. განსაკუთრებით მნიშვნელოვანი გამოწვევა სტუდენტების ჩართულობის გაუმჯობესებაა. ჩართულობას, ისევე როგორც მოტივაციას მრავალი სხვადასხვა დეფინიცია აქვს, თუმცა ამ შემთხვევაში, ჩართულობაში ვგულისხმობთ სტუდენტის განცდას, რომ ის არის „აქ და ახლა“. „აქ და ახლა“ განცდის ფორმირება განსაკუთრებული გამოწვევა გახდა დისტანციური სწავლების რეჟიმში, ეკრანებს მიღმა, მითუმეტეს გამორთული გამოსახულებებით, როდესაც სტუდენტს შეუძლია დაკავდეს ლექციის მოსმენის გარდა სხვა აქტივობებით, რომელიც შესაძლოა, უფრო იტაცებდეს მის ყურადღებას.

ონლაინ სწავლებასთან დაკავშირებული პრობლემები, რეალურად განსხვავებულია სააუდიტორიო გარემოში აღმოცენებული გამოწვევებისგან. სტუდენტები, ჩვეულებრივ მეტად ჩართულნი არიან საკლასო სწავლების პირობებში. სახლიდან მუშაობა კი მათ შესაძლოა ყურადღების ფოკუსირებაში უშლიდეს ხელს. მითუმეტეს, მესამე მილენიუმი ონლაინ სწავლების ეპოქაა. ის, რაც ადრე დაუჯერებელი და წარმოუდგენელი იყო ჩვენი ყოველდღიურობა გახდა. მილიარდობით სტუდენტი სწავლობს ონლაინ მსოფლიოს მასშტაბით. მათი და მათი ინსტრუქტორების გამოცდილებაზე დაყრდნობით ინტერნეტ-სივრცეში ონლაინ სწავლებაში სტუდენტის ჩართულობის ამადლების რეკომენდაციებიც მომრავლდა. ქვემოთ რამდენიმე წყაროს შეჯერების საფუძველზე შემუშავებულ საინტე-

რესო და ამასთან, ფუნქციონალურ გზას შემოგთავაზებთ, რაც სტუდენტების მოტივაციის გაზრდაში დაგეხმარებათ (Ryan & Deci, 2000).

მიაწოდეთ სტუდენტებს დროული და სენსიტიური უკუკავშირი - უკუკავშირი ონლაინ სწავლების პროცესში კრიტიკული დატვირთვისაა. საკლასო სწავლების პირობებში ლექტორს უამრავი შესაძლებლობა აქვს მიაწოდოს სტუდენტს უკუკავშირი რეალურ დროში, რაც ეხმარება სტუდენტებს მათ შეცდომებსა და ძლიერ მხარეებზე ფოკუსირებაში. როდესაც სწავლება ონლაინ რეჟიმში ინაცვლებს, დაგვიანებული უკუკავშირი შესაძლოა სტუდენტის იზოლირების განცდის ჩამოყალიბების საფუძველი გახდეს, რაც მის დემოტივაციას იწვევს. 21-ე საუკუნეში, ტექნოლოგიური პროგრესი მასწავლებლებს სენსიტიური და დროული უკუკავშირის მიწოდების განუზომელ შესაძლებლობას სთავაზობს, მაგალითად:

1.1. გაუზიარეთ სტუდენტებს ვერბალური უკუკავშირი ონლაინ-ლექციის პირობებში.

1.2. მიაწოდეთ მათ ვიდეო უკუკავშირი, საგნის სპეციფიკიდან გამომდინარე, ეს შეიძლება იყოს ევრანის ჩანაწერი, რომელიც სტუდენტებს სხვადასხვა ოპერაციების შესრულების გზამკვლევად გამოადგებათ;

1.3. შეგიძლიათ ონლაინ სასწავლო პლატფორმაზე შექმნათ აქტივობები, რომლებსაც ჩაშენებული ექნება უკუკავშირის კომპონენტი. მაგალითად, როგორცაა მუდღში ტესტის ფუნქცია.

2. რესურსები ადვილად ხელმისაწვდომი გახადეთ - ონლაინ კურსებს ძლიერი უპირატესობა აქვთ, საკურსო მასალები ჩვეულებრივ, ხელმისაწვდომია ელექტრონული ფორმით. თქვენი, როგორც ონლაინ ინსტრუქტორის მოვალეობაა, მიაწოდოთ სტუდენტებს დამატებითი საკითხავი მასალის შემცველი ბმულები, მრავალფეროვანი ფორმატის მასალები, რაც მთავარია, უნდა გახადოთ ისინი ადვილად (და უფასოდ) ხელმისაწვდომი. ამ გზით თქვენ შეგიძლიათ დარწმუნებული იყოთ, რომ სტუდენტები ყოველთვის შეძლებენ რესურსებთან წვდომას, როდესაც დასჭირდებათ.

2.1. მარტივად შეგიძლიათ სტუდენტებს მისცეთ საგანმანათლებლო წყაროების ბმული. გაითვალისწინეთ, წყაროს რელევანტურობაში, ადეკვატურობასა და ჭეშმარიტებაში ჯერ თავად უნდა დარწმუნდეთ, სანამ სტუდენტებს გაუზიარებთ.

2.2. თქვენი პირადი რესურსების გასაზიარებლად შეგიძლიათ ისინი ჯერ Google Drive-ზე გადაიტანოთ, დააორგანიზოთ შესაბამის საქალაქურ დონეებში და უკვე ორგანიზებული საქალაქის ბმული გააზიაროთ. ეს დაგეხმარებათ სტუდენტებისთვის უკვე გაფილტრული და რელევანტური მასალების გაზიარებაში. თუმცა, ასევე გაითვალისწინეთ, რომ ინფორმაციის დამოუკიდებლად მოძიება, მისი ადეკვატურობის, სანდოობისა და რელევანტურობის შეფასების უნარი ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი უნარია, რაც სტუდენტს უნდა გამოუმუშავოთ. ამ პროცესში მათ შეგიძლიათ მათ მიერ მოძიებული წყაროების შეფასებით დაეხმაროთ. თავიდანვე განუსაზღვროთ რა ტიპის წყაროები ითვლება სანდოდ თქვენს სფეროში, რომელია ყველაზე გავლენიანი გამოცემები და რას უნდა მიაქციონ ყურადღება წყაროს შეფასების პროცესში.

3. გამოიყენეთ სწავლების მრავალფეროვანი მეთოდები - ადამიანები ერთმანეთისგან განსხვავდებიან. აღნიშნულის გაცნობიერება, ზოგადად გაგიმარტივებთ სტუდენტებთან ეფექტიან კომუნიკაციას. სტუდენტების ნაწილი მასალას უკეთ ვიზუალური ფორმით ითვისებს, ნაწილი აუდიო ჩანაწერების საფუძველზე, ნაწილს კი საერთოდ, კითხვა ურჩევნია. სტუდენტებს განსხვავებული კოგნიტური სტილი აქვთ, რაც მათთვის ეფექტიანი სწავლების მეთოდების შემუშავების პროცესში გასათვალისწინებელი ფაქტორია. ლექტორის ერთ-ერთი დანიშნულება ონლაინ-სწავლების პირობებში მრავალფეროვანი მასალის ხელმისაწვდომობის უზრუნველყოფაა, რომელიც მოიცავს ვიზუალურ, აუდიო და ტექსტურ ფორმატს.

4. ლექტორის ენთუზიაზმი - მხოლოდ მოტივირებულ ლექტორს შეუძლია სტუდენტების მოტივირება. ყველაზე დაინტერესებული და მოტივირებული სტუდენტიც კი დაკარგავს ინტერესს თუ მის ლექტორს ანალოგიურ მოტივაციასა და ინტერესს ვერ შეამჩნევს. შესაბამისად, მნიშვნელოვანია ანახოთ სტუდენტებს რამდენად საინტერესო და მნიშვნელოვანია თქვენთვის ის სფერო, რასაც ასწავლით. ამას რამდენიმე გზით შეძლებთ: მოამზადეთ საინტერესო ლექციები, დაგეგმეთ ემოციური და მიმზიდველი დისკუსიები, გამუდმებით დაუკავშირეთ საკურსო მასალა რეალურ ცხოვრებას და თქვენ ნახავთ რამდენად სასიამოვნო იქნება თქვენი სტუდენტების გამოხმაურება.

5. კარგი დაგეგმვა და ორგანიზება - საკლასო სწავლების პროცესი მეტი იმპროვიზაციის შესაძლებლობას იძლევა ჯგუფური მუშაობის მიმართულებით. თუმცა, ონლაინ კონტექსტში დაგეგმვა და ორგანიზება სწავლების ეფექტიანობის ხელშეწყობისა და სტუ-

დენტების ინტერესის გამომწვევი ერთ-ერთი კრიტიკული სტრატეგიაა. დაგეგმვა მნიშვნელოვანია როგორც ტექნიკური, ასევე შინაარსობრივი მიმართულებითაც. ეს პროცესს - მოქნილს და სტუდენტს - კმაყოფილს ხდის.

6. მიაწოდეთ სტუდენტს ცხადი მაგალითები - ცოდნის ყველაზე თეორიული მიმართულებებიც კი შესაძლებელია დაუკავშირდეს რეალურ ცხოვრებისეულ სიტუაციებს, რაც სტუდენტებისთვის საკითხს გაცილებით უფრო ადვილად გასაგებს ხდის.

7. გაზარდეთ სტუდენტების ავტონომიურობა - ონლაინ სასწავლო გარემოში სტუდენტები აღწევენ წარმატებას მაშინ, როდესაც თავად მართავენ საგანმანათლებლო პროცესებს, მასწავლებლის/ინსტრუქტორის დავალება კი მათი მხარდაჭერაა. სტუდენტების ავტონომიურობის ამაღლება რამდენიმე გზით შეგიძლიათ:

7.1. დავალებების კალენდრის შექმნა, მასალების დაგეგმვა, რაც კურსის ფარგლებში სტუდენტმა უნდა შეისწავლოს (სტუდენტებისთვის შესაძლოა ეს გზა უფრო ფუნქციონალური იყოს თავიანთი სასწავლო გრაფიკის დაგეგმვის პროცესში, ვიდრე მასალების ყოველკვირეული მიწოდება);

7.2. სტუდენტების ჩართვის წახალისება ინდივიდუალური მიზნების დასახვის პროცესში. ეს დაეხმარება სტუდენტს სასწავლო კურსთან იდენტიფიკაციასა და თავისი როლის გაცნობიერებაში;

7.3. სტუდენტების დამოუკიდებელი გადაწყვეტილებების წახალისება მათთვის ახალი საგანმანათლებლო სცენარებისა და სიტუაციების მიწოდებისას.

8. წახალისეთ ურთიერთთანამშრომლობა - სტუდენტები მეტად ჩართულები არიან სწავლაში, თუ მათ ერთად მუშობა და ჯგუფური პროექტის შექმნა ევალებათ. თანამშრომლობის უნარი მნიშვნელოვანია ყველა საფეხურისა და მიმართულების სტუდენტისთვის. ამ უნარის გამომუშავება საკლასო დისკუსიებისა და ჯგუფური პროექტების საშუალებით შეიძლება.

9. ჰკითხეთ აზრი თქვენს სტუდენტებს - სტუდენტების მოტივაციას ერთიორად ზრდის შესაძლებლობა, გამოთქვან საკუთარი აზრი არა მხოლოდ შინაარსობრივ და სალექციო საკითხებზე, არამედ ტექნიკური, კურსის მორგანიზებელი დეტალების შესახებ. ჰკითხეთ სტუდენტებს აზრი თუ როგორ მიდის კურსი, რას შეცვლიდნენ მიმდინარეობისას. ეს ინფორმაცია ლექტორს სტუდენტების საჭიროებებზე მორგებულ გეგმის შემუშავებაში ეხმარება. სტუდენტთა აზრის მოსმენა და გათვალისწინება მათ თავს

ღირებულად და მნიშვნელოვნად აგრძნობინებს, რაც სწავლის მოტივაციის ერთ-ერთი მყარი საფუძველია.

პრაქტიკული დავალებები დამოუკიდებლად შესასრულებლად

სავარჯიშო 1 - ტვინი 101 (Petrasek et al., 2018).

წაკითხეთ სტატია - “You Can Grow Your Intelligence” (Blackwell), რომლის გადმოწერას ამ ბმულიდან შეძლებთ:

<http://www.mindsetworks.com/websitemedia/youcangrowyourintelligence.pdf>

სტატიის გაცნობის შემდეგ:

1. დაფიქრდით იმ უნარებზე, რაც ვარჯიშის შედეგად განივითარეთ (მაგ. სპორტი, მუსიკალური ინსტრუმენტები და ა. შ.).
2. რა ახალ ცოდნას შეიძენთ და რა უნარებს განივითარებთ აღნიშნული კურსის სათანადოდ შესწავლით. გამოყავით 3 სიკეთე, რასაც ამ კურსის შესწავლა მოგცემთ?
3. ჩამოწერეთ თქვენი ძლიერი და სუსტი მხარეები, რაც, ერთი მხრივ, დაეგეხმარებათ მასალის ათვისებაში და, მეორე მხრივ, ხელს შეგიშლით.
4. რა ფაქტორები განაპირობებენ თქვენს ძლიერ და გასაუმჯობესებელ მხარეებს?
5. რომელი რესურსი/რესურსები იქნება ყველაზე ფუნქციონალური ამ სირთულეებთან გასამკლავებლად და სწავლის მოტივაციის ასამაღლებლად.?

სავარჯიშო 2 - დაგეგმე სწავლის პროცესი

სცადეთ გაიხსენოთ თქვენი ცხოვრებიდან სამი რამ, რაც ისწავლეთ, როგორც თვით-ორიენტირებულმა სტუდენტმა და **უპასუხეთ კითხვებს;**

- რა მიზნები გქონდათ დასახული?
- როგორი იყო ამ მიზნის მისაღწევი გეგმა?
- სხვების დახმარებით ისწავლეთ თუ წიგნების ან ელექტრონული რესურსის გამოყენებით?
- გაგიჭირდათ კითხვებზე პასუხის გაცემა?

- როგორ ფიქრობთ, მიაკუთვნებთ თქვენს თავს თვით-რეგულირებადი სტუდენტების რიცხვს?
- ობიექტური და გულწრფელი ხართ თვითშეფასებისას?
- როგორ გირჩევნიათ ინფორმაციის გადამუშავება ვიზუალურად, აუდიალურად, კინესთეტიკურად, თუ ინტერაქციის საშუალებით? რომელია თქვენი ძლიერი მხარე ინტელექტის ტიპების თანახმად? (შეგიძლიათ გაეცნოთ გარდნერის მრავლობითი ინტელექტის თეორიას)
- რამდენად ხართ მზად სწავლის პროცესში საკუთარ თავზე ორიენტირებისთვის?
- თუ თქვენთვის პრიორიტეტული ფორმატით არ მიდის სწავლის პროცესი, რამდენად შეგიძლიათ ადაპტირდეთ - რისი დათმობა შეგიძლიათ; სად გადის ეს ზღვარი?

გააკეთეთ თვითრეფლექსია ზემოთ ჩამოთვლილი კითხვების მიხედვით, რაც დაგეხმარებათ საკუთარი სწავლის პროცესის მიზანმიმართულად დაგეგმვაში.

თვითრეფლექსიის შემდეგ გაეცანით ქვემოთ მოცემულ ტექსტს:

საკუთარი თავის შესახებ ცოდნის დაგროვებასთან ერთად, მნიშვნელოვანია შესაბამისი **დამოკიდებულებების გამომუშავებაც**, ერთ-ერთი ასეთი დამოკიდებულება „მე შემეძლია“ ტიპის ფრაზაში ჩანს, რომელიც გულისხმობს, რომ საკუთარ თავს განიხილავთ, როგორც კომპეტენტურ სტუდენტს, ისეთს, რომელსაც შეუძლია მიზნის მისაღწევად საჭირო გეგმას მიჰყვეს.

ასევე, მნიშვნელოვანია „სწავლის პროცესზე პასუხისმგებლობის აღება“ და „დაბრკოლებების, როგორც გამოწვევის განხილვა და არა როგორც გადაუჭრელი პრობლემის“. როგორც წესი დისტანციური სწავლებისას პასუხისმგებლობა როგორც წარმატებულ ისე წარუმატებელ შედეგზე სტუდენტს ეკისრება იმდენად, რამდენადაც, სტუდენტი მისი შესაძლებლობებისა და დამოკიდებულებების წყალობით მიდის წინ ან ნებდება. ხოლო მასალა, აქტივობათა ერთობლიობა, რომელიც სასწავლო კურსით არის გათვალისწინებული ისე უნდა იყოს დაგეგმილი, რომ სტუდენტის შემოქმედებითობა და დამოუკიდებლობა წახალისოს. ეს ორი კომპონენტიც უმნიშვნელოვანესია წარმატებისთვის ისევე, როგორც საჭიროების შემთხვევაში დახმარების ძიებისა და მიღებისთვის მზაობა. თვით-ორიენტირებული სტუ-

დენტი ყველა იმ რესურსს იყენებს, რომელიც არსებობს, მისთვის ხელმისაწვდომია და თვითონ ქმნის იმას, რომელიც ჯერ არ შექმნილა.

სწავლის პროცესში თვით-ორიენტირებული სტუდენტი ცდილობს და ახერხებს, საკუთარი თავის, შესაძლებლობების გაუმჯობესებას. სწავლის დროს საკუთარი თავზე ორიენტირების გავარჯიშებისთვის შეგიძლიათ შემდეგ კითხვებზე პასუხის გაცემით დაიწყოთ:

- ვგრნობ, რომ შემოდის თითქმის ყველაფრის სწავლა, რისი სწავლაც შეიძლება დამჭირდეს?
- სწავლის დროს, ჩვეულებრივ, ჩემ თავზე ვიღებ ინიციატივას? თუ ველი სანამ სხვა მეტყვის თუ რა, როგორ და როდის უნდა ვისწავლო?
- რაზე ვარ ფოკუსირებული - ინფორმაციის მიღებასა და უნარების განვითარებაზე თუ უბრალოდ იმაზე, რომ კურსის მოთხოვნებს შევესაბამებოდე?
- როცა პრობლემებსა და ბარიერებს ვაწყდები, ხელეზამოყრილი ვარ და ვნებდები თუ შევახსენებ ჩემ თავს, რომ დაბრკოლებათა გადალახვა სწავლის პროცესის ბუნებრივი მდგენელია და სწრაფადვე ვიწყებ იმ გზების მონახვას, რომელიც გამოწვევასთან გამკლავებისა და მიზნის მიღწევაში დამეხმარება?
- საკუთარ თავთან ჩემი საუბარი როგორ ჟღერს „რა იქნებოდა ასე რომ მეცადა“? თუ „რა იქნებოდა ეს რომ არ მომხდარიყო“?
- შემოდის ვაღიარო, რომ ზოგჯერ დახმარება მჭრდება და მარტო ვერ ვუმკლავდები ამ გამოწვევას? შემოდის ეს დახმარება მივიღო ექსპერტების, მეგობრების, ჯგუფელების, მასწავლებლისგან?
- ვარ ამაყი იმით, რისი სწავლაც დამოუკიდებლად შევძელი? ვაღიარებ ჩემს მიღწევებს და ვარ კმაყოფილი იმით, რასაც უკვე მივაღწიე?

მას შემდეგ, რაც უპასუხებთ ამ კითხვებს, გადაავლეთ თვალი პასუხებს და განსაზღვრეთ სად და რა სახის დახმარება გჭირდებათ. დაიწყეთ საკუთარი თავის გაუმჯობესებაზე ზრუნვა.

საკუთარი თავის შესახებ ცოდნის გაღრმავებასა და შესაბამისი დამოკიდებულებების ფორმირებასთან ერთად, მნიშვნელოვანია ისეთი უნარების განვითარებაც, როგორცაა მიზნების დასახვა, მათ მისაღწევად საჭირო გეგმის შედგენა, რესურსის მოძიება (როგორც ადამიანური ისე მატერიალური რესურსი იგულისხმება), სწავლის გეგმის სისრულეში

მოყვანისა და მიღებული შედეგის შეფასების უნარები (შეგიძლიათ ნიმუშის სახით გამოიყენოთ და შეავსოთ ცხრილი N1) აქვე სახსენებელია დროის მენეჯმენტისა და ანგარიშის/რეპორტის მომზადების უნარებიც. ამ უნარებთან ერთად თვით-ორიენტირებული შემსწავლელის ყველაზე მნიშვნელოვანი მახასიათებელი მიზანსწრაფულობაა, რაც საშუალებას აძლევს ამ ადამიანს დაბრკოლებებისა თუ წარუმატებლობის მიუხედავად მაინც იაროს მიზნისკენ დაგეგმილ გზაზე.

მოდებულ ინფორმაციასა და ზემოთ განხილულ მასალაზე დაყრდნობით, განსაზღვრეთ მოცემულ კურსზე სწავლის თქვენი მიზანი, აღწერეთ მიზნამდე მისასვლელი გზა - როგორ გეგმავთ ამ მიზნის მიღწევას? რა სახის მატერიალური და არამატერიალური რესურსი გჭირდებათ მიზნის მისაღწევად? რამდენი დროა საჭირო თითოეული მიზნის/ქვე-მიზნის მისაღწევად? ეცადეთ დეტალურად აღწეროთ რა დავალებების შესრულება მოგიწევთ და რამდენ ხანში ფიქრობთ, რომ აითვისებთ საგანს სათანადო დონეზე. თქვენი რომელი უნარი/შესაძლებლობა დაგეხმარებათ ამ საგნის ეფექტიანად დაუფლებაში? თქვენი რომელი მახასიათებელი შეგიშლით ხელს კარგად სწავლაში?

ცხრილის შედგენის შემდეგ, აწარმოეთ სწავლის პროცესის მონიტორინგი და შეაფასეთ პროცესი. შეფასებისას შეგიძლით იხელმძღვანელოთ ასეთი კითხვებით: რამდენად მიაღწიეთ მიზანს? იმ გეგმას მიჰყევით, რაც წინასწარ გაწერეთ თუ ცვლილებების შეტანა დაგჭირდათ? რესურსები სრულად გამოიყენეთ თუ მოგიწიათ ჩამატება? დრო თუ იყო საკმარისი?

ცხრილი N1.

მიზანი	გეგმა	რესურსი	დრო	შეფასება
რა არის მიზანი?	როგორ უნდა მივაღწიო?	რა მჭირდება?	რამდენ ხანში შევძლებ?	რა გამოვიდა?
”				
”				

ბიბლიოგრაფია

- American Psychological Association. (2020). 8 Tips for Fostering Children ' s Self-Regulation and Promoting Creativity. May.
- Antisdel, N. (2016). In search of definitive best practices for online higher education (Doctoral dissertation, Tesis]. University of the Cumberland. Recuperado de: <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.15234.89284>
- Artino, A. R. (2008). Motivational beliefs and perceptions of instructional quality: Predicting satisfaction with online training. *Journal of Computer Assisted Learning*, 24(3), 260–270. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2007.00258.x>
- Barak, M., Watted, A., & Haick, H. (2016). Motivation to learn in massive open online courses: Examining aspects of language and social engagement. *Computers and Education*, 94(4), 49–60. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.010>
- Bryant, J., & Bates, A. J. (2015). Creating a constructivist online instructional environment. *TechTrends*, 59(2), 17–22.
- Cerasoli, C. P., Nicklin, J. M., & Ford, M. T. (2014). Intrinsic motivation and extrinsic incentives jointly predict performance: A 40-year meta-analysis. *Psychological Bulletin*, 140(4), 980–1008. <https://doi.org/10.1037/a0035661>
- Chen, K. C., & Jang, S. J. (2010). Motivation in online learning: Testing a model of self-determination theory. *Computers in Human Behavior*, 26(4), 741–752. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.01.011>
- Chmielewski, M. A. (1998). Computer anxiety and learner characteristics: their role in the participation and transfer of Internet training. *Dissertation Abstracts International Section A: Humanities and Social Sciences* 59, 3-A, 0791.
- Cho, M. H., & Shen, D. (2013). Self-regulation in online learning. *Distance Education*, 34(3), 290–301. <https://doi.org/10.1080/01587919.2013.835770>
- Collis, B., De-Boer, W. & Slotman, K. (2001). Feedback for Web-based assignments. *Journal-of-Computer-Assisted-Learning* 17, 306–313.
- Csikszentmihalyi, M., & Rathunde, K. (1993). The measurement of flow in everyday life: Toward a theory of emergent motivation. In J. E. Jacobs (Ed.), *Nebraska Symposium on Motivation, 1992: Developmental perspectives on motivation* (pp. 57–97). University of Nebraska Press.
- Federico, P. A. (2000). Learning styles and student attitudes toward various aspects of networkbased instruction. *Computers in Human Behavior*, 16, 359–379.

- Federico, P. A. (2000). Learning styles and student attitudes toward various aspects of networkbased instruction. *Computers in Human Behavior*, 16, 359–379
- Firat, M., Kılınc, H., & Yüzer, T. V. (2018). Level of intrinsic motivation of distance education students in e-learning environments. *Journal of Computer Assisted Learning*, 34(1), 63–70. <https://doi.org/10.1111/jcal.12214>
- Fryer, L. K., & Bovee, H. N. (2016). Supporting students' motivation for e-learning: Teachers matter on and offline. *Internet and Higher Education*, 30, 21–29. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2016.03.003>
- Garland, D. & Martin, B.N. (2005). Do gender and learning style play a role in how online courses should be designed? *Journal of Interactive Online Learning*, 4, 67–81.
- Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2000). Critical inquiry in a text-based environment: Computer conferencing in higher education. *The Internet and Higher Education*, 2(2-3), 87-105.
- Grabe, M. B. (2014). Estimating the degree of failed understanding: a possible role for online technology. *Journal of Computer Assisted Learning*, 30(2), 173-186.
- Heinssen, R. K., Glass, C. R. & Knight, L. A. (1987). Assessing computer anxiety: development and validation of the Computer Anxiety Rating Scale. *Computers in Human Behaviour* 3, 49–59.
- Holt, R. (2010). An analysis of contemporary adult learning theories and the implications for teaching in the local church for spiritual maturity. ProQuest Dissertations and Theses; ProQuest Religion.
- Hoskins, S. L., & van Hooff, J. C. (2005). Motivation and ability: which students use online learning and what influence does it have on their achievement? *British Journal of Educational Technology*, 36(2), 177–192. doi:10.1111/j.1467-8535.2005.00451.x
- Howe, C. (1998). Psychology teaching in the 21st Century. *The Psychologist* 11, 371–373.
- Jackson, L. A., Ervin, K. S., Gardner, P. D. & Schmitt, N. (2001). Gender and the Internet: women communicating and men searching. *Sex Roles* 44, 363–379.
- James, G. W. (2001). Take the ID road to success. *Training and Development*, 55, 16–17.
- Ke, F. (2010). Examining online teaching, cognitive, and social presence for adult students. *Computers & Education*, 55, 808-20.
- Keengwe, J., & Kidd, T. T. (2010). Towards best practices in online learning and teaching in higher education. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 6(2), 533-541.
- Kehrwald, B. (2008). Understanding social presence in text-based online learning environments. *Distance Education*, 2 (1), 89-106.

- Keller, J. M. (1979). Motivation and instructional design: A theoretical perspective. *Journal of Instructional Development*, 2(4), 26–34. <https://doi.org/10.1007/BF02904345>
- Knapp, B (2004). *How to Prepare to Attend a Synchronous E-Learning Course*. (ed. Piskurich, G.) in *Getting the Most from Online Learning*. San Francisco, John Wiley & Sons.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Kolb, D. A. (1999). *Learning style inventory: version 3*. Boston: Hay/McBer Training Resources Group.
- Lin, M. H., Chen, H. C., & Liu, K. S. (2017). A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3553–3564. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>
- Litt, S., & Moore, A. (2013, April 19). *Motivating the Distance Learning Student*. Retrieved December 12, 2021, from Slideshare.net: <https://www.slideshare.net/fscjopen/motivating-the-distance-learning-student>
- Lu, H.-P., & Chiou, M.-J. (2010). The impact of individual differences on e-learning system satisfaction: A contingency approach. *British Journal of Educational Technology*, 41(2), 307–323. doi:10.1111/j.1467-8535.2009.00937.x
- Lucy M. & Guglielmino, P. J. (2004). *Becoming a More Self-Directed Learner Why and How* (ed. Piskurich, G.) in *Getting the Most from Online Learning*. San Francisco, John Wiley & Sons.
- Maddix, M., Estep, J., Lowe, M. (2012). *Best practices of online education: A guide for Christian higher education*. Charlotte, NC: Information Age Publishing.
- Martens, R. L., Gulikerst, J., & Bastiaens, T. (2004). The impact of intrinsic motivation on e-learning in authentic computer tasks. *Journal of Computer Assisted Learning*, 20(5), 368–376. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2004.00096.x>
- Martinez, M. A. (1999). An investigation into successful learning: measuring the impact of learning orientation, a primary learner-difference variable, on learning. *Dissertation Abstracts International Section A: Humanities and Social Sciences* 60, 3-A, 0648
- McManus, T. F. (2000). Individualizing instruction in a Web-based hypermedia learning environment: nonlinearity, advance organizers, and self-regulated learners. *Journal of Interactive Learning Research* 11, 219–251.
- McMillan, J. H., & Forsyth, D. R. (1991). What theories of motivation say about why learners learn. *New Directions for Teaching and Learning*, 45, 39–52. <https://doi.org/10.1002/tl.37219914507>

- Merriam, S., Caffarella, R., & Baumgartner, L. (2006). *Learning in adulthood* (3rd ed.). San Francisco: Jossey-Bass.
- Miura, I. T. (1987). The relationship of computer self efficacy expectations to computer interest and course enrolment in college. *Sex Roles* 16, 303–311.
- Morrell, R. W., Mayhorn, C. B. & Bennett, J. (2000). A survey of World Wide Web use in middleaged and older adults. *Human Factors* 42, 175–182.
- Oliver, R. & McLoughlin, C. (2001). Exploring the practise and development of generic skills through Web-based learning. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia* 10, 207–225.
- Pelz, B. (2008). (My) three principles of effective online pedagogy. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 14(1), 103-16.
- Petrasek, M., Noltemeyer, A., James, A., Green, J., Palmer, K., & Ritchie, R. (2018). Activities to Enhance Student Motivation and Engagement.
- Pintrich, P. (2004). A conceptual framework for assessing motivation and SRL in college students. *Educational Psychology Review*, 16(4), 385–407. https://deepblue.lib.umich.edu/bitstream/handle/2027.42/44454/10648_2004_Article_NY00000604.pdf;jsessionid=84C5931C2B16127B3BB6CD5DC43C8B0F?sequence=1
- Piskurich, G. (2003). *Preparing Learners for eLearning*. San Francisco, CA; Jossey Bass.
- Plous, S. (2000). Tips on creating and maintaining an educational World Wide Web site. *Teaching of Psychology* 27, 63–70.
- Rienties, B., Tempelaar, D., Giesbers, B., Segers, M., & Gijsselaers, W. (2014). A dynamic analysis of why learners develop a preference for autonomous learners in computer-mediated communication. *Interactive Learning Environments*, 22(5), 631–648. <https://doi.org/10.1080/10494820.2012.707127>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. R. (2008). *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications* (3 ed.). Pearson.
- Semmar, Y. (2006). Yassir Semmar University of Qatar. *Journal of Adult and Continuing Education*, 12(2), 244–256.
- Shea, P., & Bidjerano, T. (2009). Community of inquiry as a theoretical framework to foster “epistemic engagement” and “cognitive presence” in online education. *Computer and Education*, 52, 543-553.

- Sun, A., & Chen, X. (2016). Online education and its effective practice: A research review. *Journal of Information Technology Education: Research*, 15, 157-190. <https://doi.org/10.28945/3502>
- Swan, K., Garrison, D. R., & Richardson, J. (2009). A constructivist approach to online learning: The community of inquiry framework. In C. R. Payne (Ed.), *Information technology and constructivism in higher education: Progressive learning frameworks* (pp. 43-57). Hershey, PA: IGI Global.
- Tolmie, A. & Anderson, T. (1989). Information technology and peer-based tutorials. *The Psychologist* 11 (8), 381–384.
- Wang, K. H., Wang, T. H., Wang, W. L. & Huang, S. C. (2006). Learning styles and formative assessment strategy: enhancing student achievement in web-based learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 22, 207–217.
- Wang, Y. D. (2014). Building student trust in online learning environment. *Distance Education*, 35(3), 345-359.
- Whipp, J. L., & Lorentz, E. R. A. (2009). Cognitive and social help giving in online teaching: An exploratory study. *Educational Technology Research and Development*, 57, 169-192.
- Yang, J., Yu, H., Chen, S. J., & Huang, R. (2014). Strategies for smooth and effective cross-cultural online collaborative learning. *Educational Technology & Society*, 17(3), 208-221.
- Yuan, J., & Kim, C. (2014). Guidelines for facilitating the development of learning communities in online courses. *Journal of Computer Assisted Learning*, 30, 220-232.
- Zimmerman, B. J., & Schunk, D. H. (2011). Self-regulated learning and performance: An introduction and an overview. In B. J. Zimmerman, & D. H. Schunk (Eds.), *Handbook of self-regulation of learning and performance* (pp. 1–12). New York: NY: Routledge.

III თავი: ინტერაქტიული სწავლა და სწავლების ინსტრუმენტები

დისტანციური სწავლება ყოველდღიურად უფრო მეტად ანაცვლებს ტრადიციულ სასწავლო მეთოდებს. იცვლება რა საკლასო ოთახი, დავიწყებას მიეცემა ის მეთოდები, რომლებიც წლების წინ, სკოლაში სწავლის დროს გამოიყენებოდა. უმჯობესია დავიწყოთ ფიქრი სწავლებისა და სწავლის ახალ მეთოდებზე, რაც დაფუძნებულია ციფრული სასწავლო ინსტრუმენტებსა და ტექნოლოგიებზე.

ციფრული სწავლება მოითხოვს წიგნის ნაცვლად კომპიუტერის და სხვა ელექტრო მოწყობილობების გამოყენებას, პროგრამული უზრუნველყოფის პროგრამებისა და აღჭურვილობის ჩათვლით, მარტივი კალმისგან განსხვავებით. ეს შეიძლება მოიცავდეს საიტების, სერვისების, პროგრამების, სასწავლო ხელსაწყოების და ტექნოლოგიების გამოყენებას, როგორცაა სასწავლო ინსტრუმენტები, რომლებიც შექმნილია შინ გამოყენებისთვის.

სასწავლო ინსტრუმენტები და ტექნოლოგია საშუალებას აძლევს სტუდენტებს, განავითარონ ეფექტური თვითმართვის და სწავლის უნარები. მათ შეუძლიათ თვითონვე დაადგინონ რა უნდა ისწავლონ, იპოვონ და გამოიყენონ ონლაინ რესურსები, მოიძიონ ინფორმაცია პრობლემის შესახებ, შეაფასონ შედეგი და მოახდინონ უკუკავშირი. ეს ზრდის მათ ეფექტურობას და პროდუქტულობას. სტუდენტების ჩართულობის გარდა, ციფრული სასწავლო ინსტრუმენტები და ტექნოლოგია ავითარებს კრიტიკული აზროვნების უნარს, რაც ანალიტიკური მსჯელობის განვითარების საწინდარია. ბავშვები, რომლებიც ფანტაზიისა და ლოგიკიკური აზროვნების ჩართვით ცდილობენ უპასუხონ ღია კითხვებს, იძენენ გადაწყვეტილებების მიღების და არა მხოლოდ დროებითი ზეპირობის უნარს.

ციფრული სწავლება ბევრად უფრო ინტერაქტიული და შთამბეჭდავია, ვიდრე მოცულობითი სახელმძღვანელოები ან ცალმხრივი ლექციები, ისინი უზრუნველყოფენ უკეთეს კონტექსტს, უფრო დიდ პერსპექტივას და უფრო საინტერესო აქტივობებს, ვიდრე ტრადიციული მეთოდები. ეს საშუალებას აძლევს მოსწავლეებს, უკეთ დაამყარონ კავშირი სასწავლო მასალასთან. გარდა ამისა, ისინი ხშირად გვთავაზობენ ინფორმაციის გადამუშავების უფრო საინტერესო გზას. ეს აისახება მათი შეფასებების პროცენტულ მაჩვენებლებში და ტესტის ქულებში. ასევე, როდესაც სტუდენტები თვალყურს ადევნებენ საკუთარ პროგრესს, ეს ეხმარება მათ, აიმაღლონ მოტივაცია და გახდნენ უფრო ანგარიშვალდებულნი.

ციფრული სასწავლო ინსტრუმენტები მასწავლებლებისა და მშობლების მეტად დაინტერესებას იწვევს.

სასწავლო ინსტრუმენტები და ტექნოლოგიები, როგორცაა სწავლების სოციალური პლატფორმები, მასწავლებლებს უმარტივებს ისეთ საქმეს, როგორცაა სტუდენტთა ჯგუფების შექმნა და მართვა. ციფრულ სწავლებაზე გადართვის დადებითი მხარეები რეპეტიტორებთან მეცადინეობის უპირატესობებს შეიძლება შევადაროთ, სადაც მასწავლებლებს უფრო მეტი თავისუფალი დრო აქვთ ინდივიდუალური და მცირე ჯგუფის საჭიროებებზე სამუშაოდ. თითოეული მოსწავლისთვის სწავლის თანმიმდევრობის მორგების შესაძლებლობა, განათლებას უფრო პროდუქტიულს ხდის ხარვეზების სწრაფად აღმოფხვრის და პროგრესის დაჩქარებით. დინამიური ჯგუფები, ვორქშოფები და პროექტზე დაფუძნებული სწავლა, არსებულ განათლების მოდელს კიდევ უფრო მეტად თანამშრომლობით ხასიათს სძენს.

ბოლო წლებში, ბექდურიდან ციფრულზე გადასვლამ გავლენა მოახდინა იმაზე, თუ როგორ ვსწავლობთ. ეს გადასვლა გარდაქმნის ფორმალურ განათლებას და ზრდის სწავლის შესაძლებლობებს. ციფრული სწავლება არა მხოლოდ საშუალებას აძლევს სტუდენტებს მიიღონ მეტი და მეტი ინფორმაცია, არამედ იმის გარანტიაც არის, რომ მოცემული ინფორმაცია მორგებულია და შეესაბამება მათ პირად საჭიროებებს. შესაძლებლობა, დაეხმაროთ თითოეულ სტუდენტს, ისწავლოს მათთვის საუკეთესო ტემპით და გზით, ციფრული სწავლის ყველაზე მნიშვნელოვანი უპირატესობაა.

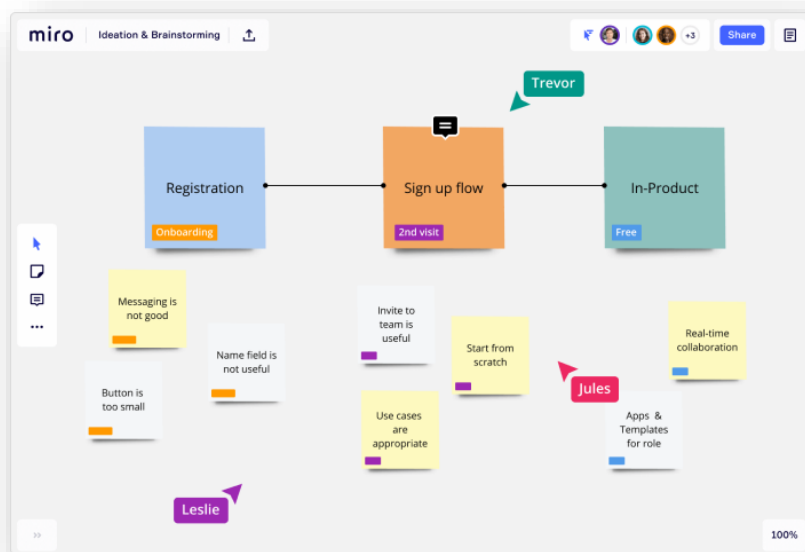
ციფრული სასწავლო ინსტრუმენტები და ტექნოლოგია საშუალებას აძლევს მასწავლებლებს სწრაფად გაუზიარონ ინფორმაცია სხვა პედაგოგებს რეალურ დროში. ციფრული მოწყობილობებისა და მასთან დაკავშირებული სწავლის ტიპით, საკლასო ოთახებს მთელი ქვეყნის მასშტაბით და მთელს მსოფლიოში შეუძლიათ არა მხოლოდ კოორდინაცია გაუწიონ ერთმანეთს აზრების გასაზიარებლად, არამედ გააძლიერონ სწავლის, გამოცდილების და კომუნიკაციის უნარები.

სტუდენტების აღჭურვა უმაღლესი განათლების მოთხოვნებით და ახალგაზრდა ასაკში კარიერული განვითარება სასკოლო განათლების ერთ-ერთ უმნიშვნელოვანეს პრიორიტეტად იქცა. პრობლემაზე დაფუძნებულ სწავლაზე დამყარებული ციფრული სწავლის გადაწყვეტილებები ხაზს უსვამს სწავლის კონსტრუქციულ, თანამშრომლობით მეთოდებს და სტუდენტების ყურადღებას ამახვილებს სწავლისადმი რეალურ-ცხოვრებისეულ მიდგომაზე.

ამ მიზნით, დაწყებითი სკოლიდან დაწყებული, სასკოლო სასწავლო გეგმებში სწავლისა და განათლების უახლესი მეთოდების ჩართვაა საჭირო. ციფრული სწავლის ინსტრუმენტები და ტექნოლოგია დაწყებით და საშუალო სკოლებში სტუდენტებს ამზადებს უმაღლესი განათლებისა და თანამედროვე კარიერისთვის, ეხმარება მათ, შეიძინონ სხვადასხვა უნარები, მათ შორის, პრობლემების გადაჭრის, ტექნოლოგიების გაცნობის და თვითმოტივაციის ამაღლების უნარები.

Miro - იდექრეთ, დახატეთ და იმუშავეთ დაფაზე ერთად

Miro არის ერთობლივი დაფის პლატფორმა, რომელიც გუნდის იდეებს, მოსაზრებებს თვალსაჩინოდ წარმოაჩენს და ვიზუალურ იერს სძენს. იგი ჰგავს უსასრულო დაფას მარტივი და გასაგები დიზაინით, სადაც შესაძლებელია გონებრივი იერიშის სინქრონულად ჩატარება, გონებრივი რუკის შედგენა და სხვა. მაგალითად, შესაძლებელია სტუდენტებს მისცეთ საშუალება გამოიყენონ დაფა კომპლექსურ პროექტზე ერთად სამუშაოდ, ასწავლოთ სტრუქტურულად მუშაობა. შეგიძლიათ მოიწვიოთ ხალხი დაფაზე თანამშრომლობისთვის და დაამყაროთ კავშირი ვიდეოს, ჩათის და კომენტარის ველის მეშვეობით.



დადებითი მხარეები:

- **ამარტივებს თანამშრომლობას** - უკეთესად რთავს სხვადასხვა დისტანციურ გუნდებს გონებრივი იერიშის, ვორქშოფების, გადაწყვეტილებების მიღების პროცესში, რაც, როგორც სინქრონული, ასევე ასინქრონული თანამშრომლობის საშუალებას იძლევა ისე მარტივად, თითქოს ერთ სივრცეშია ყველაფერი.
- **შექმენით და დანერგეთ ინოვაციური იდეები უფრო სწრაფად** - ჩაატარეთ გონებრივი იერიში უსასრულო ტილოების, ვიჯეტების ძლიერი ნაკრების, წინასწარ აგებული შაბლონების და ძლიერი პლატფორმის შესაძლებლობების მეშვეობით. Miro წარმოგიდგინთ მთელ ინსტრუმენტთა ნაკრების მომხმარებლის ისტორიას ან მომხმარებელთა მოგზაურობის რუკებს, სახაზო ჩარჩოს, საგზაო რუკის ან სპრინტის დაგეგმვას, რეტროებს და სხვა.

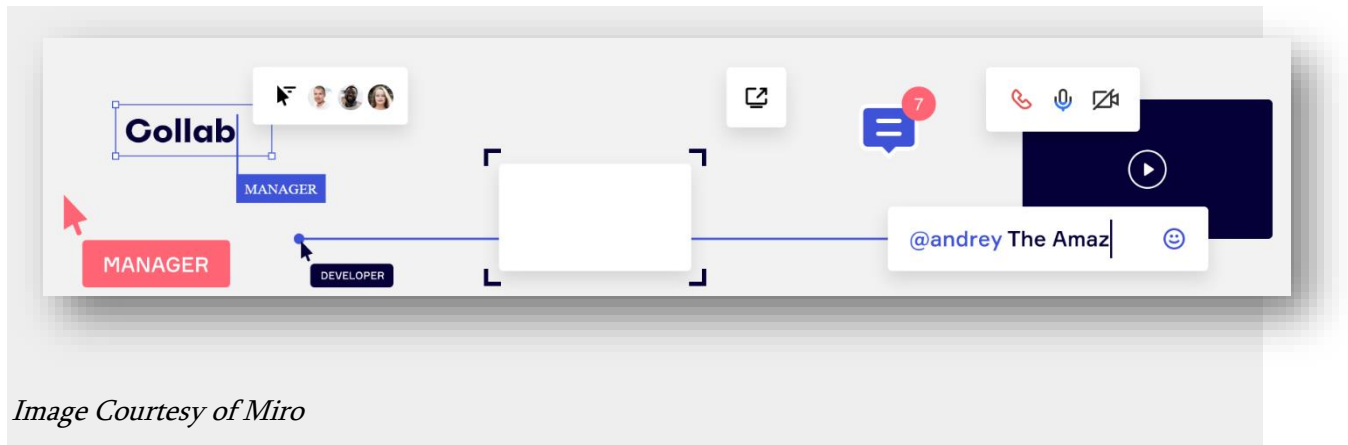
დისტანციურად შესრულებული სამუშაო არასოდეს ყოფილა ისეთი მნიშვნელოვანი, როგორც დღეს, გუნდებმა უნდა შეძლონ წარმატებით კომუნიკაცია და თანამშრომლობა. საბედნიეროდ, არსებობს მრავალი სახის საოცარი თანამშრომლობა, დავალების მენეჯმენტი, კომუნიკაცია და სხვა პროგრამული ხელსაწყოები, რომლებსაც შეუძლიათ ამის გაკეთება მარტივად. ერთ-ერთი ასეთი ინსტრუმენტია Miro, რომელსაც ჩვენ ვაჩვენებთ ჩვენი დიზაინის აზროვნების პროგრამულ სახელმძღვანელოში. Miro (გამოითქმის როგორც "hero - გმირი") არის ციფრული "თეთრი დაფის" პლატფორმა, რომელსაც შეუძლია გააადვილოს თქვენი გუნდის წევრებთან ან ინოვაციური პროგრამის წევრებთან თანამშრომლობა. შემოგთავაზებთ მოკლე შესავალს ამ ხელსაწყოს შესახებ და მოგაწოდებთ რამდენიმე გაკვეთილს, რომელიც შეგიძლიათ გამოიყენოთ მის წარმატებით განსახორციელებლად საკუთარ სამუშაო პროცესებში.

რა არის Miro?

Miro (ადრე ცნობილი როგორც Realtime Board) თავის თავს ასახელებს, როგორც ციფრულ დაფას, რომელიც აადვილებს სხვებთან თანამშრომლობას. პროგრამული უზრუნველყოფა საშუალებას გაძლევთ შექმნათ ჩანაწერები და სხვადასხვა დიზაინი, გადაიტანოთ ნივთები და დაუკავშირდეთ ჩაშენებული ვიდეო ზარების ან ონლაინ ჩათების საშუალებით. ხელსაწყოს ასევე მოჰყვება წინასწარ ჩაშენებული შაბლონების სერია, რაც შესაძლოა იყოს როგორც შთაგონების წყარო, ასევე საწყისი წერტილი თქვენს საკუთარ პროექტზე მუშაობისა და განხორციელების-თვის.

შეგიძლიათ გამოიყენოთ ონლაინ თეთრი დაფის ხელსაწყო რეალურ დროში დისტანციური დიზაინის სემინარებში. Miro-ს ზოგიერთი გავრცელებული გამოყენება მოიცავს:

- მნიშვნელოვანი პროექტისთვის იდეების ან თემების სიის შექმნა;
- მომხმარებლის ისტორიის ან მომხმარებლის მოგზაურობის რუკის შემუშავება;
- ახალი პროდუქტის კონცეფციის ან იდეის დახაზვა;
- საგზაო რუკის ან სტრატეგიის შედგენა ინოვაციური სემინარის ან პროგრამისთვის;
- თქვენი გუნდისთვის უფრო მიმზიდველი ან ინოვაციური შეხვედრის გამართვა ცოცხალი კულტურის პირობებში.



კიდევ ერთი მნიშვნელოვანი მახასიათებელია მისი აპლიკაციებთან ინტეგრაცია და კავშირი. Miro-ს შეუძლია დაუკავშირდეს სხვა ჩვეულებრივ ვირტუალურ სამუშაო ინსტრუმენტებს, როგორცაა Google Drive, Slack, Asana, Trello და SurveyMonkey. ჩვენ ასევე გვსურს გამოვიყენოთ Miro, როგორც ვიდეო შეხვედრის ხელსაწყოების ნაწილი, როგორცაა Hopin ან Whereby, სადაც შეგიძლიათ გააზიაროთ თქვენი Miro დაფა (როგორც თქვენი ეკრანი) და მონაწილეებს შეუძლიათ დაემატონ Miro დაფაზე ახალი ბრაუზერის გახსნის გარეშე.

როგორ გამოვიყენოთ Miro?

Miro სასწავლო რესურსები თანამშრომლობისა და ინოვაციური მუშაობისთვის.

თუ გსურთ ამ ხელსაწყოს დანერგვა საკუთარ თანამშრომლობასა და ვირტუალურ პროექტებში, შეიძლება არ იყოთ დარწმუნებული, როგორ დაიწყოთ. შემდეგი რესურსები გასწავლით როგორ გამოიყენოთ ეს პროგრამული ინსტრუმენტი ეფექტურად.

1. Miro Support & Help Center

პროგრამული უზრუნველყოფის ხელსაწყოებს შესახებ გაცნობისა და დახმარების პოვნის ერთ-ერთი ყველაზე მარტივი გზაა ვისარგებლოთ მხარდაჭერისა და დახმარების ცენტრის მეშვეობით. იქ შეგიძლიათ იპოვოთ წერილობითი სახელმძღვანელოები საერთო კითხვებისა და სიტუაციების შესახებ, რაც შესაძლოა საინტერესო იყოს მომხმარებლებისთვის.

2. Miro YouTube ტუტორიალები

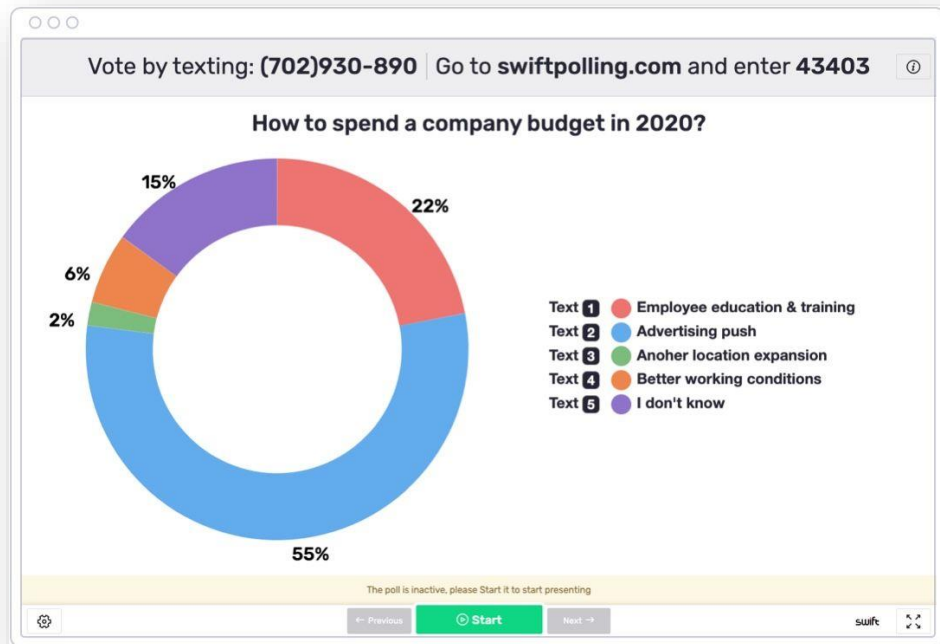
Miro-ს YouTube არხი ასევე გთავაზობთ ტუტორიალებს, რათა დაეხმაროს ახალ მომხმარებლებს ამ ხელსაწყოთ გამოყენებაში. ასევე, შეგიძლიათ იხილოთ 25-ზე მეტი Miro ტუტორიალების კოლექცია უნივერსიტეტის ვებინარებში.

