



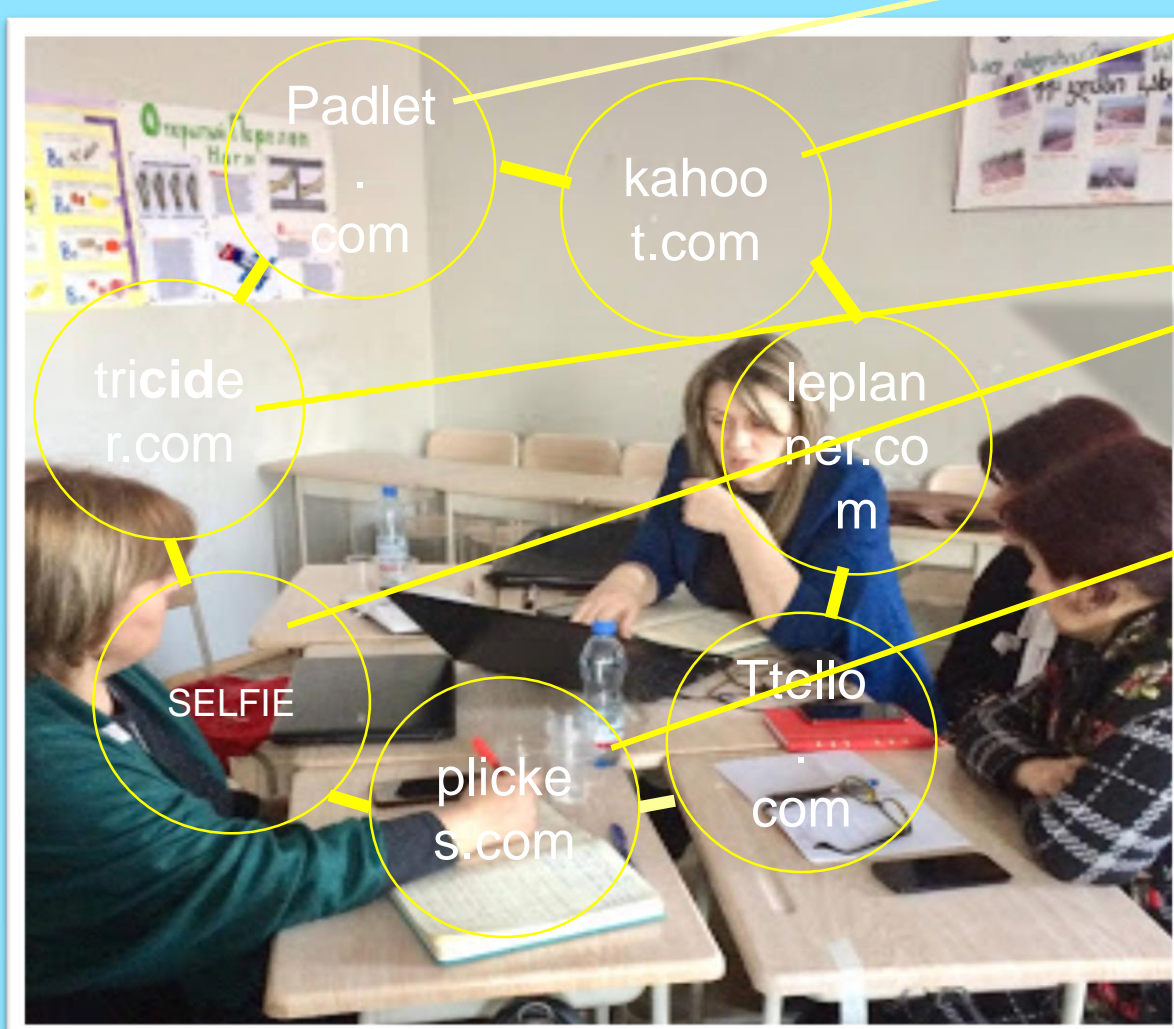
ესტონური გამოცდილების კვალდაკვალ ... ციფრული ქსელი სკოლაში



სოფიო კუბლაშვილი; ნონა გურგენიძე; მთვარისა თალაკვაძე; ლაური ქასაბიშვილი; ვერიკო მახარაშვილი; ბელა გურგენიძე.
სსიპ ნიკო ბაგრატიონის (ბურის) სახელობის მცხეთის მუნიციპალიტეტის სოფელ მუხრანის #1 საჯარო სკოლა

„ტექნოლოგიები - ეს არაფერია. რაც მართლაც მნიშვნელოვანია და ძალიან სწორი - ეს არის ადამიანებში რწმენა. მიეცით ინსტრუმენტები და მათი დახმარებით ისინი შეძლებენ რაიმე მშვენიერის შექმნას. „

სტივ ჯობსი



პროექტი „ციფრული სკოლა - საქართველო“ - ფარგლებში სკოლის გუნდების ტრენინგებს ახორციელებს ორგანიზაცია DG – SOLT -ი.

სკოლის ბლოგი



პროექტი: „ციფრული სკოლა - საქართველო“