Miro არის ერთ-ერთი ყველაზე სწრაფად მზარდი პროგრამული ინსტრუმენტი, რომლის განვითარებაც COVID-ის პანდემიის მიერ დისტანციურ სწავლაზე გადასვლამ უფრო დააჩქარა. მას ნამდვილად შეუძლია თქვენი შეხვედრები ან ლექციები ვიზუალურად უფრო საინტერესო, ინერაქტიული და მიმზიდველი გახადოს. სცადეთ მისი გამოყენება Zoom-ში. შესაძლებელია დამატებითი ინოვაციური იდეების გათვალისწინება და ახალი დიზაინის შექმნა. ის ნამდვილად დაგეხმარებათ, გახდეთ რეალური დროის თანამშრომლობითი სწავლების ინტერაქტიული დაფის ფასილიტატორი.

Swift Polling

Swift Polling არის პლატფორმა, რომელიც რეალურ დროში აუდიტორიის ჩართვას გულისხმობს. იგი საშუალებას გაძლევთ შეაგროვოთ მნიშვნელოვანი მონაცემები, ხმა მისცეთ გადაწყვეტილებებს და შეაფასოთ აუდიტორიის განწყობა.

ეს არის საკლასო ოთახში რეაგირების აპლიკაცია, რომელიც საშუალებას გაძლევთ შექმნათ რეალურ დროში ტექსტი ან ონლაინ გამოკითხვები, სიტყვების ღრუბლები და ინტერაქტიული კითხვა-პასუხი. ეს შესანიშნავი ინსტრუმენტია სტუდენტების მიერ გაკვეთილის გაგების შესაფასებლად, კლასის მოსამზადებლად სენსიტიური თემების განსახილველად, კონკურსების ან ნიჭიერის შოუების ჩასატარებლად. პასუხების ანონიმურად წარდგენის შესაძლებლობა ზრდის სტუდენტების მონაწილეობას და ჩართულობას.



Swift Polling არის რეალურ დროში აუდიტორიის ჩართულობისა და კვლევის ინსტრუმენტი, მარტივი კითხვარის დაყენების შესაძლებლობით და მოწინავე პრეზენტაციის ხელსაწყოებით. Swift Polling გამოიყენება მომხმარებელთა მნიშვნელოვანი მონაცემების შესაგროვებლად, გადაწყვეტილების კენჭისყრისთვის და დამსწრეთა განწყობის შესაფასებლად.

Swift Polling გამოიყენება მრავალ ინდუსტრიაში, როგორცაა ადამიანური რესურსები, მედიცინა და ფარმაცია, განათლება, ეკლესიები, არასამთავრობო ორგანიზაციები და არაკომერციული ორგანიზაციები და სხვა.

რა არის Swift Polling?

ხართ თუ არა აღმასრულებელი დირექტორი, Swift Polling - ით თქვენ შეგიძლიათ შექმნათ შეუზღუდავი რაოდენობის სხვადასხვა სახის კითხვარები, მათ შორის ალტერნატიული, ღია და სიტყვის ღრუბლის ჩათვლით. Swift Polling-მა შეუძლია ერთი დაწკაპუნებით შეაგროვოს ყველა მომხმარებლის პასუხი ერთ ეკრანზე რეალურ დროში. თქვენს აუდიტორიას შეუძლია ხმის მიცემა ინტერნეტით, მობილურით და/ან SMS-ით, ინტერნეტთან კავშირი არ არის საჭირო. PPT და G-სლაიდების ინტეგრაცია შესაძლებელია.

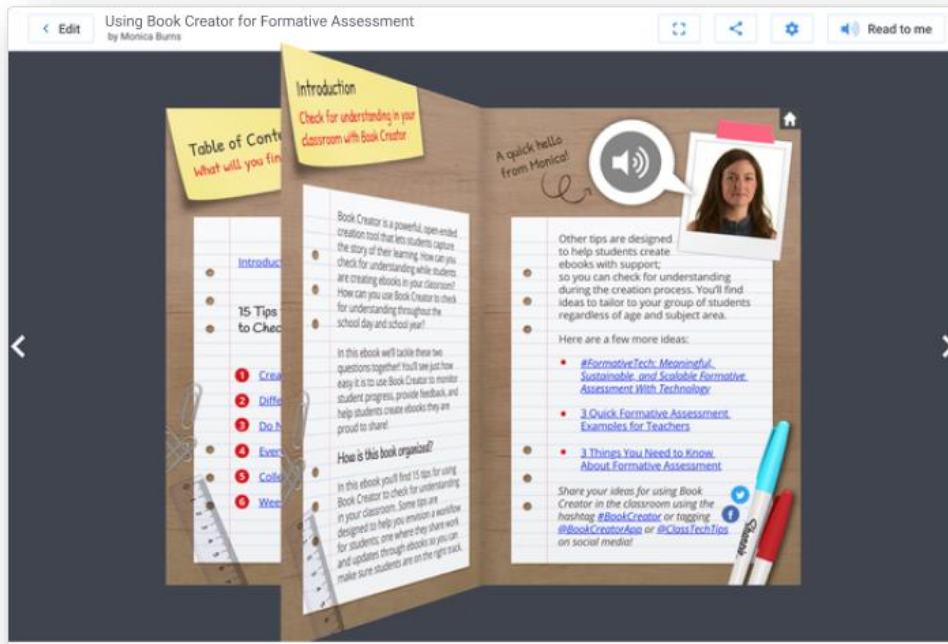
მწვრთნელებისთვის, ინსტრუქტორებისთვის, მენეჯერებისთვის და წამყვანებისთვის, რომლებიც ცდილობენ გაზარდონ და შეაფასონ აუდიტორიის ჩართულობა ცოცხალი გამოკითხვებით.

Swift Polling გთავაზობთ უფასო საცდელ ვერსიას.

- მონაცემთა ანალიზის ინსტრუმენტები;
- უკუკავშირის მართვა;
- შედეგებზე თვალყურის დევნება პირდაპირ რეჟიმში;
- ალტერნატიული კითხვების ტიპი;
- ონლაინ გამოკითხვა;
- სატელეფონო გამოკითხვა;
- პრეზენტაციის ინსტრუმენტები;
- კითხვა-პასუხის მენეჯმენტი;
- ლოგოს გამოტოვება;
- SMS გამოკითხვა / ხმის მიცემა;
- აუდიო/გამოსახულებები/ვიდეო მხარდაჭერა.

Book Creator – თანამშრომლობა ინტერაქტიული წიგნებით

Book Creator არის ციფრული ინსტრუმენტი ინტერაქტიული წიგნების პროექტებზე თანამშრომლობისთვის. არსებობს უამრავი წინასწარ შემუშავებული შაბლონი სურათებით, ვიდეოებით და აუდიო მასალებით, ნებისმიერი საგნის ან კლასის დონისთვის. ამ ინსტრუმენტის საშუალებით შეგიძლიათ შექმნათ ინტერაქტიული სახელმძღვანელოები, კვლევითი ჟურნალები და ციფრული პორტფოლიოები კოლეგებთან ერთად ან ჩავრთოთ სტუდენტები, რომ ჯგუფურად იმუშაონ წიგნებით ინსპირირებულ პროექტებზე.



Book Creator წარმოადგენს ციფრული წიგნების შექმნის ინსტრუმენტს, რომელსაც გააჩნია უამრავი ვარიანტი, იგი შესაფერისია ყველა ასაკის მოსწავლისა თუ სტუდენტისათვის. ის ხელმისაწვდომია როგორც iPad-ისთვის, ასევე ვებბრაუზერისთვის (მათ შორის Chrome, Safari და Microsoft Edge). მას შემდეგ, რაც სტუდენტები შეუერთდებიან კლასის ბიბლიოთეკას კოდის გამოყენებით, მათ მიერ შექმნილი ნებისმიერი წიგნი ხდება ხელმისაწვდომი მასწავლებლისთვის, და შესაძლებელია ციფრული წიგნის დამატება კლასის ბიბლიოთეკაში, თანაკურსელებთან გასაზიარებლად. სანამ სტუდენტები შექმნიან თავიანთ პირველ წიგნს, კარგი იქნება თუ წაიკითხავენ ტუტორიალს. შემდეგ ისინი მთავარ ეკრანზე დააჭერენ პლუსის ნიშანს ან ახალი წიგნის ხატულას, ირჩევენ წიგნის ფორმას ან შაბლონს, რათა დამატონ ფოტოები, ვიდეოები და აკრეფილი სიტყვები ყდაზე, პირველ გვერდზე და ა.შ. უბრალოდ გადაფურცლეთ გვერდი და შეცვალეთ ზომა ან დაატრიალეთ ის, როგორც გსურთ. "i" ჩანართის ქვეშ სტუდენტები იპოვიან ბევრ ვარიანტს ფაილების კორექტირებისთვის ან წაშლისთვის. ყოველჯერზე, როდესაც მათ სურთ რაიმეს დამატება, ისინი უბრალოდ ხელახლა აჭერენ პლუს ნიშანს. წიგნების გაზიარება შესაძლებელია მრავალი გზით: ელექტრონული ფოსტით, AirDrop-ით, Google Drive-ით, Dropbox-ით, დაბეჭდვით, გამოქვეყნებით iBooks-ში და სხვა.

Book Creator გთავაზობთ უამრავ ფუნქციას, ის ხელმისაწვდომია 10 ენაზე. თუ თქვენი ბრაუზერი დაყენებულია ერთ-ერთ ენაზე, Book Creator ავტომატურად გამოჩნდება ამ ენაზე. არსებობს ვარიანტები ტექსტის ამეტყველების, დახურული წარწერების, ეკრანის წამკითხველის თავსებადობისთვის, კლავიატურის ნავიგაციისთვის და სხვა, სხვადასხვა შესაძლებლობების შემსწავლელთა მხარდასაჭერად. მრავალ მომხმარებელს შეუძლია იმუშაოს ერთსა და იმავე წიგნზე სხვადასხვა მოწყობილობის საშუალებით, დისტანციური სწავლის დროს. ასევე ხელმისაწვდომია დიდი ბიბლიოთეკა. საიტს გააჩნია მრავალი დახმარების ფუნქცია, რათა აჩვენონ მასწავლებლებსა და სტუდენტებს, თუ როგორ გამოიყენონ წიგნის შემქმნელი ხელსაწყო - მათ შორის საჩვენებელი წიგნები, გაკვეთილების გეგმები, იდეები, ტრენინგები და ვებინარები.

Book Creator არის უფასო ინსტრუმენტი, რომელიც საშუალებას აძლევს პედაგოგებს და მათ სტუდენტებს შექმნან მულტიმედიური ელექტრონული წიგნები კლასის დავალებებისა და თემების საფუძველზე.

ხელმისაწვდომია როგორც ვებ აპლიკაცია Chromebook-ებზე, ლეპტოპებსა და ტაბლეტებზე, ასევე, როგორც დამოუკიდებელი iPad აპლიკაცია, Book Creator არის ციფრული რესურსი, რომელიც ეხმარება სტუდენტებს გამოავლინონ თავიანთი შემოქმედებითი მხარეები.

ინსტრუმენტი კარგად ერგება ყველა სახის აქტიურ სასწავლო და თანამშრომლობით პროექტებს და შესაფერისია სხვადასხვა საგნებისა და ასაკობრივი ჯგუფებისთვის.

Book Creator სტუდენტებს აძლევს შესაძლებლობას, ატვირთონ სურათები, ვიდეო, აუდიო და სხვა მათ მიერ შექმნილ ელექტრონულ წიგნებში. ის ასევე აძლევს მათ უფლებას დახატონ, მიიღონ ჩანაწერები და ითანამშრომლონ რეალურ დროში თანაკლასელებთან და ინსტრუქტორთან.

Book Creator ასწავლის სტუდენტებს სიამოვნებით შექმნან საკუთარი წიგნები იმ თემებზე, რომლებსაც სწავლობენ ან სტუდენტებს შეუძლიათ ატვირთონ სურათები, აირჩიონ emoji-ებიდან, გააკეთონ ჩანაწერები და ვიდეოები, შექმნან და შემდეგ გააზიარონ მათ მიერ შექმნილი მზა წიგნი.

ელექტრონულ წიგნებს შეიძლება ჰქონდეს სხვადასხვა ფორმა, ციფრული პორტფოლიოებიდან კომიქსებამდე, სკრაპბუქებით დაწყებული, მანუალებით დასრულებული და პოეზიის კრებულებამდე.

ინსტრუმენტის უფასო ვერსია პედაგოგებს საშუალებას აძლევს, შექმნან ბიბლიოთეკა 40 წიგნისგან. იგი მოიცავს ბევრ შაბლონს, რათა შექმნათ სხვადასხვა წიგნების პროექტები. მასწავლებელს ასევე შეუძლია გამოიყენოს იგი მოსწავლეებისთვის მასალის ინტერაქტიული წიგნის სახით მისაწოდებლად.

როგორ მუშაობს წიგნის შემქმნელი?

Book creator - ს საფუძველი ჩაეყარა 2011 წელს მას შემდეგ, რაც დენ ამოსმა და მისმა მეუღლემ, საბავშვო ავტორმა ალი კენენმა დაინახეს, რომ მათ 4 წლის ვაჟს (მოგვიანებით დისლექსიის დიაგნოზით) უჭირდა კითხვა.

მას შემდეგ, რაც მათი მცდელობა, მეტად ჩაერთოთ ბავშვი კითხვის პროცესში, წარუმატებელი აღმოჩნდა, დაინტერესდნენ, რა მოხდებოდა, თუ ისინი საკუთარ წიგნებს გააკეთებდნენ იმაზე, რაც მას უყვარდა, მათ შორის ვარსკვლავურ ომებზე, შინაურ ცხოველებსა და ოჯახზე. მათ ასევე სურდათ, რომ ის ისევე დაინტერესებულიყო კითხვით, როგორც ტაბლეტის გამოყენებით.

ამოსის შთაგონება, შეექმნა ეს ინსტრუმენტი გამართლდა და დღესდღეობით, ეს საგანმანათ-ლებლო ინსტრუმენტი ფართოდ გამოიყენება კითხვისა და შემოქმედებითი უნარების განვითარების თვალსაზრისით. მასწავლებლებს შეუძლიათ სთხოვონ სტუდენტებს, შექმნან სამეცნიერო წიგნი, რომელიც დაფუძნებულია კლასის ძირითად კონცეფციაზე, ან შექმნან პოეზიის წიგნები ილუსტრაციებითა და აუდიო ჩანაწერით.

შექმენით უფასო ანგარიში, რომელიც იძლევა წვდომას აპლიკაციის უმეტეს ფუნქციებზე. მასწავლებლებმა უნდა მოინახულონ Book Creator-ის ფასების ვებსაიტი. შემდეგ ისინი დააწკაპუნებენ უფასო ვარიანტზე.

შესვლის შემდეგ, ისინი შეძლებენ შექმნან საკუთარი წიგნები ან აირჩიონ არსებული შაბლონებიდან, რომლებიც მოიცავს თემებს, როგორცაა გაზეთი, ჟურნალი, ფოტო წიგნი და სხვა. შემდეგ მასწავლებლებს შეუძლიათ შექმნან თავიანთი „ბიბლიოთეკა“, რომელიც შეიძლება გაუზიარონ სტუდენტებს. ისინი ასევე მიიღებენ მოწვევის კოდს, რათა მოიწვიონ სტუდენტები აპლიკაციის გამოყენების დასაწყებად.

აუდიო და ვიდეო

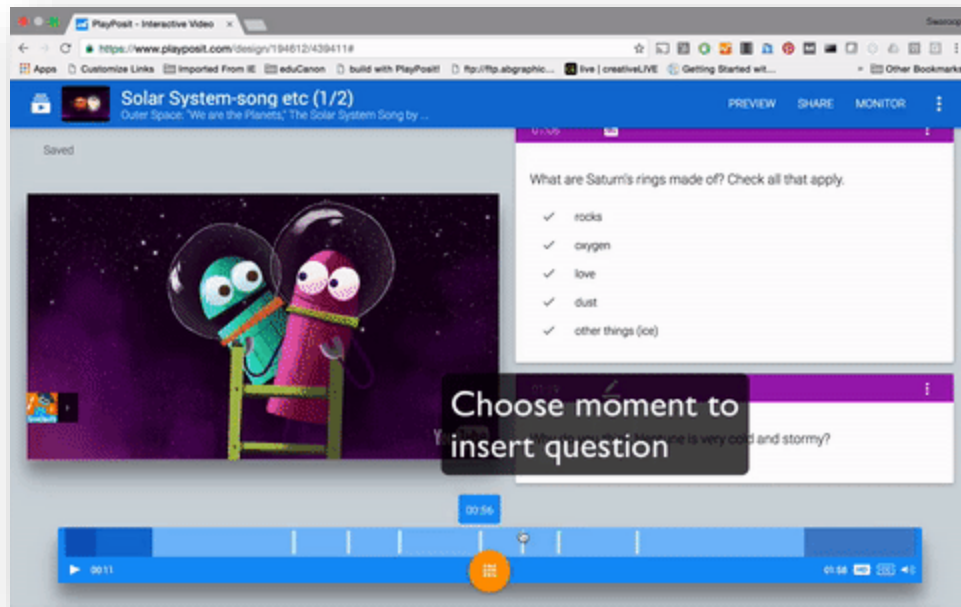
გარდა იმისა, რომ შეგიძლიათ დაწეროთ, დახატოთ და აირჩიოთ სხვადასხვა გრაფიკიდან, Book Creator გაძლევთ საშუალებას, ჩაწეროთ აუდიო და ჩართოთ ვიდეოები. ეს საშუალებას აძლევს მასწავლებლებსა და სტუდენტებს, მართლაც მოახდინონ თავიანთი შესაძლებლობების, შემოქმედებითი უნარების რეალიზება ინტერაქტიული წიგნების მომზადების პროცესში..

სამუშაოს შენახვისა და წარდგენის მრავალი გზა- Book Creator-ით შექმნილი ელექტრონული წიგნების შენახვა შესაძლებელია სხვადასხვა ფორმატში. მომხმარებლებს შეუძლიათ შექმნან ბმული თავიანთ ელექტრონულ წიგნზე, დაბეჭდონ იგი, ან შეინახონ PDF ფორმატში, ჩაიწერონ წიგნის ვიდეო ვერსია. ასევე შესაძლებელია სხვადასხვა წიგნების გაერთიანება ერთ დოკუმენტში. ეს მახასიათებლები საშუალებას აძლევს სტუდენტებს აჩვენონ თავიანთი ნამუშევარი სხვადასხვა გზით.

ელექტრონულ წიგნების სტუდენტებისთვის წაკითხვის ფუნქცია - Book Creator-ს აქვს Read to Me ფუნქცია, რომელიც საშუალებას აძლევს პროგრამაში შექმნილი ელექტრონული წიგნები წაკითხოს სტუდენტებისთვის ხმამაღლა. გამოთქმული სიტყვა ხაზგასმულია და არსებობს მრავალი განსხვავებული ენის ვარიანტი. ეს ინსტრუმენტი მორგებულია დამწყები მკითხველებისთვის და მოსახერხებელია ნებისმიერი ასაკის მოსწავლისთვის.

Playposit

Playposit არის „ონლაინ სასწავლო გარემო ინტერაქტიული ვიდეო გაკვეთილების შესაქმნელად და გასაზიარებლად. მასწავლებლები იწყებენ ნებისმიერი ონლაინ ვიდეოთი (ეკრანი, ხანის აკადემია, TED და ა.შ.) და გარდაქმნიან ტრადიციულად პასიურ შინაარსს აქტიურ გამოცდილებად“.



Playposit არის ინტერაქტიული ვებ-ზე დაფუძნებული ვიდეო პლატფორმა, რომელიც მასწავლებლებს საშუალებას აძლევს, განახორციელონ განმავითარებელი შეფასება როგორც საკლასო ოთახში, ასევე მის გარეთ. მასწავლებლებს შეუძლიათ ვიქტორინის ტიპის კითხვები მოათავსონ ვიდეოებში Youtube, Vimeo, Khan Academy და სხვა პოპულარული ვიდეო პლატფორმებიდან. შემდეგ მონაცემები შეიძლება გაანალიზდეს ინდივიდუალურ ან ჯგუფურ დონეზე, რაც უზრუნველყოფს ღრმა ინფორმაციას საგანმანათლებლო ტენდენციების შესახებ საკლასო ოთახში.

დადებითი მხარე: ინტეგრირდება სწავლის მართვის მრავალფეროვან სისტემებთან.

ძირითადი მომენტი: თავისი ძირითადი თუ ყველა საჭირო ფუნქციით, წარმოადგენს მარტივ სასწავლო ინსტრუმენტს; ვიდეო მარტივად იძენს ინტერაქტიულ ხასიათს.

PlayPosit არის ვებ და Chrome-ზე დაფუძნებული ინსტრუმენტი, რომელიც მასწავლებლებს საშუალებას აძლევს შექმნან და დაარედაქტირონ ინტერაქტიული ვიდეო შეფასებები სტრიმინგიდან ან ატვირთული კონტენტიდან. მასწავლებლები ატვირთავენ აუდიო ფაილს ან ვიდეოს პოპულარული საიტებიდან, როგორცაა YouTube და Vimeo, რათა შექმნან ინტერაქტიული ვიდეო. მარტივი ინტერფეისი შემოიფარგლება სამი ვარიანტით: ვიდეო სეგმენტები, ურთიერთქმედებები და მიმოხილვა. ამ ჩანართების გამოყენებით მომხმარებლებს შეუძლიათ გააერთიანონ და ჩამოჭრან ვიდეოები, ჩართონ სუბტიტრები და დაამატონ

ინტერაქცია, მათ შორის გამოკითხვები, ალტერნატიული კითხვები, დაპაუზება დისკუსიის-
თვის და წერილობითი პასუხები სურვილისამებრ გამოხმაურებით. და ბოლოს, გადახედეთ
ინტერაქტიულ ვიდეოს ისე, რომ დაინახოთ იგი სტუდენტის პერსპექტივიდან. მასწავლებელს,
რომელიც დროშია შეზღუდული, ასევე შეუძლია შეასრულოს გაფილტრული ძეგნა ათასობით
წინასწარ შექმნილ ინტერაქტიულ ვიდეოებში, დააკოპიროს ისინი დაფაზე და დაარედაქტი-
როს სურვილისამებრ. მასწავლებლებს შეუძლიათ შეცვალონ ვიდეოები სტუდენტებისთვის
სასარგებლო ხელმისაწვდომობით. მას შემდეგ, რაც სტუდენტები დასრულებენ მუშაობას,
მასწავლებლებს შეუძლიათ შეაფასონ ნამუშევარი დაფაზე.

უფასო ვერსია შეიცავს ულიმიტო ინტერაქტიულ ვიდეოებს, მაგრამ მხოლოდ 100 მოსწავლის-
თვის თვეში. ფასიან ვერსიას არ აქვს შეზღუდვა.

ბევრ მასწავლებელს - განსაკუთრებით მათ, ვინც დისტანციურ სწავლებაში ან შებრუნებული
კლასის მოდელშია ჩართული - უჭირს, შეაფასოს სტუდენტის მიერ ვიდეო კონტენტის გაგება,
ან იმის გარკვევა, უყურეს თუ არა მოსწავლეებმა აღნიშნულ ვიდეოებს. ამ ხელსაწყოს შეუ-
ძლია, დაეხმაროს მასწავლებელს ამ ინფორმაციის გაგებაში. ამ ინსტრუმენტის გამოყენებით,
მათ შეუძლიათ გაარკვიონ, რამდენად კარგად აღიქვამენ მოსწავლეები ვიდეოდან არსებით
ინფორმაციას. როდესაც მოსწავლეებმა იციან, რომ მასალის შესახებ კითხავენ, ისინი უფრო
მეტი ყურადღებით ჩაერთვებიან პროცესში. დარწმუნდით, რომ შეარჩიეთ ხარისხიანი ვიდეო-
ები და მიზანმიმართულად მოეკიდეთ თქვენს მიერ დასმულ კითხვებს, რათა მოსწავლეებმა
მაქსიმალური სარგებლობა მიიღონ საგაკვეთილო პროცესიდან. ასევე მნიშვნელოვანია ისეთი
ვიდეოების არჩევა, რომელთა ხანგრძლივობაც მისაღები იქნება თქვენი სტუდენტებისთვის.
ზედმეტად მოკლე ვიდეოებს შეიძლება ჰქონდეს ძალიან ბევრი შეფერხება, რამაც
მნიშვნელოვნად იმოქმედოს სწავლაზე, ასევე, დროში გაჭიანურებული ვიდეოებიც შესაძლე-
ბელია მოსაბეზრებელი იყოს.

მიუხედავად იმისა, რომ კარგი იქნება, თუ სტუდენტები შეძლებენ ვირტუალურად განიხი-
ლონ ვიდეოები მოდერირებული ჩატის ფუნქციის საშუალებით, სტუდენტებისთვის ვიდეო-
ების დაპაუზების შესაძლებლობამ შეიძლება იმუშაოს პირად ან ჯგუფურ სესიაზე ვირტუ-
ალური სასწავლო პლატფორმის საშუალებით. ხელმისაწვდომობის დამატებითი ფუნქციები,
როგორცაა შრიფტის ზომისა და ტიპის შეცვლის შესაძლებლობა ან კითხვების ხმამაღლა
წაკითხვა, გამოსადეგი იქნება მხედველობის დარღვევის მქონე სტუდენტებისთვის. ასევე,

არის ვიდეოები, რომლებიც შექმნილია ახალბედა მომხმარებლების გათვალისწინებით, მაგრამ ზოგიერთმა ახალბედა სტუდენტმა შეიძლება ჯერ ვერ შეძლოს კარგად წაიკითხოს, უპასუხოს კითხვებს.

ვიდეო რესურსების ეფექტურად გამოყენება მოითხოვს სტუდენტების პასიური მაცურებლიდან აქტიურ მაცურებლებად გადაქცევას. მასწავლებლები მოსთხოვენ მოსწავლეებს ჩანაწერების გაკეთებას, ან აჩერებენ ვიდეოებს და სვამენ კითხვებს და აწარმოებენ დისკუსიას. PlayPosit-ის რეაქციები, სურათებზე კითხვებზე პასუხი ადვილად იპყრობს მკითხველის ყურადღებას.

PlayPosit-ის ინტერაქტიულ ვიდეოებზე რეგულარული ინტერვალებით პაუზების დამატებით, მასწავლებლებს შეუძლიათ დაარღვიონ თხრობის ან საუბრის ხანგრძლივი სესია და შეამოწმონ რა გაიგეს მოსწავლეებმა. მაგალითად, ჯეინ გუდალის შესახებ ვიდეოში, დაამატეთ პაუზა, სადაც მოსწავლეებს შეუძლიათ განიხილონ მისი ნამუშევრების მნიშვნელობა. შეაჩერეთ ვიდეო კლიმატის ცვლილების შესახებ, რათა სტუდენტებს სთხოვოთ, არა მხოლოდ გაიხსენონ ძირითადი ფაქტები, არამედ უპასუხონ შეკითხვას, ან სიღრმისეულად აუხსენით განახლებადი ენერჯის უპირატესობები და ნაკლოვანებები. აჩვენეთ სტუდენტებს TED მოხსენების ნაწილი ან სრული ვიდეო და სთხოვეთ უპასუხონ თანდართულ კითხვებს, რათა უფრო მეტად გაიმდიდრონ ცოდნა და გამოცდილება. გამოიყენეთ იგივე ტიპის დამაფიქრებელი თუ სააზროვნო კითხვები, რომლებსაც თქვენს მოსწავლეებს დაუსვამდით კლასში ან ვიქტორინაში.

Playposit & the SAMR Model

- ჩანაცვლება: სტუდენტები იყენებენ Playposit-ს თავიანთი პასუხების გასაგზავნად ონლაინ და არა ფურცელზე..
- აუგმენტაცია: სტუდენტები აკეთებენ დამატებით ვიზუალურ მინიშნებებს, რათა უზრუნველყონ ტექნიკურად უფრო გამართული შეფასება.
- მოდიფიკაცია: მოსწავლე ატვირთავს საკუთარ ვიდეოებს მასწავლებლისთვის ანოტაციის შესაქმნელად.

- რედევინიცია: სტუდენტები ქმნიან საკუთარ Playposit ვიდეოებს და ვიქტორინებს, რათა გამოკითხონ ერთმანეთი საკუთარ ვიდეოებში ნაპოვნი მნიშვნელოვანი ინფორმაციის შესახებ.

PlayPosit რესურსები

- ტუტორიალების პლეილისტი;
- ინტერაქტიული ვიდეო გაკვეთილების შექმნა.

როგორ გამოვიყენოთ Playposit

1. გადადით www.playposit.com-ზე;
2. დარეგისტრირდით ანგარიშზე თქვენთვის სასურველი პორტალის მეშვეობით;
3. შექმენით ახალი კლასი/სექცია;
4. შეავსეთ პროფილი;
5. აირჩიეთ ახალი ნათურა;
6. URL და დაამატეთ კითხვები.

Mentimeter - ინტერაქტიული პრეზენტაციები

შექმენით ინტერაქტიული პრეზენტაციები ადვილად სამართავი ონლაინ რედაქტორით. დაამატეთ კითხვები, გამოკითხვები, ვიქტორინები, სლაიდები, სურათები, გიფები და სხვა სახალისო და ინტერაქტიული პრეზენტაციების შესაქმნელად.

Mentimeter საშუალებას იძლევა დაიწყოთ დღე კლასში გამოკითხვით, განწყობის შესაფასებლად ან მნიშვნელოვანი შეკითხვით. გამოიყენეთ მოქმედების პრიორიტეტების მატრიცა, რათა დაადგინოთ რომელი უნარები უნდა ასწავლოთ პირველ რიგში (მოსწავლეების ჩართვა სასწავლო პროცესის დაგეგმვაში) და შეასრულოთ სწრაფი შეფასებები ვიქტორინის ფუნქციის გამოყენებით, ანონიმურად შეამოწმეთ ამოცანები.

Mentimeter საშუალებას აძლევს სტუდენტებს ხმა მისცენ და იმსჯელონ საყვარელ წიგნებზე, მეცნიერებზე, პერსონაჟებზე. ასევე გამართონ დისკუსიები სხვადასხვა თემებთან ან სამეცნიერო აღმოჩენებთან დაკავშირებული კითხვებით.

Mentimeter მუშაობის პრინციპი

ახალი ხელსაწყოს გაცნობა შესაძლებელია ქვემოთ აღნიშნულ სტატიების სერიაში, რომელიც იკვლევს მენტიმეტრის მთელ პროცესს - პრეზენტაციის შექმნიდან თქვენი პრეზენტაციის წარდგენამდე:

- [How to create a presentation](#)
- [How to test your presentation](#)
- [Technical requirements for running Mentimeter](#)
- [Tips before and during your presentation](#)

Mentimeter მუშაობის მთავარი, დადებითი პრინციპებიდან უნდა გამოყოს შემდეგი ფაქტორები:

პრეზენტაციები

თქვენი პრეზენტაციების მიმოხილვა. თქვენ შეგიძლიათ შექმნათ ახალი პრეზენტაცია „ახალი პრეზენტაციის“ დაწკაპუნებით. ღილაკით „ახალი საქაღალდე“ შეგიძლიათ შექმნათ საქაღალდე, რომელშიც შეძლებთ დაალაგოთ პრეზენტაციები მაგალითად თემების, შეკითხვის ტიპების ან სემინარის ჯგუფების მიხედვით.

შაბლონები

აქ შეგიძლიათ გაეცნოთ მსგავსი კითხვარის და პრეზენტაციების მაგალითებს, რომელთა რედაქტირებითაც შესაძლებელია ასევე დაინტერესდეთ, შექმნათ თქვენი დავალება. თუ გსურთ გამოიყენოთ ინსპირაციის პრეზენტაცია, შეგიძლიათ დაამატოთ ეს პრეზენტაცია თქვენს პრეზენტაციებს „ჩემს პრეზენტაციებში დამატებაზე“ დაწკაპუნებით.

გაზიარება

აქ შეგიძლიათ იპოვოთ მზა პრეზენტაციები, რომლებიც გაზიარებულია თავისუფალი წვდომით. დამატებითი ინფორმაციისთვის იხ ბმული.

<https://help.mentimeter.com/creating-presentations-and-questions/share-presentation/share-a-presentation-with-your-team>.

Genially

Genially არის ონლაინ ინსტრუმენტი, რომელიც შეიძლება გამოყენებულ იქნას უძრავი ანიმაციური ან ინტერაქტიული ვიზუალის შესაქმნელად, როგორცაა, პოსტერი ინფოგრაფიკა, ვიქტორინები და პრეზენტაციები. ვიზუალის შესაქმნელად შეგიძლიათ გამოიყენოთ წინასწარ მომზადებული შაბლონები ან შექმნათ თქვენი და დაიწყეთ ნულიდან. თუ პრემიუმ წევრი ხართ, შეგიძლიათ თქვენი PowerPoint სლაიდების იმპორტი და მათი გარდაქმნა „Genially Creations“-ად. Genial.ly ამაღლებს სტუდენტთა ჩართულობის ხარისხს და საშუალებას აძლევს მათ, აქტიურად გამოხატონ მიღებული ცოდნა და განავითარონ კომუნიკაციის უნარები. მასწავლებლებს შეუძლიათ გამოიყენონ Genially ვიზუალურად მიმზიდველი, ინტერაქტიული შინაარსის შესაქმნელად საგაკვეთილო პროცესში. შესაძლებელია ვიქტორინის შაბლონის გამოყენება მოთელვის აქტივობისათვის ან გაკვეთილის დასრულებისას. ასევე შესაძლებელია მოკლე ფორმატის ტექსტისა და სურათების სლაიდების გარდაქმნა ვიდეოდ. სთხოვეთ სტუდენტებს, ითანამშრომლონ და გააანალიზონ ინფოგრაფიკა, დაამატონ ანოტაციები და მოსაზრებები ინტერაქტიული ხელსაწყოების გამოყენებით. ან მიეცით მათ საშუალება, შექმნან საკუთარი პრეზენტაციები. დაყავით დიდი თემები პატარა ნაწილებად და გაუნაწილეთ სხვადასხვა ტიპის პრეზენტაციები ცალკეულ პირებს ან წყვილებს. შემდეგ სთხოვეთ მათ, გააზიარონ ბმულები სტუდენტთა მაქსიმალური ჩართულობისათვის.

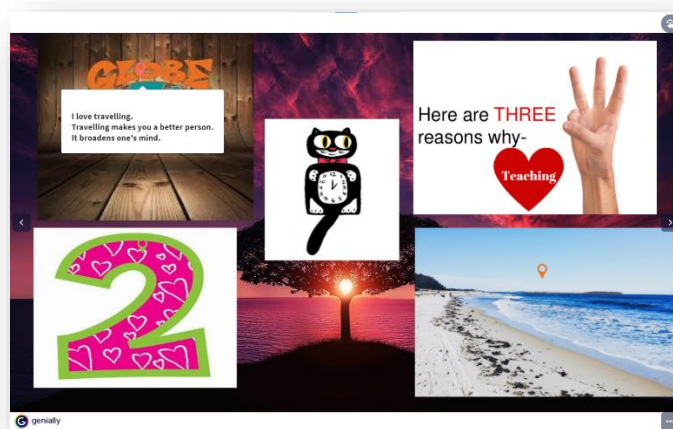
უდავოა, როგორც ნებისმიერი ხელსაწყო შემთხვევაში, მასწავლებლები უნდა დარწმუნდნენ, რომ სტუდენტები იცავენ საავტორო უფლებების კანონებს, არ აზიარებენ პერსონალურ ინფორმაციას, განსაკუთრებით იმის გამო, რომ არსებობს შესაძლებლობა, ატვირთოთ სურათები პლატფორმაზე და გააზიაროთ პრეზენტაციები URL-ის, ელექტრონული ფოსტისა და სოციალური მედიის საშუალებით. ასევე, მართებული იქნებოდა Genially-ის გამოყენება ვიზუალური კომუნიკაციის უნარებზე ფოკუსირებით. ამგვარად, მოსწავლეები წინასწარ ფიქრობენ იმაზე, თუ როგორ შექმნან, რა შეიტანონ თავიანთ ნამუშევარში, რათა დარწმუნდნენ, რომ ეს მასალა არის საინტერესო, ზუსტი და ინფორმატიული.

Genially კარგი ინსტრუმენტია პროფესიული განვითარების თვალსაზრისითაც, რადგან ის გთავაზობთ მრავალ განსხვავებულ ვარიანტს საინტერესო პრეზენტაციის შესაქმნელად. ასევე, სხვა მასწავლებლებისთვის თქვენს მიერ შექმნილი პრეზენტაცია იქნება ინსპირაციის წყარო, რათა თავად მოიფიქრონ რას შექმნიან და რისთვის.

Genially-ის გამოყენებით მიიღწევა:

- ყურადღების უნარის განვითარება - ვიზუალური კონტენტი იპყრობს ყველას ყურადღებას. ჩვენ მიერ დამუშავებული ინფორმაციის 90% ვიზუალურია.
- ჩართულობის ხარისხის ამაღლება - ინსტრუმენტის ინტერაქტიული მხარე გვეხმარება დამოუკიდებლად მოვიძიოთ და აღმოვაჩინოთ საჭირო ინფორმაცია.
- შინაარსის მარტივად აღქმა და დამახსოვრება- თუ გინახავთ ეს პრეზენტაცია, გეცოდინებათ, რომ მისი დავიწყება რთულია, იმდენად უნიკალური და დასამახსოვრებელია.

<https://genial.ly/>



ციფრული სასწავლო ინსტრუმენტები სტუდენტებს განსხვავებულად ფიქრისა და შემოქმედებით უნარებს უვითარებს, ციფრული სწავლება შთააგონებს მათ და ზრდის სწავლის მოტივაციას, რაც მათი სწავლისადმი შემდგომი დაინტერესების წინაპირობაა.

ციფრული სასწავლო ინსტრუმენტები და ტექნოლოგიები ამდიდრებს სასწავლო პროცესს, ფარავს ხარვეზებს, სადაც ტრადიციული საკლასო სწავლება ნაკლებად ეფექტურია. დაწყებული ეკოლოგიური ზემოქმედებით, რომელიც მასალებისა და წიგნებისთვის ნაკლები ქაღალდის საჭიროებით და დამთავრებული დროის დაზოგვით, ინფორმაციის სწრაფი წვდომით და კვლევის სიმარტივით, ციფრული სწავლება უზრუნველყოფს ეფექტურ გზას ხარჯების შესამცირებლად, რესურსების მაქსიმალურად გაზრდისა და სტუდენტებისთვის წვდომისა და სასიკეთო გავლენის გაზრდის მიზნით.

ბიბლიოგრაფია:

<https://www.ispringsolutions.com/blog/collaboration-tools-for-online-learning>

<https://www.innovationtraining.org/what-is-miro-and-how-to-use-miro-for-collaboration/>

<https://swift.excitem.com/>

<https://bookcreator.com/2018/01/50-ways-to-use-book-creator-in-your-classroom/>

<https://bookcreator.com/>

<https://www.techlearning.com/how-to/what-is-book-creator-and-how-can-educators-use-it>

<https://go.playposit.com/>

<https://genial.ly/>

IV თავი : ვიდეოს როლი სწავლა-სწავლების ფორმატში/პროცესში

ონლაინ სწავლება მაქსიმალურად ამჭიდროებს დროისა და სივრცის მასშტაბებს, რომლის დროსაც უმნიშვნელოვანეს ასპექტს წარმოადგენს სწორად შედგენილი თუ შერჩეული სასწავლო ვიდეო მასალები. ამ მასალების საშუალებით ხდება შემსწავლელის/სტუდენტის აქტიური ჩართვა სასწავლო პროცესში და სწავლების ხარისხის მნიშვნელოვანი ზრდა. ონლაინ სწავლებისას, ადეკვატურად დაგეგმილი/დამუშავებული ვიდეო-მასალების საშუალებით, სწავლების პროცესი გაცილებით მოქნილი ხდება დროსა და სივრცეში. როსეტის (Rossett, 2002) თანახმად, ონლაინ სწავლებას დიდი პერსპექტივები გააჩნია, თუმცა ის დიდ ძალისხმევასა და სწორად შერჩეულ რესურსებს საჭიროებს. ონლაინ სასწავლო მასალები უნდა იყოს სწორად შერჩეული და ორიენტირებული შემსწავლელისა და სწავლებაზე. რინგი და მათეუქსი (Ring & Mathieux, 2002) ვარაუდობენ, რომ ონლაინ სწავლებას უნდა ჰქონდეს მაღალი ავთენტურობა და ინტერაქციულობა.

ვიდეო უმნიშვნელოვანეს როლს ასრულებს საგაკვეთილო პროცესში, ვინაიდან, მისი გამოყენება შესაძლებელია სხვადასხვა საგაკვეთილო ფაზაში (გონერბივი იერიში, შესავალი ნაწილი, პრაქტიკული ნაწილი, ტესტირება და ა.შ.) შემსწავლელის/სტუდენტის მაქსიმალური ჩართულობისა და მოტივაციის გაზრდის მიზნით (Keddie, 2014).

დამხმარე სისტემები ან ინსტრუმენტები, რომლებიც გამოიყენება დისტანციური სწავლებისას, შეიძლება, დაიყოს ორ ტიპად:

- **ტრადიციული ინსტრუმენტები:** ვიდეოკამერა (S-VHS), საკაბელო/საზოგადოებრივი ტელევიზია, სატელიტური ვიდეო-კონფერენცია, სატელევიზიო-კონფერენცია, სახელმძღვანელო.
- **კომპიუტერზე დაფუძნებული და ქსელური ინსტრუმენტები:** კომპაქტ-დისკები, ვებ/ინტერნეტ ბრაუზერი, ინტერაქტიული დაფა, სასაუბრო/ჩატის ოთახი (ელექტრონული ფორუმი).

ვიდეოს, როგორც სასწავლო საშუალების გამოყენებას განათლების სფეროში, ხანგრძლივი ისტორია გააჩნია, თუმცა მასზე ხელმისაწვდომობა და გამოყენების სპექტრი მნიშვნელოვნად გაიზარდა ბოლო პერიოდში. ვიდეოკასეტები ან DVD დისკები წარსულის რელიკვიად იქცა. თანამედროვე ონლაინ პლატფორმებზე (YouTube, Vimeo და მრავალი სხვა) მრავლადაა გან-

თავსებული დოკუმენტური ფილმები, კინო სცენები თუ აღწერილობითი ხასიათის ვიდეოები. მნიშვნელოვნად შეიცვალა ვიდეოს სტილიც ახალი ტექნოლოგიური შესაძლებლობების წყალობით, რომელიც საშუალებას იძლევა თანადროულად ჩავწეროთ ეკრანი და ხმა პროგრამულ უზრუნველყოფასთან მუშაობისას ან 3D ფიგურებისა და მოდელების გამოყენებისას. ის რაც უწინ ტექნიკურად მიუწვდომელი იყო, მოცემულ ეტაპზე სრულიად ხელმისაწვდომია ნებისმიერი პედაგოგისა თუ ინსტრუქტორისთვის შესაბამისი პროგრამული უზრუნველყოფის წყალობით. ვიდეოებზე წვდომა სრულიად შესაძლებელია როგორც კომპიუტერით, აგრეთვე, მობილური ტელეფონით (Buchner, 2018).

სწავლების აქტიური თეორიებიდან გამომდინარე დგინდება, რომ სწავლის შედეგების ზრდა პირდაპირ კავშირშია შემსწავლელის მხრიდან სასწავლო პროცესში აქტიურ ჩართვასთან (Weeks & Horan, 2013). სასწავლო ვიდეოებით უზრუნველყოფილი დავალებები კი აქტიური ჩართულობის მყარი გარანტია. ვინაიდან, ტექნოლოგიები მნიშვნელოვნად ზრდის სწავლების ხარისხს, კვლევების თანახმად დგინდება, რომ ავთენტური თუ სასწავლო ხასიათის ვიდეოები წარმოადგენს სწავლების ეფექტურ ინსტრუმენტებს. ვიდეოების გამოყენებას აქტიური ხასიათი მიეცა არა მარტო ონლაინ სწავლებისას, არამედ ტრადიციული (საკლასო რეჟიმში) სწავლების პროცესშიც. არაერთი კვლევის საფუძველზე დგინდება, რომ ტექნოლოგიები ის სასიცოცხლო ინსტრუმენტებია, რომელთა წყალობითაც ხდება შემსწავლელებში/სტუდენტებში სწავლის უნარების მნიშვნელოვანი გაუმჯობესება.

ვიდეოზე დაფუძნებული სწავლებისას იზრდება არა მხოლოდ სწავლის შედეგები, არამედ შემსწავლელთა კმაყოფილების ხარისხიც, რის გამოც ის დღითიდღე იძენს პოპულარობას. ვიდეოების მრავალმხრივი გამოყენებაა შესაძლებელი, იმისათვის რომ გაიზარდოს სწავლა-სწავლების ხარისხი. მთელ რიგ მკვლევართა მოსაზრებით, სასწავლო ვიდეო-მასალების აქტიური გამოყენება სრულიად შესაძლებელია შეტრიალებულ სასწავლო პროცესის (flipped classroom approach) დროს, როდესაც შემსწავლელები/სტუდენტები ახალ მასალას კლასის მიღმა ეცნობიან, ხოლო მიღებული ინფორმაციის/ცოდნის განმტკიცება ხდება უშუალოდ საგაკვეთილო პროცესში (Ozdamli & Ozdal, 2018; Yousef, Chatti & Schroeder, 2014). სასწავლო-შემეცნებითი ვიდეოები მძლავრ იარაღს წარმოადგენს კომპიუტერის დახმარებით სწავლებისას.

ვიდეოზე დაფუძნებული სწავლების მთავარ მახასიათებელს წარმოადგენს ის გარემოება, რომ მოცემულ ეტაპზე ვიდეოს მნიშვნელოვანი მახასიათებელია ვიზუალური სიმბოლოების გამოყენება აუდიო-სისტემებთან ერთად. ცალკე სმენითი ან ცალკე ვიზუალური სიუჟეტების გამოყენება იწვევს ინფორმაციის ნაკლები დოზით დამახსოვრებას, ვიდრე ორივეს კომბინაციის გამოყენება სასწავლო პროცესში (Nipan, 2012).

გარდა იმისა, რომ სასწავლო ვიდეოები აუმჯობესებს შემსწავლელელებში მოტივაციასა და ყურადღების კონცენტრაციის დონეს, მის უპირატესობებში შესაძლებელია გავაერთიანოთ შემდეგი გარემოებები:

გაზრდილი სოციალურ ინტერაქცია: დაკვირვების თანახმად ირკვევა, რომ სოციალური ინტერაქციის ფარგლებში გამოწვეული პრობლემების მოგვარება გაცილებით იოლად ხდება ვიზუალური, ვიდრე ბეჭდური მედიის საშუალებით. შესაბამისად, სხვადასხვა ოლაინ პლატფორმაზე გაზიარებული სასწავლო ვიდეოების წყალობით, მნიშვნელოვნად მატულობს ინდივიდებში სოციალური ინტერაქცია და ეს ინტერაქცია კიდევ უფრო მყარდება, თუ საგაკვეთილო პროცესში ხდება ნანახი ვიდეოების გარშემო აქტიური დისკუსია და ანალიზი (Galbraith, 2004).

მეუზღუდავი წვდომა: შემსწავლელებს სასწავლო ვიდეოებზე წვდომის საშუალება ეძლევათ ნებისმიერი მოწყობილობიდან, როგორცაა კომპიუტერი, ტელეფონი, სმარტფონი, ტაბლეტი, ლეპტოპი (Distasio, 2016).

ინდივიდუალური სასწავლო გარემოს უზრუნველყოფა: ვიდეოს სახით სასწავლო მასალის მიღება უფრო მოქნილი საშუალებაა, რაც ზრდის შემსწავლელელების/სტუდენტების მხრიდან დამოუკიდებელად სწავლის შესაძლებლობებს. ინოვაციური სწავლების პროცესი უფრო სასიამოვნო ხდება და ხელს უწყობს მეტი შემსწავლელის/სტუდენტის ჩართულობას სასწავლო გარემოში (Stanic, 2014).

ვიდეო-გავეთილებზე დეტალურმა დაკვირვებამ გამოკვეთა მთელი რიგი ნაკლოვანებები, რომელთა აღნიშვნა მეტად მნიშვნელოვანი და პრინციპული საკითხია. შემსწავლელეების/სტუდენტების მხრიდან უმთავრეს პრობლემად იკვეთება არასაკმარისი ტექნიკური აღჭურვილობა (კომპიუტერი, ტელეფონი და ა.შ). ერთ-ერთ ნაკლოვანებად, აგრეთვე ითვლება მზა ვიდეოების დარედაქტირებასთან დაკავშირებული პრობლემები. ონლაინ გაკვეთილები, რომელიც წინა პლანზე სწევს ინდივიდუალური მუშაობის პრინციპებს, გარკვეულწილად აფერხებს გუნდური მუშაობის შესაძლებლობებს (Beheshti et.al, 2018).

არაერთი მეტა-ანალიზის საფუძველზე დგინდება, რომ ტექნოლოგიები უდაოდ უწყობენ ხელს სწავლა-სწავლების პროცესს, რომლის დროსაც ვიდეო წარმოადგენს ყველაზე მაღალ-ეფექტურ სასწავლო ინსტრუმენტს. ვიდეოების მოძიება შესაძლებელია ისეთ ვიდეო საიტებიდან, როგორცაა Youtube, Teachertube და ა.შ. სრულიად შესაძლებელია, სალექციო თემიდან გამომდინარე პედაგოგმა/ინსტრუქტორმა თავადაც ჩაწეროს ან შექმნას ვიდეო.

იმისათვის, რომ ვიდეოს გამოყენება სასწავლო გარემოში უფრო პროდუქტიული იყოს, ბრემის (Brame, 2017) თანახმად, მიზანშეწონილია ინსტრუქტორმა/პედაგოგმა გაითვალისწინოს სამი უმთავრესი ელემენტი/ასპექტი:

1. კოგნიტური დატვირთვა;
2. შემსწავლელების/სტუდენტების ჩართულობა;
3. აქტიური სწავლა.

ვიდეოს ჩათვლით, სასწავლო მასალების შედგენისას, არსებითი მნიშვნელობა ენიჭება კოგნიტურ დატვირთვას. შესაბამისად, შემუშავებულია კოგნიტური თეორიაც, რომლის ფუძემდებლად სველერი (Sweller, 1988, 1989, 1994) ითვლება. მკვლევარის აზრით, მეხსიერება რამდენიმე კომპონენტისგან შედგება.

მულტიმედიური სწავლის შემეცნებითი თეორია ეფუძნება შემეცნებითი დატვირთვის თეორიას და აღნიშნავს, რომ სამუშაო მეხსიერებას აქვს ორი არხი ინფორმაციის შექმნისა და დამუშავებისთვის: ვიზუალური/დასურათებული არხი და აუდიო/ვერბალური დამუშავების არხი (Mayer, 2001; Mayer and Moreno, 2003).

მიუხედავად იმისა, რომ თითოეულ არხს აქვს შეზღუდული შესაძლებლობები, ამ ორი არხის გამოყენებამ შეიძლება ხელი შეუწყოს ახალი ინფორმაციის ჩართვას უკვე არსებულ კოგნიტურ სტრუქტურებში. ორივე არხის გამოყენება მაქსიმალურად ზრდის სამუშაო მეხსიერების სიმძლავრეს, მაგრამ ისინი შეიძლება გადაიტვირთოს მაღალი შემეცნებითი დატვირთვის გამო. ამისათვის, არსებობს მულტიმედიური სასწავლო მასალების დიზაინის მთელი რიგი სტრატეგიები, რომლის დახმარებითაც, მნიშვნელოვნად იზრება სწავლის ხარისხი.

სასწავლო ვიდეო-მასალებით სწავლებისას, მეორე უმნიშვნელოვანეს ასპექტს წარმოადგენს შემსწავლელების/სტუდენტების აქტიური ჩართულობა. იდეა მარტივია: ვიდეოს ნახვის გარეშე შეუძლებელია ასეთ გაკვეთილებზე რაიმეს დასწავლა. შემსწავლელების/სტუდენტების მხრიდან ყურადღების მაქსიმალურად გაზრდის საუკეთესო საშუალებად

ითვლება მოკლე ვიდეოების ჩაწერა. არაერთი კვლევის თანახმად დგინდება, რომ 6 წუთიანი ვიდეოს ნახვის შემთხვევაში, შემსწავლელების საგაკვეთილო პროცესში ჩართულობა 100% უდრის. დაკვირვებამ ცხადჰყო, რომ ვიდეოს ხანგრძლივობის ზრდა მნიშვნელოვნად ამცირებდა ჩართულობის ხარისხს. შესაბამისად, 9-12 წუთიან ვიდეოების შემთხვევაში ჩართულობის ხარისხი 50%-მდე დავიდა, ხოლო 12-40 წუთიანი ვიდეოს ნახვისას ჩართულობა 20%-ზე ნაკლები იყო.

საგაკვეთილო პროცესში შემსწავლელების/სტუდენტობის ჩართულობის უზრუნველსაყოფად მეორე უმნიშვნელოვანეს მეთოდს წარმოადგენს სასაუბრო სტილის გამოყენება. მაიერი (Mayer, 2008) მას პერსონიფიკირების პრინციპს უწოდებს. მისი მტკიცებულებით, მულტიმედიის საშუალებით ინსტრუქტაჟის პროცესში ფორმალური მეტყველების ნაცვლად სასაუბრო სტილის გამოყენება გაცილებით დადებით ეფექტს ახდენს სწავლის ხარისხზე, ვინაიდან სასაუბრო სტილი იწვევს შემსწავლელებში/სტუდენტებში სოციალური თანამშრომლობის ხელშეწყობას, რაც ეფექტურად მოქმედებს მათ ჩართულობაზე საგაკვეთილო პროცესში.

შემსწავლელის/სტუდენტის მხრიდან სწავლის თვითრეგულირება მოთხოვს, რათა ამ უკანასკნელმა აკონტროლოს საკუთარი სწავლის პროცესი, მოახდინოს სწავლისას შექმნილი სირთულეების იდენტიფიცირება და მათზე შესაბამისი რეაგირება. ეს პროცესი აქტიური სწავლის გარანტიაა.

სასწავლო ვიდეოს შექმნასთან დაკავშირებით არაერთი რეკომენდაცია არსებობს, რომლის გათვალისწინებით, შესაძლებელია, ინსტრუქტორმა/პედაგოგმა შეძლოს, მოიძიოს ან საკუთარი რესურსებით შექმნას საჭირო და ეფექტური სასწავლო ვიდეო მასალები. ამ შემთხვევაში, მეტად მნიშვნელოვანია ორი უმთავრესი ასპექტის გათვალისწინება. კერძოდ, სასწავლო ვიდეო შეიძლება:

1. ასახავდეს, უშუალოდ, ინსტრუქტორის/პედაგოგის ვიდეო-ჩანაწერს კონკრეტულ სადისკუსიო თემის გარშემო;
2. სასწავლო ვიდეომასალად გამოვიყენოთ ინტერნეტ საიტებიდან (YouTube, Teacher tube და სხვ.) მოძიებული ვიდეოები, რომლებიც ან მზა სახით მიეწოდება შემსწავლელებს, ან სხვადასხვა ტექნიკური ინსტრუმენტებისა და სისტემების საშუალებით ინსტრუქტორის/პედაგოგის მხრიდან მათი დამუშავება ხდება თემის შინაარსიდან გამომდინარე.

ონლაინ რეჟიმში სწავლებისას ორივე ტიპის გამოყენება შესაძლებელია. პირველი ტიპი, ძირითადად, განკუთვნილია ასინქრონული სწავლებისთვის, როდესაც კომუნიკაცია ინსტრუქტორს/პედაგოგსა და შემსწავლელს შორის დროის სხვადასხვა პერიოდში ხდება. ხოლო, სასწავლო ვიდეო-მასალების მეორე ტიპი, სრულად შესაძლებელია გამოვიყენოთ როგორც ასინქრონულ, ისე სინქრონულ რეჟიმში მუშაობისას/კომუნიკაციისას.

ფუნდამენტურ პრინციპს წარმოადგენს ის, რომ ინსტრუქტორმა/პედაგოგმა შეძლოს შემსწავლელებში/სტუდენტებში აღძრას საგნისადმი ინტერესი, რაც, თავის მხრივ, გამოიწვევს შემსწავლელების აქტიურ ჩართვას სასწავლო პროცესში. თუ ინსტრუქტორი/პედაგოგი ამ მიზანს მიაღწევს, პრაქტიკულად, სამუშაოს ნახევარი უკვე გაკეთებულია იმ ლოგიკიდან გამომდინარე, რომ რაც უფრო დიდია საგნისადმი ინტერესი და სიყვარული, მით ნაკლები დახმარება და ჩარევა სჭირდება მათ სწავლაში.

ინსტრუქტორის/პედაგოგის მიერ კონკრეტულ სადისკუსიო თემის გარშემო ვიდეო-ჩანაწერის გაკეთებისას, მიზანშეწონილია მთელი რიგი გარემოებების გათვალისწინება, იმისათვის, რომ ვიდეო-ჩანაწერი იყოს მაღალი ხარისხის, პასუხობდეს კონკრეტულ სადისკუსიო თემს და იწვევდეს ინტერესს შემსწავლელებში/სტუდენტებში.

თუ კომპიუტერი არ არის აღჭურვილი კამერითა და მიკროფონით, ასეთ შემთხვევაში, მიზანშეწონილია გამოვიყენოთ ვებ-კამერა, რომელიც ერთდროულად ორივეს (კამერა, მიკროფონი) ფუნქციას საუკეთესოდ ასრულებს. ვინაიდან ვებ-კამერის შემთხვევაში, ხმის ხარისხი ისეთივე სრულყოფილია, როგორც მიკროფონის შემთხვევაში, ბუნებრივია, უპირატესობა ვებ-კამერას ენიჭება.

არ უნდა დავივიწყოთ ერთი მთავარი ფაქტორი. სადღეისოდ, ინტერნეტმომხარებლების უმეტესობას წვდომა და ინტერესი გააჩნია ვიდეოსაიტებზე, სადაც მოკლე ხანგრძლივობის ვიდეოებია განთავსებული. შესაბამისად, ინსტრუქტორის/პედაგოგის მიერ ჩაწერილი გრძელი ვიდეო, შესაძლებელია, არაეფექტური აღმოჩნდეს სწავლებისას და შემსწავლელები სათანადოდ ვერ დაინტერესოს.

ზოგადად, ვიდეოს ხანგრძლივობასთან დაკავშირებით არაერთი კვლევა არის ჩატარებული. ექსპერტების უმრავლესობა თანხმდება ერთ მთავარს ასპექტზე, რომ ხანგრძლივი ვიდეო არამომგებიანია და ვერ განაპირობებს შემსწავლელების/სტუდენტების მაქსიმალურად

აქტიურ ჩართულობას, ვინაიდან ყურადღების კონცენტრაცია, როგორც წესი, ნებისმიერ სიტუაციაში მნიშვნელოვნად იკლებს პირველი 15 წუთის შემდეგ. შესაბამისად, ინსტრუქტორები/პედაგოგები უმთავრესად ფოკუსირებულნი უნდა იყვნენ მოკლე ვიდეოებზე. ზოგადი რეკომენდაციების თანახმად, სასურველია, გრძელი ვიდეოები დავანაწევროთ მოკლე ვიდეოებად. იმ შემთხვევაში, თუ სადისკუსიო თემატიკა მოითხოვს შინაარსობრივად ხანგრძლივ ვიდეოს, რეკომენდირებულია ვიდეოს მინი-სერიებად ჩაწერა, 5-10 წუთიანი ეპიზოდებით. ზოგადი რეკომენდაციების შეჯერების თანახმად კი დგინდება, რომ ყველაზე მისაღები და შედეგზე ორიენტირებული ხანგრძლივობა სასურველი შედეგის მისაღწევად 6 წუთიანი ვიდეოებია.

თუმცა, მკვლევართა გარკვეულ ნაწილს მიაჩნია, რომ ვიდეოს ხანგრძლივობას კავშირი არ აქვს შემსწავლელების მხრიდან მოტივაცია-დემოტივაციის ფაქტორთან. მათი მტკიცებით, შემსწავლელი/სტუდენტი ისეთივე აქტივობით განაგრძობს დიდი ვიდეოს ყურებას, როგორც ეს უმთავრესად მოკლე ვიდეოებისას ხდება, მხოლოდ იმ შემთხვევაში, თუ სწორად არის ამ ვიდეოების შექმნის ეტაპები გათვლილი და დაგეგმილი. შესაბამისად, არსებობს გარკვეული რეკომენდაციები, რომელთა გათვალისწინება მნიშვნელოვნად შეუწყობს ხელს ინსტრუქტორს/პედაგოგს ეფექტური სასწავლო ვიდეო მასალების შექმნის პროცესში. ამ რეკომენდაციებში ერთიანდება შემდეგი მნიშვნელოვანი ფაქტორები:

- ვინ არის სავარაუდო აუდიტორია/ფოკუს ჯგუფი, რომელიც ამ კონკრეტულ სასწავლო ვიდეოს გაეცნობა?
- რა პრობლემის გადაჭრაზე არის ორიენტირებული აღნიშნული აუდიტორია?
- რა არის მათი მიზნები?
- რა მოლოდინები აქვთ მათ ინსტრუქტორისგან/პედაგოგისგან სწავლასთან დაკავშირებული მიზნების მიღწევის პროცესში?
- უნარების რა დონეს ფლობენ ისინი?

მას შემდეგ, რაც გავარკვევთ თუ რა მოლოდინები აქვს ჩვენს აუდიტორიას ჩვენგან, შეგვიძლია შესაბამისად დავგეგმოთ სასწავლო მასალები ვიდეოს სახით. მართალია, მოცემულ მომენტებში თავს იჩენს ყველაფრის გაზიარების სურვილი, რასაც ინსტრუქტორი/პედაგოგი ფლობს, თუმცა არსებითად მნიშვნელოვანია ვიდეოს შექმნისას ვფოკუსირდეთ კონკრეტულ პრობლემასა თუ სადისკუსიო თემაზე. ეს იმას არ ნიშნავს, რომ სხვა ინფორმაცია კონკრეტულ

შემთხვევასთან დაკავშირებით უსარგებლოა. უბრალოდ, სხვა ინფორმაციის გაზიარება სხვა სასწავლო ვიდეოს სახით უნდა მოხდეს. ვიდეოს შექმნის პროცესში რაოდენობაზე არ ვართ შეზღუდული. შეგვიძლია იმდენი სასწავლო ვიდეო შევქმნათ, რამდენსაც მასალა თუ სადისკუსიო თემა მოითხოვს.

მთავარია, ყურადღების მაქსიმალური მოზიდვის მიზნით, ჩვენ მიერ შექმნილი თუ დამუშავებული სასწავლო ვიდეო-მასალები იყოს საინტერესო და სახალისო, რომელშიც გამოყენებული იქნება მარტივი ლინგვისტური კონსტრუქციები, რათა ასახსნელი მასალა უფრო ადვილად აღსაქმელი გახდეს შემსწავლელისთვის. ამავე დროს, მეტად მნიშვნელოვანია ვიდეოში ვერბალური და ვიზუალური ელემენტები ერთმანეთთან ლოგიკურ ბმაში იყოს და ერთ მთლიანობას წარმოადგენდეს, კვლავ, მასალის უკეთ აღქმის მიზნით.

მიუხედავად იმისა, რომ, სავარაუდოდ, 15 წუთის შემდეგ ყურადღების კონცენტრაცია მნიშვნელოვნად იკლებს, რაც იწვევს მასალის შენელებულ აღქმას, საინტერესოდ და კარგად დაგეგმილი/შექმნილი სასწავლო ვიდეო-მასალის შემთხვევაში შემსწავლელი მაინც განაგრძობს ვიდეოს ყურებას თუ მასში შესაბამისი ინტერესი სათანადოდ არის გაღვივებული. ასე რომ, გარკვეული მკვლევარებისა და ამ დარგში მოღვაწე ექსპერტების მოსაზრებით, შემსწავლელი დაუყოვნებლივ შეწყვეტს ვიდეოს ნახვას რაოდენ მოკლე ან გრძელი ვიდეოც არ უნდა იყოს, თუ მასში საჭირო და საინტერესო ინფორმაციას ვერ ნახავს.

სასწავლო ვიდეო-მასალების დაგეგმარებისა და შექმნის პროცესში, მნიშვნელოვანია, ჩაერთოს პრაქტიკული ხასიათის რეალური მაგალითები, რომლის აღქმა გაცილებით უფრო საინტერესო და გრძელვადიან პერსპექტივაში ადვილად დასამახსოვრებელია. ამავე დროს, მიზანშეწონილია, ვიდეოში საილუსტრაციოდ გამოვიყენოთ საინტერესო ვიდეო-სიუჟეტები, დასურათებული თუ სიმბოლური გამოსახულებები, რომლებიც შთამბეჭდავი და ადვილად აღსაქმელია კონკრეტულ საკითხთან მიმართებაში. არანაკლებ მნიშვნელოვანია ენა, რომელსაც გამოვიყენებთ სასწავლო ვიდეო-მასალებში. მაღალფარდოვანი სიტყვები ან ჟარგონები, შესაძლოა, მეტად დამაბნეველი აღმჩნდეს მსმენელისთვის და ვერ მოხდეს ან არასწორად წარიმართოს სასწავლო მასალის გააზრების უმნიშვნელოვანესი პროცესი შემსწავლელის მხრიდან. ყოველთვის უნდა გვახსოვდეს, რომ საინტერესო და გონივრულად დაგეგმილი ვიდეო-შინაარსი, ე.წ. ვიდეო-კონტენტი, სრულყოფილი ვიდეოს შექმნის საუკეთესო გარანტია.

ვიდეოები არ უნდა იყოს წერილობითი ტექსტებით დატვირთული. მისი გამოყენება უნდა მოხდეს მხოლოდ აუცილებლობის შემთხვევაში, ვინაიდან სასწავლო ვიდეო არის ერთგვარი საინფორმაციო გზავნილი, რომელიც მსმენელამდე/შემსწავლელამდე უნდა მოვიდეს ვიზუალური თუ აუდიო სახით. მოცემულ შემთხვევაში, თხრობითი სტილი გაცილებით უკეთ მუშაობს ინფორმაციის აღქმის თვალსაზრისით, ვიდრე ტექსტებით გადატვირთული ეკრანი. ამავე დროს, ვიზუალური მხარე ვიდეო-სიუჟეტებისა თუ ხატოვან-სიმბოლური გამოსახულებების სახით უნდა იყოს თანმიმდევრული და არა ქაოტური, დამაბნეველი. არანაკლებ მნიშვნელოვანია ვიდეო-სიუჟეტების მიმდინარეობის ტემპი. სწრაფმა ტემპმა, შესაძლებელია შემსწავლელის მხრიდან ყურადღების გაფანტვა გამოიწვიოს, მაშინ როდესაც, ნელი ტემპის წყალობით ადვილად ეცემა ინტერესის ხარისხი.

იმ შემთხვევაში, როდესაც სადისკუსიო თემა საკმაოდ მასშტაბურია, რომელიც, რეკომენდაციების თანახმად მოითხოვს სერიების სახით მოკლე ვიდეოებს, ყოველი ვიდეოს ბოლოს, კიდევ ერთხელ, სასურველია ხაზი გაესვას მთავარ სასწავლო თუ სადისკუსიო საკითხებს. ამავე დროს, თითოეული ვიდეოს დასასრულს, გარკვეული სახის მინიშნება უნდა გაკეთდეს ინფორმაციის გაჟღერების დონეზე, თუ რაზე იქნება ყურადღება გამახვილებული მომდევნო ვიდეოში. ასე გაცილებით უფრო ადვილად და ლოგიკურად გადავალთ ერთი სასწავლო ვიდეოდან მეორეზე ვიდეო-სერიების შემთხვევაში. ბოლო ვიდეოში კი, აუცილებელია შევაჯეროთ მთავარი საკვანძო საკითხები.

სასურველია, სასწავლო ვიდეოებს საერთაშორისო ენაზე დავურთოთ ტიტრები, რათა უცხოენოვანი შემსწავლელებისთვისაც ადვილი გასაგები და აღსაქმელი იყოს მოცემული სასწავლო-საინფორმაციო ვიდეო.

როდესაც დგება ვიდეოს ჩაწერის ან სპეციალური პროგრამული საშუალებით მისი დამუშავების საჭიროება, აუცილებელია გარკვეული საფეხურების გავლა და ერთგვარი მომზადება, იმისათვის, რომ საბოლოო პროდუქტის სახით მივიღოთ სრულყოფილი, მაღალეფექტური სასწავლო ვიდეოები. ისეთი მსხვილი პროგრამული უზრუნველყოფის კომპანიები, როგორებიცაა პანოპტო (Panopto) და ტექსმიტი (TechSmith) საკუთარ ვებგვერდებსა და საგანმანათლებლო ბლოგებზე საუკეთესოდ აღწერენ თითოეულ ეტაპსა და ჩასატარებელ ოპერაციას.

ამისათვის, საწყის ეტაპზე, უმნიშვნელოვანესია, ზედმიწევნით ლოგიკურად დაიგეგმოს თემა, რომელზედაც უნდა შეიქმნას სასწავლო ვიდეო. აუცილებელია, თემა იყოს ფოკუსირებული

კონკრეტულ დავალებაზე, სამუშაო პროცესზე ან კონტენტზე (შინაარსზე), რომელსაც სასწავლო მასალის სახით უნდა გაეცნოს შემსწავლელი/სტუდენტი. ვიდეოში უნდა იყოს განხილული მოცემულ თემასთან დაკავშირებული ყველაზე აქტუალური საკითხები. ამავე დროს, მიზანშეწონილია სადისკუსიო თემა, რომელიც ვიდეოში იქნება განხილული იყოს უფრო ვიწრო, კონკრეტულ საკითხზე ორიენტირებული. თუ საკითხი უფრო ვრცელია და ქვესაკითხებს მოიცავს, სასურველია ვიდეოს დაყოფა თემებად/ქვესაკითხებად სერიების სახით, რომელიც გაცილებით უფრო საინტერესო და ეფექტურ სასწავლო კონტენტს ქმნის.

მას შემდეგ, რაც შეირჩევა თემა, უნდა შეიქმნას სიუჟეტი, რომელიც დაეხმარება როგორც ინსტრუქტორებს/პედაგოგებს, აგრეთვე შემსწავლელებს/სტუდენტებს ვიზუალიზაციაში. არ არის საჭირო სიუჟეტი იყოს განსაკუთრებით მიმზიდველი. შესაძლებელია, კონკრეტულ შემთხვევებში, მარტივმა ესკიზმა თუ სურათმაც კი კარგად იმუშაოს.

მიზანშეწონილია, წინასწარ დაიწეროს სცენარი და ძირითადი მონახაზი იმის შესახებ, რისი სწავლებაც არის დაგეგმილი კონკრეტული სასწავლო ვიდეოს საშუალებით.

აუცილებელია, წინასწარ იქნეს შეგროვებული ის საჭირო აღჭურვილობა, რომლის საშუალებითაც უნდა მოხდეს ვიდეოს ჩაწერა თუ დამუშავება, როგორცაა შტატივი, სმარტფონი, სმარტფონის სამაგრი, პერსონალური კომპიუტერი/ლეპტოპი კომპიუტერული პროგრამით ვიდეოს დამუშავების შემთხვევაში და ა.შ.

იმ შემთხვევაში, როდესაც ხდება ვიდეოს ჩაწერა, არსებობს მთელი რიგი რეკომენდაციები, რომლის გათვალისწინებით შესაძლებელი ხდება კარგი ხარისხის ვიდეოს ჩაწერა. ამისათვის საჭიროა, წინასწარ დაიგეგმოს ვიდეოს ჩაწერის ადგილი, რომელიც შესაფერისად უნდა იყოს განათებული. კამერა თავსდება შტატივზე და ფოკუსში უნდა მოთავსდეს ყველა ის საგანი, რაც გსვურს გამოჩნდეს ეკრანზე. სმარტფონით სარგებლობისას, მოსაუბრის ყოფნა კამერასთან ახლოს აუმჯობესებს ვიდეოს ხარისხს.

თანამედროვე მულტიმედიურ სივრცეში არაერთი კომპიუტერული პროგრამა არსებობს სასწავლო ვიდეოების შესაქმნელად. ეს ინსტრუმენტები შესაძლებლობას აძლევს ინსტრუქტორებს/პედაგოგებს, შექმნან მაღალეფექტური სასწავლო მასალები ვიდეოების სახით, რომელიც მნიშვნელოვნად შეუწყობს ხელს შემსწავლელების მხრიდან მოტივაციის ამაღლებასა და

სასწავლო ხარისხის ზრდას. ასეთ კომპიუტერულ პროგრამებს განეკუთვნება Panopto, Camtasia და Snagit.

Camtasia

Camtasia არის პროგრამული უზრუნველყოფის კომპლექტი, შექმნილი და გამოქვეყნებული TechSmith-ის მიერ, ვიდეო გაკვეთილებისა და პრეზენტაციების შესაქმნელად და ჩასაწერად უშუალოდ სკრინქასთის (screencast) საშუალებით, ან Microsoft PowerPoint-ის დანამატის მეშვეობით. აუდიო ან სხვა მულტიმედიური ჩანაწერები შეიძლება გაკეთდეს (ჩაიწეროს) ერთდროულად ან მოგვიანებით დაემატოს სხვა წყაროდან დამოუკიდებლად.

Camtasia შედგება ორი ძირითადი კომპონენტისგან:

- Camtasia Recorder - დამოუკიდებელი ინსტრუმენტი ეკრანის, აუდიოსა და ვიდეოს გადასაღებად;
- Camtasia Video Redactor - კომპონენტი, რომელიც არის მულტიმედიური საავტორო ინსტრუმენტი.

Camtasia Recorder-ში მომხმარებლებს შეუძლიათ ნებისმიერ დროს დაიწყონ ან შეწყვიტონ ჩაწერა. როგორც კი ჩაწერა შეწყდება Camtasia Recorder-ს შეუძლია გადაიტანოს ჩანაწერი (დაარენდეროს) CAMREC ფორმატში. CAMREC ფაილის შენახვა შესაძლებელია დისკზე, დრაივზე ან მისი პირდაპირ იმპორტირება Camtasia Video Redactor-ში რედაქტირებისთვის. Camtasia Recorder საშუალებას გვაძლევს გავაკეთოთ აუდიო ჩანაწერი ეკრანის გადაღების პარალელურად, ასე რომ წამყვანს შეუძლია ჩაიწეროს ცოცხალი თხრობა დემონსტრაციის ან პრეზენტაციის დროს. Camtasia ასევე იძლევა დუბლირების საშუალებას. მომხმარებლებს შეუძლიათ ასევე ჩამოტვირთონ Microsoft Power Point-ის დანამატი (add-in), რომელიც საშუალებას მისცემს მათ, დაიწყონ პრეზენტაციის ჩაწერა უშუალოდ Power Point-დან.

Snagit

Snagit არის ეკრანის გადასაღები პროგრამა, რომელიც იღებს ეკრანზე გაშვებულ ვიდეო-ფაილებს და ასევე შეუძლია ჩაიწეროს აუდიო დანამატიც. აღნიშნული პროგრამის შემქმნელი და მომწოდებელი, ისევე როგორც Camtasia-სი, არის TechSmith და იგი პირველად 1990 წელს

გამოვიდა. Snagit ხელმისაწვდომია ინგლისურ, გერმანულ, იაპონურ და კორეულ ენებზე. Snagit მუშაობს როგორც Microsoft windows-ის, ასევე MacOS ოპერაციულ სისტემაზე. სურათის გადაღება შესაძლებელია სხვადასხვა ეფექტის გამოყენებით, როგორცაა: შავ-თეთრი, ჩრდილის ეფექტი და სხვ. მას ასევე აქვს ფუნქცია - ეკრანის გადაღების პარალელურად ვებ-კამერის დახმარებით ინსტრუქტორ/მასწავლებელიც გამოჩნდეს ჩანაწერში. Snagit-ს აქვს რედაქტირების ფანჯარა, რომელიც ავტომატურად იხსნება სურათის გადაღების ან ვიდეოს ჩაწერის შემდეგ, ასევე, თუ უკვე გვაქვს სურათები ან ვიდეოები, შესაძლებელია მასალების გახსნა რედაქტირების ფანჯარაში. მას ასევე აქვს ბიბლიოთეკა (Library), სადაც შესაძლებელია ყველა იმ სურათის/ვიდეოს ნახვა, რაზეც გვიმუშავია. პროგრამა ავტომატურად ინახავს ყველა იმ ფაილს, რომელიც დარედაქტირებული ან გახსნილია Snagit -ის სამუშაო ფანჯარაში.

Panopto-სა და TechSmith-ის ვებგვერდებსა თუ საგანმანათლებლო ბლოგებზე, ისევე, როგორც იუთუბზე მომხმარებლებისათვის ხელმისაწვდომია არაერთი ვიდეო გზამკვლევი, რომელიც სრულყოფილად გადმოსცემს აღნიშნულ პროგრამებში (Panopto, Camtasia და Snagit) ვიდეოს ჩაწერისა და შემგომი დამუშავების ეტაპებს.

ამგვარად, შეიძლება ითქვას, რომ ვიდეოს გამოყენებას საგანმანათლებლო სივრცეში არც თუ ისე ხანმოკლე ისტორია აქვს, თუმცა მისი დიგიტალიზაცია განათლების სფეროს ექსპერტებს აძლევს საუკეთესო შესაძლებლობებს შემქნან სწავლების ახლებური თეორიები ვიდეოს დახმარებით.

პრაქტიკული სავარჯიშოები:

1. ტექსმიტის ოფიციალურ ვებ გვერდზე განთავსებული უფასო შაბლონების გამოყენებით შექმენით პატარა ვიდეო Camtasia-ში 2-3 წუთიანი ქრონომეტრაჟით (თქვენთვის სასურველ თემატიკაზე).

<https://library.techsmith.com/camtasia/assets/Customizable/Templates?search=&filters=price%3Dfree%26>

2. ტექსმიტის ოფიციალურ ვებ გვერდზე განთავსებული უფასო შაბლონების გამოყენებით შექმენით ვიზუალური მასალა Snagit-ში (თქვენთვის სასურველ თემატიკაზე).

<https://library.techsmith.com/snagit/Template>

3. Panopto-ს ოფიციალურ ვებ გვერდზე ზედა მარჯვენა კუთხეში განთავსებული პანელიდან ჩაწერეთ პატარა ვიდეო აუდიო გახმოვანებით (თქვენთვის სასურველ თემატიკაზე).

<https://www.panopto.com/>

ბიბლიოგრაფია:

Albo, L., Hernandez-Leo, D., Barcelo, L. & Sanabria, L. (2015). Video-based learning in higher education: the flipped or the hands-on classroom? EDEN Annual Conference, Barcelona, Spain.

Ayres, P., & Sweller, J. (2014). The split-attention principle in multimedia learning. The Cambridge handbook of multimedia learning, 2. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511816819.009>

Beheshti M., Taspolat, A., Kaya, S.O. & Sapanca, F. H. (2018). Characteristics of instructional videos. World Journal on Educational Technology: Current Issues. 10(1), 061-069.

Brame, C.J. (2015). Effective educational videos. <http://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/effective-educational-videos/>

Chaohua O., Joyner D.A., Goel A.K. (2019). Designing and developing video lessons for online learning: A seven-principle model. Online Learning, 23(2), 82-104. doi:10.24059/olj.v23i2.1449

Chen, O., Kalyuga, S., & Sweller, J. (2015). The worked example effect, the generation effect, and element interactivity. Journal of Educational Psychology, 107(3), 689. <https://doi.org/10.1037/edu0000018>

Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning: John Wiley & Sons

Coursify.me – Educational Blog: How to create videos for online courses
https://blog.coursify.me/en/how-to-create-videos-for-online-courses/?fbclid=IwAR2ISnZvBXXhr_V9C-cWhFtFPp-2oMN7x9TSho-xYuD5Nkwm-47SkozVc8

[CYnthia J. Brame](#), (2017), Effective Educational Videos: Principles and Guidelines for Maximizing Student Learning from Video Content, LSE Life Science Education, available at <https://doi.org/10.1187/cbe.16-03-0125>

Distasio, S. (2016). Top 3 advantages of video-based training. Retrieved from <http://www.epathlearning.com/uncategorized/the-top-3-advantages/>

El-Sayed Hassan El-Ssayed, R. & EL-Heseiny ABD EL-Raou El-Sayed, S. (2013). Video-based lectures: an emerging paradigm for teaching human anatomy and physiology to student nurses. Alexandria Journal of Medicine, 49, 215–222. doi:10.1016/j.ajme.2012.11.002

Fyfield.M., Henderson.M., & Phillips.M., (2019), 25 principles for effective instructional video design, Proceedings of Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education Annual Conference 2019, pp. 418-423, available at <https://ascilite.org/wp-content/uploads/2019/12/ASCILITE-2019-Proceedings.pdf>

Galbraith, J. (2004). Adult learning methods: a guide for effective instruction (3rd ed.). Malabar, FL: Krieger Publishing Company

Ginns, P. (2005). Meta-analysis of the modality effect. Learning and Instruction, 15(4), 313-331. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2005.07.001>

Hansch A. Hillers L. McConachie K. Newman C. Schmidt P. Schildhauer T. (2015). The Role of Video in Online Learning: Findings From the Field and Critical Reflections. TopMOOC Research Project. Alexander Von Humboldt Institut Fur Internet Und Gesellschaft

Höffler, T. N., & Leutner, D. (2007). Instructional animation versus static pictures: A meta-analysis. Learning and Instruction, 17(6), 722-738. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2007.09.013>

Hovland, C.I., Lumsdaine, A.A. & Sheffield, F.D. (1949). Experiments on mass communication. Princeton, NJ: Princeton University Press.

Ibrahim, M., Antonenko, P. D., Greenwood, C. M., & Wheeler, D. (2012). Effects of segmenting, signalling, and weeding on learning from educational video. *Learning, media and technology*, 37(3), 220-235. <https://doi.org/10.1080/17439884.2011.585993>

Keddie J. (2014), *Bringing online video into the classroom*, OUP
Buchner, J., (2018), *How to create Educational Videos: From watching passively to learning actively*, R&E-SOURCE, Special Issue #12, September 2018, ISSN: 2313-1640, [R&E-SOURCE \(ph-noe.ac.at\)](https://www.researchgate.net/publication/327423659) available at <https://www.researchgate.net/publication/327423659> *How to create Educational Videos From watching passively to learning actively*

Kühl, T., Eitel, A., Damnik, G., & Körndle, H. (2014). The impact of disfluency, pacing, and students' need for cognition on learning with multimedia. *Computers in Human Behavior*, 35, 189-198. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.03.004>

Kühl, T., Eitel, A., Damnik, G., & Körndle, H. (2014). The impact of disfluency, pacing, and students' need for cognition on learning with multimedia. *Computers in Human Behavior*, 35, 189-198. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.03.004>

Mayer RE (2001). *Multimedia Learning*, New York: Cambridge University Press.

Mayer RE, Moreno R (2003). Nine ways to reduce cognitive load in multimedia learning. *Educ Psychol* 38, 43-52

Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd Edition ed.). Cambridge: Cambridge university press.

Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2014). Principles for reducing extraneous processing in multimedia learning: coherence, signalling, redundancy, spatial contiguity and temporal contiguity principles. In R. E. Mayer (Ed.),

Moreno, R., & Mayer, R. E. (2000). A coherence effect in multimedia learning: The case for minimizing irrelevant sounds in the design of multimedia instructional messages. *Journal of Educational Psychology*, 92(1), 117. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.92.1.117>

- Muller, D. A., Bewes, J., Sharma, M. D., & Reimann, P. (2008). Saying the wrong thing: Improving learning with multimedia by including misconceptions. *Journal of Computer Assisted Learning*, 24(2), 144-155. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2007.00248.x>
- Nipan, J. M. (2012). Video-based learning. In *Encyclopedia of the sciences of learning* (pp. 3403–3405). Springer.
- Ozdamli, F. & Ozdal, H. (2018). Developing an instructional design for the design of infographics and the evaluation of infographic usage in teaching based on teacher and student opinions. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(4), 1197–1219. doi:10.29333/ejmste/81868
- Palaigeorgiou G. Papadopoulou A. Kazanidis I. (2019). Interactive Video for Learning: A Review of Interaction Types, Commercial Platforms, and Design Guidelines. *Technology and Innovation in Learning, Teaching and Education*. (pp.503-518). Springer International Publishing
- Panopto - Educational Blog: 4 Types of Videos For More Engaged eLearning <https://www.panopto.com/blog/4-types-of-videos-for-more-engaged-e-learning/?fbclid=IwAR0IgaYuMk-ihTiPoA6gb2E3LJYiH-pwarQsImHkfNtsAQGwC-8nXSHgr4>
- Park, B., Korbach, A., & Brünken, R. (2015). Do learner characteristics moderate the seductive-details-effect? A cognitive-load-study using eye-tracking. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(4), 24. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.05.006>
- Renkl, A. (2014). Toward an instructionally oriented theory of example-based learning. *Cognitive science*, 38(1), 1-37. <https://doi.org/10.1111/cogs.12086>
- Ring, G. & Mathieux, G. (2002, February). The key components of quality learning. Paper presented at the ASTD Techknowledge 2002 Conference, Las Vegas.
- Rossett, A. (2002). Waking in the night and thinking about e-learning. In A. Rossett (Ed.), *The ASTD e-learning handbook* (pp. 3–18). New York: McGraw-Hill.

- Schroeder, N. L., & Genkci, A. T. (2018). Spatial Contiguity and Spatial Split-Attention Effects in Multimedia Learning Environments: a Meta-Analysis. *Educational Psychology Review*, 30(3), 1-23. <https://doi.org/10.1007/s10648-018-9435-9>
- Stanic, T. (2014). Why you should add video to your teaching. Retrieved from <https://blog.edynco.com/instructional-design/why-you-should-add-video-to-your-teaching/>
- Szpunar, K. K., Jing, H. G., & Schacter, D. L. (2014). Overcoming overconfidence in learning from videorecorded lectures: Implications of interpolated testing for online education. *Journal of Applied Research in Memory and Cognition*, 3(3), 161-164. <https://doi.org/10.1016/j.jarmac.2014.02.001>
- Techsmith – Educational Blog: How to Make a Great Educational Video <https://www.techsmith.com/blog/educational-video/>
- Techsmith – Educational Blog: The Ultimate Guide to Easily Make Instructional Videos <https://www.techsmith.com/blog/instructional-videos/>
- Um, E., Plass, J. L., Hayward, E. O., & Homer, B. D. (2011). Emotional design in multimedia learning. *Journal of Educational Psychology*, 104(2), 485. <https://doi.org/10.1037/a0026609>
- Van der Meij, H. (2017). Reviews in instructional video. *Computers & Education*, 114, 164-174. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.07.002>
- Weeks, B. K. & Horan, S. A. (2013). A video-based learning activity is effective for preparing physiotherapy students for practical examinations. *Physiotherapy*, 99, 292–297. doi:10.1016/j.physio.2013.02.002
- Xie, H., Wang, F., Zhou, Z., & Wu, P. (2016). Cueing effect in multimedia learning: A meta-analysis. *Acta Psychologica Sinica*, 48(5), 540-555. <https://doi.org/10.3724/SP.J.1041.2016.00540>
- Yousef, A. M. F., Chatti, M. A. & Schroeder, U. (2014). The state of video-based learning: a review and future perspectives. *International Journal on Advances in Life Sciences*, 6(3).

V თავი: გეიმიფიკაცია და თამაშები, როგორც ონლაინ სწავლების ინსტრუმენტი

თანამედროვე ახალგაზრდობას ციფრულ ტექნოლოგიებთან სრული წვდომა და სწავლებისა და სწავლის მიმართ განსხვავებული სტილი აქვს, რაც სასწავლო პროცესისადმი უმაღლესი საგანმანათლებლო დაწესებულებების პედაგოგებს ახალი გამოწვევების წინაშე აყენებს. მათ უწევთ სტუდენტთა საჭიროებების, მოთხოვნილებისა და პრიორიტეტების მიხედვით ონლაინ სასწავლო პროცესის ადაპტაცია. პედაგოგებმა უნდა გამოიყენონ სწავლების სხვადასხვა მეთოდები და მიდგომები, რომელიც განაპირობებს სტუდენტთა მოტივაციის ამაღლებას და მაღალ ჩართულობას.

განათლების თანამედროვე პედაგოგიური პარადიგმები და ტენდენციები, რომლის წინაპირობაც არის ინფორმაციული ტექნოლოგიები (ICT)-ი, აქტიური სწავლების განსახორციელებლად ქმნის წინაპირობებს ახალი მიდგომებისა და ტექნიკის გამოყენებისათვის. გეიმიფიკაცია ერთ-ერთი ასეთი ინსტრუმენტია.

გეიმიფიკაციის არსი

გეიმიფიკაცია არის სათამაშო სტრატეგიების გამოყენება სწავლის გასაუმჯობესებლად, რომელიც ძალზედ ეფექტურია, რადგან თამაშები აყალიბებს ისეთ უნარებს, როგორცაა პრობლემის გადაჭრა, კრიტიკული აზროვნება, სოციალური ცნობიერება და თანამშრომლობა. თამაშები ასევე, ზრდის სტუდენტის სწავლისადმი ინტერესს და აძლიერებს მათ კოგნიტურ შესაძლებლობებს.

გეიმიფიკაცია არის ინსტრუმენტი, რომელიც ხშირად გამოიყენება სწავლა-სწავლების პროცესის გასაუმჯობესებლად, ეხმარება როგორც მასწავლებლებს, ასევე მოსწავლეებს მიაღწიონ თავიანთ მიზნებს მოკლე, საშუალო და გრძელვადიან პერსპექტივაში.

გეიმიფიკაციის, როგორც სწავლის მიდგომის გამოყენებაზე ჩატარებულმა კვლევამ აჩვენა, რომ ისინი, ვინც სწავლობენ გეიმიფიცირებული განათლების მეთოდებით, უფრო მაღალ ქულას იღებენ, ვიდრე ისინი, ვინც არ სწავლობენ იმავე მეთოდით. სხვა კვლევები აჩვენებს, რომ მიუხედავად იმისა, რომ გეიმიფიკაცია აუმჯობესებს სწავლის შედეგებს, არ არსებობს მტკიცებულება, რომელიც ადასტურებს, რომ გეიმიფიკაცია იწვევს დამოკიდებულებას.

გეიმიფიკაციის მზარდი პოპულარობა გამომდინარეობს მისი მრავალმხრივი პოტენციალიდან, ხელი შეუწყოს მოტივაციას, ქცევის ცვლილებებს, მეგობრულ კონკურენციას და თანამშრომლობას სხვადასხვა კონტექსტში, როგორცაა მომხმარებელთა ჩართულობა, თანამშრომლობა და სოციალური ლოიალობა. როგორც ნებისმიერი ახალი და პერსპექტიული ტექნოლოგია, იგი გამოიყენება სხვადასხვა სფეროებში, მათ შორის მარკეტინგი, ჯანდაცვა, ადამიანური რესურსები, ტრენინგი, გარემოს დაცვა და კეთილდღეობა. გეიმიფიკაცია არის მულტიდისციპლინარული კონცეფცია, რომელიც მოიცავს თეორიულ და ემპირიულ ცოდნას, ტექნოლოგიურ დომენებსა და პლატფორმებს და განპირობებულია პრაქტიკული მოტივაციების მთელი რიგით (Seaborn & Fels, 2015). ძირითადი ცნებებისა და პრაქტიკის არსის საუკეთესოდ აღქმის მცდელობისას, ტერმინი გეიმიფიკაცია განისაზღვრა სხვადასხვა სახით, როგორცაა „თამაშის დიზაინის ელემენტების გამოყენება არათამაშის კონტექსტში“ (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011), „თამაშისანი გამოცდილების შექმნის ფენომენი“ (Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2014), ან „აქტივობების თამაშად გადაქცევის პროცესი“ (Werbach, 2014). დისციპლინებში ემპირიულმა მუშაობამ დაიწყო იმის შესწავლა, თუ როგორ შეიძლება გამოიყენებოდეს გეიმიფიკაცია გარკვეულ კონტექსტში და რა ქცევითი და ექსპერიმენტული ეფექტი აქვს გეიმიფიკაციას ადამიანებზე მოკლე და გრძელვადიან პერსპექტივაში.

მნიშვნელოვანია, რომ პედაგოგმა მოტივაცია გაუღვიძოს სტუდენტებს, რათა გააცნობიერონ ის ფაქტი, რომ ის, რაც რთულად გამოიყურება, ყოველთვის ასე არ არის. ამავდროულად, ინსტრუქტორებმა უნდა იცოდნენ, რომ ტრადიციულად დამკვიდრებული მეთოდები ყოველთვის არ არის ის, რაც ყველაზე მეტად იზიდავს სტუდენტებს. სინამდვილეში, მიუხედავად იმისა, რომ ბევრი ინსტრუქტორი მხარს უჭერს ინოვაციური მეთოდოლოგიების გამოყენებას, არსებობს ფართო და ემპირიულად დადასტურებული კონსენსუსი, რომ სტუდენტის მოტივაცია და ინტერესი სწავლების ტრადიციული მეთოდების მიმართ მწირია, რადგან ისინი არაეფექტურად ითვლება (Lee & Hammer, 2011).

უკუკავშირი, რომელსაც სტუდენტები იღებენ თავიანთი მასწავლებლებისგან, ძალიან მნიშვნელოვანია, რათა დაეხმარონ მათ წინსვლასა და შემდეგ საფეხურზე გადასვლაში (Kapp, 2012a). გეიმიფიკაცია ხელს უწყობს სტუდენტების მოტივაციას და ჩართულობას (Clark & Rossiter, 2008), ასევე ინტერესსა და ცოდნის გაუმჯობესებას (Camilleri, Busuttil, & Montebello, 2011; Kapp, 2012a). შეიძლება ითქვას, რომ ადამიანების რაოდენობამ, ვინც იყენებს გარკვეულ

თამაშზე დაფუძნებულ რესურსს, შეიძლება დადებითი გავლენა იქონიოს მომხმარებელთა მოტივაციაზე, რომლებიც უფრო მეტად განაგრძობენ მის გამოყენებას (Lin & Bhattacharjee, 2008). ზოგადად, გეიმიფიკაციის გავლენის შესახებ დასკვნები რამდენიმე ფორმას იღებს, რომლებიც შეიძლება იყოს დადებითი, უარყოფითი, შერეული ან თუნდაც ნულოვანი. ეს არის იმის გამო, რომ გეიმიფიკაცია არ ახდენს გავლენას ყველა მონაწილეზე ერთნაირად. მიუხედავად ამისა, იგი სასარგებლოდ მიიჩნევა მრავალი ავტორის მიერ (Brunsell & Horejsi, 2011; González & Area, 2013; Hellwege & Robertson, 2012; McGonigal, 2011; Muntean, 2011).

გეიმიფიკაცია აღარ არის ახალი ფენომენი ელექტრონული სწავლების ტექნოლოგიის სფეროში. ვირტუალური სასწავლო გარემოს გასაუმჯობესებლად ხშირად გამოიყენება სხვადასხვა მიდგომები. პრაქტიკა გვიჩვენებს, რომ გეიმიფიკაციის განხორციელების ტექნოლოგიურ გადაწყვეტილებებს სულ უფრო მეტი სიახლე მოაქვს სასწავლო პროცესში. თამაშებზე დაფუძნებული აქტივობები აუმჯობესებს მომხმარებლის ლოგიკურ დედუქციურ აზროვნებას, რეაქციას, თუნდაც არსებული ტექნოლოგიების გამოყენებით და ახალი ცოდნის მართვის შექმნით. გეიმიფიკაციის ელემენტები შეიძლება იყოს ეფექტური კატალიზატორები, რომლებიც განსაზღვრავენ სრულყოფილების, მოქნილობისა და ორიგინალურობის იდეებს, ხოლო თამაშის მექანიკის გამოყენებას შეუძლია ხელი შეუწყოს ჩართულობის ხელშეწყობას.

გამოვლინდა **თამაშების ექვსი ძირითადი ელემენტი**, როგორც განსაკუთრებით ეფექტური განათლებაში: არჩევანი, სწრაფი გამომხატობა, თანამშრომლობითი პროცესები, პროგრესის მტკიცებულება და კონკურენცია. ყველაზე დიდი შესამჩნევი განსხვავება ტიპიურ თამაშის მოდელსა და გეიმიფიკაციის მოდელს შორის (განსაკუთრებით ელექტრონული სწავლების კონტექსტში) არის ცოდნის მდგრადობა.

ვირტუალურ სასწავლო გარემოში დომინირებს მოტივაციის მოდელები (VLE), სადაც ძირითადი ყურადღება ეთმობა სტუდენტთა და პედაგოგთა მოტივაციის გაუმჯობესებას ინოვაციური სასწავლო ინსტრუმენტებისა და გეიმიფიკაციის ტექნიკის საშუალებით. გეიმიფიკაციის ტექნიკური და ორგანიზაციული მიზნებისთვის პრაქტიკაში გამოიყენება სხვადასხვა მოდელები და ელემენტები. პრაქტიკა გვიჩვენებს, რომ გეიმიფიკაციის განხორციელების ტექნოლოგიურ გადაწყვეტილებებს სულ უფრო მეტი სიახლეს მოაქვს სასწავლო პროცესში. ეს ტექნოლოგიები საშუალებას აძლევს პრაქტიკოსებს და მკვლევარებს, გამოიყენონ თავიანთი უნარები

ახალი და ინოვაციური გეიმიფიკაციის გადაწყვეტილებებზე დაფუძნებული საინფორმაციო სისტემების შესაქმნელად.

გლობალურად, გეიმიფიკაციის კონცეფცია ძალიან ფართოდ არის გაანალიზებული. მაგალითად, მეცნიერებმა Yuizono-მ, Xing-მა და Furukawa-მ (2014) შეისწავლეს გეიმიფიკაციის ელემენტების გავლენა სისტემაში „ბრენშტორმინგი“. ისინი ამტკიცებენ, რომ გეიმიფიკაციის ელემენტები ეფექტური კატალიზატორებია, რომლებიც განსაზღვრავდნენ იდეების გამართულობას, მოქნილობას და ორიგინალურობას. კრონკმა (2013) გაანალიზა სტუდენტების ჩართულობა ლექციებზე და მათ დასწრებაზე. ავტორმა გამოიყენა ქულების სისტემა, რომელიც ასტიმულირებს მოსწავლეებს გეიმიფიკაციის ელემენტების გამოყენებით. შედეგებმა აჩვენა, რომ ამ ელემენტის გამოყენებამ დადებითი გავლენა მოახდინა სტუდენტთა შეფასებებზე. Karl M. Kapp (2012) აანალიზებს თამაშებზე დაფუძნებულ ჩართულობას და აღნიშნავს, რომ გეიმიფიკაცია უნდა იყოს ყველა პედაგოგის სწავლების მეთოდის ნაწილი.

2010 წლიდან გეიმიფიკაცია წარმოიშვა თამაშების გამოყენებით პიროვნების ჩართულობის, მოტივაციისა და დამოკიდებულების გაზრდის მიზნით (Deterding, Sicart, Nacke, O'Hara, & Dixon, 2011). გეიმიფიკაცია პირველად გამოიყენეს მარკეტინგში და მოგვიანებით განხორციელდა სხვა სფეროებში, როგორცაა ჯანმრთელობა (Schoech, Boyas, Black, & Elias-Lambert, 2013), გარემო (Filsecker & Hickey, 2014), სპორტი (Koivisto & Hamari, 2014), ინჟინერია (Huotari, & Hamari, 2017), მათემატიკა (Attali & Arieli-Attali, 2015), კომპიუტერული მეცნიერება (Domínguez et al., 2013), ბიოლოგია (Su & Cheng, 2015), კომუნიკაცია (Hanus & Fox, 2015) და ფსიქოლოგია (Landers). & Landers, 2014). გეიმიფიკაცია ჩვეულებრივ აღწერილია, როგორც თამაშის დიზაინის ელემენტების გამოყენება არათამაშის კონტექსტში (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011; Koivisto & Hamari, 2014; Werbach & Hunter, 2012).

გეიმიფიკაცია განათლებაში

წლების განმავლობაში იყო მცდელობები, რომ თამაშზე დაფუძნებული სწავლება გამოეყენებინათ განათლებაში, რათა წახალისებინათ მოსწავლეები მიმზიდველი სასწავლო ინსტრუმენტებით (Denny, 2013).

თამაშზე დაფუძნებული მეთოდების მიხედვით, მიმართავენ ღია სამკერდე ნიშნებს და ჯილდოებს, რომელიც აფასებს მოთამაშეების მიერ თამაშის დროს დადასტურებულ უნარებსა და ცოდნის დონეს. (C. Li, Dong, Untch, & Chasteen, 2013).

განათლებაში გეიმიფიკაცია ასევე შესანიშნავია სოციალური სწავლისთვის, რაც თავისთავად შეიძლება იყოს უზარმაზარი მოტივატორი. არის აპლიკაციები და ვებსაიტები, რომლებიც სტუდენტს საშუალებას აძლევს კონკურენცია გაუწიოს მეგობრების ქულებს, რაც თავის მხრივ, მეტი ცოდნის მიღებისკენ უბიძგებს.

გეიმიფიცირებული სასწავლო მასალებით სტუდენტები და პედაგოგები მეტად აკონტროლებენ სასწავლო პროცესს წამახალისებელი აქტივობების საშუალებით, როგორცაა სკალირებული შეფასებები და დონეები და სხვა. ქულები ხელს უწყობს წავლის დონის ამღლებას. გეიმიფიკაციის მოდელის სახალისო ბუნებამ შეიძლება გაუადვილოს სტუდენტებს მიაღწიონ თავიანთ მიზნებს. (<https://www.futurelearn.com/info/blog/general/gamification-in-education>)

Kahu-სთვის (2013) **სტუდენტთა ჩართულობა აქტივობებში** შეიძლება დაიყოს სამ ძირითად კომპონენტად, რომელსაც ეწოდება ქცევითი, შემეცნებითი და აფექტური. **ქცევითი ჩართულობა** არის პოზიტიური ქცევა, რომელსაც აჩვენებენ სტუდენტები, რომლებიც მონაწილეობენ სასწავლო აქტივობებში, ძალისხმევის, დაჟინებულობისა და ყურადღების დემონსტრირებაში უარყოფითი ქცევის ნიშნების გარეშე (Finn, Pannozzo, & Voelkl, 1995). **კოგნიტური ჩართულობა** გულისხმობს სტუდენტების ინვესტიციას გარკვეული საგნის დაუფლებაში (Fredricks, Blumenfeld, & Paris, 2004). რაც შეეხება **აფექტურ ჩართულობას**, ეს დაკავშირებულია სტუდენტების სურვილთან, შეასრულონ დავალებები, გამოხატონ თავიანთი ინტერესი პოზიტიური დამოკიდებულებით (Appleton, Christenson, & Furlong, 2008). შესაძლებელია თამაშზე დაფუძნებული რესურსების გამოყენება ფორმალურ, ან არაფორმალურ კონტექსტში.

კლოპფერის, ოსტერვეილისა და სალენის (2009) მიხედვით, ყველა საგანმანათლებლო თამაში უნდა ეყრდნობოდეს გარკვეულ მექანიკას და დინამიკას. თამაშის მექანიკა არის წესებისა და ჯილდოების კონსტრუქცია, ხოლო დინამიკა შედგება სურვილებისა და ემოციებისგან, რომელსაც თამაში აღვიძებს მოთამაშეებში. ზოგიერთმა ავტორმა (მაგ., Lee & Hammer, 2011; Linehan, Kirman, Lawson, & Chan, 2011) ყურადღება გაამახვილა წესებზე, რომლებიც აუცილებლად უნდა იყოს თამაშის ნაწილი: გამოცდის განმეორების დაშვება, რათა მიზანი იყოს

მიღწეული, მათ შორის, თამაშის დროს შესრულების შესახებ დაუყოვნებელი გამოხმაურება, წარმატების სხვადასხვა შესაძლებლობების და კარგი შესრულების დაჯილდოება და სხვა.

ონლაინ/ელექტრონული სწავლება

ონლაინ საგანმანათლებლო პლატფორმები შესანიშნავი გზაა გეიმიფიცირებული სწავლის განსახორციელებლად, რომელიც ელექტრონული სწავლების თანმდევაა.

ელექტრონული სწავლება მეტად პოპულარული და აუცილებელი გახდა ბოლო წლების განმავლობაში, განსაკუთრებით პანდემიისა და ონლაინ განათლების ალტერნატივების საჭიროების გამო. აპლიკაციები და ვებსაიტები შესანიშნავი საშუალებებია გეიმიფიკაციის ტექნიკისთვის, რადგან ისინი ხშირად შეუფერხებლად აერთიანებენ ისეთ რამეებს, როგორცაა ლიდერთა დაფები და შეფასების სისტემები.

ონლაინ სწავლება ყოველთვის არ არის ისეთი საინტერესო, როგორც ფიზიკური კლასები და გააჩნია გამოწვევებიც. ონლაინ ლექციები და გაკვეთილები შეიძლება იყოს ნაკლებად საინტერესო ახალგაზრდა სტუდენტებისთვის, რადგან მათი ჩართვა უფრო რთულია ყურადღების გაფანტვის დიდი ალბათობის გამო. გეიმიფიკაცია კი, შესანიშნავი გზაა ელექტრონული სწავლა ისეთივე საინტერესო გახადოს, როგორც კონტაქტური სწავლება.

გეიმიფიკაციის მართვა განათლებაში

1950-იანი წლების შუა ხანებში, მეორე მსოფლიო ომის გავლენით და მეინფრემ კომპიუტერების გამოჩენით, ამერიკის მენეჯმენტის ასოციაციამ გამოუშვა სიმულაცია სახელწოდებით Top Management (Cohen & Rhenman, 1961), რასაც მოჰყვა თამაში, რომლის მიზანი იყო გახდეს სარეზერვო ინსტრუმენტი ბიზნესის კვლევებისა და პოლიტიკის კურსისთვის (Albrecht, 1995). იმ დროისთვის, მრავალი მენეჯმენტის გადაწყვეტილებით თამაში გამოიყენებოდა მიჩიგანის, კალიფორნიის, პენსილვანიისა და ინდიანას უნივერსიტეტებში (კოენ და რენმანი, 1961). გაჩნდა თამაშების რამდენიმე ადაპტაცია, რომელიც ფოკუსირებულია გადაწყვეტილების მიღებაზე კონკრეტულ ბიზნეს სფეროებში, როგორცაა ოპერაციების კვლევა, ზოგადი ადმინისტრაცია, მარკეტინგული სტრატეგიები, აღრიცხვა და მენეჯმენტი.

თამაშზე დაფუძნებული აქტივობები, რომლებიც ფოკუსირებულია სწავლის გაუმჯობესებაზე ფინანსური აღრიცხვის კურსებზე, გახდა ჩვეულებრივი, რომლებიც, მიუხედავად იმისა, რომ

არ იყო სპეციალურად შექმნილი მენეჯმენტის და, კერძოდ, ბუღალტერიის სწავლებისთვის, ისინი მაინც ეფექტური იყო. PowerPoint-ის (Murphy, 2005) და Excel-ის (Bee & Hayes, 2011). ასევე, რამდენიმე ავტორმა გამოსცადა ბიზნესის სიმულაციის სხვადასხვა პლატფორმა, რათა დაენახა, როგორ ახდენენ ისინი გავლენას მენეჯმენტსა და ბუღალტერიაში სწავლაზე. მათ დაასკვნეს, რომ ბიზნეს სიმულაციები მნიშვნელოვანი იყო სტუდენტებისთვის ბუღალტერიის შესწავლასა და ბიზნესის მართვაში (Carenys, Moya, & Perramon, 2017; Riley, Cadotte, Bonney, & MacGuire, 2013).

თქვენი აუდიტორიის გეიმიფიცირების 5 გზა

ბევრი ახალგაზრდა რეგულარულად თამაშობს ვიდეო თამაშებს და მის მოსაგებად იყენებენ სხვადასხვა ინფორმაციას და უნარს.

რჩევები, თუ როგორ გამოვიყენოთ გავრცელებული და მიმზიდველი სათამაშო ფენომენი შერეული სწავლის გამოცდილების ხელახალი დიზაინისა და გადატვირთვისთვის.

ქვემოთ მოცემულია გათამაშების ხუთი გზა, რომელიც ხელს უწყობს გაიზარდოს სტუდენტთა ჩართულობა, თანამშრომლობა და სწავლა ონლაინ, ჰიბრიდულ და კონტაქტურ სასწავლო გარემოში:

1. გამოიყენეთ ძველი თამაშები საკლასო ოთახში

ბინგო, კამათლის თამაშები, Connect Four და Scrabble-ათწლეულების განმავლობაში არსებობს და მათი ადაპტირება შესაძლებელია საკლასო ოთახში.

მაგ. განათავსეთ ლექსიკური სიტყვები ბინგოს ბარათებზე, განმარტებების მოსმენის შემდეგ, ჯგუფებში მუშაობისას დააკვირდით სტუდენტებს შეუძლიათ თუ არა Scrabble-ის თამაში და ტექსტის სპეციფიკურ კითხვებზე პასუხების გაცემა. თუ სტუდენტები დისტანციურად არიან, შეგიძლიათ მიაწოდოთ იმ ნივთების სია, რომლებიც უნდა იპოვონ მათ სახლში და შემდეგ გააზიარონ. ჰიბრიდულ გარემოში განიხილეთ სტუდენტების გუნდებში განთავსება აპლიკაციის Goose Chase-ის გამოყენებით. რათა შექმნან ციფრული ნადირობა, გადაიღონ ფოტოები, შექმნან ვიდეოები, ან ონლაინ რეჟიმში კონკრეტულ თემასთან დაკავშირებული მოიძიონ პასუხები.

2. ითამაშეთ ციფრული თამაშები.

სტუდენტებს უყვართ Kahoot-ის თამაში!, Quizizz, Quizlet Live, Gimkit და უახლესი ონლაინ წვრილმანი და თამაშები, Blooket. ეს უფასო პლატფორმები პედაგოგებს საშუალებას აძლევს

შექმნან მრავალფეროვანი კითხვები, რომლებსაც მოთამაშეები პასუხობენ საკუთარ მოწყობილობებზე. პედაგოგებს, ასევე შეუძლიათ აირჩიონ ამ საიტებზე უკვე გაზიარებული ათასობით ვიქტორინა, ან შექმნან შინაარსის სპეციფიკური კითხვები, რათა გამოიყენონ წინასწარი შეფასების, ვიქტორინის ან გასასვლელი ბილეთების სახით. Breakout EDU-ს ასევე აქვს ციფრული თამაშების, თავსატეხებისა და შიფრების კოლექცია, რომლებიც ხელს უწყობენ ონლაინ სასწავლო გარემოში კრიტიკულ აზროვნების განვითარებას.

ვიქტორინა არის მოძიების პრაქტიკის ფორმა , რომელიც მტკიცედ არის ფესვგადგმული განათლების მეცნიერებებში, როგორც მეთოდი, რომელიც ეხმარება ადამიანებს დაიმახსოვრონ და განამტკიცონ თავიანთი ცოდნა.

3. შექმნით ქვესტი.

ქვესტი არის მისია, რომელსაც აქვს მიზანი. ყოველწლიურად სტუდენტები მონაწილეობენ სათავგადასავლო ქვესტში, რომელიც ეფუძნება ყოველკვირეული მიმდინარე მოვლენების კითხვას. სტუდენტები, რომლებიც სწორად უპასუხებენ ტექსტზე დამოკიდებულ კითხვას, იღებენ ქულებს. ექვსი კვირის შემდეგ ყველაზე მეტი ქულა იგებს პრიზს.

4. შეებრძოლეთ მას ბოს-ბრძოლით.

თამაშში „ბოსი“ არის ბოროტმოქმედი, რომელიც გმირმა უნდა დაამარცხოს გადასარჩენად. იფიქრეთ ორიგინალურ Super Marios Bros.-ში თითოეული დონის ბოლოს მონსტრზე, რომელიც უნდა დაამარცხოთ შემდეგ დონეზე გადასვლამდე. Classcraft-ის გემიფიკაციის პლატფორმაზე პედაგოგებს შეუძლიათ შექმნან საკუთარი ბოს-ბრძოლები და ქვესტები ნებისმიერი შინაარსის სფეროდან კითხვების გამოყენებით. ასევე შეუძლიათ შექმნან ბოსთა ბრძოლები Google Forms-ის, ან Google Slides-ის გამოყენებით.

5. მიიღე „პროფესიონალის“ ბეიჯი

სკაუტები აღიარებენ „ოსტატობას“ და მიღწევებს სამკერდე ნიშნებით. პედაგოგს შეუძლიათ იგივე გააკეთოს სტუდენტთა მიღწევებისა და ოსტატობის სამკერდე ნიშნებით დაჯილდოებით, რომლებიც სცილდება ქულებს, რადგან ისინი წარმოადგენენ უფრო მეტს, ვიდრე უბრალოდ აკადემიურ მიღწევებს. სამკერდე ნიშნები შეიძლება იყოს ციფრული პრეზენტაცია Classbadges-ის გამოყენებით ან შეიძლება გამოჩნდეს ყველასთვის სანახავად მას შემდეგ, რაც სტუდენტები მოიპოვებენ კონკრეტულ ბეიჯს.

აპლიკაციების მაგალითები, რომლებიც მომხმარებლის ჩართულობისთვის იყენებენ გემიფიკაციას (Gamification)

გემიფიკაცია ახლა წარმოდგენილია აპებში მრავალი ინდუსტრიის სექტორიდან. მაგალითად, ელექტრონული კომერცია, ელექტრონული სწავლება, ფიტნესი, პროდუქტიულობა, ფინანსები, გაყიდვები და მრავალი სხვა. წარმოგიდგინოთ, აპლიკაციების მაგალითებს, რომლებმაც წარმატებით განახორციელეს გემიფიკაცია მომხმარებლის ზრდისა და ჩართულობისთვის.

ელექტრონული სწავლება

ახალი ცოდნის მიღება აღარ ასოცირდება მოწყენილობასა და რუტინასთან. ინტერნეტის, მობილური აპლიკაციებისა და გემიფიკაციის შემოტანამ, საგანმანათლებლო აქტივობები გარდაქმნა ელექტრონულ სწავლებად და ტექნოლოგიური პროცესების გამოყენებით სწავლის გასაადვილებლად.

დუოლინგო

ენის შემსწავლელი ეს აპლიკაცია იყენებს გემიფიკაციის შემდეგ ფუნქციებს:

- შიდა ვალუტა - ლინგოტები - რომელიც მომხმარებელს შეუძლია გამოიმუშავოს სხვადასხვა აქტივობების შესრულებისთვის;
- სოციალური ინტერაქცია - Facebook-ის საშუალებით მოწვეულ მეგობრებთან თანამშრომლობის შესაძლებლობა;
- კონკურენტუნარიანობა - მომხმარებლების მიერ მოწოდებულ საუკეთესო თარგმანზე ხმის მიცემის შესაძლებლობა;
- სამკერდე ნიშნები მინიჭებული მიღწევებისთვის, როგორცაა გარკვეული რაოდენობის უნარების დასრულება, გარკვეული რაოდენობის მიმდევრები მეგობრებში, გარკვეული რაოდენობის ლინგოტების დახარჯვა და ა.შ.;
- ქულაზე დაფუძნებული ჯილდოები და ქულების დაფა.

Codecademy Go

Codecademy არის ონლაინ პლატფორმა, რომელიც ასწავლის პროგრამული უზრუნველყოფის შემუშავებას და კოდირებას. 2018 წელს კომპანიამ გამოუშვა მობილური აპლიკაცია Codecademy Go. პლატფორმა აპლიკაციის გასათამაშებლად იყენებს შემდეგ ელემენტებს:

- ბეიჯები, რომლებიც მინიჭებულია გარკვეული უნარების კონკრეტული ეტაპების დაუფლებისთვის;
- პროგრესის დაფა, რომელიც აჩვენებს დასრულებულ გაკვეთილებს, ისევე როგორც შემდეგს;
- ქულები თითოეულ დასრულებულ სავარჯიშოზე.

ხანის აკადემია

ეს არის საგანმანათლებლო აპლიკაცია, რომელიც შეგიძლიათ გამოიყენოთ თითქმის ყველაფრის შესასწავლად. ისტორიიდან დაწყებული ყველა მეცნიერებამდე.

- **უნარის ხე.** საგნები, რომლებიც შეგიძლიათ ისწავლოთ ხანის აკადემიაში, ორგანიზებულია როგორც ვიზუალური თანავარსკვლავედი, ასე რომ მომხმარებელს შეუძლია ნათლად დაინახოს მათი სასწავლო გზა.
- **სამკერდე ნიშნები.** აპლიკაცია გთავაზობთ სამკერდე ნიშნების უზარმაზარ არჩევანს, რომლებიც არის პლანეტებისა და ციური სხეულების თემატიკით. საგნის სირთულის დონის მიხედვით;
- პროგრესის დაფა და ქულები.

პროდუქტიულობა

პროდუქტიულობის აპლიკაციები გვეხმარება გავათამაშოთ ჩვენი ყოველდღიური რუტინა და ვიცხოვროთ უფრო ეფექტურად. ასეთი აპლიკაციები იყენებენ გემიფიკაციას, რათა შეგვახსენონ მნიშვნელოვანი ამოცანები, რომელთა გადადებისაც ვაპირებთ.

ბიბლიოგრაფია:

- Albrecht, W. D. (1995). A financial accounting and investment simulation game. *Issues in Accounting Education*, 10(1), 127-142.
- Appleton, J. J., Christenson, S. L., & Furlong, M. J. (2008). Student engagement with school: Critical conceptual and methodological issues of the construct. *Psychology in the Schools*, 45(5), 369-386. <https://doi.org/10.1002/pits.20303> <https://doi.org/10.1002/pits.20303...>
- Attali, Y., & Arieli-Attali, M. (2015). Gamification in assessment: Do points affect test performance? *Computers & Education*, 83, 57-63. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.12.012> <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.1...>
- Bee, S., & Hayes, D. C. (2011). Using the jeopardy game to enhance student understanding of accounting information systems (AIS) exam material. *Review of Business Information Systems (RBIS)*, 9(1), 69-78. <https://doi.org/10.19030/rbis.v9i1.4471> <https://doi.org/10.19030/rbis.v9i1.4471...>
- Brunsell, E., & Horejsi, M. (2011). "Flipping" your classroom. *The Science Teacher*, 78(2), 10. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/24148320> <http://www.jstor.org/stable/24148320...>
- Camilleri, V., Busuttil, L., & Montebello, M. (2011). Social interactive learning in multiplayer games. In M. Ma, A. Oikonomou, & L. C. Jain (Eds.), *Serious games and edutainment applications* (pp. 481-501). London, UK: Springer-Verlag London.
- Carenys, J., Moya, S., & Perramon, J. (2017). Is it worth it to consider videogames in accounting education? A comparison of a simulation and a videogame in attributes, motivation and learning outcomes. *Revista de Contabilidad*, 20(2), 118-130. <https://doi.org/10.1016/j.rcsar.2016.07.003> <https://doi.org/10.1016/j.rcsar.2016.07....>
- Clark, M. C., & Rossiter, M. (2008). Narrative learning in adulthood. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 2008(119), 61-70. <https://doi.org/10.1002/ace.306> <https://doi.org/10.1002/ace.306...>
- Cohen, K. J., & Rhenman, E. (1961). The role of management games in education and research. *Management Science*, 7(2), 131-166. <https://doi.org/10.1287/mnsc.7.2.131> <https://doi.org/10.1287/mnsc.7.2.131...>
- Denny, P. (2013, April-May). The effect of virtual achievements on student engagement. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, Paris, France, 13.
- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011, May). Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. *CHI'11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, Vancouver, BC, Canada.

- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380-392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.1...>
- Filsecker, M., & Hickey, D. T. (2014). A multilevel analysis of the effects of external rewards on elementary students' motivation, engagement and learning in an educational game. *Computers & Education*, 75, 136-148. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.02.008>
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.0...>
- Finn, J. D., Pannozzo, G. M., & Voelkl, K. E. (1995). Disruptive and inattentive-withdrawn behavior and achievement among fourth graders. *The Elementary School Journal*, 95(5), 421-434. <https://doi.org/10.1086/461853> <https://doi.org/10.1086/461853...>
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59-109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059> <https://doi.org/10.3102/0034654307400105...>
- González, C., & Area, M. (2013). Breaking the rules: Gamification of learning and educational materials. *Proceedings of the International Workshop on Interaction Design in Educational Environments*, Portugal, 2. <https://doi.org/0.5220/0004600900470053> <https://doi.org/0.5220/0004600900470053...>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014, January). Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification. *Hawaii International Conference On*, Waikoloa, HI, USA, 47. <https://doi.org/10.1109/hicss.2014.377> <https://doi.org/10.1109/hicss.2014.377...>
- Hellwege, B., & Robertson, C. (2012, October). Entertain, engage, educate. *Proceedings of Australian Computers in Education Conference*, Perth, Australia.
<https://drive.google.com/file/d/0B8yMms6KDBihQVJlNmY5aDRjLUU/view?resourcekey=0-rSrIqLRAEtK85VYCpzRDmA>
- Huotari, K., & Hamari, J. (2017). A definition for gamification: Anchoring gamification in the service marketing literature. *Electronic Markets*, 27(1), 21-31. <https://doi.org/10.1007/s12525-015-0212-z>
<https://doi.org/10.1007/s12525-015-0212-...>
- Kahu, E. R. (2013). Framing student engagement in higher education. *Studies in Higher Education*, 38(5), 758-773. <https://doi.org/10.1080/03075079.2011.598505>
<https://doi.org/10.1080/03075079.2011.59...>
- Kapp, Karl (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer. ISBN 978-1118096345.

- Klopfer, E., Osterweil, S., & Salen, K. (2009). *Moving learning games forward*. Cambridge, MA: The Education Arcade.
- Koivisto, J., & Hamari, J. (2014). Demographic differences in perceived benefits from gamification. *Computers IN Human Behavior*, 35, 179-188. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.03.007>
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.03.00...>
- Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: linking serious games and gamification of learning. *Simulation and Gaming*, 45(6), 752-768. <https://doi.org/10.1177/1046878114563660>
<https://doi.org/10.1177/1046878114563660...>
- Lee, J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 146-151.
- Li, C., Dong, Z., Untch, R. H., & Chasteen, M. (2013). Engaging computer science students through gamification in an online social network based collaborative learning environment. *International Journal of Information and Education Technology*, 3(1), 72-77. <https://doi.org/10.7763/ijiet.2013.v3.237> <https://doi.org/10.7763/ijiet.2013.v3.23...>
- Lin, C.-P., & Bhattacharjee, A. (2008). Elucidating individual intention to use interactive information technologies: The role of network externalities. *International Journal of Electronic Commerce*, 13(1), 85-108. <https://doi.org/10.2753/jec1086-4415130103> <https://doi.org/10.2753/jec1086-44151301...>
- Linehan, C., Kirman, B., Lawson, S., & Chan, G. (2011, April). Practical, appropriate, empirically-validated guidelines for designing educational games. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, Boston, MA, USA
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. New York, NY: Penguin Press.
- Muntean, C. I. (2011, October). Raising engagement in e-learning through gamification. *Proceedings of International Conference on Virtual Learning ICVL*, Cluj-Napoca, Romania, 6.
- Riley, R. A., Cadotte, E. R., Bonney, L., & MacGuire, C. (2013). Using a business simulation to enhance accounting education. *Issues in Accounting Education*, 28(4), 801-822. <https://doi.org/10.2308/iace-50512> <https://doi.org/10.2308/iace-50512...>
- Schoech, D., Boyas, J. F., Black, B. M., & Elias-Lambert, N. (2013). Gamification for behavior change: lessons from developing a social, multiuser, web-tablet based prevention game for youths. *Journal of Technology in Human Services*, 31(3), 197-217. <https://doi.org/10.1080/15228835.2013.812512>
<https://doi.org/10.1080/15228835.2013.81...>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press.

VI თავი: შეფასება

სასწავლო გეგმა, ინსტრუქცია და შეფასება წარმოადგენს განათლების სისტემის სამ ფუნდამენტურ კომპონენტს, დისტანციურ, ან პირისპირ სწავლების პროცესში. მნიშვნელოვანია პედაგოგმა თანაბრად იფიქროს როგორც სწავლებაზე, ისე შეფასებაზე, რათა სასწავლო გარემო საკლასო ოთახში იყოს დაბალანსებული.

რატომ და როგორ ვაფასებთ სტუდენტებს? მოითხოვს თუ არა, დისტანციური სასწავლო ოთახი განსაკუთრებულ ყურადღებას შეფასებების შერჩევისა და განხორციელებისას? როგორ იყენებენ წარმატებული ლექტორები/პედაგოგები შეფასების შედეგად მიღებულ მონაცემებს სტუდენტებისთვის, მათთვის უკუკავშირის მისაწოდებლად და მათი სწავლების გასაუმჯობესებლად? ეს არის ის რამდენიმე საკითხი, რომელსაც ჩვენ შევისწავლით ონლაინ განათლების კონტექსტში.

შეფასების განსაზღვრა, შეფასების სახეები

შეფასებაში ვგულისხმობთ, იმ ზღვარის განსაზღვრას, თუ რა მოცულობის შედეგების მიღწევა გვსურს და რა იქნა მიღწეული სწავლისა და სწავლების შემდგომ.

პედაგოგები ახდენენ შეფასების ინსტრუმენტების სამ კატეგორიად კლასიფიცირებას, მათი მიზნიდან გამომდინარე: **დიაგნოსტიკური, განმავითარებელი და შემაჯამებელი. დიაგნოსტიკური შეფასება** გამოიყენება სტუდენტების წინარე ცოდნის შესახებ ინფორმაციის მოსაგროვებლად და მცდარი წარმოდგენების გამოსავლენად. **შეფასება განმავითარებელია**, როდესაც ის აგროვებს ინფორმაციას მუდმივად მთელი კურსის განმავლობაში. ეს ინფორმაცია შემდეგ გამოიყენება სწავლების პროცესის წარმართვისთვის და სწავლისა და შესრულების გასაუმჯობესებლად. უკუკავშირი სტუდენტებთან არის განმავითარებელი შეფასების ძირითადი კომპონენტი, იქნება ეს ფორმალური, თუ არაფორმალური შეფასება.

შემაჯამებელი შეფასება, როგორც წესი, ვლინდება ქულებში, ან ნიშნებში და, შესაბამისად, არის შეფასებითი. კულმინაციური პროექტი, დასკვნითი გამოცდა, დავალების შესრულება, ან ტესტი წარმოადგენენ შემაჯამებელი შეფასების სახეს.

სწავლის პროცესის შედეგების შეფასება. გაითვალისწინეთ, რომ შეფასების პროცესები მკაფიოდ და პირდაპირ არიან დაკავშირებული კურსის სწავლის პროცესის შედეგებთან,

რომელიც იზომება სტუდენტის მუშაობის შედეგით. მუშაობის პროდუქტი შეიძლება შეიცავდეს ნაშრომებს, დავალებებს, ტესტებს, ციფრულ პრეზენტაციებს და პროექტებს.

მიმდინარე და განსხვავებული შეფასება. ონლაინ სწავლების პროცესში მონაწილე სტუდენტების შეფასება უწყვეტად მიმდინარეობს. ეს მათ მრავალ შესაძლებლობას ანიჭებს, გააუმჯობესონ და განამტკიცონ თავიანთი ცოდნა და უნარები. ონლაინ სწავლების პროცესში მონაწილე სტუდენტების რეგულარულად შეფასება, ხაზს უსვამს იმას, თუ რა ეტაპზე იმყოფებიან ისინი სწავლის პროცესში.

მიმდინარე შეფასება ითვალისწინებს:

- ✓ სტუდენტის ჩართულობისა და მონაწილეობის რაოდენობრივ მტკიცებულებას;
- ✓ სტუდენტებისთვის უკუკავშირის მიცემის შესაძლებლობას;
- ✓ კურსის ფარგლებში სტუდენტის პროგრესის მაჩვენებლების დემონსტრირებას;
- ✓ სტუდენტებისთვის შესაძლებლობის მინიჭებას, შეამოწმონ და გამოიყენონ თავიანთი ცოდნა და უნარები.

ასევე, მნიშვნელოვანია სტუდენტის მუშაობის შეფასება, შეფასების სხვადასხვა ტიპების (ანუ არამხოლოდ ტესტების) საფუძველზე. ყველა უნარი და ცოდნა არ შეიძლება შეფასდეს ერთი და იგივე შეფასების ტექნოლოგიით. სხვადასხვა ტიპის აქტივობები წახალისებულია და მარტივად განსახორციელებელია დისტანციურად, თუ თქვენთვის ცნობილია მისი საფუძვლები. ეს შეიძლება მოიცავდეს ონლაინ ჯგუფში/კლასში დისკუსიებს და ჯგუფურ პროექტებს. ეს ასევე გვიცავს თაღლითობისგან. როდესაც თქვენ გაქვთ შეფასების მრავალი სახეობა სხვადასხვა ფორმით, შეგიძლიათ უკეთესად შეაფასოთ მოსწავლის მიერ შესრულებული სამუშაო.

შეფასება ონლაინ გარემოში, გამოწვევები და შესაძლებლობები

შეფასების პრინციპები იგივეა, მიუხედავად იმისა, სწავლების პროცესი მიმდინარეობს პირისპირ თუ ონლაინ. თუმცა, ონლაინ სწავლება გვთავაზობს როგორც გამოწვევებს, ასევე შეფასების სხვადასხვა შესაძლებლობებს.

ონლაინ სწავლების გამოწვევები:

- ✓ ახალმა რეალობამ მოიტანა ახალი მოთხოვნები: გვჭირდება მეთოდები ონლაინ გარემოში სასწავლო პროცესის აუთენტიფიკაციისთვის. დიდი ალბათობით, ეს განხორცი-

ელდება ტექსტის ჩამბარებლებზე მეთვალყურეობით, ადგილზე დამკვირვებლების, ან კამერის აღჭურვილობის მეშვეობით, რომელიც აკონტროლებს სტუდენტებს გამოცდების ჩაბარების დროს;

- ✓ ონლაინ რეჟიმში მომუშავე პედაგოგები უნდა მიეჩვიონ დავალებებისთვის ციფრული უკუკავშირის უზურუნველყოფას და არა ხელით დაწერილ „მარგინალებს“.

დისტანციური სწავლების შესაძლებლობები:

დისკუსია, როგორც შეფასების ინსტრუმენტი იღებს ახალ ფორმას. საკლასო ოთახში დისკუსია მწირად გამოიყენება, როგორც შეფასების საშუალება, პირისპირ მიმდინარე კურსებზე. პედაგოგმა შეიძლება მიაწოდონ სტუდენტებს ერთი - „მონაწილეობის შეფასება“ კურსის ბოლოს, ხოლო ონლაინ კურსები იძლევა დისკუსიის ბევრად უფრო დეტალურ შეფასებას.

ონლაინ რეჟიმში მონაწილე სტუდენტების აუთენტიფიკაცია

აუცილებელია შეიქმნას გაიდლაინები იმის უზურუნველსაყოფად, რომ სტუდენტი, რომელმაც მიიღო კრედიტი კურსისთვის - იგივე სტუდენტია, ვინც შეასრულა აღნიშნული სამუშაო. ეს კეთდება „პროქსის“¹ მარტივად გამოსაყენებლად, ონლაინ გარემოში ტესტების ჩასატარებლად.

აუთენტიფიკაციის საკითხის გადაჭრის ერთ-ერთი საშუალება არის მონაწილეთა მიმართ მოთხოვნა, მეთვალყურის გამოყენების შესახებ. არსებობს პროფესიონალური მეთვალყურეობის სერვისები - ბევრი ასეთი სახით ატარებს გამოცდას. ყველაზე გავრცელებული ტექნოლოგია არის 360-გრადუსიანი ვებკამერა, რომელიც უზურუნველყოფს მუდმივ მეთვალყურეობას ტექსტის ჩამბარებელზე და მის შემოგარენზე, რათა დაზღვეულნი იყვნენ, რომ არავითარი ჩანაწერები არ გამოიყენება.

მნიშვნელოვანია გვახსოვდეს, რომ აღნიშნული ტექნოლოგია თავად ვერ აღმოაჩენს თაღლითობას - *მას შეუძლია მხოლოდ მომხმარებლის ჩვენება*. ვინმემ თვალყური უნდა ადევნოს მომხმარებლებს, რეალურ დროში, ან მოგვიანებით - ვიდეოზე, რათა დარწმუნდეს, რომ თაღლითობას ადგილი არ ჰქონია. დიდი ჯგუფის შემთხვევაში, მონიტორინგს შესაძლოა დასჭირდეს ცოტა მეტი დრო.

¹ იგივეა რაც სერვერი. proxy server, proxy - სერვერი, რომლის გავლითაც იღებ პაკეტებს ინტერნეტიდან.

უკუკავშირის როლი და სტუდენტის მოლოდინების განსაზღვრა

პედაგოგთან დამყარებული კარგი უკუკავშირი, შეფასებებთან მიმართებაში, ხელს უწყობს და აუმჯობესებს ონლაინ სწავლების პროცესს. კერძოდ, **უკუკავშირის როლია:**

- ✓ გააფართოვოს სტუდენტის ცოდნა;
- ✓ დაეხმაროს სტუდენტს, გაიაზროს, თუ როგორ გააუმჯობესოს და მიაღწიოს პროგრესს სასწავლო კურსის მიმდინარეობის ფარგლებში;
- ✓ მცდარი წარმოდგენებისა და გაუგებრობების გარკვევა და შეცდომების გამოსწორება.

მუდმივი შეფასება ააქტიურებს სტუდენტს მთელი კურსის განმავლობაში. ეს განსაკუთრებით მართებულია, როდესაც მასწავლებლის უკუკავშირი დროულია. რეგულარული და დროული უკუკავშირი ეხმარება სტუდენტებს სწავლის შედეგების გაუმჯობესებაში.

უკუკავშირის ტიპები:

პედაგოგის უკუკავშირი უნდა იყოს უწყვეტი, სტუდენტის მუშაობის შეფასების რეგულარული შესაძლებლობებით. გარდა ამისა, გამოხმაურება შეიძლება იყოს ჯგუფის წევრებისგან და ლექციაზე დამსწრე სტუმრებისგან, რომლებიც ფლობენ სპეციალურ ცოდნას კურსის შესახებ.

უკუკავშირი ჯგუფის წევრებთან :

როდესაც სტუდენტები იღებენ გამოხმაურებას თავიანთ სამუშაოზე ჯგუფის წევრებისგან, შედეგად მიიღება:

- სტუდენტები გრძნობენ, რომ მათი შრომის შედეგი არა მხოლოდ პედაგოგს ეხება, არამედ მას აფასებს უფრო დიდი აუდიტორია და კომენტარს აკეთებს მათ ნამუშევარზე;
- სტუდენტები სწავლობენ, თუ როგორ უნდა შეაფასონ კრიტიკულად სხვისი ნამუშევარი;
- სხვების ნამუშევრის შეფასებამ შეიძლება გამოიწვიოს თვითკრიტიკა საკუთარი სამუშაოსადმი მიდგომისას;
- ერთსა და იმავე თემაზე მრავალმა პერსპექტივამ შეიძლება გამოიწვიოს ამ თემის უფრო ღრმა აღქმა და სინთეზი.

როდესაც სტუდენტებს სთხოვთ, შეაფასონ სხვისი ნაშრომი, დაადგინეთ შეფასების კრიტერიუმები. ეს ძალიან მნიშვნელოვანია ჯგუფური პროექტებისთვის, სადაც თითოეული წევრი აფასებს ერთმანეთის წვლილს.

კომპიუტერიზებული ავტომატური უკუკავშირი

LMS-ების უმეტესობა აღჭურვილია ტესტირების ხელსაწყოთი, რომელიც პედაგოგებს საშუალებას აძლევს, შექმნან ონლაინ ტესტი მყისიერი უკუკავშირით. უკუკავშირი, რომელიც გენერირებულია ავტომატურად, უნდა იყოს აღწერილობითი. თითოეულ პასუხს თან ახლავს ახსნა-განმარტებები და აღწერა, თუ რატომ იყო მოსწავლის არჩევანი სწორი ან არასწორი. გაითვალისწინეთ, რომ ავტომატური გამოხმაურება განსაკუთრებით სასარგებლოა პერიოდული თვითშეფასებისთვის.

ტექსტური გამოხმაურება. სტუდენტების ნაშრომების მინდვრებზე, ხელნაწერი კომენტარების ჩაწერის შესაძლებლობის არარსებობის გამო, ონლაინ რეჟიმში მომუშავე ლექტორთა უმეტესობა, იყენებს რედაქტირების ფუნქციებს ტექსტის დამუშავების პროგრამის ფარგლებში, რათა სტუდენტები უკუკავშირით უზურნველყონ. აქ მოცემულია, რამდენიმე მნიშვნელოვანი რჩევა ციფრული უკუკავშირის გამოყენებისთვის:

- ✓ ყოველთვის შეინახეთ რედაქტირებული ვერსია ახალი ფაილის სახელით, რათა შეინარჩუნოთ როგორც ორიგინალი, ასევე რედაქტირებული ვერსია, თუ მომავალში მათ შესახებ გაჩნდება შეკითხვები.
- ✓ კომენტარების დასამატებლად გამოიყენეთ უკუკავშირის „კომენტარის“ ველები.
- ✓ მოერიდეთ „შეცდომების“ აღმნიშვნელი ფუნქციის გამოყენებას წერილობითი შეცდომების გასწორების დროს.

ხმოვანი გამოხმაურება

ონლაინ გარემოში, ლექტორები, როგორც წესი, იყენებენ იგივე ტექსტური უკუკავშირის მეთოდს, რომელსაც იყენებდნენ ქალაქში დაწერილი დავალებების კომენტარების დასაწერად, მაგრამ ციფრული გარემო უზურნველყოფს უკუკავშირის სხვადასხვა ტიპებს, მათ შორის, ხმოვანს, ვიდეოს, ბმულებს და ა.შ. კერძოდ, ხმოვანი გამოხმაურება შეიძლება იქცეს ერთ-ერთ უძლიერეს საშუალებად სტუდენტების სწავლის პროცესის გასაუმჯობესებლად.

ჩატარდა კვლევები, რომელიც ადარებდა ხმოვანი გამოხმაურებისა და ტექსტური გამოხმაურების ზეგავლენას სტუდენტების სწავლის პროცესზე და მისი დასკვნები გასაო-

ცარია. სტუდენტები წერენ ხმოვანი გამოხმაურების მრავალფეროვანი უპირატესობის შესახებ, ტექსტურ გამოხმაურებასთან შედარებით:

სტუდენტის მოლოდინების განსაზღვრა

- შეფასების მკაფიო კრიტერიუმები ნათელს ხდის სტუდენტის მოლოდინებს თითოეული შეფასებისთვის;
- თითოეული შეფასებული საკითხი ნათლად არის ახსნილი სილაბუსში, რომელსაც თან ახლავს შეფასების პროცენტული მაჩვენებელი;
- შეფასების კრიტერიუმები ასახულია კურსის სილაბუსში და შესაბამის დავალებებსა, თუ აქტივობებში.
- შეფასების კრიტერიუმები დეტალურად აღწერს, თუ როგორ შეესაბამება თითოეული საკითხის ქულა თითოეული დავალების, ან აქტივობის კონკრეტულ მოთხოვნებს (ეს შეიძლება გაკეთდეს რუბრიკის გამოყენებით).
- საკითხებისთვის, რომლებიც ჯერ არ არის შეფასებული, მნიშვნელოვანია მოლოდინის დაზუსტება, რათა სტუდენტებმა გააცნობიერონ საუკეთესო დავალების, ან შესრულებული სამუშაოს კრიტერიუმები.
- შეფასებული საკითხები იწერება შეფასების ელექტრონულ ჟურნალში. შეფასების ელექტრონული ჟურნალი საშუალებას აძლევს სტუდენტებს თვალყური ადევნონ თავიანთ პროგრესს სასწავლო კურსის მიმდინარეობის მანძილზე და ნახონ, როდის მიენიჭათ შეფასება.

სტუდენტს, თითოეული ონლაინ დავალებისა და აქტივობისთვის უნდა მიეწოდოს შემდეგი საკითხები:

- ✓ აქტივობის სათაური;
- ✓ დავალების ინსტრუქციები და მოთხოვნები;
- ✓ შეფასების კრიტერიუმები;
- ✓ შესრულების თარიღი/დედლაინი;
- ✓ განთავსების ადგილი (დისკუსიის ფორუმი, საფოსტო ყუთი, ბლოგი) და
- ✓ სად და როდის მიიღებს სტუდენტი გამოხმაურებას.

ინოვაციური შეფასება

ინოვაციური შეფასება წარმოადგენს სხვადასხვა მეთოდებისა და ტექნიკური საშუალებების ერთობლიობას (ახლის, თანამედროვე და ტრადიციული), რომლებიც კომბინირებულია სტუდენტების სწავლის პროცესის ხარისხის გასაუმჯობესებლად.

ინოვაციური შეფასება ასევე განიხილება, როგორც შეფასების ნებისმიერი ფორმა, რომელიც აუმჯობესებს სტუდენტთა სწავლის პროცესს სხვადასხვა მიდგომებით და უფრო ქმედითი გზით აკმაყოფილებს მოსწავლეთა საჭიროებებს.

ციფრულ ტექნოლოგიებს შეუძლიათ, გააუმჯობესონ შეფასების მეთოდების სისწორე და სანდოობა. მათ ასევე შეუძლიათ, ხელი შეუწყონ განმავითარებელი და შემაჯამებელი ტექნიკური ინსტრუმენტების (მაგ. პორტფოლიოები, სასწავლო ანალიტიკა) და ფორმატების (ურთიერთ, ან ჯგუფური შეფასება) გაერთიანებაში. ინოვაციური შეფასება აუცილებლად უნდა იყოს მხარდაჭერილი.

თვითშეფასება გულისხმობს სტუდენტთა უნარს, შეაფასონ სწავლის პროცესი და ასევე, მათ მიერ შესრულებული დავალებების ხარისხი. იგი განიხილება, როგორც თვითრეგულირებადი სწავლების ინტეგრირებული ნაწილი, ვინაიდან სტუდენტი ეწევა, როგორც სასწავლო პროცესის, ასევე შედეგების მონიტორინგსა და შეფასებას.

თვითშეფასების დროს სტუდენტმა, ჩვეულებრივ, უნდა შეაფასოს მისი სწავლის პროცესი შესრულების ზოგიერთი კრიტერიუმის მიხედვით. თუმცა, თვითშეფასება ყველაზე ეფექტურია, როდესაც სტუდენტი ერთვება კრიტიკულ ანალიზში, რამაც შეიძლება გამოიწვიოს მნიშვნელოვანი შეხედულებების ჩამოყალიბება და გააღრმავოს საკუთარი თავის შეცნობა. თვითშეფასების პროცესი სტუდენტებისგან მოქმედების სამ საფეხურს მოითხოვს. პირველი, იცოდეს განსხვავება მისი კომპეტენციის რეალურ დონესა და მოსალოდნელს შორის. მეორე, იცოდეს რა ალტერნატიული ქმედებები არსებობს და აირჩიოს შესაბამისი და მესამე, მოქმედების შესრულება და კომპეტენციის მოსალოდნელი დონის მიღწევა. თვითშეფასება - განმავითარებელი შეფასების არსებითი ნაწილია, რადგან სტუდენტმა უნდა გადადგას ნაბიჯები, რომ შეავსოს განსხვავება არსებულ დონესა და მოსალოდნელ დონეს შორის.

კვლევების თანახმად, შესაძლებელია თვითშეფასების უნარების სწავლება და რომ სტუდენტთა ჩართულობა შეფასების კრიტერიუმების შემუშავებაში დადებითად მოქმედებს მათი თვითშეფასების სიზუსტეზე, ხოლო მკაფიო, კონკრეტული და კარგად გააზრებული

კრიტერიუმები ზრდის თვითშეფასების სიზუსტის მიღწევის შესაძლებლობას. მეორე მხრივ, ზოგიერთ სტუდენტს ურჩევნია, დაეყრდნოს მასწავლებლის შეფასებას, ვიდრე საკუთარი თავის შეფასებას, ამიტომ ისინი უნდა დაარწმუნონ თავიანთი მუშაობის ხარისხის შეფასების სარგებელის შესახებ.

თვითშეფასება ტექნოლოგიის გამოყენებით

ტექნოლოგიის გამოყენებით თვითშეფასების განხორციელება ნიშნავს, რომ თვითშეფასება ხორციელდება კომპიუტერისა და მობილური მოწყობილობების მეშვეობით. კვლევებმა აჩვენა, რომ მოსწავლეებმა, რომლებიც ჩართულნი იყვნენ თვითშეფასებაში ფიზიკაში, კომპიუტერის/მობილური მოწყობილობების მეშვეობით, გამოავლინეს უფრო მეტი მოტივაცია, ქალაქში მუშაობასთან შედარებით. გარდა გაზრდილი მოტივაციისა, მათ ასევე გამოავლინეს უფრო მეტი ცოდნა და შემსრულებლობა.

ურთიერთშეფასება/შეფასება, ტექნოლოგიების გამოყენება და მტკიცებულებები

მეწყვილის/თანატოლის შეფასება ეხება „საპასუხო პროცესს, რომლის დროსაც სტუდენტები აწარმოებენ უკუკავშირის მიმოხილვას თანატოლების ნამუშევრებზე და იღებენ უკუკავშირის თანატოლების მხრიდან საკუთარ ნამუშევარზე“. თანატოლთა შეფასება შეიძლება იყოს განმავითარებელი, ან შემაჯამებელი, რაოდენობრივი ან ხარისხობრივი. შესაძლებელია მეწყვილის/თანატოლების მიერ შეფასდეს სხვადასხვა ნაშრომები: წერილობითი დავალებები, პრეზენტაციები, პორტფოლიოები, ზეპირი განცხადებები, სამეცნიერო, ან საპროექტო იდეა და ა.შ. ბოლოდროინდელმა ტექნოლოგიურმა მიღწევებმა განავითარა მეწყვილის შეფასების ონლაინ ინსტრუმენტები. *“ფიარ სქოლარი“ Peer Scholar (სწავლული თანატოლი/მეწყვილე)* არის შეფასების ისეთი ინსტრუმენტის მაგალითი, რომელიც გამოიყენება სხვადასხვა სახის სწავლების პროცესში. სტუდენტები, რომლებიც მონაწილეობდნენ „ფიარ სქოლარში“ (peer scholar) აცხადებენ, რომ მათ მოსწონდათ ანონიმურობა და თანატოლების მოსაზრებების წაკითხვა, ისინი აღიარებდნენ, რომ თანატოლების გამოხმაურება დაეხმარა მათ მუშაობის გაუმჯობესებაში. რაც მთავარია, თანატოლთა შეფასება მათ დაეხმარა კრიტიკული აზროვნების უნარების განვითარებაში, რადგან სტუდენტებს უნდა შეესწავლათ თანატოლების დავალება, აღენიშნათ მათი ნამუშევრის ძლიერი და სუსტი მხარეები, დაესაბუთებინათ მათი კომენტარები და წარედგინათ წინადადებები მის გასაუმჯობესებლად. თანატოლთა/ მეწყვილის შეფასება დადებითად აისახება სტუდენტთა მოტივაციაზე, თვითრეგულირების უნარზე, კრიტიკულ

აზროვნებაზე, პრობლემის გადაჭრის უნარზე და ზოგადად სტუდენტთა სწავლისა და მუშაობის გაუმჯობესებაზე.

ღია ციფრული სამკერდე ნიშნები

ღია ციფრული სამკერდე ნიშნები გამოიყენება, როგორც განმავითრებელი შეფასების პროცესის ნაწილი, რომლის მეშვეობითაც ხდება მუდმივი უკუკავშირი და თვალყურის მიდევნება იმაზე, თუ რის შესწავლა მოხდა.

ციფრული სამკერდე ნიშნები არის ციფრული ვიზუალური ჯილდოები და ენიჭება ჯგუფების, ინსტიტუტების, ან ორგანიზაციების მიერ. ღია ციფრული სამკერდე ნიშნები უზრუნველყოფს შეფასების უნიკალურ ფორმებს, რომლებიც შეიძლება იყოს:

- გამჭვირვალე/ტრანსფარენტული;
- მტკიცებულებებით გამყარებული;
- აღიარებს და ვიზუალურს ხდის კონკრეტული სამუშაო ადგილისთვის საჭირო უნარებსა და კომპეტენციებს, რომელთა სწავლა და არც შეფასება არ ხდება ფორმალურ გარემოში;
- მოქნილი და სხვა.

ციფრული სამკერდე ნიშნები წარმოადგენს მთელი ცხოვრების მანძილზე შეძენილი ცოდნის დოკუმენტურად ასახვის საშუალებას, რითაც სარგებლობენ როგორც სტუდენტები და კურსდამთავრებულები, ასევე პედაგოგები და დამსაქმებლები.

ღია სამკერდე ნიშნები გამოიყენება იმისათვის, რომ:

- 1) კურსის განმავლობაში მოხდეს დაკვირვება სტუდენტების მიღწევებსა და მათ ინდივიდუალურ პროგრესზე;
- 2) სწავლა გახდეს უფრო მეტად კონკრეტული და ვიზუალურად გაზომვადი;
- 3) სტუდენტებმა შეძლონ, უფრო მეტად, თვითრეფლექსია საკუთარი სწავლის პროცესზე, დაეხმაროს მათ საკუთარი სიძლიერისა და სისუსტის იდენტიფიცირებაში და, ამგვარად, ხელი შეუწყოს აქტიურ სწავლას;
- 4) მოხდეს სტუდენტების მოტივირება, რაც ნამდვილად გაზრდის სწავლებისა და სწავლის ხარისხს;
- 5) გაძლიერდეს სტუდენტების თვითრეგულირებადი სწავლის უნარები.

ციფრული ინსტრუმენტები, როგორცაა ღია სამკერდე ნიშნები, შეიძლება თანაბრად იქნეს ინტეგრირებული როგორც ონლაინ, ისე პირისპირ სასწავლო კურსებში.

კონცეპტუალური რუკები

კონცეპტუალური რუკა არის სასწავლო სტრატეგია, რომელიც გულისხმობს ცნებებსა და იდეებს შორის ურთიერთობის ვიზუალიზაციას გრაფიკული გამოსახულებების გამოყენებით.

ცნების/გონებრივი რუკები, მენტალური/გონებრივი მოდელის სპეციფიკური სახეობაა და ინდივიდის ცოდნის წარმოდგენისა და გაზომვის ერთ-ერთი მეთოდია. ცნების რუკები რელევანტური ასოციაციების შექმნის საშუალებით სწავლებისათვის ალტერნატიულ საშუალებას წარმოადგენს. გარდა ამისა, ეს არის მეთოდი, რომელიც გვებმარება ცოდნის გაზომვასა და, გარკვეული დროის მონაკვეთის გასვლის შემდგომ, ამ ცოდნის გახსენებისთვის. ისინი ეხმარებიან პედაგოგებს/ინსტრუქტორებს, შეაფასონ თუ რა გაიგეს სტუდენტებმა მასალიდან და რამდენად უკავშირებენ ისინი მასალას კურსის საერთო მიზნებს. ცნების რუკები ადვილად ისწავლება და შესაძლებელია მათი ჩართვა შესავალ გაკვეთილებში, შუალედურ მიმოხილვებსა და შეფასებებში, ან კურსის დამამთავრებელ მიმოხილვებში და შეფასებებებში.

კონცეპტუალური რუკების უპირატესობები სტუდენტებისთვის:

- ✓ უზურნველყოფს სტუდენტების ცოდნის აღქმას, გამოუმუშავებს და წარმოაჩენს არაწრფივი ვიზუალური გზებით;
- ✓ ეხმარება უფრო მაღალი დონის აზროვნების და ანალიტიკური უნარების განვითარებაში;
- ✓ ხელს უწყობს ინფორმაციის გახსენებასა და დამუშავებაში;
- ✓ ეხმარება სტუდენტებს ცოდნის ექსტერნალიზებაში და აღქმის წარმოჩენაში;
- ✓ ქმნის ცოდნის მკაფიო სტრუქტურულ ფორმებს და ცნებებს შორის დამოკიდებულებებს, შესაბამისად, აუმჯობესებს სტუდენტთა მიერ მასალის აღქმის/შეცნობის უნარს;
- ✓ ეხმარება სტუდენტებს სწავლების სხვადასხვა სტილის გაცნობაში;
- ✓ მათი საშუალებით სტუდენტები ერთგებიან შინაარსობრივ სასწავლო აქტივობებში;

ისინი ეფექტური ორგანიზაციული ინსტრუმენტებია, რომლებიც სტუდენტებს შეუძლიათ გამოიყენონ თავიანთი ცოდნის ორგანიზებისთვის. დადასტურებულია, რომ ცოდნის ვიზუ-

ალურად წარმოჩენა ასტიმულირებს და ზრდის ტვინის აქტივობას; ზრდის სოციალურ ინტერაქციას, კომუნიკაციას და ერთობლივ გუნდურ მუშაობას. მათი გამოყენება შესაძლებელია სხვადასხვა შინაარსის სფეროებში და სხვადასხვა პროგრამის და კურსის სტუდენტებთან.

ციფრული კონცეპტუალური რუკები

კონცეპტუალური რუკების შექმნის ტრადიციული გზა არის კალამი და ქაღალდი, თუმცა არსებობს მრავალი საინტერესო ვებ-ინსტრუმენტი პედაგოგის და სტუდენტებისთვის ციფრული კონცეპტუალური რუკების შესაქმნელად. ციფრული, კონცეპტუალური რუკების ხელსაწყოების სიძლიერე მდგომარეობს იმაში, რომ ისინი მომხმარებლებს სთავაზობენ უფრო მეტ მოქნილობას და ვარიანტებს, დინამური და ვიზუალურად მდიდარი რუკების შესაქმნელად. სტუდენტებს შეუძლიათ თავიანთ რუკებში ჩასვან სხვადასხვა ფორმები, სიმბოლოები, სურათები, ბმულები, „კლიპარტი“ (კლიპ-ხელოვნება). ციფრული კონცეპტუალური რუკები ავტომატურად ინახება, შესაძლებელია მათი ადვილად რედაქტირება და მათზე წვდომა ნებისმიერ დროს და ნებისმიერ ადგილას. ასევე, ზოგი კონცეპტუალური რუკების ხელსაწყო უზრუნველყოფს ერთობლივ ფუნქციებს, რომლებიც საშუალებას აძლევს სტუდენტთა ჯგუფს, იმუშაონ იმავე რუკაზე რეალურ დროში.

კონცეპტუალური რუკების რამდენიმე სასარგებლო პროგრამაა:

- პოპლეტი - Popplet;
- მაინდ მეფი - MindMap;
- გუგლი - Coogle;
- მაინდ მეისტერი - MindMeister;
- ლუციდ ჩარტი - Lucidchart;
- მაინდომო - Mindomo.

ელ-პორტფოლიო

ელ-პორტფოლიო არის სამუშაოების (მტკიცებულებების) კრებული ელექტრონულ ფორმატში. იგი არის სტუდენტების ნამუშევრების, დემონსტრაციებისა და არტ-ფაქტების მიზანმიმართული კოლექცია, რომელიც უჩვენებს სტუდენტის მიერ სწავლის პროცესში მიღწეულ პროგრესს, მიღწევებს და წარმოადგენს იმის მტკიცებულებას, თუ რისი გაკეთება შეუძლიათ სტუდენტებს. კრებული შეიძლება შეიცავდეს ნარკვევებს და ნაშრომებს (ტექსტზე დაფუძნე-

ბული), ბლოგს, მულტიმედიას (დემონსტრირების) ჩანაწერები, ინტერვიუები, პრეზენტაცი-
ები და ა.შ.), გრაფიკას.

ელ-პორტფოლიო შეიძლება შეიცავდეს:

- სხვადასხვა ფორმატის ფაილებს (ტექსტი, სურათები, ვიდეო და ა.შ.);
- მტკიცებულებებს გავლილი კურსებიდან, სასწავლო პროგრამებიდან და ა.შ.
- წერით ნიმუშებს;
- საკლასო, ან კლასგარეშე აქტივობებისთვის მომზადებულ პროექტებს;
- კლასგარეშე, ან ერთობლივი აქტივობების მტკიცებულებას, ლიდერობის მაგალითების ჩათვლით;
- შეფასებებს, ანალიზს და რეკომენდაციებს.

ელ-პორტფოლიო იქმნება სტუდენტის მიერ, როგორც კურსის ნაწილი, როგორც სწავლისა და სასწავლო პროცესის დემონსტრირების საშუალება. ამ პორტფოლიოებს ხშირად უზიარებენ სხვა სტუდენტებს, რათა მიიღონ თანატოლების გამოხმაურება.

სასწავლო პორტფოლიო თანხვედრაშია განმავითარებელი უკუკავშირის იდეასთან. იგი განი-
ხილება, როგორც სწავლისა და შეფასების საშუალება.

ელექტრონული პორტფოლიო გამოიყენება სტუდენტების სასწავლო პროცესის გასაადვი-
ლებლად, დოკუმენტირებისა და არქივირებისათვის. ეს არის სასწავლო ინსტრუმენტის სტუ-
დენტებისთვის, რათა განმარტონ თავიანთი საგანმანათლებლო მიზნები, მოახდინონ სასწავ-
ლო პროცესის ინტეგრირება და გაძლიერება რეფლექსიის საშუალებით და წარუდგინონ მათი
მიღწევები პოტენციურ დამსაქმებლებს.

შეფასება და აკრედიტაცია: ელექტრონული პორტფოლიო ასევე შეიძლება ფუნქციონირდეს,
როგორც ინსტრუმენტი ფაკულტეტისთვის პროგრამის ეფექტურობის მონიტორინგისა და
შეფასების მიზნით. პროგრამის გაუმჯობესების მიზნით სტუდენტთა მიღწევების შესამო-
წმებლად, პორტფოლიო შეიძლება იყოს სასარგებლო საშუალება კურსის ორგანიზებისა და
შეფასებისთვის, თუ რა შეისწავლეს სტუდენტებმა ამ პროგრამიდან. პორტფოლიო საშუალებას
აძლევს ფაკულტეტს არამხოლოდ დააკვირდეს, თუ რა ცოდნას ფლობენ სტუდენტები, ან
რისი გაკეთების უნარი შესწევთ, არამედ შეისწავლონ, თუ როგორ სწავლობენ სტუდენტები
რეფლექსიების მეშვეობით.

სასწავლო პროცესის ამსახველი ჟურნალები

პორტფოლიოს მსგავსად, სასწავლო პროცესის ამსახველი ჟურნალის ფუნქციაა, ასახოს სტუდენტების მიერ სწავლის პროცესის გაანალიზება დროთა განმავლობაში, ხშირად კურსის მიმდინარეობის დროს. მისი მიზანია - შექმნას ჩანაწერი სტუდენტის სასწავლო კურსში „მოგზაურობის“ შესახებ და მის მიერ შეძენილ გამოცდილებასა და რესურსებზე. ჟურნალები ლექტორს, ან შემფასებელს სთავაზობენ შესაძლებლობას, თვალყური ადევნონ სტუდენტის განვითარების პროცესს - ცოდნის გაღრმავებას, კრიტიკულ აზროვნებას, თემის გააზრებას ან აღქმის უნარის განვითარებას. ჟურნალები შეიძლება იყოს სტრუქტურირებული ისე, რომ სტუდენტებს სთხოვონ, მიჰყვნენ ერთ საკითხს, ან თემას მთელი კურსის განმავლობაში, მაგრამ უფრო ქმედითი ჟურნალების გამოყენება, ჩვენი აზრით, სტუდენტებს აძლევს უფლებას, შექმნან ცოდნის ასახვის საკუთარი საცავი.

აქტივობების შეფასება. საკლასო დისკუსია და კლასის მონაწილეობა

ონლაინ კურსის განმავლობაში სტუდენტის ჩართულობის შეფასება ხელს უწყობს სტუდენტის მოტივაციას და წარმართვას.

სტუდენტებმა აქტიური მონაწილეობა უნდა მიიღონ საკლასო დისკუსიებში. ეს მოითხოვს ფორუმზე შედეგების რეგულარულად გამოქვეყნებას, კვირაში ორჯერ ან სამჯერ მაინც. მცირე აქტივობების ჩატარება ყოველკვირეულად კლასებში ხელს უწყობს სტუდენტთა აქტიურ მონაწილეობას.

სტუდენტთა ჯგუფის მონაწილეობა ონლაინ კურსში, როგორც წესი, ხდება დისკუსიის ფორუმზე. ეს ონლაინ დისკუსიები უნდა შეადგენდნენ კურსის 15-დან 30 პროცენტამდე. დისკუსიებში აქტიური მონაწილეობა ავითარებს თემას კურსის ფარგლებში. ის ასევე აწვდის ლექტორს მკაფიო მონაცემებს თითოეული სტუდენტის ჩართულობის დონის შესახებ.

სილაბუსში მივუთითებთ მოლოდინებს კურსში ჩართულობისთვის. ცხრილი 1-ში მოცემული რუბრიკა ასახავს, თუ როგორ შეიძლება განისაზღვროს კლასის მონაწილეობის შეფასება. იგი აღწერს დავალების შესრულების დონეს, რომელიც დგინდება ხარისხის, სიზუსტისა და დროულობის დონეებისთვის.

ცხრილი 1. ჯგუფის მონაწილეობის რუბრიკა სადისკუსიო ფორუმზე სტუდენტთა პუბლიკაციების შესაფასებლად

შეფასების კრიტერიუმები	არ აკმაყოფილებს არცერთ მოთხოვნას	ნაწილობრივ აკმაყოფილებს მოთხოვნებს	ძირითადად აკმაყოფილებს მოთხოვნებს	აკმაყოფილებს ყველა მოთხოვნას	აჭარბებს მოთხოვნებს
ხარისხი	ონლაინ კლასის დისკუსიაში შეტანილია კონტრიბუცია, კარგად არის დაწერილი, კორექტირებული და უშუალოდ შესაბამისობაშია დისკუსიის თემასთან.				
	0	1-2	3	4	5
სიზუსტე	საჭიროების შემთხვევაში, კონტრიბუცია დადასტურებულია მტკიცებულებებით. პირადი გამოცდილების გაზიარება არსებითია ამ კურსისთვის, თუმცა, არსებითად მნიშვნელოვანია კითხვის, შემთხვევების და სხვა ლიტერატურის გამოყენება და მითითება.				
	0	1-2	3	4	5
დროულობა	კონტრიბუცია შეტანილ იქნა დათქმულ ვადაში.				
	0	1-2	3	4	5

მასწავლებლის გამოხმაურება სტუდენტებს მიეწოდებათ სადისკუსიო ფორუმზე კომენტარების საშუალებით. ლექტორი ასევე წერს ნიშანს ყოველი აქტივობისათვის ჟურნალში (LMS-ლექტორთა უმრავლესობა იყენებს ამ ჟურნალს).

ვიდეო და ხმოვანი კომენტარი განსახილველად

როგორც უკვე აღვნიშნეთ, ხმოვანი გამოხმაურება არის ძლიერი ინსტრუმენტი სტუდენტების კლასთან დასაკავშირებლად და პედაგოგის განზრახვის გაგების გასაუმჯობესებლად. ეს ასევე ეხება დისკუსიასაც. კურსის მენეჯმენტის სისტემები იძლევა დისკუსიების გამოქვეყნების საშუალებას სხვადასხვა ფორმატში, ხმის და ვიდეოს ჩათვლით, თუმცა, ბევრი მასწავლებელი ან სტუდენტი არ იყენებს ამ შესაძლებლობებს.

ჯგუფური პროექტები

საუკეთესოდ შემუშავებული გუნდური პროექტები მოიცავს მასწავლებლის მიერ გუნდურ და ინდივიდუალურ შეფასებას, თანატოლების შეფასებასთან ერთად.

ჯგუფურ პროექტში, შეიძლება რთული იყოს ცალკეული სტუდენტის მუშაობის გამოკვეთა. ალტერნატიული გზაა გუნდს დავავალოთ, რომ თითოეულ წევრს როლები მიაკუთვნოს. გუნდში თითოეული სტუდენტის როლი და პასუხისმგებლობა მკაფიო უნდა იყოს.

პედაგოგს შეუძლია ჯგუფის წევრების შეფასების სტრუქტურირება, მათთვის შეფასების ფორმის მიწოდებით (იხ. ცხრილი 2). თანატოლთა/მეწყვილის შეფასების ფორმა, აღრიცხავს გუნდის ყველა წევრის მონაწილეობას. სტუდენტები აფასებენ გუნდის თითოეულ წევრს დადგენილი კრიტერიუმების მიხედვით. ეს ფორმები შეიძლება შეიქმნას სტუდენტებისთვის, რათა მათ ისინი შეავსონ ჯგუფური პროექტის დასრულებისას, ან პერიოდულად, მთელი პროექტის განმავლობაში.

ცხრილი 2. თანატოლთა შეფასების ფორმა ჯგუფურ პროექტებში წევრების მონაწილეობის შესაფასებლად

კრიტერიუმები		არ მონაწილეობდა ჯგუფურ შეხვედრებში ან მიწოდებებში.	მინიმალური მონაწილეობა ჯგუფურ შეხვედრებში, ჯგუფურ მიწოდებებში	შეტანილი წვლილი იყო არასრული ან არასწორი.	მონაწილეობდა ჯგუფის უმეტეს ან ყველა შეხვედრაში. შეტანილი აქვს ზღვრული წვლილი მიწოდებაში, მაგრამ შეტანილი წვლილი ღირებულ იყო ჯგუფისთვის.	მონაწილეობდა ჯგუფის ყველა შეხვედრაში დაასრულა დავალებული მიწოდებები თავისი როლიდან გამომდინარე. შეტანილი წვლილი ღირებულ იყო ჯგუფისთვის.	მონაწილეობდა ჯგუფის ყველა შეხვედრაში. გადააჭარბა მინიჭებულ მიწოდებებს. რეგულარულად, ნებაყოფლობით იღებდა დამატებით როლებსა და ამოცანებს.
წევრები	როლი პროექტში						
1	პროექტის მენეჯერი						
2	მკვლევარი						
3	პროექტის ავტორი						
4	წარმდგენი						

რჩევები:

ზოგიერთი სმს LMS აღჭურვილია გამოკითხვის ინსტრუმენტებით, რათა დაგეხმაროთ თანატოლთა შეფასების ამ ფორმების შემუშავებაში. მის ალტერნატივას წარმოადგენს უფასო ონლაინ ინსტრუმენტების გამოყენება, როგორცაა "სარვეი მანქი" Survey Monkey ან "გუგლ ფორმს" Google Forms, რომ შექმნათ თანატოლების შეფასების ელექტრონული ფორმა და

გაუგზავნოთ ბმული სტუდენტებს. ამის შემდეგ, შეგიძლიათ ნახოთ შედეგები ინტერნეტში. თქვენ ასევე შეგიძლიათ, მიზნიდან გამომდინარე, გამოიყენოთ სხვადასხვა სტრატეგია, მაგალითად, სტუდენტებს შეუძლიათ განათავსონ თავიანთი სახელი ფორმაში, ან შეინარჩუნონ ანონიმურობა.

გონების რუკებსა და გონებრივ ცნებებს შორის განსხვავებები

გონებრივი რუკები:

გონების რუკა არის დიაგრამა, რომელიც გამოიყენება ინფორმაციის ვიზუალური ორგანიზებისთვის. გონებრივი რუკა იერარქიულია და გვაჩვენებს სხვადასხვა ნაწილებს შორის კავშირებს, როგორც ერთ მთლიანობას. ის ხშირად იქმნება ერთი ცნების გარშემო, წამოდგენილია გამოსახულების სახით ცარიელი გვერდის შუა ნაწილში, რომელსაც შემდგომ ემატება იდეების ასოცირებული გამოხატულებები, როგორებიცაა გამოსახულებები, სიტყვები და სიტყვების ნაწილები. მთავარი იდეები პირდაპირ არის დაკავშირებული ცენტრალურ ცნებასთან და სხვა იდეები განშტოებულია მათგან.

გონების რუკების მახასიათებლები:

- უფრო მოქნილი და პერსონალურია ვიდრე ცნებების რუკები;
- გამოიყენებიან რუკის ცენტრალური თემის, ან ცნების მრავლმხრივ დასანაწევრებლად;
- შესაძლოა შეიცავდნენ გამოსახულებებს და ფერებს, რათა ვიზუალურად უფრო მასტიმულირებული გახადოს ისინი;
- თემებს შეიძლება მხოლოდ ერთი მთავარი, („მშობელი“) ძირითადი თემა ჰყავდეთ, საიდანაც გამომდინარეობს სხვა დანარჩენი (Frey, 2016 <https://mindmappingsoftwareblog.com/concept-maps-vs-mind-maps/>).

მახასიათებლები:

ცნების რუკები	გონების რუკები
აკავშირებს მრავალ ცნებას , ან იდეას	ფოკუსირდება მხოლოდ ერთ ცნებაზე
ცნების რუკის ისრები იმგვარად არის დასათაურებული, რომ წარმოადგინონ, თუ რა ტიპის კავშირია ცნებებს შორის.	გონების რუკის კავშირები იმგვარად არის დასათაურებული, რომ წარმოადგინონ ურთიერთკავშირი „მთავარ ცნებასთან“.

<ul style="list-style-type: none"> - რეალური პრობლემის აბსტრაგირება; - მოითხოვს დეტალურ გააზრებას ყველა რეალური შემთხვევის მოსაცავად; - ასახავს რეალობას და არა შემქმნელის მიერ წარმოდგენილ სუბიექტურობას. 	<p>შექმნის პროცესი:</p> <ul style="list-style-type: none"> - სწრაფი; - სპონტანური; - გამოხატავს შემქმნელის ხედვას ერთ კონკრეტულ თემაზე.
---	--

ცნების რუკის შექმნა (Novak & Canas 2008)

1. აიღეთ საკვლევი საკითხი თქვენი რუკისთვის. თუ ჯერ არ გაქვთ საკვლევი საკითხი, დააზუსტეთ და დააკონკრეტეთ თემა;
2. შეაგროვეთ საკვლევი საკითხის 15-დან 25-მდე ელემენტი და დაალაგეთ ისინი მნიშვნელობის მიხედვით;
3. ჩამოწერეთ მთავარი ელემენტები მისაწებებელ ქაღალდებზე და შექმენით ცნების რუკის პირველი ვერსია. ის ჯერ დასრულებული არ არის, ვინაიდან თქვენ მას გამუდმებით რესტრუქტურირებას უკეთებთ;
4. დააკავშირეთ მთავარი ელემენტები, თუ კი თქვენ შეძლებთ მოუძებნოთ მათ შესაბამისი პოზიციები;
5. გაუკეთეთ საბოლოო რედაქტირება და რესტრუქტურირება ცნების რუკას სანამ არ მიაღწევთ სასურველ მდგომარეობას მოცემული მომენტისთვის;
6. გრაფიკულმა გამოსახულებებმა და აქცენტებმა შესაძლოა ხელი შეუწყონ მესამე მხარის მიერ ცნების რუკის გაგებას.

ცნების რუკას შეუძლია ხელი შეუწყოს სწავლას

სწავლის შვიდი პრინციპი:

1. გაგებით სწავლა უკეთ წარიმართება, როდესაც ახალი და არსებული ცოდნა სტრუქტურირებულია დისციპლინის მთავარი ცნებებისა და პრინციპების გარშემო;
2. სტუდენტები იყენებენ იმ ცოდნას, რაც უკვე შეძენილი აქვთ ახალი ცოდნის კონსტრუირებისთვის;
3. სწავლა ხელშეწყობილია მეტაკოგნიტური სტრატეგიების გამოყენებით, რომლებიც ახორციელებენ მეტაკოგნიტური პროცესების იდენტიფიცირებას, მონიტორინგს და რეგულირებას;

4. სტუდენტებს აქვთ განსხვავებული სტრატეგიები, მიდგომები, შესაძლებლობები და სწავლის სტილი, რომლებიც წარმოადგენენ მათი მემკვიდრეობითი და წინა გამოცდილებების ურთიერთქმედების ფუნქციას;
5. სტუდენტებს აქვთ მოტივაცია, ისწავლონ და მათი თვითცნობიერება გავლენას ახდენს თუ რა არის ნასწავლი, რამდენია შესწავლილი და რამხელა ძალისხმევა ჩაიდება სწავლის პროცესში;
6. პრაქტიკა და აქტივობები, რომლებშიც ჩართულები არიან სტუდენტები, სწავლისას ამყარებენ და აყალიბებენ შესასწავლი მასალის შესახებ ცოდნას;
7. სწავლა ხელშეწყობილია სოციალურად მხარდაჭერილი ურთიერთქმედებებით.

ცნების რუკების შეფასება

სწავლის პროცესში ცნების რუკები შეიძლება გამოვიყენოთ ეფექტური განმავითარებელი შეფასებისთვის, ვინაიდან ცნების რუკები:

- აფასებენ მაღალი კატეგორიის ცოდნას: მაგალითად, სტუდენტის რუკისა და ექსპერტის რუკის შედარება;
- სტუდენტების ძლიერი და სუსტი მხარეების დადგენა: სტუდენტების ცოდნის რუკებში სპეციფიური კავშირების შეფასება (პროცესში);
- სასარგებლო უკუკავშირის უზრუნველყოფა: დამატებითი შინაარსის უზრუნველყოფა, რასაც მოითხოვს სტუდენტებისა და ექსპერტების ცოდნის რუკებს შორის შეუსაბამობების იდეტიფიკაციას;
- მოსახერხებელია გამოსაყენებლად პედაგოგებისათვის (შესაძლებელია მათი ავტომატურად შეფასება და უკუკავშირის ავტომატურად გაკეთება) და, ასევე, სტუდენტებისთვის (ადვილი გამოსაყენებელია სწავლის ხელშეწყობისთვის);
- შედარება „ექსპერტების“ (პედაგოგის) რუკასთან;
- სასწავლო კურსის მსვლელობისას, სტუდენტებს შეუძლიათ, შეადარონ თავიანთი რუკები „ექსპერტების“ ან სხვა სტუდენტების რუკებს;
- შედარება დროის კონკრეტულ მონაკვეთებში, ან მრავალჯერადი ინტერვალები გარკვეული დროის მანძილზე;
- სტუდენტებს აქვთ შესაძლებლობა, თვალი ადევნონ თავიანთ პროგრესს;
- პედაგოგებს საშუალება აქვთ, დაადგინონ სტუდენტების არასწორი წარმოდგენები;

- უკუკავშირი ინდიკატორებზე: ზედაპირი, დაკავშირება, ღრმა სტრუქტურა. არსებობს პირველი მიდგომები კომპიუტერების საშუალებით შექმნილ უკუკავშირზე, რომელიც ფოკუსირდება სხვადასხვა მთავარ ციფრებზე;
- ცნების რუკა შესაძლოა გაერთიანდეს სხვა სტუდენტის უკუკავშირთან და შესაძლოა გამოყენებული იყოს განხილვებისას (*Ifenthaler & Hanewald 2014, 226-229*).

ელექტრონული რეფლექსიური დღიური

განმავითარებელი შეფასება იყენებს შეფასების მრავალფეროვან ინსტრუმენტებს. ის უნდა მოერგოს დავალების ტიპს, რომელსაც სტუდენტებს სთხოვენ შესასრულებლად. რეფლექსიური ჟურნალი შეფასების ის ინსტრუმენტია, რომელიც სტუდენტებს სთავაზობს, მიიღონ მონაწილეობა არა მხოლოდ სწავლის სტრუქტურაში, არამედ შეფასების პროცესშიც. სტუდენტების ჩართვა საკუთარი სწავლის შეფასებაში ეხმარება მათ აღწერილობითი უკუკავშირის მიღებაში, რომელიც მათ საშუალებას აძლევს, გაიუმჯობესონ საკუთარი სასწავლო პროცესი. რეფლექსიური დღიური არის „მეტა“ უნარების განვითარების ხელშემწყობი აქტიური მეთოდი, რომელსაც სხვადასხვა სახელწოდებითაც შეიძლება შეხვდეთ: სასწავლო დღიურები/ჟურნალები, ან სწავლის/რეაგირების ჟურნალებს უწოდებენ. თანამედროვე ეპოქაში პედაგოგების მიერ ციფრული რეფლექსიური დღიურის გამოყენება საკმაოდ კომფორტული და ნაყოფიერია.

რეფლექსიური დღიურების მიზანია, სასწავლო პროცესზე დაკვირვების გამოხატვა და ასახვა მტკიცებულების სახით. სწავლა–რეაგირების ჟურნალის მნიშვნელოვანი სარგებელი არის ისეთი გარემოს შექმნა, სადაც სტუდენტები უფრო თავისუფლად გამოხატავენ თავიანთ პრობლემებს სწავლის ექსპერიმენტის პროცესში. მისი მიზანია, სტუდენტების წახალისება საკუთარი აზრების კვლევის დროს, აგრეთვე, რეფლექსიური დღიურები სასარგებლოა სასწავლო მასალის ინტეგრირებაში.

რეფლექსიური დღიური შეიძლება იყოს: სტრუქტურირებული, ნახევრად სტრუქტურირებული, ან არასტრუქტურული. ეს დამოკიდებულია თემატიკასა და სწავლებისა და სწავლის მიზნებზე.

სწავლების ბევრი მიდგომა არსებობს, სადაც შეიძლება გამოყენებულ იქნას რეფლექსიური დღიური, როგორცაა: პრობლემაზე დაფუძნებული სწავლება (PBL), პროექტზე დაფუ-

ძნეული სწავლება (PJBL), მტკიცებულებებზე დაფუძნებული პრაქტიკა (EBP), თამაშზე დაფუძნებული სწავლება, ცოდნასა და ღირებულებაზე დაფუძნებული განათლება (VaKE).

სილაბუსით გათვალისწინებული ყოველი ძირითადი თემის დასრულების შემდეგ, სტუდენტებს შეუძლიათ ელექტრონულად დაწერონ რეფლექსია, ხოლო სასწავლო სემესტრის დასრულების შემდეგ, მათ პასუხი გასცენ ონლაინ პლატფორმაზე ატვირთულ რეფლექსიის კითხვებს.

თავდაპირველად, სტუდენტებთან ერთად ლექციაზე უნდა განიხილებოდეს, თუ რა არის რეფლექსია, რა კითხვებზე უნდა სცემდეს ის პასუხს. უნდა შემუშავდეს ფორმატი და კითხვების ჩამონათვალი, რომლებსაც ისინი გასცემენ პასუხს შემდგომი რეფლექსიების წერისას. კურსის განმავლობაში სტუდენტებმა მინიმუმ სამჯერ მაინც უნდა დაწერონ რეფლექსია, რის შემდეგაც, ყოველ ჯერზე, გარკვეულ დრო დაეთმოს მათ განხილვას, სტუდენტებმა უნდა მიიღონ უკუკავშირი როგორც ლექტორისგან, ისე სხვა სტუდენტებისაგან. რეფლექსიის დღიურის წერისას სტუდენტები უნდა დაფიქრდნენ, თუ რა დაეხმარათ მათ ყველაზე მეტად: კურსის ფარგლებში საჭირო ცოდნის ათვისებაში; საკუთარი ინტერესების სფეროს იდენტიფიცირებაში; საკუთარ თავში ძლიერი და შედარებით სუსტი მხარეების აღმოჩენაში.

სტუდენტებმა რეფლექსია უნდა დაწერონ შემდეგი კითხვების მიხედვით: რა მოხდა? (სასწავლო სიტუაცია); რა გავლენა იქონია მათზე ამ შემთხვევამ/სასწავლო სიტუაციამ? (გავლენა); რა ასწავლა/გააგებინა ამ შემთხვევამ/სასწავლო სიტუაციამ? (ინტერპრეტაცია) და რას გაკეთებენ იმისათვის, რომ მეტი ცოდნა მიიღონ საგნით გათვალისწინებულ საკითხებში? (დასკვნა).

კურსის დასრულების შემდეგ, ინსტრუმენტის ეფექტურობის შესაფასებლად, სტუდენტებმა უნდა შეავსონ ონლაინ კითხვარი. სტუდენტი მიუთითებს იმაზე, თუ რამდენად ეთანხმება იგი რეფლექსიური დღიურის წერის შესახებ საკუთარ შეხედულებებს და, შესაბამისად, აღნიშნავს ხუთპუნქტიან ჩამონათვალში, ლაკერტის შკალის მიხედვით: სრულიად არ ვეთანხმები, არ ვეთანხმები, ნეიტრალური ვარ, ვეთანხმები, სრულიად ვეთანხმები.

ჩამონათვალი/სია:

1. რეფლექსიური დღიური დამეხმარა ჩემი გამოცდილების გამოხატვაში;
2. რეფლექსიური დღიური დამეხმარა ჩემი იდეების და მოსაზრებების გამოხატვაში;
3. რეფლექსიური დღიური დამეხმარა ჩემს აზრებსა და გრძნობებზე რეაგირებაში;

4. რეფლექსიური დღიური დამეხმარა კრიტიკული აზროვნების უნარის განვითარებაში;
5. რეფლექსიური დღიური დამეხმარა ჩემი აზროვნების შესწავლაში;
6. რეფლექსიური დღიური დამეხმარა თვითშემეცნებაში;
7. რეფლექსიური დღიური დამეხმარა ნასწავლის გაგებაში.
8. რეფლექსიურმა დღიურმა მომცა საშუალება, აღვწერო ის, რაც გავიგე;
9. რეფლექსიურმა დღიურმა შესაძლებლობა მომცა, განმევიტარებინა და განმემტკიცებინა წერიტი უნარ-ჩვევები;
10. რეფლექსიური დღიურის წარმოებამ შესაძლებლობა მომცა, განმევიტარებინა საკომუნიკაციო უნარები;
11. დღიურის წარმოებამ განავითარა ჩემი შემოქმედებითი უნარ-ჩვევები;
12. დღიურის წარმოებამ ამიძალა მოტივაცია, ვწერო მეტი;
13. მე არ მესმის, რა უნდა ვწერო ჩემს დღიურში;
14. არ მქონდა საკმარისი დრო დღიურის დასაწერად;
15. რეფლექსიური დღიურის წერა დროის კარგვაა;
16. მე ადვილად ვწერ ჩემს დღიურს;
17. რეფლექსიური დღიურის წერა უნდა წახალისდეს / გაგრძელდეს;
18. მიხდა გავუზიარო ჯგუფს დღიურში ჩემი დაწერილი;
19. საერთო ჯამში, ეს იყო საუკეთესო გამოცდილება.

კვლევები აჩვენებს, რომ „რეფლექსიური დღიურის“, როგორც განმავითარებელი ინსტრუმენტის გამოყენებამ აჩვენა მისი ეფექტურობა. ამას რამდენიმე მიზეზი აქვს: ინსტრუმენტის გამოყენება ხორციელდება რამდენიმე ეტაპად და გრძელდება მთლიანი კურსის განმავლობაში, რაც საშუალებას აძლევს სტუდენტებს, თანდათანობით განივითარონ მეტაკოგნიტური უნარები და თვითრეფლექსია მათთვის სწავლის თანამდევ პროცესი გახდეს; სტუდენტები თვითონ მონაწილეობენ განმავითარებელი შეფასების ინსტრუმენტის შემუშავებაში, რაც ზრდის მათ მოტივაციას და ჩართულობას; სასწავლო კურსის დასრულების შემდეგ, ისინი ხედავენ სრულ სურათს, თუ როგორ მიმდინარეობს სწავლის პროცესი, რომელ საკითხში/საკითხებში იძენენ საფუძვლიან ცოდნას, ასევე, სად არის მათი სუსტი მხარეები.

ინსტრუმენტის გამოყენება პედაგოგს აჩვენებს, თუ სად, რა ეტაპზე და რა კომპონენტში საჭიროებს ის გაუმჯობესებას. პედაგოგის მიერ უკუკავშირის მიცემა ხდება ხმოვანი შეტყობინებით, ან ელექტრონული ნაბეჭდი სახით.

პრაქტიკული სავარჯიშოები საკითხის შესაჯამებლად

სავარჯიშო 1 - ხმოვანი გამოხმაურება (ქეისი)

ონლაინ სწავლებაზე გადასვლისას, ლექტორმა გადაწყვიტა, სასწავლო პროცესში გაზარდოს სტუდენტთა მიერ შესრულებულ დავალებებზე გამოხმაურებების ინტენსივობა. სტუდენტთა ნაწილს შესრულებულ დავალებებზე ტექსტურ უკუკავშირს უკეთებდა, მაგრამ ეს საკმაოდ დიდ დროს საჭიროებდა. საშუალოდ, ერთი სტუდენტის დავალებაზე ტექსტური უკუკავშირის დაწერას, დაახლოებით, 13,43 წუთს ანდომებდა. სტუდენტების ნაწილს კი ვიდეო გამოხმაურებებს უკეთებდა. თითო დავალების ხმოვან გამოხმაურებას 3,81 წუთს ანდომებდა. აღმოჩნდა, რომ იმ კურსის სტუდენტების, რომელთა ნაშრომებს ხმოვან გამოხმაურებებს უკეთებდა, აკადემიური მოსწრება საკმაოდ გაიზარდა. ხმოვანი გამოხმაურება ძალიან იოლად დაამატა სტუდენტთა მიერ შესრულებული დავალების ტექსტურ დოკუმენტში (Microsoft Word -ში).

აუდიო გამოხმაურების მიმღები წარმატებული სტუდენტები აღნიშნავენ: უკეთესად შეძლეს მასწავლებლის განზრახვის გაგება. უფრო მეტად იყვნენ მოტივირებულები მონაწილეობის მისაღებად, როდესაც ესმოდათ მასწავლებლის ხმა. უფრო კარგად დაიმახსოვრეს აუდიო-კავშირის ჩანაწერი, ვიდრე ტექსტური გამოხმაურება. აუდიოკავშირით, რომლებიც უფრო პერსონალური იყო, ვიდრე ტექსტური გამოხმაურება. აუდიოკავშირი არა მხოლოდ ზოგავს ლექტორის დროს, არამედ აუმჯობესებს სწავლის პროცესს და სტუდენტთა ჩართულობას ონლაინ კურსში.

ქეისის გაცნობის შემდეგ იმსჯელეთ:

- ხმოვანი გამოხმაურებები რამდენად აუმჯობესებს სტუდენტებისთვის ნიუანსის გაგების უნარს?
- ხმოვანი გამოხმაურებების დანერგვამ რატომ გამოიწვია სასწავლო კურსის შინაარსის წვდომა და გაზარდა სტუდენტთა აკადემიური მოსწრება?

- ხმოვანი გამოხმაურებების დანერგა რატომ იწვევს სტუდენტთა მოტივაციის და ჩართულობის ზრდას?
- აუდიო გამოხმაურებების შემდეგ, სტუდენტებს გაუჩნდათ განცდა, რომ ლექტორი უფრო მეტად ზრუნავს მათზე - რით აიხსნება ეს?

სავარჯიშო 2- თანატოლთა შეფასება ტექნოლოგიის გამოყენებით (*Peer Scholar*)

ლექტორმა გადაწყვიტა სასწავლო კურსში ინტენსიურად გამოიყენოს თანატოლთა/მეწყვილის შეფასების ონლაინ ინსტრუმენტები. არჩევანი შეაჩერა *Peer Scholar-ზე* (*სწავლული თანატოლი/მეწყვილე*), ეს არის ინსტრუმენტი, რომელიც ოთხი ფაზისგან შედგება. სტუდენტები, **პირველ ტაპზე**, (შექმნიან) წარადგენენ თავიანთ დავალებას პედაგოგის ინსტრუქციისა და რუბრიკის მითითებების მიხედვით; **მეორე ფაზაში**, (შეფასება) სტუდენტები ანონიმურად აფასებენ თანატოლთა დავალებებს; **მესამე ფაზაში**, (გააზრება/შემოწმება) სტუდენტები იაზრებენ თანატოლთა შეფასებას და ახდენენ ნამუშევრის გადახედვას; მასწავლებელმა **დასკვნით ფაზაში** (შეფასება) შეაფასა შესწორებული დავალებები და გულდასმით გაეცნო თანატოლთა/მეწყვილის შეფასების პროცესებს.

peer Scholar-ის მნიშვნელოვანი უპირატესობებია: 1. ონლაინ ინსტრუმენტით სტუდენტებს შეუძლიათ დაუყოვნებლივ კავშირის დამყარება; 2. დაცულია ანონიმურობა; 3. ნაკლები ზეწოლაა თანატოლთაგან, ასევე ნაკლებია წარუმატებლობის შიში.

ქეისის გაცნობის შემდეგ იმსჯელეთ:

- თანატოლთა შეფასების ონლაინ ინსტრუმენტის გამოყენების გავლენაზე სტუდენტის მოტივაციაზე?
- თანატოლთა შეფასების ონლაინ ინსტრუმენტის გამოყენება რა გავლენას ახდენს სტუდენტის თვითრეგულირების უნარზე?
- თანატოლთა შეფასების ონლაინ ინსტრუმენტი რა გავლენას ახდენს სტუდენტის კრიტიკულ აზროვნებაზე?
- თანატოლთა/მეწყვილის შეფასების ონლაინ ინსტრუმენტი რამდენად უწყობს ხელს სტუდენტის პრობლემის გადაჭრის უნარის განვითარებაზე?

ბიბლიოგრაფია:

Arend, B. D. (2017). Course assessment practices and student learning strategies in online courses. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 11(4), 3-17.

McLoughlin, C., & Luca, J. (2016). Best practice in online assessment: Principles, processes and outcomes. In *EdMedia+ Innovate Learning* (pp. 2375-2382). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).

McLoughlin, C., & Luca, J. (2016). Best practice in online assessment: Principles, processes and outcomes. In *EdMedia+ Innovate Learning* (pp. 2375-2382). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).

Knight, S. (2009). *Effective Practice in a Digital Age. A Guide to Technology-Enhanced Learning and Teaching*. Higher Education Funding Council for England (HEFCE).

Kapsalis, G., Ferrari, A., Punie, Y., Conrads, J., Collado, A., Hotulainen, R., ...&Ilsley, P. (2019). *Evidence of innovative assessment: Literature review and case studies*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.

Orlando, J. (2011). *How to Effectively Assess Online Learning*. Madison, WI: Magna Publications.

Conrad, D., &Openo, J. (2018). *Assessment Strategies for Online Learning: Engagement and Authenticity*. Athabasca: Athabasca University Press.

Oldfield, A., Broadfoot, P., Sutherland, R., &Timmis, S. (2012). *Assessment in a Digital Age: A Research Review*. Bristol: University of Bristol.

Westhuizen, D. (2016). *Guidelines for Online Assessment for Educators*. British Columbia: Commonwealth of Learning.

Vai, M., &Sosulski, K. (2018). *Essentials of Online Course Design: A standards-based Guide*. NY: Routledge.

Student Assessment. Educational blog of Angelo State University. https://www.angelo.edu/faculty-and-staff/instructional-design/online-teaching/section_62.php

Petriashvili, Samsonia, Akhaladze, Mikeladze, Nutov, Avad, Virkus, Lepik, Kvaratskhelia and others. Sh. (2020) Isabella Pteriashvili, Irina Samsonia, Lia Akhaladze, Diana Mikeladze, Liora Nutov, Yasser

Avad, Syria Virkus, Ira Lepik, Katherine O'Mahon, Manuel Forrester, Julian Klaus Open Digital Badges. Tb., 2020 (in Georgian)

Heinrich, Forrester, Klaus, Alt, Abramovich (2020) - Karin Heinrich, Manuel Forrester, Julian Klaus, Dorit Alt, Anat Abramovich Concept maps. Tbilisi, Meridian Publishing House, 2020. (in Georgian)

Alt and others ... (2020) - Dorit Alt, Nirit Rachel, Maka Murvanidze, Marine Gognelashvili, Kerin Heinrich, Rachel Eichler, Ariela Gordon Shag, Anat Abramovich, Marian McCarthy, mutual evaluation. (in Georgian)

Pellegrino, J. W. (2010). The Design of an Assessment System for the Race to the Top: A Learning Sciences Perspective on Issues of Growth and Measurement. Princeton: Educational Testing Service

Perritt, E. (1997). The learning response log: An assessment tool. *The English Journal*, 86(1), 41–44.

Wallin, P., & Adawi, T. (2017). The reflective diary as a method for the formative assessment of self-regulated learning. *European Journal of Engineering Education*, DOI: 10.1080/03043797.2017.1290585

VII თავი: აკადემიური კეთილსინდისიერების პრინციპები და ციფრული მოქალაქეობა

აკადემიური კეთილსინდისიერების პრინციპების დაცვა განუყოფელი ნაწილია ყველა იმ ორგანიზაციისთვის, რომლის ფუნქციასა და მიზანს ცოდნის შექმნა და გადაცემა წარმოადგენს. აკადემიური კეთილსინდისიერების უზრუნველყოფა მხოლოდ პლაგიატის შემთხვევების გამოვლენას არ გულისხმობს. ის აერთიანებს საუნივერსიტეტო პოლიტიკას სწავლების ხარისხთან მიმართებაში და მოიცავს უნივერსიტეტში არსებულ სერვისებს და მექანიზმებს, რომელიც ხელს უწყობს არაკეთილსინდისიერი შემთხვევების გამოვლენას და პრევენციას.

აკადემიური კეთილსინდისიერების პრინციპები წარმოადგენს ღირებულებების თუ აქტივობათა ერთობლიობას, რომლიც დაცვაც მნიშვნელოვანია ცოდნის შექმნისა და გადაცემის პროცესში. აკადემიური კეთილსინდისიერების საერთაშორისო ცენტრის² განმარტების მიხედვით, ეს ღირებულებია: პატიოსნება, ნდობა, სამართლიანობა, პატივისცემა და პასუხისმგებლობა.

სწავლების ტრადიციული მეთოდის დროს, ყველაზე ხშირად გამოვლენილი გადაცდომები უკავშირდებოდა პლაგიატის ან გადაწერის შემთხვევებს. ეს საკითხი ონლაინ სწავლებისას კიდევ უფრო აქტუალური გახდა, ტექნოლოგიების განვითარების კვლადაკვალ აკადემიური გადაცდომის ფორმები და გზებიც შეიცვალა (Eaton, 2020).

ტექნოლოგიური პროგრესის პირობებში პლაგიატის გახშირებული შემთხვევების პარალელურად შეიქმნა ტექსტებს შორის მსგავსების აღმომჩენი სისტემები (Reducindo, 2017). ეს სისტემა პროფესორს/ლექტორს საშუალებას აძლევს, სტუდენტის დავალებები შეამოწმოს მათში შესაძლო მსგავსების გამოვლენის მიზნით. როგორც წესი, საგანმანათლებლო დაწესებულება შეიძენს ლიცენზიას მსგავსების აღმომჩენი ელექტრონული სისტემის გამოყენების მიზნით. მიიჩნევა, რომ აკადემიური კეთილსინდისიერების პრინციპების დაცვის კუთხით, სხვა მექანიზმებთან ერთად, მნიშვნელოვანია მსგავსი ტექნოლოგიური მხარდაჭერის არსებობაც.

² International Center for Academic Integrity - <https://academicintegrity.org>

ტექნოლოგიების გამოყენების გარდა, მნიშვნელოვანია, სასწავლო კურსის აქტოვობების დაგეგმვისას ყურადღება მივაქციოთ რამდენად გათვალისწინებულია კეთილსინდისიერების პრინციპები და, ასევე, დავეგეგმოთ აქტივობები, რომელიც გაზრდის ცნობიერებას და ხელს შეუწყობს აღნიშნული შემთხვევების პრევენციას (Haris, 2020).

წინამდებარე ნაწილში ვისაუბრთ აკადემიური კეთილსინდისიერების პრინციპების დარღვევის ფორმებზე და მათზე რეაგირების შესაძლებლობებზე, დეტალურად აღვწერთ პრევენციის მექანიზმებს და წარმოავჩინებთ მაგალითებისა და პრაქტიკული სავარჯიშოების სახით.

აკადემიური კეთილსინდისიერების პრინციპები

აკადემიური კეთილსინდისიერების პრინციპები ინტეგრირებულია სწავლების სხვადასხვა კომპონენტში, როგორც ინსტიტუციურ დონეზე, ასევე, სასწავლო კურსების დონეზე. საგანმანათლებლო დაწესებულებას შეიძლება ჰქონდეს გამართული მექანიზმები კეთილსინდისიერების კუთხით, თუმცა ამ პრინციპების გათვალისწინება სასიცოცხლოდ მნიშვნელოვანია აკადემიური პერსონალის მიერ კურსების დაგეგმვის და განხორციელების ეტაპზე.

დისტანციური კურსის თავისებურებიდან გამომდინარე, არაკეთილსინდისიერი ქცევის ფორმები და საშუალებები შეიცვალა. ის, რაც ტრადიციული სწავლების პერიოდში იყო გავრცელებული, ონლაინ სწავლების დროს ნაწილობრივ ტრანსფორმირდა (Goodsett, 2020; O'Connell, 2016). მსოფლიოს მრავალ ქვეყანაში, პანდემიის დაწყებამდეც არსებობდა დისტანციური სწავლების გამოცდილება (Kleinman, 2005; Spaulding, 2009). შესაბამისად, ასეთ ქვეყნებში ამ მიმართულებით გამოცდილება არსებობდა და მეტ-ნაკლებად შესაძლებელი იყო იქ არსებული წარმატებული პრაქტიკის გაზიარება (Lee-Post, 2017). პანდემიის პირობებში, დაჩქარებული/გადაუდებელი დისტანციური სწავლების მოდელზე გადასვლამ ეს პრობლემები კიდევ უფრო ნათელი გახადა (Reedy, 2021). სტუდენტების უმრავლესობა აღმოჩნდა მარტო პერსონალურ კომპიუტერთან, რამაც კიდევ უფრო გაზარდა სპექტრი და შესაძლებლობები არაკეთილსინდისიერი ქმედებისთვის (Denney, 2020). ტექნოლოგიების სწრაფად განვითარების კვალობაზე, გაიზარდა კომუნიკაციის არხების გამოყენების სიხშირე, მათზე ხელმისაწვდომია, რამაც დააჩქარა სხვადასხვა გამოცდილების გაზიარების პროცესი. პირობითად, თუ უცხოელმა სტუდენტმა მოიფიქრა გამოსავალი, როგორ გადაიწეროს

გამოცდა, როგორ წესი, ამას ღიად გაუზიარებს მის კოლეგებს (Utami, 2020). ონლაინ სწავლების თავისებურებებიდან გამომდინარე, აუცილებელია, კურსის დაგეგმვის ეტაპზე, მხედველობაში მივიღოთ ყველა ის შესაძლო რისკი, რომელიც აქტივობების შესრულებისას შეიძლება წარმოიქმნას, რამაც, შეიძლება ხელი შეუშალოს სასწავლო შედეგების ობიექტურად შეფასების პროცესს.

როგორც უკვე აღვნიშნეთ, აკადემიური კეთილსინდისიერების პრინციპების დარღვევის ფორმები განსხვავებულია. ისინი ერთმანეთისგან განსხვავდება გამოვლენის ფორმით, მასშტაბით, შინაარსით. საგანმანათლებლო დაწესებულებაში მოქმედი პოლიტიკის დოკუმენტი (ეთიკის კოდექსი; პლაგიატის წესი) არეგულირებს აღნიშნულ საკითხებს და განსაზღვრავს კონკრეტულ გადაცდომას და მასზე რეაგირების ფორმებს. აღნიშნული ქმედებები განსხვავებულია, თუმცა მათი ზოგადი კლასიფიკაცია მაინც შესაძლებელია. შევეცდებით დეტალურად განვიხილოთ ყველა ეს ფორმა:

პლაგიატი

პლაგიატის საყოველთაოდ ცნობილი განმარტების მიხედვით, ეს არის სხვისი ინტელექტუალური საკუთრების (ტექსტი, იდეა, სხვა სახის ნაწარმოები) მითვისება. აღნიშნული სახის გადაცდომა არ არის მხოლოდ დისტანციური სწავლების ფორმატივის დამახასიათებელი, ის პირისპირ სწავლების დროსაც ასევე აქტუალურია. პლაგიატის შემთხვევების აღწერისას, მკვლევარები ხშირად საუბრობენ მის ფორმებზე და გამომწვევ მიზეზებზე. ზოგადი კლასიფიკაციის მიხედვით განარჩევენ პლაგიატის შემდეგ ფორმებს:

პირდაპირი პლაგიატი - გამოვლინდება იმ შემთხვევაში, როდესაც ტექსტი სრულად იმეორებს სხვა ტექსტის ნაწილს ან სრულ ტექსტს. ეს შემთხვევები ძირითადად დგება მაშინ, თუ სტუდენტი დავალების ტექსტს გადმოიწერს უკვე არებული წყაროებიდან, ან გამოიყენებს სხვის მიერ შექმნილ დავალებას ან მის ნაწილს. დისტანციური სწავლების პირობებში კიდევ უფრო დიდია ალბათობა იმისა, რომ სტუდენტის შესრულებულ დავალებაში შეიძლება მსგავსი პრობლემა დადგეს, რადგან, თუ პირისპირ სწავლების დროს სტუდენტს აუდიტორიაში უწევს წერითი გამოცდის შესრულება, დისტანციური სწავლების დროს ამას აკეთებს დამოუკიდებლად და წარადგენს მხოლოდ საბოლოო პროდუქტს (Garcia-Morales, 2021).

თვითპლაგიატი - პლაგიატის ერთ-ერთი გამოვლინება, რომლის დროსაც ხდება უკვე შექმნილი ტექსტის/დავალების ხელმეორედ წარდგენა. მსგავსი შემთხვევები ფიქსირდება მაშინ, როცა სტუდენტი ერთი კონკრეტული სასწავლო კურსის ფარგლებში შეასრულებს დავალებას და მოგვიანებით, სხვა კურსის დავალებისთვისაც, იგივე ტექსტს გამოიყენებს. არსებული პრაქტიკა გვიჩვენებს, რომ ხშირ შემთხვევებში სტუდენტს არ აქვს ინფორმაცია (Halupa, 2015), რომ ეს დაუშვებელია და რომ დანაშაულის სიმძიმით აღნიშნული ქმედება არ განსხვავდება პლაგიატისგან. როგორც წესი, საგანამანათლებლო დაწესებულების რეგულაციები ამ ქმედებას განმარტავს, თუმცა ის ნაკლებად შესამჩნევია სტუდენტებისთვის. ამიტომ აუცილებელია სასწავლო კურსის მსვლელობისას, უშუალოდ მასწავლებლის/ლექტორის მხრიდან მოხდეს განმარტება აღნიშნულ საკითხთან დაკავშირებით.

მოზაიკური პლაგიატი - ეს ფორმა გვხვდება მაშინ, როდესაც სტუდენტი რამდენიმე წყაროდან აკეთებს ამონარიდს და მათ ერთობლიობას წარმოადგენს, როგორც ერთ ახალ ნაშრომს. როგორც არსებული პრაქტიკა მიუთითებს, ეს ძირითადად არის ის ვებგვერდები, სადაც მარტივი ენით, ყველასთვის გასაგებად არის ინფორმაცია განთავსებული (მაგ. ბლოგები; ფორუმები და სხვ.) (Luksanapruksa, 2016). ზოგიერთ შემთხვევაში, გარდა კონკრეტულ საიტზე განთავსებული ტექსტისა, იმავე ნაშრომში მოცემულია სხვა სტუდენტის მიერ, უკვე შესრულებული დავალების ნაწილიც. სწორედ იმის გამო, რომ ამ შემთხვევაში საუბარი არ არის ორიგინალურ ტექსტზე, არამედ ის შექმნილია რამდენიმე სხვა ტექსტის ნაწილების ერთობლიობით, ამ ფორმას უწოდებენ მოზაიკურ პლაგიატს. ამავე კონტექსტში, შეგვიძლია ვახსენოთ კიდევ ერთი მაგალითი, როდესაც ხდება პერიფრაზირება, მაგრამ ნაცვლად იმისა, რომ სტუდენტმა დაწეროს მისი სიტყვებით, ხშირად მხოლოდ რამდენიმე სიტყვის შეცვლა ხდება, თავის მხრივ, ესეც წამროადგებს დარღვევას და შეგვიძლია მისი მახასიათებლების გამო ამ კონკრეტულ ფორმას მივანიჭოთ. ონლაინ სწავლების დროს კიდევ უფრო გაიზარდა ალბათობა იმისა, რომ აღნიშნული გადაცდომა შეიძლება გახშირდეს. ამას ხელი შეუწყობს ელექტრონულ რესურსებზე ხელმისაწვდომობის გაზრდამ. პანდემიის დაწყებიდან სულ უფრო ბევრი საგანამანათლებლო ინსტიტუცია, მთელი მსოფლიოს მასშტაბით, ცდილობდა ელექტრონული რესურსებით მათი მომხარებლების უზრუნველყოფას, საბაზისო კომპიუტერული უნარების დონის ზრდა კიდევ უფრო დააჩქარა ამ პროცესებმა, შესაბამისად, მივიღეთ რეალობა, როცა სტუდენტს გაცილებით მეტ ელექტრონულ რესურსებზე მიუწვდება დღეს ხელი, ვიდრე 2-3 წლის წინ. რადგან ეს პროცესი შეუქცევადია, ამიტომ, აუცილებელია

კეთილსინდისიერების პრინციპების დაცვის მიმართულებით კურსის დიზაინსა და დაგეგმვის ეტაპზე დავფიქრდეთ.

მოტყუება (Cheating) - აკადემიური კეთილსინდისიერების პრინციპების დარღვევისას, ყველაზე ხშირად, სწორედ მოტყუების შემთხვევებს ვხვდებით. აღნიშნული ქმედება, ტრადიციული გაგებით, გულისხმობს შემთხვევას, როდესაც სტუდენტი ცდილობს თავად არ შეასრულოს დავალება ან ამ პროცესში გამოავლინოს ისეთი ქმედება, რაც ეწინააღმდეგება კეთილსინდისიერების საყოველთაოდ აღიარებულ პრინციპებს. ამის მაგალითი, ტრადიციული სწავლების პირობებში, შეძლება იყოს წინასწარ გამზადებული ფურცლიდან გადაწერა, ან ჯგუფელის ნაშრომიდან გადაწერა. ონლაინ სწავლების დროს, ამ მეთოდებმაც ონლაინ ფორმა მიიღეს და ისინი განსხვავდება იმის მიხედვით, თუ გამოკითხვის/შეფასების რა ფორმას იყენებს კურსის ინსტრუქტორი. მოდით, განვიხილოთ რამდენიმე ყველაზე ხშირი შემთხვევა. ონლაინ სწავლების დროს შეფასებები ძირითადად შეიძლება იყოს ტესტური, წერითი ან ზეპირი. ტესტური დავალებების დროს სტუდენტმა შეიძლება წერის პროცესში დახმარება სთხოვოს მესამე პირს, ასევე, შეიძლება გადაუღოს ფოტოები ტესტებს და გაავრცელოს სოციალური ქსელის დახურულ ჯგუფებში, იმ იმედით, რომ ვინმესგან მიიღებს სწორ პასუხს, ასევე, ხშირია შემთხვევები, როცა პასუხების ძებნას ცდილობენ იმ სასწავლო მასალებში, რომელიც სემესტრის განმავლობაში გაუზიარა ლექტორმა. წერითი დავალების შემთხვევაში, როცა სტუდენტს ეძლევა გარკვეული დრო, იმისთვის რომ დაწეროს ნაშრომი (ესსე; საშინაო დავალება; შემთხვევის ანალიზი; კაზუსის ამოხსნა და სხვ.) და შემდეგ ატვირთოს, ამ შემთხვევაში, ხშირად ის ცდილობს პროცესში ჩართოს მესამე პირი, ან დაუკავშირდეს მის ჯგუფელს/კურსელს, რომელიც მსგავს ნაშრომს გაუზიარებს. აუდიტოში შესრულებული წერისგან განსხვავებით, ამ შემთხვევაში, სტუდენტს ხელი მიუწვდება ინტერნეტ სივრცეზე და ის აუცილებლად შეეცდება ამ რესურსის გამოყენებას. ზეპირი გამოცდის შემთხვევაშიც კი, შეუძლებელია იმის სრულად გაკონტროლება, თუ რა სივრციდან ცდილობს გამოცდის ჩაბარებას სტუდენტი, ყოველთვის შესაძლებელია, რომ კამერის მიღმა, შეიძლება იყოს უცხო ადამიანი, ან სტუდენტი იყენებდეს რამდენიმე მოწყობილობას უშუალოდ გამოცდის დროს, შესაბამისად, თუ ერთგან იყენებს ვიდეოს ონლაინ გამოცდისთვის, მეორე შეიძლება გამოიყენოს არაავტორიზებული წვდომისთვის, სხვადასხვა სახის ინფორმაციის მოსაპოვებლად. გარდა ამ ზოგადი ჩამონათვალისა, ამავე კატეგორიაში შეიძლება ბევრი სახის გადაცდომა გავაერთიანოთ. მაგალითად, გამოცდის ან ლექციის დროს

შეიძლება სტუდენტმა გამოიყენოს სხვადასხვა კომუნიკაციის საშუალებები ინფორმაციის სწრაფად და ანონიმურად გასავრცელებლად, ყველაზე ხშირად ეს ხდება უშუალოდ ონლაინ შეხვედრის დროს ინდივიდუალური შეტობინების გაგზავნით, ან სხვადასხვა სოციალურ ქსელში საიდუმლო ჯგუფების საშუალებით. ეს საკითხი იმდენად არის მნიშვნელოვანი, რამდენადაც შეიძლება ლექტორის ყურადღების მიღმა აღმოჩნდეს. ცოტა უფრო ქვევით ვისაუბრებთ ყველა ამ გამოვლენილი შემთხვევის პრევენციის გზებზე და რისკების მინიმალიზაციისკენ მიმართულ სტრატეგიაზე.

მონაცემების ფალსიფიცირება - აღნიშნული ტიპის გადაცდომაში იგულისხმება შემთხვევა, როდესაც ნაშრომში წარმოდგენილი მონაცემები ან არ შეესაბამება რეალობას, ან შეგნებულად არის დამახინჯებული, შეიძლება იყოს გამოგონილიც კი. მსგავსი შემთხვევები ხშირია, როდესაც სტუდენტებს უწევთ კვლევითი ნაშრომის ჩატარება, სადაც მოეთხოვებათ წყაროებთან მუშაობა, ან კონკრეტული მეთოდის გამოყენებით მონაცემების შეგროვება. ამ ტიპის დარღვევაში შეგვიძლია ორი მიმართულება განვასხვაოთ: შემთხვევები როდესაც ხდება წყაროების გამოგონება და მეორე, როცა რაოდენობრივი მონაცემების ცვლილება ხდება იმისთვის, რომ წინასწარ განსაზღვრული ვარაუდები დამტკიცდეს. პირველ შემთხვევაში, ნაშრომში შეიძლება შეგვხდეს ციტატა, პერიფრაზი და/ან რეზიუმე, რომელიც დამოწმებულია აკადემიური სტილის მოთხოვნების შესაბამისად, მაგრამ სინამდვილეში ის წყაროები, რომელსაც ავტორი იმეორებს, საერთოდ არ საუბრობენ აღნიშნულზე. მეორე შემთხვევაში კი, შესაძლებელია კვლევის ჩატარების შემდეგ, რაოდენობრივი მონაცემები ისე შეიცვალოს, როგორც ეს ავტორის შეხედულებებს და მის პოზიციებს უკეთესად წარმოაჩენს. აღნიშნული სახის დარღვევები ასევე მრავლად იყო პირისპირ სწავლებისას, თუმცა ონლაინ კურსის შემთხვევაში, მათი მოხდენის და გამოვლენის ალბათობა უფრო გაიზარდა, რადგან სტუდენტებს აქვთ შესაძლებლობა, მსგავსი ნაშრომები შეასრულონ კონტროლირებადი გარემოს (იგლისხმება აუდიტორა) მიღმა. ასეთი შემთხვევების დეტექცია და მათზეა რეაგირების ხეხერს ქვევით დეტალურად განვიხილავთ.

ნაშრომის ყიდვა (Contract Cheating) - ეს შემთხვევები დგება მაშინ, როცა სტუდენტი გადაიხდის ფულს იმაში, რომ კონკრეტული ნაშრომი ან გამოცდა შეასრულოს სხვა ადმიანმა. თავისი არსით, მსგავსი შემთხვევა შეიძლება პლაგიატის გამოვლინება არ იყოს, თუმცა კეთილსინდისიერების პრინციპების დარღვევის ყველაზე მძიმე გამოვლინებად მიიჩნევა. ამ შემთხვევაში საუბარი შეუძლებელია უნებლიე პლაგიატის შემთხვევაზე, როცა სტუდენტს

ინფორმაციის ნაკლებობის გამო შეიძლება შეეშალოს, აქ უკვე საუბარია შეგნებულად/გააზრებულად გადაგმულ ნაბიჯზე, როცა წინასწარ გაცნობიერებულია დანაშაულის სიმძიმე. საქართველოში პირისპირ სწავლების დროსაც კი იყო მსგავსი შემთხვევები, თუმცა ონლაინ სწავლებაზე გადასვლამ ხელი შეუწყო აღნიშნული სამქიანობით დაკავებულ კონკრეტულ პირებს თუ ორგანიზაციებს, რომ მათი სერვისი ფართო წრეებისთვის გამხდარიყო ცნობილი. ყოველგვარი დაფარვის გარეშე, ისინი ღიად სთავაზობენ სტუდენტს ამ მომსახურებას როგორც სოციალურ ქსელში, ასევე ინტერნეტ სივრცის სხვა საკომუნიკაციო პლატფორმებზე. დეტექციის თვალსაზრით, მსგავსი გადაცდომის იდენტიფიცირებაც გართულებულია, რადგან, რიგ შემთხვევებში, ეს არის “ორიგინალად” შექმნილი ნაშრომები, მაგრამ მსოფლიოში არსებული პრაქტიკის საფუძველზე, ჩვენც შეგვიძლია ვიმსჯელოთ, როგორ აღმოვაჩინოთ მსგავსი შემთხვევები და როგორ უნდა მოვახერხოთ მათი პრევენცია.

დეტექციისა და პრევენციის ხერხები

ტექნოლოგიების განვითარების კვალდაკვალ, ერთი მხრივ, გაფართოვდა კეთილსინდისიერების დარღვევის ფომები და შესაძლებლობები, თუმცა ამან ასევე ხელი შეუწყო მათზე სწრაფად რეაგირების საშუალებების ჩამოყალიბებას. როგორც წესი, სტუდენტების ქცევის საპასუხოდ, ყოველთვის გამოინახება შესაძლებლობა, რაც შესაძლო გადაცდომის რისკებს მინიმუმამდე დაიყვანს ან საერთოდ აგვარიდებს თავიდან. მოცემულ ნაწილში, შეგვიძლია ვისაუბროთ კონკრეტული გადაცდომის დეტექციის და პრევენციის საშუალებებზე, რომელიც მნიშვნელოვანია წინასწარ გვეჩვენოს გააზრებული, ვიდრე ონლაინ კურსის განხორციელებას დავიწყებთ. როგორც ცნობილია, ყველაზე უფრო ხშირად, მსგავსი გადაცდომები გამოვლინდება მაშინ, როცა სტუდენტს დამოუკიდებლად უწევს გარკვეული სამუშაოს შესრულება - ეს შეიძლება იყოს კურსის ფარგლებში შესასრულებელი დავალება და/ან გამოცდა. სწორედ ამ პროცესში არის მნიშვნელოვანი კურსის ხელმძღვანელის როლი, ისე მოხდეს დავალების პირობის გაწერა, მინიმალურ დონემდე იყოს დასული რისკი იმისა, რომ სტუდენტი დამოუკიდებლად არ შეასრულებს აღნიშნულს.

პლაგიატის შემთხვევების თავიდან ასაცილებლად დღეს უკვე ხშირად გამოიყენებენ ტექსტებს შორის მსგავსების დამდგენ (Similarity detection Software) პროგრამას. აღნიშნული პროგრამები შეიძლება დავყოთ ორ ჯგუფად, ისინი, რომლებიც უფასოდ სთავაზობს სერვისს

მომხმარებელს და მეორე ჯგუფი, რომელიც არის ფასიანი და ფუნქციური თვალსაზრისით უფრო მოსახერხებელი. პლაგიატის პრევენციის პროგრამების უმრავლესობა ერთი პრინციპით მუშაობს, სტუდენტის მიერ ატვირთული ნაშრომი მოხვდება ელექტორნულ რეპოზიტორში, სადაც ეს ტექსტი შედარდება აქამდე უკვე არსებულ სხვა ტექსტებს და მსგავსების იდენტიფიცირების შემთხვევაში პროგრამა აუცილებლად სხვა შეფერილობას მისცემს ტექსტს, რომ გამსწორებლისთვის მარტივი შესამჩნევი გახდეს. ამ გზით ტექსტების შედარება ხდება ძირითადად სამი სახის წყაროებთან, პირველი, ეს არის იმავე პროგრამის რეპოზიტორი, სადაც თავს იყრის ნაშრომების არქივი ყველა იმ ინსტიტუციიდან, რომელიც ამ პროგრამას გამოიყენებს. მეორე, ეს არის ინტერნეტ რესურსები, ღია წვდომით ინტერნეტში განთავსებული ნებისმიერი ტექსტი ხელმისაწვდომია პროგრამისთვის იმ შემთხვევაშიც კი, თუ ერთხელ მოხდა მისი გამოქვეყნება და მოგვიანებით კონკრეტული საიტიდან ის ინფორმაცია წაიშალა. შემოწმების დროს ასევე ხდება ტექსტების შედარება იმ ჟურნალების სტატიებთან, რომლებიც ღიად არ არის ხელმისაწვდომი და კონკრეტულ სამეცნიერო ბაზებზე წდომას მოითხოვს. პროგრამის ალგორითმი ერთმანეთს ადარებს ტექსტებს ასო-ნიშნების დონეზე და, შესაბამისად, მარტივად მოძებნის იდენტურ ჩანაწერებს. საგანმანათლებლო დაწესებულებებში მიღებული პრაქტიკაა აღწერილი სისტემის გამოყენების კუთხით, შესაბამისად, თუ სტუდენტი წარადგენს დავალებას, რომელიც უბრალოდ გადაწერილია სხვა წყაროდან, ამ პროგრამის გამოყენების პირობებში მისი იდენტიფიცირება მარტივია. თუმცა მკვლევართა ის ნაწილი, რომელიც სწავლობს პლაგიატის შემთხვევების მიზეზებს, ხაზს უსვამს იმას, რომ ხშირად მსგავსი შედეგები ერთგვარად პროვოცირებულია კურსის ხელმძღვანელის მიერ. მაგალითად, თუ კონკრეტულ სასწავლო კურსს ერთდროულად ასე სტუდენტი სწავლობს, სასურველია თუ მათ დავალების განსხვავებულ სკიოხებს მივცემთ შესასრულებლად, ან, პირობითად, ერთი კურსის ფარგლებში თუ ვასწავლით სამ-ოთხ ჯგუფს, აუცილებელია, რომ დავალების/გამოცდის პირობა ყველა ჯგუფს ინდივიდუალური ჰქონდეს, ამ განსხვავებულობით ხელს ვუწყობთ იმას, რომ სხვადასხვა ჯგუფის სტუდენტებმა ერთმანეთისგან გადაწერა და ნაშრომების ჯგუფებს შორის გამოყენება არ მოისურვონ. მკვლევართა ნაწილი ყურადრებას ამახვილებს დავალების პირობის ჩმაოყალიბების სიცხადეზე და მის შესასრულებლად გამოყოფილ დროზე, როგორც პლაგიატის შემთხვევების მაპროვოცირებელ მიზეზებზე. უფრო კონკრეტულად, საუბარია იმაზე, რომ დისტანციური კურსები განსხვავდება პირისპირ სწავლებისგან, მათ შორის იმით, რომ ინსტრუქციის

გაცნობისას, სტუდენტი არის მარტო, მას არ ჰყავს ლექტორი გვერდით და შესაბამისად ვერ დასვამს შეკითხვას თუ მისთვის რომელიმე საკითხი გაუგებარია. ამიტომ, აუცილებელია დავალების პირობის გაწერისას, მაქსიმალური სიზუსტით იყოს ჩამოყალიბებული რისი გაკეთება ევალება სტუდენტს. თუ დავალების ინსტრუქცია აღმოჩნდება დამაბნეველი, ეს შეიძლება გახდეს მიზეზი იმისა, რომ მიმართონ არაკეთილსინდისიერ ქცევას, ამ შემთხვევაში - პლაგიატს. მიზეზებს შორის სტუდენტების ნაწილი ასევე ასახელებს დროს. კონკრეტული აქტივობისთვის გამოყოფილი დრო თუ არის მცირე და სტუდენტი დროის მოკლე მონაკვეთში ვერ ასწრებს მის ჯეროვნად შესრულებას, შეიძლება იფიქროს გადაწერაზე, ამ შემთხვევაში ეს იქნება მისი პრობლემის ყველაზე მარტივი გადაჭრა. შესაბამისად, მნიშვნელოვანია დავალებისთვის გამოყოფილი დრო იყოს მეტ-ნაკლებად თანხვედრაში, მისი შესრულებისთვის საჭირო ვადისა. ამ შემთხვევაში ყურადღება უნდა მივაქციოთ იმასაც, რომ ეს ვადები არ განვსაზღვროთ გადაჭარბებით, რადგან თუ აუდიტორიაში წერის პროცესის კონტროლის საშუალება გვაქვს, დისტანციური კურსის შემთხვევაში ვერ ხერხდება პროცესზე უფრო სიზუსტით დაკვირვება, შესაბამისად, თუ კონკრეტული დავალების შესრულების ვადები სტუდენტს ზედმეტობით ექნება განსაზღვრული, უფრო მაღალია ალბათობა, რომ ის შეეცდება ამ დროის სხვა - არაკეთილსინდიერი მიზნებით გამოყენებას. დისტანციური სწავლების შემთხვევაში, პლაგიატის შემთხვევების დეტექცია არ უნდა იყოს ერთადერთი მიზანი. დასავლეთის ქვეყნების პრაქტიკა მიგვანიშნებს, რომ დეტექციაზე უფრო მნიშვნელოვანია პრევენციის საკითხები. შესაბამისად, მნიშვნელოვანია კურსის აქტივობების განსაზღვრის და დაგეგმვის ეტაპზე გავითვალისწინოთ ის პრინციპებიც, რომლებიც გამოიყენება შემთხვევების პრევენციისთვის. ყველაზე უფრო ხშირად ასეთად გვევლინება უკუკავშირი, რომელიც იქნება დროული და ინდივიდუალური. სტუდენტებისთვის ხელმისაწვდომი უნდა იყოს კომენტარები მათსავე ნაშრომებზე და აუცილებელია ეს ხდებოდეს მთელი სასწავლო პერიოდი და არა მხოლოდ საბოლოო ნაშრომებთან მიმართებით. მათ ზუსტად უნდა იცოდნენ, სად უშვებენ შეცდომებს და როგორ შეძლონ ამ შეცდომების გამოსწორება (აღნიშულზე დეტალურად საუბარია წინა თავში).

პლაგიატის ტრადიციული შემთხვევების გარდა, ონლაინს სწავლების დროს კიდევ უფრო მრავლად გვხვდება მოტყუების (cheating) შემთხვევები. როგორც ზევით აღვნიშნეთ, მისი ფორმები მეტწილად დამოკიდებულია კონკრეტული გამოცდის ფორმატზე, შესაბამისად,

ყველასთვის დამოუკიდებლად არსებობს რეაგირების თუ რისკების შემცირების გზები. ონლაინ კურსის დროს თუ გამოცდის ჩატარებას გეგმავთ ტესტურ ფორმატში, აუცილებელია, გავითვალისწინოთ რამდენიმე გარემოება:

- **სასწავლო პლატფორმა** - დღეს მსოფლიოში მრავლად არის ონლაინ სწავლების პლატფორმები, რომელიც გამოიყენება ტესტური გამოცდის ჩასატარებლად. მათი შერჩევას, სხვა მახასიათებლებთან ერთად, ყურადღება უნდა მივაქციოთ ტესტის დაგეგმვის ფუნქციურ მახასიათებლებს, კერძოდ, თუ არის შესაძლებელი ტესტში როგორც შეკითხვების, ასევე თითოეულ შეკითხვაში სწორი პასუხების არევის შესაძლებლობა. ეს მნიშვნელოვანი დეტალია და ხელს უწყობს იმას, რომ სტუდენტებს ერთდროულად ერთი და იგივე შეკითხვაზე პასუხის გაცემა არ მოუწიოს, ასევე, სწორი პასუხი არ იყოს რიგითობით იდენტური. მეორე თავში განხილული სწავლების სისტემა Moodle, ამის შესაძლებლობას იძლევა.
- **ტესტების ბანკის მრავალფეროვნება** - რეკომენდირებულია ტესტები მომზადდეს ტესტების ბანკის ფუნქციის გამოყენებით, ამ შემთხვევაში, კურსის ხელმძღვანელი წინასწარ გაწერს გარკვეული რაოდენობის შეკითხვებს, საიდანც შემთხვევითი შერჩევის პრინციპით განსაზღვრული რაოდენობა გამოჩნდება ტესტში. ეს ფუნქცია ხელს უწყობს იმას, რომ საგამოცდო ტესტის იმდენი ვარიანტი არსებობს, რამდენი სტუდენტიც არის კურსში. რეკომენდირებულია, რომ ტესტების ბანკში შეკითხვების რაოდენობა მინიმუმ ორჯერ მეტი იყოს, ვიდრე საგამოცდო ტესტშია მოცემული. ზოგადად, რაც უფრო ბევრი შეკითხვა იქნება მოცემული შეკითხვების ბანკში, მით უფრო მრავალფეროვანი ერთეული იქნება საგამოცდო ტესტი.
- **შეკითხვის ტიპები** - სასურველია, თუ ტესტში შემავალი შეკითხვების ფორმები იდენტური არ იქნება. ჩვენ მიერ მეორე თავში განხილული ელექტრონული სწავლების პლატფორმები საშუალებას გვაძლევს, განსხვავებული ფორმატის შეკითხვების გამოყენებისთვის, ეს შეიძლება იყოს - შემოსახაზი პასუხი; ჭეშმარიტი/მცდარი; შესაბამისობები; გამოტოვებული სიტყვების ჩასმა; ღია შეკითხვა და სხვ. რეკომენდირებულია, რომ ტესტში შეკითხვის ფორმები იყოს შერეული, არ იყოს მხოლოდ ერთი ტიპის შეკითხვა მოცემული.

- **ტესტის შესასრულებად გამოყოფილი დრო** - დროის კონტროლი იმდენად არის მნიშვნელოვანი, რამდენადაც ის წარმოადგენს ერთგვარ შემზღვრავ მექანიზმს. ტესტის შემთხვევაში, მწვანელოვანია, დრო იყოს გონივრულად იმ მოცულობით შეკითხვებთან შესაბამისობაში, რომელიც ტესტშია წარმოდგენილი. გარდა ტესტის დაწყებისა და დასრულების ვადებისა, ასევე შესაძლებელია უშუალოდ ტესტზე მუშაობის დროის ლიმიტის განსხვავებაც. პირობითად, თუ ტესტი შედგება 20 შემოსახაზი შეკითხვისგან, მისი დროის ლიმიტი შეიძლება იყოს 20 წუთი. საკმარისია, რომ ტესტების შესასრულებლად უფრო მეტი დრო იყოს მოცემული, სტუდენტები კონცენტრირდებიან იმაზე, თუ როგორ მოიძიონ სწორი პასუხები და არა იმაზე, რომ დროულად შეასრულონ ტესტი.
- **უსაფრთხო ბრაუზერის გამოყენება (Safe Exam Browsing)** - მსოფლიოს მრავალ საგანმანათლებლო დაწესებულებაში ტესტის შესრულების დროს აღნიშნულ ფუნქციას წარმატებით გამოიყენებენ. არსი მდგომარეობს იმაში, რომ ამ ფუნქციის გააქტიურების შემდეგ, სტუდენტის კომპიუტერში ტესტი გაიხსნება ისეთ ბრაუზერში, რომელიც ავტომატურად ბლოკავს კომპიუტერის ყველა სხვა აპლიკაციას, შესაბამისად, სტუდენტს მხოლოდ ტესტზე მუშაობა შეუძლია და ვიდრე ამას არ დაასრულებს და არ წარადგენს, მანამდე სხვა მოქმედებებს ვერ შეასრულებს. ონლაინ სწავლების დროს საკმაოდ ხშირად გამოიყენებენ აღნიშნულს. გასათვალისწინებელია, რომ აუცილებელია სტუდენტმა წინასწარ, გამოცდის დაწყებამდე გადმოიწეროს ეს პროგრამა და დააინსტალიროს პერსონალურ კომპიუტერში.
- **ვიდეო კონფერენციის ინსტრუმენტი** - ყველა ზემოთ ჩამოთვლილთან ერთად, ასევე მნიშვნელოვანია, ტესტის დროს ყველა სტუდენტს ჰქონდეს კამერა და მიკროფონი ჩართული. კურსის ხელმძღვანელს შესაძლებლობა ექნება დააკვირდეს რა გარემოში მიმდინარეობს წერის პროცესი, ასევე გაიგოს ხმა, თუ სტუდენტი შეეცდება სხვა ადამიანისგან დახმარების მიღებას. ვიდეო კონფერენციის არსებული პროგრამები საშუალებას იძლევა, ერთროულად ყველა სტუდენტმა გააზიაროს ეკრანი, შესაბამისად, კურსის ხელმძღვანელი შეძლებს მუდმივად დააკვირდეს, თუ რას აკეთებს კონკრეტული სტუდენტი.

რაც შეეხება ზეპირ გამოცდას, ის ხშირად გამოიყენება, როგორც ერთგვარი საშუალება იმისა, რომ კურსის ხელმძღვანელმა გადაამოწმოს, რამდენად ფლობს კონკრეტული სტუდენტი იმ

ცოდნას, რომელსაც შეიძლება წერთი კომპონენტების დროს წარმოაჩენს. პირველ რიგში, ზეპირი გამოცდის მიმდინარეობისას აუცილებელია, სტუდენტმა გამოიყენოს ვიდეო კამერა ჩართულ მდგომარეობაში და უშუალოდ საუბრის დროს უნდა უყურებდეს კამერას პირდაპირ. თუ დადგა შემთხვევა, რომ სტუდენტი ცდილობს დაიხმაროს მესამე პირი, რომელიც კარნახობს კონკრეტულ შეკითხვაზე პასუხს, ამის იდენტიფიცირება სინქრონული გამოკითხვის პერიოდში შედარებით მარტივია, რადგან გამოკითხვის დროს სტუდენტს მიკროფონიც ჩართულ მდგომარეობაში უნდა ჰქონდეს. სასურველია, თუ ვიდეო კონფერენციის პროგრამაში მონაწილეებს შეეზღუდებათ ერთმანეთთან ინდივიდუალურად შეტყობინებების გააგზავნა, რაც შეიძლება არა მიზნობრივად იქნას გამოყენებული. ასევე, ზეპირი გამოცდის მიმდინარეობისას აკრძალული უნდა ჰქონდეს კლავიატურის გამოყენება, როგორც იმ მოწყობილობიდან რომლითაც გამოცდას ესწრება, ასევე სხვა ნებისმიერი. ამ რჩევების გათვალისწინებით, შესაძებელი იქნება, მინიმუმადე დავიყვანოთ აკადემიური გადაცდომის ფაქტი უშუალოდ გამოკითხვის პროცესში.

მონაცემთა ფალსიფიცირების შემთხვევების დეტექციის ყველაზე მარტივი გზა არის მითითებული წყაროების გადამოწმება, რათა კურსის ხელმძღვანელი დარწმუნდეს, რომ აღნიშნულ ლიტერატურაში ნამდვილად საუბარია დამოწმებულ ფაქტებზე. რაც შეეხება რაოდენობრივი მონაცემების დამახინჯებას ან მათ გამოგონებას, დეტექციის თვასაზრისით აღწერილი უფრო რთულია. თუ კურსის ხელმძღვანელს ეჭვი გაუჩნდება, რომ კონკრეტული ნაშრომი ამ კუთხით პრობლემური შეიძლება იყოს, მას შეუძლია კვლევის მონაცემების (research data) გამოთხოვა, ეს შეიძლება იყოს კვლევისას გამოყენებული ანკეტა-კითხვარების შევსებული ფორმები, ფოკუს-ჯგუფის ჩანაწერები და ყველა ის მონაცემები, რომელიც დაადასტურებს, რომ მითითებული რაოდენობის რესპოდენტების გამოკითხვა ნამდვილად ჩატარდა. მსგავსი შემთხვევების პრევენციისთვის რამდენიმე მიდგომა გამოიყენება, პირველი, ეს არის დავალების შესრულებისთვის გამოყოფილი დროის ხანგრძლივობის გაზრდა და მეორე, დავალების პირობის დეტალური, ნაბიჯ-ნაბიჯ განმარტების მიწოდება. თუ ტესტური დავალებების დროს არ უნდა დავუშვათ დროის დიდი ლიმიტი, ამ შემთხვევაში, როცა სტუდენტმა უნდა მოამზადოს ანალიტიკური ნაშრომი მას შეიძლება მივცეთ რამდენიმე კვირაც კი, რადგან ეს პროცესი დიდ დროს მოითხოვს, შესაბამისად, დროის დეფიციტისგან გამოწვეული სტრესი ნაკლებად იქნება. ამ პროცესში ასევე მნიშვნელოვანია დეტალური

ინსტრუქციის მიცემა/გაწერა, სასურველია თუ ავუხსნით, როგორ უნდა შეაგროვოს მონაცემები, რა უნდა გაითვალისწინოს ამ პროცესში, როგორ მოახდენს კურსის ხელმძღვანელი ყველა ამ დეტალის გადამოწმებას და შეფასების რა კრიტერიუმებს გამოიყენებს. მნიშვნელოვანია, რომ, ამ შემთხვევაში, შეფასდეს არა მხოლოდ საბოლოო პროდუქტი (სამეცნიერო ნაშრომი), არამედ მასზე მუშაობის პროცესიც. ეს საშუალებას მისცემს კურსის ხელმძღვანელს სწრაფი რეაგირება მოახდინოს, თუ გაჩნდა გონივრული ეჭვი, რომ მონაცემების შეგროვებისას დაშვებულია შეცდომა.

აკადემიური კეთილსინდისიერების პრინციპების დარღვევისას, ყველაზე უფრო რთული, დეტექციის თვალსაზრისით, არის შემთხვევები, როცა საქმე გვაქვს ნაშრომის ყიდვის (Contract Cheating) ფაქტთან. ამ ფორმის ამოცნობა და დადასტურება რთულია იმდენად, რამდენადაც, როგორც წესი, აღნიშნული ნაშრომები არის ორიგინალ ასლად შემქნილი. ამ შემთხვევაში დიდი მნიშვნელობა ენიჭება კურსის ხელმძღვანელის ჩართულობას. მას გარკვეული წარმოდგენა აქვს ყველა სტუდენტის შესაძლებლობაზე და, შესაბამისად, არსებობს წინასწარი მოლოდინები, თუ როგორ ნაშრომს მოამზადებს კონკრეტული სტუდენტი, თუ ეს მოლოდინები საბოლოო პროდუქტისგან რადიკალურად განსხვავებულია, მაშინ ჩნდება ეჭვი გადაცდომის ამ ფორმასთან მიმართებაში. ამ ვარაუდის დადასტურების მიზნით, მნიშვნელოვანია, მოხდეს ზეპირი კომპონენტის გამოყენებით იმის გადამოწმება, ნამდვილად ფლობს თუ არა სტუდენტი ამომწურავ ინფორმაციას ამ საკითხზე, შეუძლია თუ არა დამოუკიდებლად იმსჯელოს ამ თემაზე, რამდენად სიღრმისეულად ახერხებს ამას. კურსის ხელმძღვანელს სრული უფლება აქვს, ეჭვის არსებობის შემთხვევაში, მოითხოვოს ნაშრომის ზეპირად წარდგენა, რომლის დროსაც მას საშუალება ექნება, დასვას შეკითხვები. დეტექციის გარდა, მნიშვნელოვანია ყურადღება გავამახვილოთ პრევენციის მექანიზმებზე. საყოველთაოდ ცნობილია, რომ ამ შემთხვევების პრევენციის ყველაზე ეფექტური საშუალება არის აკადემიური კეთილსინდისიერების პრინციპების შესახებ სტუდენტების პროაქტიული ინფორმირება. მნიშვნელოვანია, რომ ჩვენს სასწავლო კურსში, რა თემატიკისაც არ უნდა იყოს ის, ინტეგრირებული გვექონდეს საკითხები, რომელიც შეეხება სწავლის/მუშაობის პერიოდში კეთილსინდისიერების და ეთიკის ზოგადი ნორმების გამოყენებას. კონკრეტულად ამ ფორმის გადაცდომისთვის, ასევე, ეფექტურია თუ არ იქნება მხოლოდ წერითი კომპონენტის ჩაბარება, არამედ მასთან ერთად სტუდენტს მოუწევს ზეპირი პრეზენტაცია, ნაშრომის წარდგენა

აუდიტორიისთვის, ამის შესახებ კურსის ხელმძღვანელმა წინასწარ უნდა გააფრთხილოს სტუდენტები, რომ შეფასების ამ მეთოდს გამოიყენებს.

დეტექცია თუ პრევენცია?!

აკადემიური კეთილსინდისიერების პრინციპების დაცვის მიმართულებით როდესაც საუბრობენ, აუცილებლად განასხვავებენ ორ მიდგომას, ერთი არის დეტექციის - როდესაც ხდება შემთხვევების გამოვლენა და მათზე სანქციების დაწესება, ხოლო მეორე, როდესაც ხორციელდება მთელი რიგი აქტივობები, მსგავსი შემთხვევების პრევენციისთვის. დასავლეთის ქვეყნების საუკეთესო პრაქტიკას თუ გადავხედავთ, ვნახავთ, რომ ძირითადი აქცენტი გამახვილებულია პრევენციის მექანიზმებზე. ცხადია, ეს არ გამორიცხავს დეტექციას და სანქციების ამოქმედებას, მაგრამ მნიშვნელოვანია ჩვენი, როგორც კურსის ხელმძღვანელების როლი დავინახოთ ამ ჭრილში, რა შეგვიძლია გავაკეთოთ იმისთვის, რომ მსგავსი შემთხვევების პრევენციას შევუწყოთ ხელი. აუცილებელია, რომ ონლაინ კურსის შემუშავების პროცესში წინასწარ გავითვალისწინოთ ის თემატიკა, თუ აქტივობა, რომელიც კეთილსინდისიერების პრინციპების მნიშვნელობას უკეთ წარმოაჩენს. პირველი, რაც ნებისმიერი კურსის ფარგლებში შეიძლება გაკეთდეს, ეს არის ინფორმაციის მიწოდება. მნიშვნელოვანია, პირველ შეხვედრაზე ჩვენს სტუდენტს ავუხსნათ, რას გულისხმობს ეს პრინციპები და რატომ არის მნიშვნელოვანი მათი დაცვა სწავლების ნებისმიერ დისციპლინაში. აუცილებლად უნდა ვესაუბროთ გადაცდომის იმ ფორმებზე, რომელიც შეიძლება სწავლის დროს გამოიკვეთოს, ამ გადაცდომებზე რეაგირების გზებზე. სასურველია, ეს ინფორმაცია მათ პირველივე შეხვედრაზე ჰქონდეთ. მეორე მნიშვნელოვანი საკითხი, რაც პრევენციას შეუწყობს ხელს, ეს არის დავალებების ან შეფასების სისტემის დივერსიფიცირება, აქტივობების მრავალფეროვნება. თუ მხოლოდ ერთი ტიპის აქტივობა იქნება კურსში, უფრო იზრდება ალბათობა, რომ სტუდენტის ქცევა იმგვარად ჩამოყალიბდეს, რაიმე სახის არაკეთილსინდისიერ ქმედებას მთავრად კონკრეტული აქტივობა, თუმცა, თუ შეფასების აქტივობები იქნება განსხვავებული, უფრო ნაკლები ალბათობაა, რომ მას ეს ქცევა ჩამოუყალიბდეს. მაგალითად, მთელი სემესტრის მანძილზე თუ მხოლოდ ტესტებით შევაფასებთ, შეიძლება არ იყოს ისეთი ეფექტური, როგორც აქტივობის ფორმების ცვლილება - ტესტი, წერიტი ნაშრომი, ზეპირი გამოცდა. და ბოლოს, როცა ვსაუბრობთ პრევენციაზე, სასიცოცხლოდ მნიშვნელოვანია

უკუკავშირის როლი. სტუდენტი კურსის ხელმძღვანელისგან უნდა იღებდეს ინდივიდუალურ და დროულ უკუკავშირს ყველა აქტივობასთან მიმართებაში, მან უნდა იცოდეს, სად უშვებს შეცდომას, რისი გაუმჯობესება შეუძლია და როგორ. ხშირად, კურსის ხელმძღვანელი მხოლოდ საბოლოო ნაშრომების შემთხვევაში გასცემს უკუკავშირს, რაც ითვლება მცდარ მიდგომად, რადგან, ასეთ შემთხვევაში, ეს არის დაგვიანებული უკუკავშირი, მისი გამოყენება კონკრეტული კურსის ფარგლებში შეუძლებელია. შესაბამისად, ონლაინ კურსის დიზაინის ეტაპზე, უნდა გავითვალისწინოთ, რომელ აქტივობებთან მიმართებაში შეგვიძლია მივცეთ უკუკავშირი და რა პერიოდულობით. სწორედ ეს მუდმივი და თანმიმდევრული კომუნიკაცია შეიძლება იყოს იმის საწინდარი, რომ კურსის ფარგლებში შესრულებული დავალებები იქნება მაღალი ხარისხის და კეთილსინდისიერების პრინციპებზე დაფუძნებული.

რეკომენდაციები კურსის ხელმძღვანელებს:

- კურსის შესავალ ნაწილში ინტეგრირდეს ინფორმაცია კონკრეტულ საგანმანათლებლო დაწესებულებაში არსებული წესების შესახებ, რომელიც გამოიყენება ეთიკის ნორმების და აკადემიური კეთილსინდისიერების პრინციპების უზრუნველსაყოფად. მნიშვნელოვანია, რომ საწყის ეტაპზე სტუდენტებს განემარტოთ გადაცდომის ფორმები, მათი დეტექციის საშუალებები და, ასევე, მათზე რეაგირების წესები. სასურველია, ეს ინფორმაცია განვითავსოთ, სასწავლო კურსის სილაბუსშიც და სტუდენტებისთვის ხელმისაწვდომი იყოს სწავლების სივრცეშიც.
- შეფასების განსხვავებული აქტივობების გამოყენება კურსის მსვლელობისას - სასურველია არ გამოვიყენოთ მხოლოდ ერთი ტიპის შეფასების მეთოდი და შევეცადოთ, გვექონდეს მაქსიმალური ვარიაცია, რამდენადაც ამის შესაძლებლობას მოგვცემს კურსის თემატიკა.
- თუ შეფასების მეთოდად გამოვიყენებთ ტესტებს, მნიშვნელოვანია, შეკითხვების ბანკი იყოს მდიდარი და მრავალფეროვანი შეკითხვების ფორმატთან მიმართებაში. მხოლოდ ამ შემთხვევაში შეიძლება ვისაუბროთ იმაზე, რომ ყველა სტუდენტს ინდივიდუალური საგამოცდო ტესტი შეხვედება, რომ შეკითხვები არ გამეორდება და ეს ხელს შეუწყობს იმას, რომ ყველა შეეცდება, დამოუკიდებლად შეასრულოს გამოცდა. რეკომენდირებუ-

ლია, შეკითხვების ბანკში მოცემული კითხვების რაოდენობა 3-ჯერ მაინც აღემატებოდეს იმ რაოდენობას, რომელიც უშუალოდ საგამოცდი ტესტში უნდა მოხვდეს.

- წერთი დავალების შესრულების დროს მნიშვნელოვანია, ინსტრუქცია იყოს გაწერილი მაქსიმალური სიზუსტით, არ უნდა დარჩეს გაურკვეველი და დასაზუსტებელი საკითხები, რომელიც შეიძლება დაბრკოლებად იქცეს სტუდენტისთვის. სასურველია, თუ ლექციის მსვლელობისას წინასწარ აუხსნით, რას გულისხმობს მომდევნო დავალება.
- დავალების შესრულების ვადები ერთგვარ სტრესად და მაპროვოცირებლად შეიძლება იქცეს, ამიტომ, აუცილებელია კონკრეტული აქტივობისთვის შესრულების გონივრული ვადები განისაზღვროს. ეს შეეხება როგორც წერთ დავალებებს, ასევე, სასწავლო მასალისთვის გამოყოფილ დროს. ხშირ შემთხვევაში, თუ ძალიან გადატვირთულია საკითხი, ამან შეიძლება გამოიწვიოს სტუდენტის დემოტივაცია და ან საერთოდ არ შეასრულოს ის კონკრეტული აქტივობა, ან მიმართოს არაკეთილსინდისიერ ქმედებას.
- რაც შეიძლება ხშირად უნდა ხდებოდეს უკუკავშირის მიწოდება. მნიშვნელოვანია, რომ ყველა აქტივობასთან დაკავშირებით სტუდენტები იღებდნენ ინფორმაციას, როგორ შეიძლება ის უკეთესად შეესრულებინა, ან რა გააკეთა სწორად და რა საჭიროებს გაუმჯობესებას. სწორედ თანმიმდევრული უკუკავშირი დაეხმარება მათ სწავლის შედეგების გაუმჯობესებაში და ასევე, მნიშვნელოვნად უზრუნველყოფს იმას, რომ ეს აქტივობები შესრულებული იქნება კეთილსინდისიერების პრინციპების დაცვით.
- მნიშვნელოვანია, კურსის მიმდინარეობისას მოხდეს ყველა შესაძლო გადაცდომის იდენტიფიცირება და მათზე შესაბამისი რეაგირება, იგულისხმება იმ სანქციების გამოყენება, რომელიც კონკრეტული საგანმანათლებლო დაწესებულების მიერ არის გათვალისწინებული. ეს აუცილებელია იმდენად, რამდენადაც დაუსჯელობის შემთხვევება შეიძლება მაპროვოცირებელი გახდეს ახალი შემთხვევებისა.

პრაქტიკული სავარჯიშოები:

დავალება №1

წარმოიდგინეთ, რომ გეგმავთ ონლაინ სასწავლო კურსს უცხოური ენის სწავლების მიმართულებით. მოიფიქრეთ და ჩამოაყალიბეთ, როგორ უზრუნველყოფთ აკადემიური

პრინციპების დაცვას სტუდენტების სასწავლო შედეგების შეფასების დროს? თქვენი მოსაზრებები დაასაბუთეთ.

გთხოვთ, დავალების მოსამზადებლად გაითვალისწინოთ შემდეგი საკითხები:

- რა კრიტერიუმებით შეარჩევთ სასწავლო კურსის ფარგლებში სტუდენტის მიერ მოსამზადებელ დავალებებს?
- როგორ მოახერხებთ აკადემიური პრინციპების დაცვის უზრუნველყოფას?
- პრევენციის სახით, რა რეკომენდაციებს გაუწევთ სტუდენტებს წინასწარ დავალების მოსამზადებლად, რომ მათი მხრიდან გაცნობიერებული და გათვალისწინებული იქნას აკადემიური კეთილსინდისიერების დაცვის აუცილებლობა?
- რა გზებით/ხერხებით/მეთოდებით დაადგენთ სტუდენტთა აკადემიურ კეთილსინდისიერებას?

დავალება №2

თქვენ ასწავლით ონლაინ სასწავლო კურსს, სადაც საბოლოო გამოცდის კომპონენტი არის წერიტი დავალება. სტუდენტებმა აღნიშნული დავალება უნდა გამოაგზავნონ/ატვირთონ ელექტრონული ფორმით. როგორ დაგეგმავდით აღნიშნული გამოცდის ისე ჩატარებას, რომ არ მოხდეს სხვის მიერ დაწერილი ნაშრომების ატვირთვა (ანუ ატვირთული ნაშრომი შესრულებული იყოს ავტორის მიერ)? ახსენით, როგორ შეძლებდით ასეთი შემთხვევების იდენტიფიცირებას? რას მოიმოქმედებდით მსგავსი ფაქტების პრევენციისთვის?

გთხოვთ, დავალების მოსამზადებლად გაითვალისწინოთ შემდეგი საკითხი:

- რა მითითებებს/რეკომენდაციებს მისცემდით სტუდენტს, რომ ვერ შეძლოს სხვის მიერ დაწერილი დავალების წარმოდგენა და აუცილებლად მის მიერ იქნას დავალება შესრულებული?

დავალება №3

წარმოიდგინეთ, საგანმანათლებლო დაწესებულება, რომელშიც თქვენ ასწავლით, არ იყენებს ტექსტის სხვა წყაროებთან თანხვედრის მაჩვენებლის/პლაგიატის ამომცნობ სპეციალურ

პროგრამას. თქვენი აზრით, როგორ შეძლებთ აღნიშნული თანხვედრის აღმოჩენას (როგორ შეძლებდით აკადემიური კეთილსინდისიერების დარღვევის შემთხვევების იდენტიფიცირებას)? როგორ შეძლებთ თანხვედრის არგუმენტირებულად დადასტურებას?

დავალება №4

გთხოვთ, მოამზადოთ ინსტრუქცია დავალებისთვის, რომლის ატვირთვაც იგეგმება სხვა წყაროებთან თანხვედრის მაჩვენებლის/პლაგიატის ამომცნობ სპეციალურ პროგრამაში (მაგალითად, Moodle-ს პლატფორმაზე).

გთხოვთ, დავალების მოსამზადებლად გაითვალისწინოთ შემდეგი საკითხები:

- რა ტექნიკურ დეტალებზე გაამახვილებთ ყურადღებას დავალების ინსტრუქციის მომზადების დროს?
- რა რეკომენდაციებს მისცემთ სტუდენტებს დავალების შინაარსობრივ მხარესთან დაკავშირებით?
- ინსტრუქციის თანახმად, რა ვადას მისცემთ სტუდენტებს დავალების შესასრულებლად?
- რამდენი ხნით ადრე ატვირთავთ ინსტრუქციას შესაბამის პლატფორმაზე?

დავალება №5

წარმოიდგინეთ, ლექტორი სტუდენტთა შეფასების მიზნით იყენებს მხოლოდ 1, 2 და 3-ქულიან ღია კითხვებს. თქვენი აზრით, რამდენად ეფექტურად შეიძლება ჩაითვალოს შეფასების აღნიშნული მეთოდი აკადემიური კეთილსინდისიერების დაცვის უზრუნველსაყოფად? გთხოვთ, პასუხი არგუმენტირებულად დაასაბუთოთ.

გთხოვთ, დავალების მოსამზადებლად გაითვალისწინოთ შემდეგი საკითხები:

- რა მნიშვნელობა აქვს აკადემიური კეთილსინდისიერების დაცვის უზრუნველყოფის თვალსაზრისით დავალების ტიპს/შეფასების მეთოდს?
- რა ტიპის დავალებები უწყობს ხელს აკადემიური კეთილსინდისიერების დარღვევების გამოვლენას?

- რა უნდა გააკეთოს ლექტორმა იმ შემთხვევაში, თუ სასწავლო კურსი/კონკრეტული თემა არ იძლევა დავალების/შეფასების მრავალფეროვანი მეთოდის გამოყენების შესაძლებლობას?

დავალება №6

წარმოიდგინეთ, სასწავლო კურსი ითვალისწინებს შემაჯამებელი 10-ქულიანი რეფერატის მომზადებას. ლექტორმა სტუდენტებს დავალების მოსამზადებლად მისცა გარკვეული რეკომენდაციები (მათ შორის ნაშრომში კვლევითი კომპონენტის აუცილებლობა) და განუსაზღვრა დავალების მოცულობა (არანაკლებ 20 გვერდისა), დავალების შესრულების ვადად კი განსაზღვრა 2 დღე.

თქვენი აზრით, რა ფაქტორ(ებ)მა შეიძლება განაპირობოს აკადემიური კეთილსინდისიერების დარღვევის შემთხვევები? გთხოვთ, პასუხი არგუმენტირებულად დაასაბუთოთ.

გთხოვთ, დავალების მოსამზადებლად გაითვალისწინოთ შემდეგი საკითხები:

- დაახლოებით რამდენი დრო დასჭირდება 20-გვერდიანი რეფერატის მომზადებას (დაწერას და არა გადაწერას)?
- დაახლოებით რამდენი დრო დასჭირდება კვლევის დაგეგმვას, ჩატარებას და ანალიზს?
- დამატებით რა რეკომენდაციების მიცემა საჭირო სტუდენტებისთვის რეფერატის შესრულების დროს აკადემიური კეთილსინდისიერების უზრუნველსაყოფად?

უფლებები ონლაინ სივრცეში

დღეს, მხოლოდ ევროპის მასშტაბით, 250 მილიონზე მეტი ადამიანი იყენებს ინტერნეტს ყოველდღიურად. ისინი ერთმანეთს სულ უფრო და უფრო მეტ პერსონალურ მონაცემებს უზიარებენ - იქნება ეს სოციალური მედიის საშუალებით, თუ თამაშის დროს, ნივთების ონლაინ შეძენისას, სასკოლო, საუნივერსიტეტო თუ სხვა დაწესებულებების ანკეტების შევსებისას.

ჩვენ სწრაფად ცვალებად ციფრულ ეპოქაში ვცხოვრობთ, სადაც მოქალაქეები, ისე როგორც არასდროს, საჭიროებენ საკუთარი უფლებების ცოდნას, აგრეთვე, გაცნობიერებას იმისა, თუ

როგორ შეიძლება დაირღვეს მათი უფლებები ონლაინ სივრცეში. მონაცემები იქცა რეალიზებად საქონლად და, შესაბამისად, საჭირო გახდა პერსონალური მონაცემებისა და ონლაინ იდენტობის დაცვა მთელი რიგი რისკებისგან, როგორცაა, ინფორმაციის უნებართვო გამჟღავნება, იდენტობის ხელყოფა ან ინტერნეტის ბოროტად გამოყენება და ა.შ.

ამ მიმართულებაში შედის შემდეგი დომენები: აქტიური მონაწილეობა, უფლებები და პასუხისმგებლობები, პერსონალურ მონაცემთა დაცვა და უსაფრთხოება და სამომხმარებლო ცნობიერება.

აქტიური მონაწილეობა გულისხმობს კომპეტენციებს, რომლებიც მოქალაქეებს სჭირდებათ, რათა უკეთ შეიცნონ საკუთარი თავი იმ გარემოში, რომელშიც ისინი ცხოვრობენ და საქმიანობენ, რაც გონივრული გადაწყვეტილებების მიღებისა და დემოკრატიულ კულტურაში აქტიური და პოზიტიური მონაწილეობის აუცილებელ პირობას წარმოადგენს.

ონლაინ სივრცეში აქტიური მონაწილეობა ზოგიერთი ადამიანისათვის გამოწვევას წარმოადგენს, რადგან მომხმარებლებს უწევთ წინასწარ განსაზღვრონ მათ მიერ აზრის გამოთქმასთან, მოსაზრების გაზიარებასთან და საკუთარი ხედვის გამოაშკარავებასთან დაკავშირებული სარგებელი და რისკები. თუმცა, მომხმარებლები სარგებლობენ უფლებით, თავისუფლად გამოხატონ საკუთარი მოსაზრებები და ხედვები, თუ მათ მიერ საკუთარი მოსაზრებებისა და ხედვების გამოხატვა არ ლახავს სხვა ადამიანების უფლებებსა და თავისუფლებას.

ონლაინ სივრცეში ჩართულობა და აქტიური მონაწილეობა შესაძლებელია იყოს, ონლაინ საზოგადოების ფარგლებში, მრავალმხრივი სარგებლის უზრუნველყოფის ერთ-ერთი გზა. აქტიური მონაწილეობა, ამასთან ერთად, ელექტრონული დემოკრატიის განვითარების ხელშემწყობ ფაქტორს წარმოადგენს, სადაც, ელექტრონული კომუნიკაციის საშუალებით შესაძლებელია დემოკრატიული პროცესის გაღრმავება.

ყველა ციფრულ მომხმარებელს აქვს როგორც უფლებები ასევე გარკვეული პასუხისმგებლობები. ციფრულ მოქალაქეებს შეუძლიათ ისარგებლონ კონფიდენციალურობით, უსაფრთხოებით, წვდომით, გამოხატვის თავისუფლებით და სხვა. ამასთან, ამ უფლებებთან ერთად მოდის გარკვეული პასუხისმგებლობები, როგორცაა ეთიკა, თანაგრძნობა და როგორ უზრუნველვყოთ უსაფრთხო ციფრული გარემო ყველასთვის. პერსონალურ მონაცემთა დაცვა და უსაფრთხოება მოიცავს ორ განსხვავებულ კონცეფციას: როგორც საკუთარი, ასევე სხვათა ონლაინ ინფორმაციის კონფიდენციალურობის დაცვას. იგი მოიცავს კომპეტენციებს,

როგორცაა ინფორმაციის მართვა და ინტერნეტ უსაფრთხოების საკითხები (მათ შორის, სანავიგაციო ფილტრების, პაროლების, ანტივირუსული პროგრამების და სხვა) სახიფათო ან უსიამოვნო სიტუაციების მართვისა და თავიდან აცილების გზები. სამომხმარებლო ცნობიერება დაკავშირებულია იმ ფაქტთან, რომ მსოფლიო ქსელი ფართო განზომილებაა, რაც მოიცავს სოციალურ მედიასა და სხვა ვირტუალურ სოციალურ სივრცეებს (Council of Europe 2019, 87-124).

მეორე დომენი გახლავთ **უფლებები და პასუხისმგებლობები**. ციფრული გარემო რთული გარემო გახდა, განსაკუთრებით მომხმარებლის უფლებებისა და პასუხისმგებლობის თვალსაზრისით. ციფრული მოქალაქეები უნდა იცნობდნენ და აცნობიერებდნენ საკუთარ ონლაინ უფლებებსა და პასუხისმგებლობებს, რათა ადგილი არ ჰქონდეს სხვების უფლებების შელახვასა და პასუხისმგებლობების დარღვევას.

ისევე, როგორც საზოგადოებაში მოქალაქეები სარგებლობენ გარკვეული უფლებებით და გააჩნიათ პასუხისმგებლობები, ციფრულ მოქალაქეებიც ონლაინ საზოგადოებაში სარგებლობენ გარკვეული უფლებებით და გააჩნიათ გარკვეული პასუხისმგებლობები. ციფრულ მოქალაქეებს შეუძლიათ ისარგებლონ კონფიდენციალურობის, უსაფრთხოების, წვდომისა და ჩართვის უფლებებით, გამოხატვის თავისუფლებით და ა.შ. ამასთან, ამ უფლებებს თან ახლავს გარკვეული პასუხისმგებლობები, როგორცაა ეთიკის ნორმების დაცვა და ემპათია და სხვა პასუხისმგებლობები, რომლებიც ემსახურება ყველასთვის უსაფრთხო და საიმედო ციფრული გარემოს უზრუნველყოფას.

ინტერნეტი შესაძლებელია კონკრეტული იდეებისა და თემების დამკვიდრებისა და რეალიზების ხელშეწყობის მძლავრ ინსტრუმენტთან ერთად იყოს დესტრუქციული ინსტრუმენტიც, როდესაც მომხმარებლების უფლებები ილახება ან როდესაც მომხმარებლებს არ ეძლევათ საკუთარი უფლებებით სარგებლობის შესაძლებლობა.

ინტერნეტ მომხმარებლები უნდა ფლობდნენ ინფორმაციას იმის თაობაზე, თუ რა უფლებებით სარგებლობენ ისინი, და, ასევე, ინფორმირებული უნდა იყვნენ იმის შესახებ, თუ რა პროცედურები ტარდება მათი უფლებების დარღვევის შემთხვევაში. მომხმარებლებს ასევე შეუძლიათ ინფორმაციის მიწოდება მაშინ, როცა ადგილი აქვს ონლაინ სივრცეში სხვა მომხმარებლების უფლებების დარღვევას. ყველა ასაკის ინტერნეტ მომხმარებლები უნდა ფლობდნენ ინფორმაციას სამი ძირითადი ღონისძიების შესახებ, რომლებიც ტარდება

უფლებების დარღვევის შემთხვევაში: პირის მიერ გამოქვეყნებული მასალის უგულებელყოფა, იმ პირის დაბლოკვა, ვინც შეურაცხმყოფელი კომენტარი გააკეთა, ან პირის შესახებ ინფორმაციის დანიშნულებისამებრ მიწოდება.

პერსონალურ მონაცემთა დაცვა და უსაფრთხოება. წინამდებარე დომენი მოიცავს კონფიდენციალურობის, იდენტობის მართვისა და კიბერ უსაფრთხოების კონცეფციებს. მაშინ, როცა კონფიდენციალურობა ძირითადად ეხება როგორც საკუთარი, ასევე სხვების ინფორმაციის დაცვას, იდენტობის მართვა გულისხმობს ჩვენი ონლაინ პროფილის კონტროლს, ხოლო უსაფრთხოება უფრო მეტად უკავშირდება ადამიანის ინფორმირებულობას იმის შესახებ, თუ როგორ შეიძლება ონლაინ სივრცეში მოქმედებებმა და ქცევამ საფრთხე შეუქმნას როგორც ჩვენს კონფიდენციალურობას, ასევე ჩვენს იდენტობას. კონფიდენციალურობისა და უსაფრთხოების სფერო მოიცავს კომპეტენციებს, როგორცაა ინტერნეტში გაზიარებული ინფორმაციის ეფექტურად მართვა და ინსტრუმენტების გამოყენება (სანავიგაციო ფილტრები, პაროლები, ანტივირუსული და ეკრანული პროგრამები), საშიში ან უსიამოვნო სიტუაციების თავიდან ასაცილებლად ან ანონიმურობის გარკვეულწილად შენარჩუნების მიზნით.

კონფიდენციალურობა, მონაცემთა დაცვა და უსაფრთხოება მჭიდრო კავშირშია უფლებებთან, თავისუფლებებთან. იმ მომხმარებლებს, რომლებსაც კარგად აქვთ გაცნობიერებული საკუთარი პასუხისმგებლობა და ერკვევიან გამოწვევებში, უფრო მარტივად შეუძლიათ აღმოაჩინონ და თავიდან აირიდონ ონლაინ რისკები და საფრთხეები, დაიცვან საკუთარი მონაცემები და ციფრული იდენტობა და დაიცვან უსაფრთხოების ზომები, რაც მათ ციფრულ საქმიანობას უსაფრთხოს და მდგრადს ხდის, როგორც საკუთარი თავისთვის, ასევე სხვებისთვის. ინტერნეტ სივრცეში მოღვაწეობისას, ყველას აქვს უფლება, თავი იგრძნოს უსაფრთხოდ და დაცულად, მოითხოვოს მათ მიერ გაზიარებული იდეებისადმი პატივისცემა და მათ მიერ შექმნილი და გავრცელებული რესურსებისადმი სამართლიანი მოპყრობა. წვდომის უფლებას მუდმივად თან ახლავს მოლოდინები და პასუხისმგებლობები, სკოლები და ოჯახები მნიშვნელოვან როლს თამაშობენ ახალგაზრდების მომზადებაში, რათა მათ შეძლონ ამ პასუხისმგებლობის საკუთარ თავზე აღება.

ციფრული იდენტობის მართვა

მნიშვნელოვანია, რომ ციფრული იდენტობის მართვის სწავლა დავიწყოთ ციფრულ სივრცეში პირველი ნაბიჯების გადადგმისთანავე და, რაც შეიძლება სწრაფად გავაცნობიეროთ, თუ რა მარტივად წარმოებს იმაზე მეტი ინფორმაციის გაცემა, ვიდრე ჩვენ გვსურს ან დაგეგმილი გვაქვს. ადამიანებმა კრიტიკულად უნდა გაიაზრონ, თუ მათი მონაცემების რომელი ასპექტები განეკუთვნება პერსონალურ მონაცემებს, რომელი მონაცემების გაზიარებაა შესაძლებელი უსაფრთხოდ, და როგორ ცვლის გარემოებები იმას, თუ რამდენად უსაფრთხოა პერსონალური მონაცემების გაზიარება, მაგალითად, ოჯახის წევრებთან, თანაკლასელებთან, სპორტული კლუბის წევრთან, ან ექიმთან ვიზიტისას და სამედიცინო მომსახურების მიღებისას. მას შემდეგ რაც დამოუკიდებლად ვიწყებთ ონლაინ მომსახურებებზე წვდომას, ჩვენი იდენტობის დაცვის მიზნით უნდა შევძლოთ გავარჩიოთ, როდის არის უსაფრთხო და კანონიერი ფსევდონიმების ან სხვადასხვა ანგარიშების, პროფილებისა ან ელ.ფოსტის მისამართების გამოყენება.

უსაფრთხოება ასევე გულისხმობს სხვებზე ზრუნვას და აქტიური წვლილის შეტანას იმ გარემოში პოზიტიური ცვლილებების განხორციელებაში, სადაც ჩვენ ვცხოვრობთ. მნიშვნელოვანია, რომ ბავშვები და ახალგაზრდები გაეცნონ უსაფრთხოების დადებით მხარეს, რაც საშუალებას გვაძლევს, ვენდოთ და პატივი ვცეთ ერთმანეთს და აქტიურად ვიმოქმედოთ სხვების კეთილდღეობის უზრუნველსაყოფად.

სამომხმარებლო ცნობიერება - უმნიშვნელოვანესია ყველა ადამიანს კარგად ჰქონდეს გაცნობიერებული საკუთარი - როგორც საქონლისა და მომსახურების მომხმარებლის - უფლებები. მომხმარებელთა განათლება გულისხმობს ორ ასპექტს: მომხმარებელთა უფლებების შესახებ ცოდნას და ამ უფლებებისა და პასუხისმგებლობების გამოყენებას, იმ შემთხვევაში, თუ წარმოებს პროდუქტებითა და მომსახურების საშუალებით მათი ექსპლუატაცია ან სხვა ადამიანების უფლებების შელახვა.

ინტერნეტი შეიძლება გამოყენებულ იქნას როგორც ინსტრუმენტი, რომელიც ციფრულ მოქალაქეებს ეხმარება დღევანდელ საზოგადოებაში, გაერკვნენ საკუთარ არჩევანში, როგორც მომხმარებლები, ასევე წარმოადგენს საშუალებას, რომელიც ციფრულ მოქალაქეებს ეხმარება მოითხოვონ ის, რომ მათი უფლებები იყოს დაცული. მომხმარებელთა განათლების მიმართულებით წარმოებული ზოგიერთი კამპანია

წარმატებით იყენებს ამ მედიას ფართო საზოგადოებაზე წვდომის მოპოვების მიმართულებით, და დღეს ინტერნეტს შეუძლია გლობალური მასშტაბითა და სწრაფი ტემპით უზრუნველყოს ცნობადობის ამაღლება.

ბიბლიოგრაფია

Denney, V., Dixon, Z., Gupta, A., & Hulphers, E. (n.d.). Exploring the Perceived Spectrum of Plagiarism: a Case Study of Online Learning. *Journal of Academic Ethics*.

Digital Citizenship. 2017. Canada: printed in Canada. E-book.

Digital Citizenship Education Handbook (Being online, Well-being online, Rights online) 2019. Council of Europe Publishing. E-book.

Divina Frau-Meigs Brian O'Neill Alessandro Soriani Vitor Tomé, DIGITAL CITIZENSHIP Education Overview and new perspectives, 2017, Council of Europe

Eaton, S. E. (2020). Academic Integrity: A Systems Approach to Address Contract Cheating. *Online Submission*, null-2020

García-Morales, V. J., Garrido-Moreno, A., & Martín-Rojas, R. (2021). The Transformation of Higher Education After the COVID Disruption: Emerging Challenges in an Online Learning Scenario. *Frontiers in Psychology*, 11, N.PAG.

Goodsett, M. (2020). Going the Distance for International Students: Academic Integrity Support Online. *Journal of Library & Information Services in Distance Learning*, 14(3/4), 209–227.

Halupa, C., & Bolliger, D. (2015). Student Perceptions of Self-Plagiarism: A Multi-University Exploratory Study. *Journal of Academic Ethics*, 13(1), 91–105.

Harris, L., Harrison, D., McNally, D., & Ford, C. (2020). Academic Integrity in an Online Culture: Do McCabe's Findings Hold True for Online, Adult Learners? *Journal of Academic Ethics*, 18(4), 419–434.

Internet Literacy Handbook, 2017, Council of Europe

Kleinman, S. (2005). Strategies for Encouraging Active Learning, Interaction, and Academic Integrity in Online Courses. *Communication Teacher*, 19(1), 13–18.

Lee-Post, A., & Hapke, H. (n.d.). Online learning integrity approaches: Current practices and future solutions. *Online Learning Journal*, 21(1), 135–145.

Luksanapruksa, P. (1), & Millhouse, P. W. (2). (n.d.). Guidelines on what constitutes plagiarism and electronic tools to detect it. *Clinical Spine Surgery*, 29(3), 119–120.

O’Connell, J. (n.d.). Networked participatory online learning design and challenges for academic integrity in higher education. *International Journal for Educational Integrity*, 12(1).

Reducindo, I., Rivera, L. R., Rivera, J., & Olvera, M. A. (n.d.). Integration of LMS platform and open source algorithm for detection and prevention of plagiarism in Higher Education. *Revista General de Informacion y Documentacion*, 27(2), 299–315.

Reedy, A., Pfitzner, D., Rook, L., & Ellis, L. (2021). Responding to the COVID-19 emergency: student and academic staff perceptions of academic integrity in the transition to online exams at three Australian universities. *International Journal for Educational Integrity*, 17(1), 1–32.

Spaulding, M. (2009). Perceptions of Academic Honesty in Online vs. Face-to-Face Classrooms. *Journal of Interactive Online Learning*, 8(3), 183–198.

Westi Haryanti Utami. (2020). Turnitin Washback Effect: Efl Students’ Methods of Avoiding Plagiarism on Academic Writing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 19(2), 198–210.

სასარგებლო ბმულები

European Network for Academic Integrity - <https://www.academicintegrity.eu/wp/>

International Center for Academic Integrity - <https://academicintegrity.org>

VIII თემა: ონლაინ სწავლების რეფლექსია და შეფასება და რეფლექსია

ონლაინ სწავლების შეფასების დონეები

უმალეს საგანმანათლებლო გარემოში ონლაინ სწავლების სამ - მაკრო, მეზო და მიკრო - დონეზე ხორციელდება შეფასება.

ონლაინ სწავლების მაკრო დონეზე შეფასება. მაკრო დონის შეფასება გულისხმობს ონლაინ საგანმანათლებლო პროგრამის შეფასებას. იგი ხელს უწყობს პროგრამის ხარისხის უზრუნველყოფას. მაკრო დონის შეფასება მნიშვნელოვანია (ა) პროგრამის მიზნების მიღწევის გასაზომად, (ბ) სწავლების ხარისხისა და ეფექტურობის გასაზომად, (გ) გაუმჯობესების უზრუნველსაყოფად და (დ) ინსტიტუციურ სტრატეგიულ დაგეგმვასა და გადაწყვეტილების მიღებაში წვლილის შესატანად. აღნიშნული მიზნებიდან გამომდინარე მაკრო დონის შეფასების კითხვებია:

- შეესაბამება თუ არა პროგრამა ინსტიტუციონალურ მისიას?
- აქვს თუ არა პროგრამას ნათლად ჩამოყალიბებული მიზნები და ამოცანები?
- არის თუ არა რესურსები გამოყოფილი ინფრასტრუქტურისა და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიებისთვის, ფაკულტეტის ტრენინგისა და მხარდაჭერისთვის და სტუდენტების დასაქმებისა და მხარდაჭერისთვის?
- არის თუ არა ტექნოლოგიების მიწოდების სისტემა მაქსიმალურად საიმედო და უსაფრთხო, მოიცავს თუ არა იგი სარეზერვო და კატასტროფების აღდგენის გეგმებს?

ონლაინ სწავლების მეზო დონეზე შეფასება. შეფასების მეზო (საშუალო) დონე შეეხება ინდივიდუალური ონლაინ კურსების შეფასებას. ონლაინ კურსების შეფასების კითხვებია:

- არის თუ არა კურსის მიზნები, პედაგოგის მოლოდინები და შეფასების კრიტერიუმები კარგად მორგებული სტუდენტებზე?
- უზრუნველყოფს თუ არა კურსი სტუდენტების საკმარის მხარდაჭერას (სასწავლო და ტექნიკური მხარდაჭერის ჩათვლით) კურსის მიზნებისა და სტუდენტთა სხვა შესაბამისი საჭიროებების დასაკმაყოფილებლად?
- ხელს უწყობს თუ არა სასწავლო პროცესი სტუდენტების აქტიურ სწავლას?
- ხელს უწყობს თუ არა ონლაინ კურსი სტუდენტ-პედაგოგის კონტაქტს?

- ხელს უწყობს თუ არა ონლაინ კურსი სტუდენტებს შორის ინტერაქციას და თანამშრომლობას?
- ხელს უწყობს თუ არა კურსი მეტაკოგნიტური უნარების ამაღლებას?
- ეფუძნება თუ არა სწავლა ეფექტურ (კონტექსტურ, ავთენტურ) მაგალითებს?
- არის თუ არა პედაგოგის უკუკავშირი სტუდენტის სწავლის მხარდამჭერი?
- იყენებს თუ არა შეფასების მრავალფეროვან მეთოდებს, რომლებიც შეესაბამება კურსის მიზნებსა და შემუშავებულ აქტივობებს?
- იყენებს თუ არა კურსი ტექნოლოგიას ეფექტურად სწავლისა და სწავლების მხარდასაჭერად?

ონლაინ სწავლების მიკრო დონეზე შეფასება. ონლაინ სწავლების მიკრო დონის შეფასებისას აქცენტი კეთდება ინდივიდუალურ ონლაინ შემსწავლელზე. ინდივიდუალური სტუდენტის შეფასება, როგორც წესი, მოიცავს შემდეგი სამი კატეგორიიდან ერთს ან მეტს: (ა) სტუდენტის მოსაზრება ონლაინ სწავლებასთან დაკავშირებით, (ბ) სტუდენტის ჩართულობა ონლაინ სწავლების პროცესში და (გ) სტუდენტის მიერ შექმნილი პროდუქტი ონლაინ სწავლებიდან.

(ა) სტუდენტის მოსაზრება ონლაინ სწავლებასთან დაკავშირებით.

ონლაინ საგანმანათლებლო სწავლების გამოცდილება განსხვავდება სააუდიტორიო, პირისპირ გარემოში სწავლებისგან. ონლაინ კურსის პედაგოგებს, როგორც წესი, აინტერესებთ თუ როგორი დამოკიდებულება აქვთ სტუდენტებს ონლაინ სწავლების მიმართ. ამ მიზნის შესაფასებლად უნდა დადგინდეს

როგორი დამოკიდებულება აქვთ სტუდენტებს ონლაინ სწავლების მიმართ კურსის დაწყებამდე, მსვლელობისას და კურსის დასასრულს.

(ბ) სტუდენტის ჩართულობა ონლაინ სწავლების პროცესში.

მიუხედავად იმისა, რომ სტუდენტების მოსაზრებები ონლაინ სწავლების შესახებ ღირებული ინფორმაციას გვაწვდის, შეფასების ამ ეტაპით დასრულება არ არის საკმარისი. პედაგოგებისთვის მნიშვნელოვანია, ინფორმაციას ფლობდნენ სტუდენტების ონლაინ სწავლებაში ჩართულობის შესახებ, როგორცაა თანამშრომლობა, შემეცნება, პრობლემის გადაჭრა და სხვა. ამ პროცესების შეფასების ერთ-ერთი გავრცელებული მეთოდი გახლავთ სტუდენტთა ონლაინ დისკუსიის ჩანაწერის კონტენტ-ანალიზი. აღსანიშნავია, რომ კონტენტ-ანალიზის გამოყენება გარკვეულ სირთულეებთან არის დაკავშირებული. ზოგიერთი მათგანია:

- როგორ არის კონტენტ-ანალიზის სანდოობა უზრუნველყოფილი?
- როგორ არის კონტენტ-ანალიზის ვალიდურობა უზრუნველყოფილი?
- როგორ ფასდებიან „პასიური“ სტუდენტები? პასიური სტუდენტები ხშირად არ მონაწილეობენ დისკუსიაში, მაგრამ თვლიან, რომ ბევრი რამ ისწავლეს სხვების მიერ გამოქვეყნებული კომენტარებისა და პასუხების წაკითხვით და გაანალიზებით.

(გ) სტუდენტის მიერ შექმნილი პროდუქტი ონლაინ სწავლებიდან.

ზოგადად, ონლაინ კურსის პროდუქტის შეფასება გამოიყენება იმის დასადგენად, თუ რა ცოდნა ან უნარ-ჩვევები აქვს სტუდენტს შექმნილი კურსის დასასრულისთვის. ეს, ჩვეულებრივ, ხორციელდება შეფასების ტრადიციული გზებით, მაგალითად კურსის ბოლოს ტესტებში მიღწეული შედეგებით, საბოლოო ნაშრომების შეფასებით, ან ალტერნატიული მეთოდებით - პორტფოლიოს და პროექტების შეფასებით და სხვა.

მაღალი ხარისხის ონლაინ კურსების სტანდარტები და ინდიკატორები

მაღალი ხარისხის ონლაინ კურსების ეროვნული სტანდარტები (NSQ, 2019) უმაღლეს საგანმანათლებლო დაწესებულებებსა და ონლაინ საგანმანათლებლო პროგრამებს სთავაზობს ჩარჩოს, ონლაინ სასწავლო კურსების გაუმჯობესებისთვის.

მაღალი ხარისხის ონლაინ კურსების ეროვნული სტანდარტები იყოფა შემდეგ კატეგორიებად:

- სტანდარტი A: კურსის მიმოხილვა და მხარდაჭერა;
- სტანდარტი B: შინაარსი/კონტენტი;
- სტანდარტი C: სწავლების დიზაინი;
- სტანდარტი D: მსწავლელის შეფასება;
- სტანდარტული E: ხელმისაწვდომობა და გამოყენებადობა;
- სტანდარტი F: ტექნოლოგია;
- სტანდარტი G: კურსის შეფასება.

სტანდარტი A: კურსის მიმოხილვა და მხარდაჭერა

კურსის ზოგადი მიზანი მსწავლელისთვის ცნობილია კურსის დასაწყისშივე. კურსის მასალები მოიცავს დამხმარე სერვისებს, რომლებიც აუცილებელია მსწავლელისა და პედაგოგის წარმატებისთვის. კურსის ინსტრუქციაში ასახულია ინფორმაცია ამ სერვისებთან წვდომის შესახებ.

A1 - ონლაინ კურსი მოიცავს კურსის მიმოხილვას და სილაბუსს.

A2 - ის მინიმალური კომპიუტერული უნარ-ჩვევები და ციფრული წიგნიერების დონე, რომელიც მოეთხოვება სტუდენტს, ნათლად არის გადმოცემული.

A3 - მსწავლელებისთვის და სხვა დაინტერესებული პირებისთვის მოცემულია პედაგოგის ბიოგრაფიული მონაცემები და საკონტაქტო ინფორმაცია.

A4 - მოლოდინები და რეგულაციები მსწავლელებთან მიმართებაში ნათლად არის ჩამოყალიბებული და ხელმისაწვდომი კურსის შესავალ ნაწილში.

A5 - მინიმალური ტექნოლოგიური მოთხოვნები ნათლად არის ჩამოყალიბებული და ინფორმაცია იმის შესახებ, თუ როგორ მოიპოვონ ამ ტექნოლოგიასთან წვდომა სტუდენტებმა, არის ასევე გადმოცემული.

A6 - შეფასების პოლიტიკა და პრაქტიკა ნათლად არის განსაზღვრული, კურსის შინაარსისა და სწავლის შედეგების შესაბამისად.

A7 - ონლაინ კურსი გვამღევს ინფორმაციას ტექნიკურად მხარდამჭერ სერვისებთან დაკავშირების შესახებ.

A8 - ონლაინ კურსის დაწყებამდე მსწავლელებს სთავაზობენ საორიენტაციო შეხვედრას.

სტანდარტი B: შინაარსი

ონლაინ კურსი მსწავლელებს სთავაზობს ისეთ თემებს, იმ მოცულობითა და სიღრმით, რომელიც ეხმარება მათ ამ კონტენტის ძირფესვიანად დაუფლებაში.

B1 - ონლაინ კურსის მიზნები ან კომპეტენციები არის გაზომვადი და ნათლად გადმოსცემს იმას, თუ რის დემონსტრირებას შეძლებს სტუდენტი კურსის წარმატებით დასრულების შემდეგ.

B2 - ონლაინ კურსის მოლოდინები შეესაბამება კურსის მიზნებს და კომპეტენციებს და ნათლად არის ჩამოყალიბებული.

B3 - ონლაინ კურსის შინაარსი შეესაბამება სახელმწიფო და/ან სხვა აღიარებულ სტანდარტებს.

B4 - ციფრული წიგნიერება და საკომუნიკაციო უნარები ჩართულია და ისწავლება როგორც კურიკულუმის განუყოფელი ნაწილი.

B5 - დამატებითი სასწავლო რესურსები ხელმისაწვდომია სწავლის მხარდასაჭერად და გასამდიდრებლად და ემსახურება სტუდენტებისთვის კონკრეტული შინაარსის მიწოდებას.

B6 - ონლაინ კურსის შინაარსი და დამხმარე მასალები ასახავს მულტიკულტურულ პერსპექტივას და არის მიკერძოებისგან თავისუფალი.

B7 - ონლაინ კურსის მასალები (მაგალითად, სახელმძღვანელოები, პირველადი წყაროს დოკუმენტები), რომლებიც განამტკიცებენ კურსის კონტენტ-სტანდარტებს არის უტყუარი და აქტუალური.

B8 - ონლაინ კურსი არ შეიცავს მოზარდთათვის საზიანო შინაარსის თემატიკას.

B9 - საავტორო უფლებები და ციტირების წესი დაცულია.

B10 - დოკუმენტაცია და სხვა სახის დამხმარე მასალები ხელმისაწვდომია ეფექტური ონლაინ კურსის ხელშეწყობისთვის.

სტანდარტი C: სწავლების დიზაინი

ონლაინ კურსი მოიცავს სასწავლო მასალებს, აქტივობებს, რესურსებს და შეფასებებს, რომლებიც შეესაბამება სტანდარტებს, რთავს ყველა მსწავლელს სწავლის პროცესში და მხარს უჭერს აკადემიური მიზნების მიღწევას.

C1 - ონლაინ კურსის დიზაინი მოიცავს აქტივობებს, რომლებიც მსწავლელებს უბიძგებს თავიანთი სწავლისა და თვითმონიტორინგის ხელშეწყობისკენ.

C2 - ონლაინ კურსის კონტენტი და სასწავლო აქტივობები ხელს უწყობს დასახული სასწავლო მიზნების და კომპეტენციების მიღწევას.

C3 - ონლაინ კურსი ორგანიზებულია თავებისა და გაკვეთილების მიხედვით, რომლებიც ლოგიკურ ბმაშია ერთმანეთთან.

C4 - ონლაინ კურსის შინაარსი შეესაბამება სამიზნე ჯგუფის წინარე ცოდნასა და გამოცდილებას.

C5 - ონლაინ კურსის დიზაინი მოიცავს დამწყებ/შესავალ დავალებებს თუ აქტივობებს კურსის სწავლების პირველი კვირის განმავლობაში სტუდენტთა სწავლის პროცესში ჩართვის მიზნით.

C6 - ონლაინ კურსი სთავაზობს სტუდენტებს სწავლის მრავალგვარ გზას - უზრუნველყოფს მსწავლელთა სწავლის პროცესში სხვადასხვა გზით ჩართვის შესაძლებლობებს მათი საჭიროებების გათვალისწინებით.

C7 - ონლაინ კურსი იძლევა სტუდენტებს შორის რეგულარული ინტერაქციის შესაძლებლობას.

C8 - ონლაინ კურსის დიზაინი იძლევა სტუდენტსა და პედაგოგს შორის ინტერაქციის შესაძლებლობას, მათ შორის რეგულარული უკუკავშირის მიწოდების შესაძლებლობას სტუდენტის პროგრესის შესახებ.

C9 - ონლაინ კურსის სასწავლო მასალები და რესურსები წარმოგვიდგენს კონტენტს ეფექტური, მიზნობრივი და რელევანტური ფორმით.

სტანდარტი D: მსწავლელის შეფასება

კურსის განმავლობაში გამოიყენება შეფასების მრავალგვარი სტრატეგიები სტუდენტთა სწავლისა და ჩართულობის შესაფასებლად. სტუდენტებს მიეწოდებათ უკუკავშირი მათი პროგრესის შესახებ.

D1 - სტუდენტთა შეფასებები უკავშირდება კურსის, თავისა თუ კონკრეტული ლექციის მიზნებს და კომპეტენციებს.

D2 - ვალიდური შეფასებები აფასებს სტუდენტის პროგრესს სასწავლო მასალის დაუფლებაში.

D3 - შეფასების პრაქტიკა იძლევა მრავალფეროვან შესაძლებლობას თვითმონიტორინგისა და სწავლის რეფლექსიისთვის.

D4 - შეფასების ინსტრუმენტები არის მოქნილი სტუდენტის მიერ დაუფლებული ცოდნის სხვადასხვა გზით ჩვენების თვალსაზრისით.

D5 - შეფასების პროცესი გამჭვირვალეა - კურსის განმავლობაში იქმნება და შემდგომ უზიარდებათ სტუდენტებს რუბრიკები, რომლებიც მკაფიოდ განსაზღვრავს მოლოდინს ცოდნის დაუფლების სხვადასხვა დონეზე.

სტანდარტი E: ხელმისაწვდომობა და გამოყენებადობა

კურსის დიზაინი ასახავს ვალდებულებას სასწავლო მასალებისა და აქტივობების ხელმისაწვდომობაზე და, ასევე, ვალდებულებას გამოყენებადობაზე, რათა ყველა მსწავლელს შეეძლოს ადვილად ნავიგაცია და ინტერაქცია კურსის ყველა კომპონენტთან. ონლაინ კურსის მასალები, აქტივობები და შეფასებები შექმნილია იმის უზრუნველსაყოფად, რომ ყველა სტუდენტს ჰქონდეს წვდომა ერთი და იმავე ინფორმაციაზე და შეძლოს ერთსა და იმავე ინტერაქციაში ჩართვა. ონლაინ კურსი უნდა იყოს შექმნილი უნივერსალური დიზაინის პრინციპების გათვალისწინებით.

E1 - ონლაინ კურსის ნავიგაცია ლოგიკური, თანმიმდევრული და ეფექტურია სტუდენტის გადმოსახედიდან.

E2 - ონლაინ კურსის დიზაინის ელემენტები (ფორმატი, შრიფტის სახე, ზომა, ფერი და ა.შ.) ხელს უწყობს კონტენტის კითხვადობას და მკაფიოობას.

E3 - ონლაინ კურსი უზრუნველყოფს სასწავლო მასალებს და აქტივობებს მრავალფეროვანი მსწავლელების საჭიროებების დასაკმაყოფილებლად.

E4 - კურსის მულტიმედია არის ადვილად გამოსაყენებელი.

E5 - კურსში საჭირო ყველა ტექნოლოგიისთვის მოცემულია მისი ხელმისაწვდომობის და მომწოდებლის შესახებ ინფორმაცია.

სტანდარტი F: ტექნოლოგია

ტექნოლოგია, რომელიც კურსის სხვადასხვა კომპონენტის განხორციელების საშუალებას იძლევა ხელს უწყობს აქტიურ სწავლას და არ აფერხებს სწავლების პროცესს.

F1 - საგანმანათლებლო ინსტრუმენტები უზრუნველყოფს სტუდენტთა შესახებ ინფორმაციის კონფიდენციალურობის შენარჩუნებას სახელმწიფო და ადგილობრივი კანონების შესაბამისად.

F2 - ონლაინ კურსის ინსტრუმენტები მხარს უჭერს სწავლის მიზნებს და კომპეტენციებს.

F3 - ონლაინ კურსი პედაგოგს აძლევს სწავლის აქტივობების ადაპტირების საშუალებას სტუდენტთა მოთხოვნილებებისა და უპირატესობების გათვალისწინებით.

F4 - კურსი საშუალებას აძლევს პედაგოგს, დაარეგულიროს სასწავლო მასალის განთავსება (კალენდრის ან სწავლის ტემპის შესაბამისად). პედაგოგს შესაძლებლობა აქვს, აირჩიოს ან დამალოს კონკრეტული ლექციები ან მოდულები, შეცვალოს ლექციების თანმიმდევრობა, შეარჩიოს კონკრეტული აქტივობები და სავარჯიშოები და ა.შ.

F5 - კურსი იძლევა ტექნიკურ უზრუნველყოფას შეფასებების ავტომატურად გამოსათვლელად და დასაფიქსირებლად, და კურსის განმავლობაში მიღებული საბოლოო ქულების დასაანგარიშებლად.

სტანდარტი G: კურსის შეფასება

მეტი ეფექტურობისთვის ხდება ონლაინ კურსის რეგულარული შეფასება შეფასების სხვადასხვა სტრატეგიის გამოყენებით და შედეგები გამოიყენება კურსის შემდგომი გაუმჯობესების საფუძვლად. ასევე, ხდება კურსის განახლება, როგორც შინაარსის, ასევე კურსის დიზაინისა და კურსისთვის საჭირო ტექნოლოგიის თვალსაზრისით უახლეს კვლევებზე დაყრდნობით.

G1 - ონლაინ კურსი იყენებს მრავალ მეთოდს კურსის ეფექტურობის შესაფასებლად.

G2 - ონლაინ კურსი ფასდება მისი თანამედროვეობასთან შესაბამისობით (როგორც კონტენტი, ასევე შეფასების მეთოდები უნდა იყოს აქტუალური).

G3 - ონლაინ კურსი ახლდება ეფექტურობისთვის დადგენილი უწყვეტი გაუმჯობესების ციკლის მიხედვით, რომელიც ეფუძნება შიდა და გარე შეფასების შედეგებს, კვლევის შედეგებს და საუკეთესო პრაქტიკის მაგალითებს.

1. შეფასების რუბრიკა ონლაინ კურსებისთვის

რუბრიკა ონლაინ კურსის შეფასების ეფექტური ინსტრუმენტია. ზოგადად, შეფასების რუბრიკა სამი კომპონენტისგან შედგება:

1. შეფასების კრიტერიუმები;
2. შეფასების სკალა (მიღწევის ხარისხობრივი დონეები);
3. შეფასების სკალაზე გადანაწილებული მიღწევის დონეების აღწერილობები.

შეფასების კრიტერიუმებში იგულისხმება ის კომპონენტები თუ მახასიათებლები, რომელსაც შესაფასებელი პროდუქტი მოიცავს და რომლებიც უნდა გაიზომოს და შეფასდეს, იმისთვის რომ მოხდეს ამ პროდუქტის მთლიანი შეფასება. ონლაინ კურსის შეფასების კრიტერიუმებში მოისაზრება კურსის შემადგენელი ძირითადი კომპონენტები, მაგალითად, მომხმარებლის ინტერფეისი, კურსის სტრუქტურა და ორგანიზაცია, კურსის შესავალი, სილაბუსი, სწავლის მიზნები, კურსის შინაარსი და სწავლება, შეფასება კურსში, ინტერაქცია და კოლაბორაცია.

შეფასების სკალაზე მიღწევის დონეების რაოდენობის განსაზღვრა უნდა მოხდეს ისე რომ, მათ შორის ხარისხობრივი განსხვავება მკაფიოდ აღიქმებოდეს. შეფასების სკალაზე შესაძლებელია 3-5 ხარისხობრივი დონის გამოყოფა. მაგალითად,

სუსტი (1)/Poor, საშუალო (2)/Average, შესანიშნავი (3)/Excellent;

დამწყები (1)/Beginning, საშუალო (2)/Intermediate, მაღალი (3)/High;

საწყისი (1)/Emerging, განვითარებადი (2)/Developing, კომპეტენტური (3)/Competent, სამაგალითო (4)/Exemplary;

საჭიროებს გაუმჯობესებას (1)/Needs improvement, დამაკმაყოფილებელი (2)/Satisfactory, კარგი (3)/Good, გამორჩეული (4)/Distinguished;

არადამაკმაყოფილებელი (1)/Unsatisfactory, მინიმალური (2)/Minimal, საკმარისი (3)/Sufficient, საშუალოზე მაღალი (4)/Above average, შესანიშნავი (5)/Excellent;

ექსპერიმენტული (1)/Experimental, საწყისი (2)/Beginning, განვითარებადი (3)/Progressing, ეფექტური (4)/Effective, ძლიერი (5)/Strong.

რუბრიკაში წარმოდგენილ კრიტერიუმებს შესაბამისი ხარისხობრივი დონეების მიხედვით დალაგებული და სწორად ფორმულირებული მიღწევის დონეების აღწერა უნდა ახლდეს. დონეებს შორის სხვაობის დანახვა ადვილი უნდა იყოს და არ იწვევდეს ორაზროვნებას. აღწერილობები ერთმანეთისგან უნდა განსხვავდებოდეს ხარისხობრივად.

კრიტერიუმების წარმოდგენის ფორმის მიხედვით გამოიყოფა რუბრიკის ანალიტიკური და ჰოლისტური ტიპები. ანალიტიკურ რუბრიკაში რამდენიმე კრიტერიუმი და თითოეული კრიტერიუმის შესაბამისი მიღწევის დონეების აღწერილობაა წარმოდგენილი; ჰოლისტურ რუბრიკაში კი, შეფასების კრიტერიუმებს ერთიანად წარმოადგენენ და, შესაბამისად, ყველა კრიტერიუმის შეფასება, შეფასების დონეების მიხედვით, ერთიანად ხორციელდება.

ქვემოთ, გთავაზობთ ანალიტიკური ტიპის შეფასების რუბრიკას ონლაინ კურსებისთვის, რომელიც შემუშავებულია ნებრასკას შტატის კლარკსონის კოლეჯის მიერ (Clarkson College in Omaha, Nebraska). რუბრიკა მოიცავს კურსის კომპონენტების 5 ჯგუფს: კურსის მიმოხილვა და შესავალი, საკომუნიკაციო საშუალებები და ინტერაქცია, კურსის შინაარსი და რესურსები, შეფასება და უკუკავშირი, სწავლების დიზაინი და მიწოდება. თითოეული ჯგუფი შედგება სხვადასხვა კრიტერიუმისგან (კომპონენტისგან). კრიტერიუმები ფასდება მიღწევის შემდეგი ხარისხობრივი დონეების მიხედვით: (1) საწყისი/Emerging, (2) განვითარებადი/Developing, (3) შესრულებული/Accomplished და (4) სამაგალითო/Exemplary.

გთავაზობთ ონლაინ სწავლების შეფასების რუბრიკას, რომელიც შექმნილია ონლაინ სწავლების სტანდარტებსა და ინდიკატორებზე დაყრდნობი.

კურსის მიმოხილვა და შესავალი				
კრიტერიუმი	საწყისი Emerging (1)	განვითარებადი Developing (2)	შესრულებული Accomplished (3)	სამაგალითო Exemplary (4)
კურსის მიმოხილვა	<p>პედაგოგი გვთავაზობს კურსის მიმოხილვას, რომელიც ქვემოთ ჩამოთვლილ საკითხთაგან მოიცავს ორ ან ორზე ნაკლებ საკითხს:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. პედაგოგი წარმოგვიდგენს საკუთარ თავს და კურსის შესავალ ნაწილს; 2. პედაგოგი მიმოიხილავს კურსს; 3. სტუდენტებს მიეწოდებათ სილაბუსი; 4. პედაგოგი გვთავაზობს კურსის დაწყების მკაფიო ინსტრუქციებს; 	<p>პედაგოგი გვთავაზობს კურსის მიმოხილვას, რომელიც ქვემოთ ჩამოთვლილ საკითხთაგან მოიცავს რამდენიმე (3-4) საკითხს:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. პედაგოგი წარმოგვიდგენს საკუთარ თავს და კურსის შესავალ ნაწილს; 2. პედაგოგი მიმოიხილავს კურსს; 3. სტუდენტებს მიეწოდებათ სილაბუსი; 4. პედაგოგი გვთავაზობს კურსის დაწყების მკაფიო ინსტრუქციებს; 	<p>პედაგოგი გვთავაზობს კურსის მიმოხილვას, რომელიც მოიცავს ქვემოთ ჩამოთვლილ საკითხთაგან უმეტეს (5-6) საკითხს:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. პედაგოგი წარმოგვიდგენს საკუთარ თავს და კურსის შესავალ ნაწილს; 2. პედაგოგი მიმოიხილავს კურსს; 3. სტუდენტებს მიეწოდებათ სილაბუსი; 4. პედაგოგი გვთავაზობს კურსის დაწყების მკაფიო ინსტრუქციებს; 	<p>პედაგოგი გვთავაზობს კურსის მიმოხილვას, რომელიც მოიცავს ქვემოთ ჩამოთვლილ საკითხთაგან ყველა (7) საკითხს:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. პედაგოგი წარმოგვიდგენს საკუთარ თავს და კურსის შესავალ ნაწილს; 2. პედაგოგი მიმოიხილავს კურსს; 3. სტუდენტებს მიეწოდებათ სილაბუსი; 4. პედაგოგი გვთავაზობს კურსის დაწყების მკაფიო ინსტრუქციებს;

	<p>5. პედაგოგის ინიციატივით სტუდენტები წარადგენენ საკუთარ თავს, რაც ხელს უწყობს დადებითი სასწავლო გარემოს შექმნას;</p> <p>6. პედაგოგი ერთვება სადისკუსიო ფორუმში, როდესაც ხდება სტუდენტების ერთმანეთთან გაცნობა;</p> <p>7. პედაგოგის საკონტაქტო ინფორმაცია ხელმისაწვდომია.</p>	<p>5. პედაგოგის ინიციატივით სტუდენტები წარადგენენ საკუთარ თავს, რაც ხელს უწყობს დადებითი სასწავლო გარემოს შექმნას;</p> <p>6. პედაგოგი ერთვება სადისკუსიო ფორუმში, როდესაც ხდება სტუდენტების ერთმანეთთან გაცნობა;</p> <p>7. პედაგოგის საკონტაქტო ინფორმაცია ხელმისაწვდომია.</p>	<p>5. პედაგოგის ინიციატივით სტუდენტები წარადგენენ საკუთარ თავს, რაც ხელს უწყობს დადებითი სასწავლო გარემოს შექმნას;</p> <p>6. პედაგოგი ერთვება სადისკუსიო ფორუმში, როდესაც ხდება სტუდენტების ერთმანეთთან გაცნობა;</p> <p>7. პედაგოგის საკონტაქტო ინფორმაცია ხელმისაწვდომია.</p>	<p>5. პედაგოგის ინიციატივით სტუდენტები წარადგენენ საკუთარ თავს, რაც ხელს უწყობს დადებითი სასწავლო გარემოს შექმნას;</p> <p>6. პედაგოგი ერთვება სადისკუსიო ფორუმში, როდესაც ხდება სტუდენტების ერთმანეთთან გაცნობა;</p> <p>7. პედაგოგის საკონტაქტო ინფორმაცია ხელმისაწვდომია.</p>
<p>სწავლის მიზნები/ შედეგები/ კომპეტენციები</p>	<p>სწავლის მიზნებიდან, შედეგებიდან ან კომპეტენციებიდან მხოლოდ რამდენიმე (50% ან ნაკლები) არის გაზომვადი და მკაფიოდ ჩამოყალიბებული, და თან მოდულების, თავების თუ სწავლის კვირების 50%-ზე ნაკლებში.</p>	<p>სწავლის მიზნებიდან, შედეგებიდან ან კომპეტენციებიდან რამდენიმე (51-84%) არის გაზომვადი და მკაფიოდ ჩამოყალიბებული, და თან მოდულების, თავების თუ კვირების (51-84%) ნაწილში.</p>	<p>სწავლის მიზნების, შედეგების თუ კომპეტენციების უმრავლესობა (85-99%) არის გაზომვადი და მკაფიოდ ჩამოყალიბებული, და თან მოდულების, თავების თუ კვირების უმრავლეს (85-99%) ნაწილში.</p>	<p>ყველა (100%) სწავლის მიზანი, შედეგი თუ კომპეტენცია გაზომვადია და ნათლად არის მითითებული თითოეულ მოდულში, თავში თუ სასწავლო კვირაში.</p>
<p>ინსტრუქციები</p>	<p>დავალებებთან დაკავშირებული ინსტრუქციებიდან</p>	<p>დავალებებთან დაკავშირებული ინსტრუქციებიდან და</p>	<p>დავალებებთან დაკავშირებული ინსტრუქციებიდან და</p>	<p>დავალებებთან დაკავშირებული ინსტრუქციებიდან და</p>

<p>და მითითებებიდან რამდენიმე (50% ან ნაკლები) არის ნათელი და ლაკონური.</p> <p>სტუდენტებს არ მიეწოდებათ რუბრიკები.</p> <p>სტუდენტთა პერფორმანსებს სასწავლო აქტივობებში (დისკუსია, დავალებები, ქვიზები, გამოცდები და ა.შ.) აკლია პედაგოგის და კურსის მხრიდან მოლოდინების ჩამოყალიბება.</p>	<p>მითითებებიდან ზოგიერთი (51-84%) არის ნათლად ჩამოყალიბებული და ლაკონური.</p> <p>რუბრიკები იშვიათად მიეწოდებათ მსწავლელებს.</p> <p>ბუნდოვანია სასწავლო აქტივობებთან (დისკუსია, დავალებები, ქვიზები, გამოცდები და ა. შ.) დაკავშირებით ჩამოყალიბებული მოლოდინები პედაგოგის და კურსის მხრიდან.</p>	<p>მითითებებიდან უმრავლესობა (85-99%) ნათლად არის ჩამოყალიბებული და ლაკონური.</p> <p>რუბრიკები არ მიეწოდება სტუდენტებს თანმიმდევრულად.</p> <p>ზოგადაა სასწავლო აქტივობებთან (დისკუსია, დავალებები, ქვიზები, გამოცდები და ა. შ.) დაკავშირებით ჩამოყალიბებული მოლოდინები პედაგოგის და კურსის მხრიდან.</p>	<p>მითითებებიდან ყველა (100%) ნათლად არის ჩამოყალიბებული და ლაკონური.</p> <p>რუბრიკები შეესაბამება დავალების ინსტრუქციებს და ერთგვარ ორიენტირს წარმოადგენს სტუდენტისთვის.</p> <p>მოლოდინები ნათლად არის განსაზღვრული სასწავლო აქტივობებისთვის (დისკუსია, დავალებები, ქვიზები, გამოცდები და ა. შ.).</p>
---	--	---	--

საკომუნიკაციო საშუალებები და ინტერაქცია

კრიტერიუმი	საწყისი Emerging (1)	განვითარებადი Developing (2)	შესრულებული Accomplished (3)	სამაგალითო Exemplary (4)
სტუდენტსა და სტუდენტს შორის ინტერაქცია	კურსი მოკლებულია სტუდენტებს შორის ინტერაქციის შესაძლებლობას მოდულის/თავის/თემის დიდ (50% ან ნაკლები) ნაწილში.	კურსი გვთავაზობს სტუდენტებს შორის ინტერაქციის შეზღუდულ შესაძლებლობას მოდულის/თავის/თემის ზოგიერთ (51-84%) ნაწილში.	კურსი გვთავაზობს სტუდენტებს შორის ინტერაქციის მრავალ შესაძლებლობას მოდულის/თავის/თემის უმეტეს (85-99%) ნაწილში.	კურსი გვთავაზობს სტუდენტებს შორის ინტერაქციის უამრავ შესაძლებლობას მოდულის/თავის/თემის ყველა (100%) ნაწილში.

<p>სტუდენტსა და პედაგოგს შორის ინტერაქცია</p>	<p>კურსი მოკლებულია სტუდენტსა და პედაგოგს შორის ინტერაქციის შესაძლებლობას მოდულის/თავის/თემის დიდ (50% ან ნაკლები) ნაწილში.</p>	<p>კურსი გვთავაზობს სტუდენტსა და პედაგოგს შორის ინტერაქციის შეზღუდულ შესაძლებლობას მოდულის/თავის/თემის ზოგიერთ (51-84%) ნაწილში.</p>	<p>კურსი გვთავაზობს სტუდენტსა და პედაგოგს შორის ინტერაქციის მრავალ შესაძლებლობას მოდულის/თავის/თემის უმეტეს (85-99%) ნაწილში.</p>	<p>კურსი გვთავაზობს სტუდენტსა და პედაგოგს შორის ინტერაქციის უამრავ შესაძლებლობას მოდულის/თავის/თემის ყველა (100%) ნაწილში.</p>
<p>პედაგოგის ჩართულობა</p>	<p>არ იკვეთება პედაგოგის ჩართულობა ჩამოთვლილ საკითხებში:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. აქტიური მონაწილეობა კურსის დისკუსიაში; 2. ყოველკვირეული განახლებების/განცხადებების შეთავაზება; 3. დავალებებზე უკუკავშირის მიწოდება; 4. ვიდეოკონფერენციის სესიების შეთავაზება. 	<p>პედაგოგი დროდადრო ჩართულია ჩამოთვლილ საკითხთაგან ერთ-ერთში:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. აქტიური მონაწილეობა კურსის დისკუსიაში; 2. ყოველკვირეული განახლებების/განცხადებების შეთავაზება; 3. დავალებებზე უკუკავშირის მიწოდება; 4. ვიდეოკონფერენციის სესიების შეთავაზება. 	<p>კურსის განმავლობაში პედაგოგი ხშირად არის ჩართული ქვემოთ ჩამოთვლილ საკითხთაგან ორში:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. აქტიური მონაწილეობა კურსის დისკუსიაში; 2. ყოველკვირეული განახლებების/განცხადებების შეთავაზება; 3. დავალებებზე უკუკავშირის მიწოდება; 4. ვიდეოკონფერენციის სესიების შეთავაზება. 	<p>კურსის განმავლობაში პედაგოგი აქტიურად არის ჩართული ქვემოთ ჩამოთვლილ საკითხთაგან სამში:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. აქტიური მონაწილეობა კურსის დისკუსიაში; 2. ყოველკვირეული განახლებების/განცხადებების შეთავაზება; 3. დავალებებზე უკუკავშირის მიწოდება; 4. ვიდეოკონფერენციის სესიების შეთავაზება.
<p>ჯგუფური სამუშაო</p>	<p>ჯგუფურ დავალებასთან დაკავშირებულ ქვემოთ ჩამოთვლილ საკითხთაგან პედაგოგი უზრუნველყოფს მხო-</p>	<p>ჯგუფურ დავალებასთან დაკავშირებულ ქვემოთ ჩამოთვლილ საკითხთაგან პედაგო-</p>	<p>ჯგუფურ დავალებასთან დაკავშირებულ ქვემოთ ჩამოთვლილ საკითხთაგან პედა-</p>	<p>ჯგუფურ დავალებასთან დაკავშირებულ ქვემოთ ჩამოთვლილ საკითხთაგან პედა-</p>

	<p>ლოდ ერთს ან არცერთ მათგანს:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ჯგუფის ფორმირების წესების ჩამოყალიბება და მიწოდება სტუდენტებისთვის; 2. სტუდენტებისთვის მათ მონაწილეობასთან დაკავშირებული მოლოდინების გაცნობა; 3. მონაწილეებისთვის როლების ახსნა; 4. განცხადების მიწოდება თუ რა ფორმით და როდის უნდა წარმოადგინოს ჯგუფმა დასრულებული საბოლოო პროდუქტი. 	<p>გი უზრუნველყოფს 2 საკითხს:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ჯგუფის ფორმირების წესების ჩამოყალიბება და მიწოდება სტუდენტებისთვის; 2. სტუდენტებისთვის მათ მონაწილეობასთან დაკავშირებული მოლოდინების გაცნობა; 3. მონაწილეებისთვის როლების ახსნა; 4. განცხადების მიწოდება თუ რა ფორმით და როდის უნდა წარმოადგინოს ჯგუფმა დასრულებული საბოლოო პროდუქტი. 	<p>გოგი უზრუნველყოფს მხოლოდ 3 საკითხს:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ჯგუფის ფორმირების წესების ჩამოყალიბება და მიწოდება სტუდენტებისთვის; 2. სტუდენტებისთვის მათ მონაწილეობასთან დაკავშირებული მოლოდინების გაცნობა; 3. მონაწილეებისთვის როლების ახსნა; 4. განცხადების მიწოდება თუ რა ფორმით და როდის უნდა წარმოადგინოს ჯგუფმა დასრულებული საბოლოო პროდუქტი. 	<p>გოგი უზრუნველყოფს ყველა საკითხს:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ჯგუფის ფორმირების წესების ჩამოყალიბება და მიწოდება სტუდენტებისთვის; 2. სტუდენტებისთვის მათ მონაწილეობასთან დაკავშირებული მოლოდინების გაცნობა; 3. მონაწილეებისთვის როლების ახსნა; 4. განცხადების მიწოდება თუ რა ფორმით და როდის უნდა წარმოადგინოს ჯგუფმა დასრულებული საბოლოო პროდუქტი.
კურსის შინაარსი და რესურსები				
კრიტერიუმი	საწყისი Emerging (1)	განვითარებადი Developing (2)	შესრულებული Accomplished (3)	სამაგალითო Exemplary (4)

<p>კურსის შინაარსსა და პედაგოგის სწავლებას შორის რელევანტურობა</p>	<p>სტუდენტს აქვს შესაძლებლობა, დაამყაროს კავშირი კურსის შინაარსსა და პედაგოგის სწავლებას შორის მოდულების/თავების/თემების მცირე (50% ან ნაკლები) ნაწილში.</p> <p>პედაგოგს არ აქვს ავტორიზებული კონტენტი - თემების ნარატივები და კურსის შესაბამისი სხვა მნიშვნელოვანი და მაღალი სასწავლო ღირებულების კონტენტი კურსის არცერთ მოდულში/თავში/თემაში.</p>	<p>სტუდენტს აქვს შესაძლებლობა, დაამყაროს კავშირი კურსის შინაარსსა და პედაგოგის სწავლებას შორის მოდულების/თავების/თემების ზოგიერთ (51-84%) ნაწილში.</p> <p>პედაგოგს აქვს ავტორიზებული კონტენტი - თემების ნარატივები, კურსის შესაბამისი სხვა მნიშვნელოვანი და მაღალი ღირებულების აუდიო თუ ვიდეო კონტენტი კურსის ზოგიერთ მოდულში/თავში/თემაში.</p>	<p>სტუდენტს აქვს შესაძლებლობა, დაამყაროს კავშირი კურსის შინაარსსა და პედაგოგის სწავლებას შორის მოდულების/თავების/თემების დიდ (85-99%) ნაწილში.</p> <p>პედაგოგს აქვს ავტორიზებული კონტენტი - თემების ნარატივები, კურსის შესაბამისი სხვა მნიშვნელოვანი და მაღალი ღირებულების აუდიო თუ ვიდეო კონტენტი კურსის უმეტეს მოდულში/თავში/თემაში.</p>	<p>სტუდენტს აქვს შესაძლებლობა, დაამყაროს კავშირი კურსის შინაარსსა და პედაგოგის სწავლებას შორის მოდულების/თავების/თემების ყველა (100%) ნაწილში.</p> <p>პედაგოგს აქვს ავტორიზებული კონტენტი - თემების ნარატივები, კურსის შესაბამისი სხვა მნიშვნელოვანი და მაღალი ღირებულების აუდიო თუ ვიდეო კონტენტი კურსის ყველა მოდულში/თავში/თემაში.</p>
<p>კურსის კონტენტსა და სტუდენტს შორის კავშირი</p>	<p>სტუდენტს აქვს შესაძლებლობა, დაამყაროს კავშირი კურსის კონტენტთან და ჩაერთოს მოდულების/თავების/თემების მცირე (50% ან ნაკლები) ნაწილში.</p> <p>დამატებითი რესურსები არ არის ხელმისაწვდომი.</p>	<p>სტუდენტს აქვს შესაძლებლობა, დაამყაროს კავშირი კურსის კონტენტთან და ჩაერთოს მოდულების/თავების/თემების ზოგიერთ (51-84%) ნაწილში.</p>	<p>სტუდენტს აქვს შესაძლებლობა, დაამყაროს კავშირი კურსის კონტენტთან და ჩაერთოს მოდულების/თავების/თემების დიდ (85-99%) ნაწილში.</p> <p>დამატებითი რესურსები, რომელიც ეხმარება სწავლის</p>	<p>სტუდენტს აქვს შესაძლებლობა, დაამყაროს კავშირი კურსის კონტენტთან და ჩაერთოს მოდულების/თავების/თემების ყველა (100%) ნაწილში.</p> <p>დამატებითი რესურსები, რომელიც ეხმარება სწავლის</p>

		დამატებითი რესურსები ვერ ეხმარება სწავლის შედეგების მიღწევას.	შედეგების მიღწევას ხელმისაწვდომია.	შედეგების მიღწევას ხელმისაწვდომია.
კავშირი წინარე და მომავალ ცოდნას შორის	სტუდენტს აქვს შესაძლებლობა, დაამყაროს კავშირი წინარე და მომავალ ცოდნას შორის მოდულების/თავების/თემების მცირე (50% ან ნაკლები) ნაწილში.	სტუდენტს აქვს შესაძლებლობა, დაამყაროს კავშირი წინარე და მომავალ ცოდნას შორის მოდულების/თავების/თემების ზოგიერთ (51-84%) ნაწილში.	სტუდენტს აქვს შესაძლებლობა, დაამყაროს კავშირი წინარე და მომავალ ცოდნას შორის მოდულების/თავების/თემების უმეტეს (85-99%) ნაწილში.	სტუდენტს აქვს შესაძლებლობა, დაამყაროს კავშირი წინარე და მომავალ ცოდნას შორის მოდულების/თავების/თემების ყველა (100%) ნაწილში.
კონტენტის და მისი მიწოდების მულტიმოდალურობა	კურსი მოიცავს კონტენტის მცირე სახეობას. მაგალითად, ვიზუალური, ტექსტური, კინესთეტიკური, მოსმენითი და სხვა ტიპის დავალებები, რომლებიც ხელს უწყობს სტუდენტთა ჩართულობას და სწავლას წარმოდგენილია მოდულების/თავების/თემების მცირე (50% ან ნაკლები) ნაწილში.	კურსი მოიცავს კონტენტის რამდენიმე სახეობას. მაგალითად, ვიზუალური, ტექსტური, კინესთეტიკური, მოსმენითი და სხვა ტიპის დავალებები, რომლებიც ხელს უწყობს სტუდენტთა ჩართულობას და სწავლას წარმოდგენილია მოდულების/თავების/თემების ზოგიერთ (51-84%) ნაწილში.	კურსი მოიცავს კონტენტის ბევრ სახეობას. მაგალითად, ვიზუალური, ტექსტური, კინესთეტიკური, მოსმენითი და სხვა ტიპის დავალებები, რომლებიც ხელს უწყობს სტუდენტთა ჩართულობას და სწავლას წარმოდგენილია მოდულების/თავების/თემების დიდ (85-99%) ნაწილში.	კურსი მოიცავს კონტენტის მრავალ სახეობას. მაგალითად, ვიზუალური, ტექსტური, კინესთეტიკური, მოსმენითი და სხვა ტიპის დავალებები, რომლებიც ხელს უწყობს სტუდენტთა ჩართულობას და სწავლას წარმოდგენილია მოდულების/თავების/თემების ყველა (100%) ნაწილში.
კონტენტის შესაბამისობა სააგტორო	კურსის კონტენტში ჩართული გრაფიკის, სურათის/გამოსახულების და მედიის	კურსის კონტენტში ჩართული გრაფიკის, სურათის/გამოსახულების და მედიის სხვა	კურსის კონტენტში ჩართული გრაფიკის, სურათის/გამოსახულების და მედიის	კურსის კონტენტში ჩართული გრაფიკის, სურათის/გამოსახულების და მედიის

უფლების წესებთან	სხვა კომპონენტების მხოლოდ ნაწილი (50% ან ნაკლები) შეესაბამება საავტორო უფლების წესებს (მაგ., უფლება გამოყენების შესახებ მოპოვებულია, ციტირების წესი დაცულია და სხვ.)	კომპონენტების ზოგიერთი ნაწილი (51-84%) შეესაბამება საავტორო უფლების წესებს (მაგ., უფლება გამოყენების შესახებ მოპოვებულია, ციტირების წესი დაცულია და სხვ.)	სხვა კომპონენტების დიდი ნაწილი (85-99%) შეესაბამება საავტორო უფლების წესებს (მაგ., უფლება გამოყენების შესახებ მოპოვებულია, ციტირების წესი დაცულია და სხვ.)	სხვა კომპონენტების ყველა ნაწილი (100%) შეესაბამება საავტორო უფლების წესებს (მაგ., უფლება გამოყენების შესახებ მოპოვებულია, ციტირების წესი დაცულია და სხვ.)
შეფასება და უკუკავშირი				
კრიტერიუმი	საწყისი Emerging (1)	განვითარებადი Developing (2)	შესრულებული Accomplished (3)	სამაგალითო Exemplary (4)
მრავალფეროვანი შეფასების აქტივობა	შეფასების სტრატეგიები გამოყენებულია შეზღუდულად. კურსის ფარგლებში არის მხოლოდ ერთი ტიპის შეფასება.	გამოყენებულია შეფასების სტრატეგიები ცოდნის, უნარებისა და დამოკიდებულებების გასაზომად. კურსის ფარგლებში არის ორი სხვადასხვა ტიპის შეფასება.	გამოყენებულია შეფასების სხვადასხვა სტრატეგია ცოდნის, უნარებისა და დამოკიდებულებების გასაზომად. კურსის ფარგლებში არის სამი სხვადასხვა ტიპის შეფასება.	გამოყენებულია შეფასების მრავალფეროვანი და მრავალჯერადი სტრატეგია ცოდნის, უნარებისა და დამოკიდებულებების გასაზომად. კურსის ფარგლებში არის ოთხი ან უფრო მეტი სხვადასხვა ტიპის შეფასება.
შეფასების მეთოდები შეესაბამება	სტუდენტები არ ფასდებიან განმავითარებელი შეფასებების ინსტრუმენტებით, რო-	სტუდენტები ფასდებიან რამდენიმე განმავითარებელი შეფასების ინსტრუმენტით, რო-	სტუდენტები ფასდებიან ბევრი განმავითარებელი შეფასების ინსტრუმენტით,	სტუდენტები ფასდებიან უამრავი განმავითარებელი შეფასების ინსტრუმენტით,

<p>სწავლის შედეგებს, აქტივობებს და ხშირად ხორციელდება</p>	<p>მელიც დაეხმარება მათ წარმატებით საბოლოო განმსაზღვრელ შეფასებაში. შეფასების მეთოდები არ შეესაბამება სწავლის შედეგებს და/ან სასწავლო აქტივობებს, და/ან შეფასება იშვიათად ხორციელდება კურსის განმავლობაში</p>	<p>მელიც ეხმარება მათ წარმატებით საბოლოო განმსაზღვრელ შეფასებაში. შეფასების მეთოდები ზოგჯერ შეესაბამება სწავლის შედეგებს და სასწავლო აქტივობებს, და შეფასება არარეგულარულად ხორციელდება კურსის განმავლობაში.</p>	<p>რომელიც ეხმარება მათ წარმატებით საბოლოო განმსაზღვრელ შეფასებაში. შეფასების მეთოდები შეესაბამება სწავლის შედეგებს და სასწავლო აქტივობებს, და შეფასება ხშირად ხორციელდება კურსის განმავლობაში.</p>	<p>რომელიც ეხმარება მათ წარმატებით საბოლოო განმსაზღვრელ შეფასებაში. შეფასების მეთოდები შეესაბამება სწავლის შედეგებს და სასწავლო აქტივობებს, და შეფასება მუდმივად ხორციელდება კურსის განმავლობაში.</p>
<p>უკუკავშირი</p>	<p>სტუდენტებს აქვთ იშვიათი შესაძლებლობა საკუთარ სწავლაზე უკუკავშირის მიღების. დავალებების მცირე ნაწილზე მიეწოდებათ ინდივიდუალური უკუკავშირი ან შეფასების რუბრიკა. შეფასების რუბრიკა ნათლად არ ასახავს კრიტერიუმებს მოლოდინების დონეებზე.</p>	<p>სტუდენტებს ზოგჯერ აქვთ შესაძლებლობა საკუთარ სწავლაზე უკუკავშირის მიღების. დავალებების გარკვეულ ნაწილზე მიეწოდებათ ინდივიდუალური უკუკავშირი ან შეფასების რუბრიკა. შეფასების რუბრიკა ასახავს ზოგად კრიტერიუმებს მოლოდინების დონეებზე.</p>	<p>სტუდენტებს აქვთ ხშირი შესაძლებლობა საკუთარ სწავლაზე დროული უკუკავშირის მიღების. დავალებების უმეტეს ნაწილზე მიეწოდებათ ინდივიდუალური უკუკავშირი ან შეფასების რუბრიკა. შეფასების რუბრიკა ასახავს კონკრეტულ კრიტერიუმებს მოლოდინების დონეებზე.</p>	<p>სტუდენტებს მუდმივად აქვთ შესაძლებლობა საკუთარ სწავლაზე დროული უკუკავშირის მიღების. ყოველ დავალებაზე მიეწოდებათ ინდივიდუალური უკუკავშირი ან შეფასების რუბრიკა. შეფასების რუბრიკა ასახავს კონკრეტულ კრიტერიუმებს მოლოდინების დონეებზე.</p>
<p>სწავლების დიზაინი და მიწოდება</p>				
<p>კრეტერიუმი</p>	<p>საწყისი Emerging</p>	<p>განვითარებადი Developing</p>	<p>შესრულებული Accomplished</p>	<p>სამაგალითო Exemplary</p>

	(1)	(2)	(3)	(4)
დიზაინის თანმიმდევრულობა და ფუნქციურობა	კურსის კონტენტის მცირე (50% ან ნაკლები) ნაწილი არის ვიზუალურად და ფუნქციურად თანმიმდევრული კურსის განმავლობაში. შრიფტი, სათაურები და კონტენტი არის ფორმატში ჩამოყალიბებული მოდულების/თავების/თემების მცირე (50% ან ნაკლები) ნაწილში. ვიზუალური მხარის ძირითადი ნაწილი შეუსაბამოა კურსის მოდულებთან/თავებთან/თემებთან და არაპროფესიონალურ იერს სძენს კურსს.	კურსის კონტენტის გარკვეული (51-84%) ნაწილი ვიზუალურად და ფუნქციურად თანმიმდევრულია კურსის განმავლობაში. შრიფტი, სათაურები და კონტენტი არის ფორმატში ჩამოყალიბებული მოდულების/თავების/თემების გარკვეულ (51-84%) ნაწილში. ვიზუალური მხარის გარკვეული ნაწილი შესაბამისია კურსის მოდულების/თავების/თემების და ეხმარება პროფესიონალური იერის შექმნაში კურსს.	კურსის კონტენტის ძირითადი (85-99%) ნაწილი ვიზუალურად და ფუნქციურად თანმიმდევრულია კურსის განმავლობაში. შრიფტი, სათაურები და კონტენტი არის ფორმატში ჩამოყალიბებული მოდულების/თავების/თემების ძირითად (85-99%) ნაწილში. ვიზუალური მხარის ძირითადი ნაწილი შესაბამისია კურსის მოდულების/თავების/თემების და პროფესიონალურ იერს სძენს კურსს.	კურსის კონტენტის სრული (100%) ნაწილი ვიზუალურად და ფუნქციურად თანმიმდევრულია კურსის განმავლობაში. შრიფტი, სათაურები და კონტენტი ფორმატში ჩამოყალიბებულია მოდულების/თავების/თემების სრულ (100%) ნაწილში. ვიზუალური მხარე სრულად არის შესაბამისი კურსის მოდულებთან/თავებთან/თემებთან და პროფესიონალურ იერს სძენს კურსს.
კურსის ორგანიზაცია	კურსის კონტენტის 50%-ზე ნაკლები არის ლოგიკურად ორგანიზებული. კურსის ორგანიზება ჩანს რომ არ არის დასრულებული.	კურსის სტრუქტურა და დინება ბუნდოვანია. კურსის კონტენტის 51-85% არის ორგანიზებული და ლოგიკურად	კურსის სტრუქტურა არის ინტუიციური, მაგრამ მოითხოვს ცოტაოდენ გამოკვლევას კურსის დინების დასადგენად. კურსის კონტენ-	კურსის სტრუქტურა არის მარტივი ნავიგაციისთვის და კურსის კონტენტის 100% არის ლოგიკურად ორგანიზებული, რაც ხელს უწყობს

		თანმიმდევრული სწავლის შედეგების მხარდასაჭერად.	ტის 85-99% არის ლოგიკურად თანმიმდევრული სწავლის შედეგების მხარდასაჭერად.	პროგრესულ სწავლას და ცოდნის კონსტრუირებას.
თავების/თემების ორგანიზაცი ა	მოდულების/თავების/თემების მცირე (50% ან ნაკლები) ნაწილს აქვს კონტენტი, რომელიც არის პროგნოზირებადი და ორგანიზებული იმ გზით, რომ სტუდენტებს ნათელი წარმოდგენა შეექმნათ რესურსებთან, დავალებებთან და შეფასებებთან მიმართებაში. კონტენტის მცირე (50%-ზე ნაკლები) ნაწილი არის ნიშანდებული სწორად (labeled accurately).	მოდულების/თავების/თემების ზოგიერთ (51-84%) ნაწილს აქვს კონტენტი, რომელიც არის პროგნოზირებადი და ორგანიზებული იმ გზით, რომ სტუდენტებს ნათელი წარმოდგენა შეექმნათ რესურსებთან, დავალებებთან და შეფასებებთან მიმართებაში. კონტენტის გარკვეული ნაწილი არის ნიშანდებული სწორად (labeled accurately).	მოდულების/თავების/თემების უმრავლეს (85-99%) ნაწილს აქვს კონტენტი, რომელიც არის პროგნოზირებადი და ორგანიზებული იმ გზით, რომ სტუდენტებს ნათელი წარმოდგენა შეექმნათ რესურსებთან, დავალებებთან და შეფასებებთან მიმართებაში. კონტენტის უდიდესი ნაწილი არის ნიშანდებული სწორად (labeled accurately).	მოდულებს/თავებს/თემებს სრულად (100%) აქვს კონტენტი, რომელიც არის პროგნოზირებადი და ორგანიზებული იმ გზით, რომ სტუდენტებს ნათელი წარმოდგენა შეექმნათ რესურსებთან, დავალებებთან და შეფასებებთან მიმართებაში. კონტენტის ყველა ნაწილი არის ნიშანდებული სწორად (labeled accurately).
ხელმისაწვდომობა	კურსის რესურსების 0-40% არის სრულად ხელმისაწვდომი ყველასთვის და დამაკმაყოფილები სსსმ/შშმ სტუდენტების საჭიროებებისთვის.	კურსის რესურსების 41-60% არის სრულად ხელმისაწვდომი ყველასთვის და დამაკმაყოფილები სსსმ/შშმ სტუდენტების საჭიროებებისთვის.	კურსის რესურსების 61-89% არის სრულად ხელმისაწვდომი ყველასთვის და დამაკმაყოფილები სსსმ/შშმ სტუდენტების საჭიროებებისთვის.	კურსის რესურსების 90% და მეტი არის სრულად ხელმისაწვდომი ყველასთვის და დამაკმაყოფილები სსსმ/შშმ სტუდენტების საჭიროებებისთვის.

ონლაინ კურსის შეფასების გაიდლაინი (ვისკონსინის უნივერსიტეტის მაგალითი/ Case of University of Wisconsin at La Crosse)

გთავაზობთ ვისკონსინის უნივერსიტეტის (UW-La Crosse) ონლაინ-კურსის შეფასების გაიდლაინს, რომელიც მიზნად ისახავს, დაეხმაროს პედაგოგებს ონლაინ კურსების შექმნასა და კარგად შემუშავებული ონლაინ კურსების სწავლებაში. გაიდლაინი ასახავს ონლაინ-კურსების სპეციფიკურ მახასიათებლებს და წარმოგვიდგენს კურსების დიზაინის, წყვეანის და გაუმჯობესების გზებს.

გაიდლაინი შეიძლება გამოყენებულ იქნას:

- ინსტრუქტორების/პედაგოგების მიერ თვითშეფასებისთვის, ონლაინ კურსების დიზაინისა და განვითარების დროს.
- კონსტრუქციული უკუკავშირის მისაწოდებლად ინსტრუქტორებისთვის/პედაგოგებისთვის ონლაინ კურსების დიზაინისა და განხორციელების შესახებ.
- დაეხმაროს დაინტერესებულ მხარეებს ეფექტური ონლაინ კურსის დიზაინის მახასიათებლების იდენტიფიცირებაში.

გაიდლაინი იყოფა 5 კატეგორიად:

- კურსის მიმოხილვა/ინფორმაცია და შინაარსი (კონტენტი);
- სწავლის მიზნები და მსწავლელის ჩართულობა;
- მსწავლელთა მხარდაჭერა და ხელმისაწვდომობა;
- ინტერაქცია;
- უკუკავშირი და შეფასება.

	კურსის მიმოხილვა/ინფორმაცია და შინაარსი (კონტენტი)	შემოთავაზებები კატეგორიისთვის
1	კურსი იწყება მისასაღმებელი გზავნილით, რომელიც მოიცავს ინსტრუქციებს მსწავლელებისთვის, თუ როგორ უნდა დაიწყონ და გახდნენ წარმატებული ონლაინ მსწავლელები.	შეიტანეთ ზოგადი ინფორმაცია კურსის ხასიათისა და მიზნების შესახებ, კურსის აქტივობების, შეფასების სტრუქტურის, და ამ საკითხებზე კონკრეტული ინფორმაციის მოძიების შესახებ. განიხილეთ სხვადასხვა ფორმატი თქვენი მისასაღმებელი გზავნილის მიწოდებისთვის (აუდიო, ვიდეო, სქრინქასტი და ა.შ.).
2	სილაბუსი არის აქტუალური და ყოვლისმომცველი, აღწერს კურსს, მის მიზნებს, თემებს, მოლოდინებს და წარმოგვიდგენს აუცილებელი რესურსების ჩამონათვალს.	შეიძლება გამოიყენოთ უნივერსიტეტების მიერ შემოთავაზებული რედაქტირებადი სილაბუსის შაბლონი ონლაინ კურსებისთვის თქვენი კურსის სილაბუსის გასავითარებლად.
3	კურსის და თავის (unit) /მოდულის სწავლის მიზნები მკაფიოდ არის ჩამოყალიბებული, გაზომვადია და შეესაბამება სტუდენტის სასწავლო აქტივობებსა და შეფასებებს.	კურსის განვითარებაზე მუშაობა დაიწყეთ შედეგზე ფიქრით. იფიქრეთ იმ უნარ-ჩვევებზე, რომლებსაც გასურთ რომ სტუდენტები ფლობდნენ კურსის დასასრულს. გამოკვეთეთ მიზნებს, აქტივობებსა და შეფასების მეთოდებს შორის შესაბამისობა.

4	კურსი შეიცავს დავალებების ჩამონათვალს, სადაც დეტალურადაა აღწერილი რა მოეთხოვება სტუდენტს კვირის/თავის/მოდულის დასასრულს.	იზრუნეთ კურსის განრიგის და კვირის/თავის/მოდულის დავალებების ჩამონათვალის შემუშავებაზე და დიზაინზე.
5	კურსის კონტენტი წარმოდგენილია მკაფიოდ და გასაგებად, სტრუქტურირებულია თანმიმდევრული, ლოგიკური და მოწესრიგებული გზით.	უზრუნველყავით სასწავლო მოდულების, დავალებების და რუბრიკების თანმიმდევრობა. კურსის მარტივი ნავიგაცია გულისხმობს ფერების და სიმბოლოების განლაგების შეხამებას, ერთმანეთთან დაკავშირებული კონტენტების ერთად ორგანიზებას და ცხად სათაურებს.
6	კურსის კონტენტი ჩაშლილი ან დაჯგუფებულია, რათა დაეხმაროს სტუდენტებს კონტენტის უკეთ შესწავლაში.	შემეცნებითი გადატვირთვის თავიდან ასაცილებლად, ინფორმაცია დაყავით მოსახერხებელ და მარტივად აღსაქმელ „ნაწილებად“ (მაგ., მოკლე ვიდეოები, მოკლე PPT-პრეზენტაციები და ა.შ.). საჭიროების შემთხვევაში ახსენით მასალის დანიშნულება.
სწავლის მიზნები და მსწავლელის ჩართულობა		შემოთავაზები კატეგორიისთვის
7	კურსი შექმნილია აქტიური და თვითმართული (self-directed) სწავლის ხელშესაწყობად და მოიცავს ავთენტურ აქტივობებს და რეალურ ცხოვრებისეულ დავალებებს, რომლებიც საშუალებას მისცემს სტუდენტებს, პრაქტიკაში გამოიყენონ შეძენილი ცოდნა და უნარები.	დავალებების არჩევისას, უპირატესობა მიანიჭეთ ინტერაქტიულ და გამოცდილებითი სწავლების აქტივობებს, შემთხვევების ანალიზს, პრობლემაზე დაფუძნებულ აქტივობებს. ეს ხელს უწყობს კავშირის და გაგების დამყარებას რეალურ სამყაროსთან და პრაქტიკასთან.

8	პედაგოგი ინტერაქციის და სწავლების სხვადასხვა მეთოდის საშუალებით რთავს სტუდენტებს სწავლების პროცესში.	წარმოადგინეთ კურსის კონტენტი პედაგოგების მიერ შექმნილი და მზა რესურსების კომბინაციით, მაგალითად, წერილობითი ნარატივები, ტექსტური პრეზენტაციები, ვიდეოები, პოდკასტები, ვებსაიტები, აუდიო პრეზენტაციები, ტუტორიალები, შემთხვევების ანალიზი და სხვა.
9	კურსი იძლევა თანამშრომლობითი მუშაობის შესაძლებლობებს	მიეცით მკაფიო მითითებები თანამშრომლობითი მუშაობის დავალებს. დასახეთ ნათელი, რელევანტური, გონივრული და მიღწევადი შედეგები.
10	კურსი შეიცავს მკაფიოდ ჩამოყალიბებულ ინსტრუქციებს დავალებებისა და შეფასების შესახებ სტუდენტებისთვის.	ონლაინ კურსში, ძირითადად, წერილობითი ინსტრუქციები გამოიყენება მნიშვნელოვანი ინფორმაციის გასაზიარებლად. ინსტრუქციების ჩართვა ხდება როგორც სილაბუსში, ასევე კურსის პლატფორმაზე.
მსწავლელთა მხარდაჭერა და ხელმისაწვდომობა		შემოთავაზებები კატეგორიისთვის
11	პედაგოგი უზრუნველყოფს კურსის მასალების ხელმისაწვდომობას. მასალები აკმაყოფილებს შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე პირების ხელმისაწვდომობის შესახებ სტანდარტებს.	ხელმისაწვდომობის შესახებ მნიშვნელოვანია გავითვალისწინოთ შემდეგი საკითხები: <ul style="list-style-type: none"> - ვიდეოს დაურთეთ სუბტიტრები, ტრანსკრიპტი და აუდიო აღწერილობა და მიაწოდეთ ხელმისაწვდომ მედია პლეერში. - გამოიყენეთ sans-serif შრიფტი (Arial, Calibri, Tahoma) მინიმუმ 12 pt. - არ გამოიყენოთ ორზე მეტი სახე შრიფტისა.

		<ul style="list-style-type: none"> - ტექსტის ფორმატირება მოახდინეთ სათაურებით, ქვესათაურებით და სხვა სტილებით კითხვადობის უნარის გასაზრდელად და სტრუქტურის გასაუმჯობესებლად. - სურათებს დაურთეთ მოკლე ალტერნატიული ტექსტი სიციხადის უზრუნველსაყოფად. - ფერი არ გამოიყენოთ, როგორც ინფორმაციის გადაცემის ერთადერთი ვიზუალური საშუალება. წარმოადგინეთ ფერების კარგი კონტრასტი.
12	კურსის მასალები და/ან მედიაზე დაფუძნებული კონტენტი შეიცავს ჰიპერბმულებს, რომლებსაც თან ახლავს აღწერითი სახის ინფორმაცია.	მსწავლელებს მიაწოდეთ ინფორმაცია ჰიპერბმულების შესახებ, თუ რა ინფორმაციაზე გადაიყვანს მათ კონკრეტული ბმული.
ინტერაქცია/დასწრება		შემოთავაზებები კატეგორიისთვის
13	პედაგოგს წარმოდგენილი აქვს მოკლე კომენტარი თითოეულ თავზე/მოდულზე, რომელიც ასახავს მის პირად შეხედულებას, პერსპექტივას ან გამოცდილებას კონტენტთან დაკავშირებით.	შექმენით კურსში ისეთი ელემენტები, როგორცაა მოკლე ვიდეოები, პრეზენტაციები საორიენტაციო შეკითხვებთან ერთად, კურსის განცხადებები, ლექციის წერილობითი ნარატივები და სხვა. დაამატეთ თქვენი პერსპექტივები, შთაბეჭდილებები, მაგალითები, კვლევები და ისტორიები. ახალი ამბების, დისკუსიის, კონტენტის ზონა, ასევე, დაგეხმარებათ კურსის კონცეფციის ახსნაში.

14	კურსი შეიცავს სხვადასხვა რესურსს და აქტივობას, რომელიც მიზნად ისახავს საზოგადოების, თემის (community) შეგრძნების ჩამოყალიბებას, კომუნიკაციის მხარდაჭერას და ნდობის დამყარებას.	შექმენით სადისკუსიო ფორუმები, ურთიერთშეფასების და უკუკავშირის აქტივობები თემის (community) გასამყარებლად.
15	პედაგოგი იყენებს მრავალფეროვან ტექნოლოგიურ ინსტრუმენტს სტუდენტთა ჩართულობის გასაძლიერებლად.	განიხილეთ ის რესურსები და ინსტრუმენტები, რომლებიც ხელს უწყობს მსწავლელთა ჩართულობას სწავლის პროცესში. მოიძიეთ ტექნოლოგიების გამოყენებით ონლაინ კურსში მონაწილეობისა და აქტიურობის გაზრდის გზები.
შეფასება და უკუკავშირი		შემოთავაზებები კატეგორიისთვის
16	კურსი შეიცავს დეტალურ რუბრიკებს ან ინსტრუქციებს შეფასებისთვის.	მიაწოდეთ მკაფიო მითითებები დავალებების შესრულების, დისკუსიებში მონაწილეობისა და აქტივობების შეფასების შესახებ.
17	კურსი შეიცავს შეფასების ორგანიზებულ ზონას ინდივიდუალური გრადირებული აქტივობებით.	კურსის დაწყებამდე სრულად მოაწყვეთ შეფასების ზონა, რათა სტუდენტებს შეეძლოთ ნახვა ყველა შესაფასებელი ელემენტის.
18	პედაგოგს წარმოდგენილი აქვს მკაფიო ინფორმაცია შეფასების შესახებ, კერძოდ, შეფასების სკალა და დავალების დაგვიანებული ჩაბარების შედეგები.	ნათლად ჩამოაყალიბეთ თქვენი მოთხოვნები შეფასებისა, როგორც სილაბუსში, ასევე ონლაინ კურსში.

19	<p>პედაგოგს წარმოდგენილი აქვს მრავალფეროვანი შეფასების სისტემა, რომელიც ზომავს სწავლის მიზნებს და შეესაბამება ონლაინ სასწავლო გარემოს.</p>	<p>შექმენით დივერსიფიცირებული შეფასების გეგმა, რომელსაც განახორციელებთ კურსის განმავლობაში. გამოიყენეთ თვით-შეფასების ინსტრუმენტები, დავალებები, ნაშრომები, პროექტები, ქვიზები, გამოცდები და ა.შ. სწავლის შესაფასებლად.</p>
20	<p>პედაგოგი შესაძლებლობას აძლევს სტუდენტებს, წარმოადგინონ აღწერილობითი უკუკავშირი კურსის დიზაინზე, კურსის შინაარსზე, ფასილიტაციაზე, შეფასების მეთოდებზე და აქტივობებზე, რათა გააუმჯობესოს კურსის მსწავლელთათვის.</p>	<p>შეიმუშავეთ შეფასების მეთოდები მსწავლელთა უკუკავშირის შესაგროვებლად კურსის ნავიგაციის სიმარტივის, პედაგოგის ჩართულობის, კურსის შინაარსისა და მიწოდების, სწავლების ხარისხის შესახებ. განიხილეთ ფორმალური და არაფორმალური გზები კურსის მიმდინარე და საბოლოო უკუკავშირის შესაგროვებლად (მაგ., გამოკითხვა, დისკუსია, ელ. ფოსტით მოწვევა).</p>
21	<p>სტუდენტთა შეფასების მეთოდები, აქტივობები და კურსის შეფასების სტრატეგიები შექმნილია აკადემიური კეთილსინდისიერების გასაძლიერებლად.</p>	<p>შეიტანეთ სხვადასხვა პედაგოგიური სტრატეგიები და ალტერნატიული შეფასების მეთოდები, რაც დაიცავს სტუდენტებს აკადემიურ არაკეთილსინდისიერებაში ჩართვისგან, მაგალითად, Respondus Lockdown ბრაუზერი, დროში ლიმიტირებული გამოცდები, პროექტის სექციებად დაყოფა, პრობლემაზე დაფუძნებული სწავლების ტიპის გამოცდა, შემთხვევების ანალიზის ტიპის გამოცდა და ა. შ.</p>

რეფლექსია ონლაინ კურსით სწავლაზე

გარდა რუბრიკებით შეფასებისა, მნიშვნელოვანია ონლაინ კურსის მსწავლელებს ვთხოვოთ, რეფლექსია განახორციელონ საკუთარ სასწავლო გამოცდილებაზე ონლაინ კურსთან, ონლაინ გარემოსთან მიმართებაში. რეფლექსიის განხორციელება სასურველია როგორც კურსის ბოლოს, ასევე მსვლელობისას. პასუხების საფუძველზე პედაგოგი მზაობას გამოთქვამს კურსის მიმართულების ცვლილებაზე, რათა კურსი უფრო მეტად პასუხობდეს მსწავლელთა საჭიროებებს. თვითრეფლექსიისთვის ზოგიერთი სასარგებლო შეკითხვაა:

- რა იყო ჩემთვის ყველაზე სასარგებლო სწავლის პროცესში? რა იყო ყველაზე ნაკლებად სასარგებლო?
- მივალწიე თუ არა ჩემს სასწავლო მიზნებს ამ კურსში? თუ ასეა, რას მივალწიე? თუ - არა, რა უშლიდა ხელს ამ მიზნების მიღწევას?
- რა ვისწავლე ჩემი სწავლის პროცესის შესახებ ამ კურსის გავლისას?
- როგორ შევიცვალე, როგორც მსწავლელი ამ კურსში ჩართულობით?
- გამოსადეგი იქნება ის, რაც ვისწავლე ამ კურსის განმავლობაში ცხოვრების სხვა სფეროებში? თუ ასეა, სად გამოვიყენებ ამ ცოდნას?
- რამდენად კარგად ვიყავი ჩართული ონლაინ კურსით სწავლების პროცესში? კმაყოფილი ვარ ჩემი ჩართულობის დონით და ხარისხით?
- ვიყავი ჯგუფის აქტიური წევრი? შევიტანე თუ არა ადეკვატური წვლილი ერთობლივი დავალებების შესრულებაში?
- როგორ შევაფასებდი ჩემს საქმიანობას კურსის განმავლობაში მთლიანობაში?

რეფლექსიის განხორციელება სასარგებლოა როგორც პედაგოგისთვის, კურსის დახვეწისა და შემდგომი განვითარების თვალსაზრისით, ასევე თვით სტუდენტებისთვის. კერძოდ,

- იგი უზიძგებს სტუდენტს, პასუხისმგებლობა აიღოს საკუთარ სწავლაზე;
- სტუდენტი უფრო მეტად კონცენტრირდება საკუთარ ძლიერ და სუსტ მხარეებზე;
- სტუდენტს შესაძლებლობა ეძლევა საკუთარი მიღწევების თუ სირთულეების შესახებ გაუზიაროს პედაგოგს;
- სტუდენტი აცნობიერებს გამომუშავებულ უნარებ-ჩვევებს და ასევე, აანალიზებს თუ რომელი უნარების განვითარება სჭირდება მას;

- იგი უზიძგებს სტუდენტს, ორიენტირდეს საკუთარ სწავლის შესაძლებლობებზე, მიზნებზე და სასწავლო აქტივობებზე, რომლებიც ხელს უწყობს ამ მიზნების მიღწევას. მსწავლელები იწყებენ საკუთარი სწავლის წარმართვას;
- იგი ამყარებს კავშირს სასწავლო გამოცდილებებს შორის. მსწავლელები აანალიზებენ თუ რა ისწავლეს, რას მიაღწიეს და რამდენად შორს წავიდნენ;
- იგი აღვივებს სოციალურ ინტერაქციას. რეფლექსიები შეიძლება გაზიარდეს სტუდენტებს შორის ერთმანეთში. მათ შეიძლება განიხილონ რა მოეწონათ, რა არ მოეწონათ, რას მიიჩნევენ სასარგებლოდ ან რას შეცვლიდნენ კურსის გაუმჯობესებისთვის.

ღია კითხვები ონლაინ კურსის შესაფასებლად

ქვემოთ გთავაზობთ ღია კითხვებს ონლაინ კურსის მსწავლელებისთვის, კურსის კონკრეტული კომპონენტების შეფასებლად:

მოლოდინები კურსთან დაკავშირებით:

- მოიცავდა თუ არა კურსი იმ კონტენტს, რომელსაც ელოდით? რატომ ან რატომ არა?
- იყო თუ არა თემები, რომელიც არ იყო გაშუქებული კურსში და რის განხილვასაც ისურვებდით?
- რამდენად გასაგები იყო ინსტრუქციები დავალებებთან დაკავშირებით?

კურსის სტრუქტურა და შინაარსი:

- რამდენად გასაგები იყო კურსის სტრუქტურა?
- შეაფასეთ კურსის კონტენტის შესაბამისობა სწავლის მიზნებთან.
- რამდენად თავდაჯერებული იყავით, რომ შეძლებდით კურსით გათვალისწინებული ცოდნის მიღებას და უნარების შეძენას?
- შეაფასეთ კურსით გათვალისწინებული სასწავლო მასალის ოდენობა.
- შეაფასეთ კურსში წარმოდგენილი პრაქტიკული მაგალითების რაოდენობა და ხარისხი.
- შეაფასეთ პედაგოგის ხელმისაწვდომობა ელექტრონული ფოსტის საშუალებით ან ონლაინ დისკუსიის დროს.
- რამდენად ისიამოვნეთ სასწავლო კურსით?
- შეაფასეთ როგორი იყო კურსის დატვირთვა?
- რა იყო ამ ონლაინ კურსის ძლიერი და სუსტი მხარეები?

- ონლაინ კურსის რომელი ნაწილი იყო თქვენთვის ყველაზე სასარგებლო და საინტერესო?
- რა დამატებითი მასალის წარმოდგენას ისურვებდით კურსში?
- იყო თუ არა კონტენტი მკაფიოდ და ლოგიკურად წარმოდგენილი? რატომ ან რატომ არა?
- ხსნიდა თუ არა კონტენტი ადეკვატურად იმ ინფორმაციას და კონცეფციებს რაც წარმოდგენილი გახლდათ?

ცოდნის შემოწმება:

- შეაფასეთ დავალებების, ქვიზების და ტესტების რელევანტურობა კურსის შინაარსთან.
- შეაფასეთ ცოდნის შესამოწმებელი მეთოდების მრავალფეროვნება.
- იყო თუ არა დავალებზე, ქვიზებზე და ტესტებზე უკუკავშირი დროული და რელევანტური? რატომ ან რატომ არა?
- იყო თუ არა ქვიზები და ტესტები ადეკვატური ინტერვალით წარმოდგენილი?
- მოიცავდა თუ არა გამოცდები კურსში მოცემულ მასალას?
- ჩატარდა თუ არა კონსულტირების შეხვედრა გამოცდამდე და რამდენად სასარგებლო იყო იგი?

დროის განაწილება:

- იყო თუ არა სასწავლო მასალაზე და აქტივობებზე გამოყოფილი დრო საკმარისი შესასწავლად და შესასრულებლად?
- იყო თუ არა მთლიანად გამოყოფილი დრო საკმარისი კურსის დასასრულებლად?

ელექტრონული სწავლის ტემპი და ნავიგაცია:

- შეაფასეთ ონლაინ კურსის სწავლების ტემპი.
- შეაფასეთ ნავიგაციის სიმარტივე.
- რამდენად მკაფიო მიმართულება ჰქონდა ამ ონლაინ კურსით სწავლებას?

ვიზუალური დიზაინი:

- შეაფასეთ კურსის შინაარსის საერთო ვიზუალური დიზაინი.
- შეაფასეთ ტექსტისა და შრიფტების წაკითხვადობა კურსში.

მულტიმედია:

- შეაფასეთ კურსში გამოყენებული მულტიმედიის რაოდენობა.

- შეაფასეთ კურსში გამოყენებული აუდიოს/ვიდეოს ხარისხი.
- შეაფასეთ კურსში გამოყენებული ფოტოგრაფიის და ანიმაციების ხარისხი.
- შეაფასეთ კურსში გამოყენებული ნარატივის რაოდენობა, თხრობის ხმა და ხარისხი.

ინტერაქტიულობა:

- შეაფასეთ ინტერაქტიული სწავლის შესაძლებლობის რაოდენობა კურსში.
- იყო თუ არა ინტერაქტიულობა კონტენტისთვის შესაფერისი? რატომ ან რატომ არა?
- გქონდათ თუ არა ჯგუფური დავალებები და რამდენად სასიამოვნო იყო ჯგუფური მუშაობის პროცესი?
- იყენებდით თუ არა ბმულებს გარე ვებსაიტებზე?
- დაგეხმარათ თუ არა რომელიმე აქტივობა საგნის უფრო კარგად გაგებაში?
- შეაფასეთ, რამდენად იზოლირებულად გრძნობდით თავს კურსის სხვა სტუდენტებისგან.

ზოგადი გამოცდილება:

- შეგხვედრიათ თუ არა რაიმე ტექნიკური პრობლემა კურსის განმავლობაში და რასთან იყო დაკავშირებული ეს პრობლემა?
- შეაფასეთ ტექნიკური მხარდაჭერის ხელმისაწვდომობა.
- გამოავლინეთ სამი გზა ამ ონლაინ კურსის გასაუმჯობესებლად.
-

ამრიგად, ონლაინ კურსის შეფასება და რეფლექსია წარმოადგენს ერთ-ერთი ყველაზე მნიშვნელოვან ელემენტს ხარისხიანი და ეფექტური ონლაინ სწავლების უზრუნველყოფის საკითხში.

დამატებითი რესურსებისთვის და ონლაინ კურსების შეფასების საუკეთესო პრაქტიკის გასაცნობად, ეწვიეთ ვებ-გვერდებს:

- Azusa Pacific University. Quality Standards for Online Learning
https://www.apu.edu/live_data/files/334/online_learning_standards.pdf
- Commonwealth of Learning. Blended Course Learnability Evaluation Checklist
<http://oasis.col.org/handle/11599/2941>
- Emmanuel College. Online Course Design Best Practices
<https://eclearn.emmanuel.edu/courses/1390874>

- Federation University Australia. Online Course Checklist
https://federation.edu.au/data/assets/pdf_file/0011/239888/FedUni_Online_Learning_Course_Checklist.pdf
- University of Illinois. Quality Online Course Initiative (QOCI) <https://icc.edu/faculty-staff/teaching-learning-center/teaching-online-at-icc/qoci-quality-online-course-initiative/>
- University of Wisconsin-Madison. Best Practices and Sample Questions for Course Evaluation Surveys <https://assessment.provost.wisc.edu/best-practices-and-sample-questions-for-course-evaluation-surveys/>
- University of Wisconsin-Milwaukee. Evaluation Checklists for Online Courses
<https://uwm.edu/cetl/evaluation-checklist-for-online-courses/>
- Western Carolina University. Online Course Assessment Tool
<https://teachingprotocol.oia.arizona.edu/>

**პრაქტიკული დავალებები დამოუკიდებლად შესასრულებლად
დავალება 1**

გაქვთ თუ არა ონლაინ კურსით სწავლის გამოცდილება? თუ ასეა, შეაფასეთ ერთ-ერთი თქვენი ონლაინ სასწავლო კურსი შემდეგი კითხვების გამოყენებით:

დაასახელეთ კურსის ყველაზე ძლიერი მხარეები, რამაც ხელი შეუწყო თქვენს სწავლას.

თქვენი სწავლის გასაუმჯობესებლად, რა ცვლილებ(ებ)ის შეთავაზება გექნებათ კურსში?

რა ცვლილებებ(ებ)ის შეთავაზება გექნებათ კურსში ყველა სტუდენტისთვის უფრო მეტად მხარდამჭერი და ინკლუზიური სასწავლო გარემოს შესაქმნელად?

დავალბა 2

შექმენით 3-4 წევრისგან დაკომპლექტებული ჯგუფი. შეადგინეთ 3 ხარისხობრივ-დონიანი (სუსტი (1)/Weak, დამაკმაყოფილებელი (2)/Satisfactory, ძლიერი (3)/Strong) ანალიტიკური რუბრიკა შემდეგი კომპონენტებით:

- ა) შეფასების კრიტერიუმები;
- ბ) მიღწევის ხარისხობრივი დონეები, და
- გ) მიღწევის ხარისხობრივი დონეების აღწერილობები.

შეფასების კრიტერიუმების და მიღწევის ხარისხობრივი დონეების აღწერილობების ჩამოსაყალიბებლად იხელმძღვანელეთ თემაში მოცემული ვისკონსინის უნივერსიტეტის მიერ განვითარებული ონლაინ კურსის შეფასების გაიდლაინით.

ბიბლიოგრაფია

AKU (2021). *Essentials of Online Course Design and Facilitation: A Self-Learning Manual*. Network of Quality, Teaching and Learning: The Aga Khan University.

ASU (2021). *Course Evaluation*. Retrieved December 13, 2021 from <https://www.angelo.edu/faculty-and-staff/instructional-design/online-teaching/>

Cicco, G. (2016). Reflecting on online course evaluations: Five must-do's for faculty and students. *Journal on School Educational Technology*, 12(1), 1-7.

Clarkson College (2021). *Online Course Evaluation Rubric*. Retrieved December 13, 2021 from <https://cte.clarksoncollege.edu/>

CMU (2020). *Early Course Feedback*. Retrieved December 20, 2021 from <https://www.cmu.edu/teaching/designteach/teach/early-course-feedback.html>

E-Learning Heroes (2021). *Post-Course Evaluations for E-Learning*. Retrieved December 19, 2021 from <https://community.articulate.com/>

Hew, K. F., Liu, S., Martinez, R., Bonk, C., & Lee, J. Y. (2004). Online Education Evaluation: What Should We Evaluate? *Association for Educational Communications and Technology*, 27, 243-246.

Klimova, B. F. (2014). Self-reflection in the course evaluation. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 141, 119-123.

NSQ (2019). *National Standards for Quality Online Courses*. Retrieved December 11, 2021 from <https://www.nsqol.org/>

UW-La Crosse (2020). *Online Course Evaluation Guidelines*. Retrieved December 17, 2021 from <https://facdev.e-education.psu.edu/evaluation/uwlcguidelines>

Xu, D., Li, Q., & Zhou, X. (2020). *Online Course Quality Rubric: A Tool Box*. Irvine: Online Learning Research Center.

ედიშერაშვილი, ნ. (2016). შეფასების რუბრიკების მნიშვნელობა სწავლა-სწავლების პროცესში და მათი ტიპები. *მასწავლებელი*, 5, 20-23.

Abstract

Unit 1: Course Design and Structure

Well-organized courses encourage student motivation and performance. Instructors can design their courses in many ways to nourish student motivation and improve opportunities for more effective learning. When a course is designed so that the learning goals align with activities and assessments, it can help students develop conceptual awareness, learn to synthesize ideas, and begin constructing their own knowledge. Specifying student expectations and goals empowers you to design learning opportunities and experiences where the targeted skills have real value as practical tools rather than abstractions.

Due to the importance of online course design, this section offers both theoretical-methodological and practical recommendations for students, namely: How to enrich learning; how to organize your course; Bloom's taxonomy, why use Bloom's taxonomy; online course design; Universal Design for Learning (UDL); Backward Design; course structure, learning outcomes, assessment; teaching and learning activities; content; content centered course vs. learning centered course content; synchronous and asynchronous course.

The organizational process begins with knowing what you want your course to look like and how you can use and/or repurpose basic components effectively in multiple courses. Some advanced functions may not be available in every learning management system (LMS); however, most basic components on this list operate across all major LMS platforms.

This chapter describes in detail all the possible components that can be used to create an online course, namely: communication and getting started, main content, grading news, course information, instructor information, course modules, discussions, messages / emails, course support.

The subsection also includes four principles of online course structure and their methodology.: consistency, modularization, navigation and accessibility.

This section discusses two platforms: MOODLE and Articulate 360. Moodle is an open-source learning management system (LMS) designed specifically for teachers to create online courses. Based on the educational significance of this platform and the prevalence of its use, the working principles of

MOODLE are proposed in detail. Issues such as: important commonalities for the administrator and the teacher; site and user management; manage course, upload file, add various resources and assignments and more. Literally, the teacher will be able to independently design and manage an online course on the MOODLE platform based on the material. The subsection also allows students to get acquainted with the Articulate 360 platform, including its main features and components.

Unit 2: Psychological Aspects of Online Learning

The global learning environment has never been the target of such cardinal, unplanned and unpredictable changes as in the last 2 years in terms of COVID 19 pandemic. Adapting to these changes, managing them, and mobilizing resources to maintain the quality of teaching and learning in the current environment is a challenge for both educational institutions and students. Given the current situation, we face a new challenge - to ensure access to quality education for students remotely and at all levels of education. An education where instructors collaborate with students in a way that, along with the transfer of factual knowledge, will enable them to develop critical thinking, analysis and synthesis skills, creativity, self-awareness, goal orientation, autonomy and responsibility. To this end, it is critical to consider individual differences in the teaching-learning process. It is necessary to plan the course in a way that suits the abilities and characteristics of each student, increase their motivation and rely on self-regulation. Taking into account individual differences and motivating students remains a particularly important factor in guiding the effectiveness of the distance learning process. This chapter describes the psychological aspects of the teaching-learning process, the consideration of which, especially in the online learning, has a significant impact on the effectiveness of this process. It consists of several substantive parts. The three big areas you will read about in the following pages are the role of individual differences, motivation, and self-regulation in the distance learning process.

Unit 3: Online Learning Activities and Interaction

Digital learning is replacing traditional educational methods more and more each day. With how rapidly classrooms are changing, it is best to forget methods you may remember from when you were in school and start thinking about newer teaching and learning techniques based on digital learning tools and technologies.

Miro is a free collaborative whiteboard platform that structures your team's ideas visually. It's like an infinite whiteboard with an easily understandable design where you can conduct brainstorming, mind mapping, and more, synchronously. For example, you can let students plan actions on a complex project here, or teach them to work in a more structured manner. Invite people to collaborate on a board easily and keep in touch with the built-in video, chat, and comments section.

Swift Polling is a real-time audience engagement platform that allows you to collect important customer data, vote on decisions, and measure audience sentiment.

This is a classroom response app that allows you to create real-time text or online polls, word clouds and interactive Q&As. It's an excellent tool to gauge students' understanding of the lesson, prepare the class for discussing sensitive topics, or run competitions or school talent shows. The ability to submit responses anonymously increases student participation and engagement.

Book Creator is a digital tool and a Chrome extension for collaborating on interactive book projects. There are plenty of pre-designed templates with images, videos, and audio for any subject or grade level. With these, you can create interactive instruction manuals, research journals, and digital portfolios together with your colleagues. Or engage students to work on inspiring book projects in groups.

PlayPosit is a web- and Chrome-based tool that lets teachers create and edit interactive video assessments from streamed or uploaded content. Teachers upload an audio file or a video from popular sites such as YouTube and Vimeo to create an interactive video or bulb. The simple interface is limited to three options: Video Segments, Interactions, and Review. Using those tabs, users can combine and crop videos, include closed captions, and add interactions, including polls, multiple-choice questions, pauses for discussion, and written responses with optional feedback.

Mentimeter is a tool which helps to create interactive presentations with the easy-to-use online editor. Add questions, polls, quizzes, slides, images, gifs and more to your presentation to create fun and interactive presentations.

Genial.ly is an online tool that can be used to create still, animated, or interactive visuals, such as posters, infographics, quizzes, and presentations. To create visuals, you can use pre-made templates or start from scratch. Teachers can use Genially to create visually appealing, engaging, interactive content for classroom lessons. Use the quiz template for a quick warm-up or closing activity. Or turn slides of short, impactful text and images into videos.

Unit 4: Video Production: Tools and Environments to Produce Video

The topic briefly defines the advantages of online-teaching and makes a general review of traditional and computer/web-based instruments which are permanently used during the online instructions/classes. The topic accents the role of videos in teaching and learning content. The principal characteristics of video usage are discussed, and the advantages of video materials (increased social interaction, accessibility & flexibility, self-paced learning) are outlined.

In order for video to serve as a productive part of a learning experience, however, it is important for the instructor to consider three elements for video design and implementation:

- Cognitive Load
- Engagement
- Active Learning

The topic covers the principal recommendations for teachers/instructors while designing instructional videos for online classes (both synchronous & asynchronous). The recommendations imply proper technical equipment, as well as the contextual readiness for a successful video design. 25 principles for video design introduced by Fyfield are also included. The given topic is also focused on one of the problematic issues regarding the length of video lessons. Corresponding theoretical and practical experiences introduced by various scholars and experts are also reviewed.

The practical content of the unit implies the introduction of three popular software tools (Panopto, Camtasia and Snagit). A brief description of the features and capabilities of each software platform is provided. We also discuss what they are used for, and how lecturers / instructors or even students can use them. There is also a list of the main video production styles (the main method of visual organization that is employed to realize a video's goals and achieve specific results when the video is viewed) that are currently being used in online learning contexts. Each includes a brief description as well as several questions to consider before choosing that format.

Unit 5: Gamification and Games as Power Tool for Learning

One of the main problems is to arouse the student's interest in learning. Activate his cognitive activities in lessons to make the learning process more productive. Every teacher thinks about

making the lesson for students not only cognitive but also interesting, i.e. enhancing their motivation towards learning.

Gamification is the use of gaming strategies to improve learning and make it more attractive to individuals. Gamification can be beneficial for learning because games incorporate skills such as problem solving, critical thinking, social awareness and collaboration. Games also stimulate individuals, increase their interest in certain subjects, and enhance their cognitive abilities.

The quality of teaching is increasingly important for the success of educational institutions. In this context, gamification is a tool that is often used to improve the teaching-learning process, helping both teachers and students to achieve their goals in the short, medium and long term.

Unit 6: Assessment

Curriculum, instruction and assessment are the three fundamental components of an education system in both distance and face-to-face learning.

Why and how do we assess students? Does the online classroom require special consideration when selecting and implementing assessments? How do effective instructors use assessment data to provide feedback to students as well as to improve their instruction? These are some of the questions that we will explore in the context of online education.

In the reader, students will be introduced to different types of assessment, diagnostic, formative and summative assessment; The principles of assessment in a distance environment; Challenges of distance learning, distance learning opportunities, issues of authentication of students participating in online learning mode, feedback problem with lecturer, different types of feedback, determination of student expectations during online assessment.

Innovative assessment mechanisms implemented in Georgian higher education institutions within the framework of the EU educational project ASSET are used in the course reader: **self-assessment, open digital badges, concept maps, electronic reflective diary**. The reader is accompanied by a sample of practical exercises.

Unit 7: Academic Integrity and Ethics in Online Learning

The principles of Academic Integrity are seen as a major pillar when it comes to knowledge creation and transformation. The educational institutions all over the world are investing a lot of resources to

make sure those principles are met; thus, quality teaching and learning is guaranteed. The following chapter will describe what are the major challenges of online learning with regard to academic misconduct. It will list different types and forms of those misbehaviors to fully illustrate what might happen during distance learning. Detection tools will be explained in detail together with prevention mechanisms. More and more institutions focus on prevention rather than detection, so the chapter will explain why instructors should focus on those mechanisms. Finally, we will list the recommendations for teachers planning to design an online course that will ensure the principles of academic integrity are met.

In addition to this, the chapter will also describe the general idea of digital citizenship, digital rights and online ethics. As the majority of students are spending their time online it will be helpful for teachers to incorporate those principles and rights in their courses.

Unit 8: Evaluation and Reflection (Piloting Templates)

There are self-assessment activities at the end of the chapter, which help readers engage in a self-reflection exercise. The purpose of evaluation of online teaching is to evaluate the effectiveness of instruction by determining if all the learning objectives have been accomplished, diagnose any failures, and revise teaching materials and course functionality if necessary. Three levels of evaluation relating to online education in the higher education setting are differentiated: macro-level evaluation referring to the evaluation of the entire online education program; meso-level evaluation regarding the evaluation of individual online courses, and micro-level evaluation focusing on the individual online learner. Three categories of evaluation of the individual learner are distinguished: 1) the learner's perception of online learning; 2) the learner's process of online learning; and 3) the learner's product from online learning.

The National Standards for Quality Online Courses (NSQ, 2019) is a framework for educational institutions to evaluate and improve online learning courses. The National Standards for Quality Online Courses comprises the following categories: Course Overview and Support, Content, Instructional Design, Learner Assessment, Accessibility and Usability, Technology and Course Evaluation. Each standard is accompanied by a set of indicators that a quality online course should include.

The Online Course Evaluation Guidelines (UWL Online Education, 2020) was developed by University of Wisconsin at La Crosse to help instructors create and teach well-designed online courses. The Guidelines outline specific features of online courses and recommend ways to design, deliver, and improve courses. The Guidelines identify the key features of courses and gives suggestions on how to implement each one in a course. The Guidelines are divided into 5 categories (Course Overview/Information and Content, Learning Objectives and Learning Engagement, Learner Support and Accessibility, Interaction/Presence, Feedback and Assessment). The Guidelines are used as a tool a) for self-assessment by instructors during the design and development of their online courses; b) to provide constructive feedback to instructors on the design and delivery of their online courses; c) to help stakeholders identify the features of effective online course design.

A rubric is an effective tool for evaluating an online course. A rubric has three parts: 1) performance criteria; 2) rating scale; and 3) indicators. Levels of achievement are typically divided into three- to six-point scales. Two types of rubrics (holistic and analytic) are common. An analytic rubric (Clarkson College, 2021) includes 5 groups of course components: Course Overview and Introduction, Communication Tools and Interaction, Course Content and Resources, Assessment and Feedback, and Instructional Design and Delivery. Each group consists of different criteria that are evaluated at four levels of achievement: (1) Emerging, (2) Developing, (3) Accomplished, and (4) Exemplary.

In addition to evaluation rubrics, it is important to ask online course learners to reflect on their own learning experience in relation to the online course and online environment. Reflection is desirable both at the end of the course and during the course. Based on the reflections, the teacher is ready to change the course direction to make the course more responsive to the needs of the students. The implementation of reflection is useful both for the teacher in terms of refinement and further development of the course, as well as for the students themselves. It encourages students to take responsibility for their own learning, concentrate more on their own strengths and weaknesses, share their challenges and achievements with their teacher, focus on their own learning opportunities, goals, and the learning activities that contribute to those goals. Self-reflection establishes a link between learning experiences - students analyze what they have learned and how far they have come; self-reflection stimulates social interaction as reflections can be shared among students.

Another beneficial method for course evaluation is soliciting informative feedback from students through open-ended questions. The questions can deal with their understanding of course expectations and assignments, their understanding of course structure, consistency of the course content with the objectives, the relevance of the subject matter or course content, their enjoyment of the course, their perceptions of the course workload, the relevance of assignments, quizzes and tests, timing and pace issues, issues concerning visual design and multimedia involved, interactivity, etc.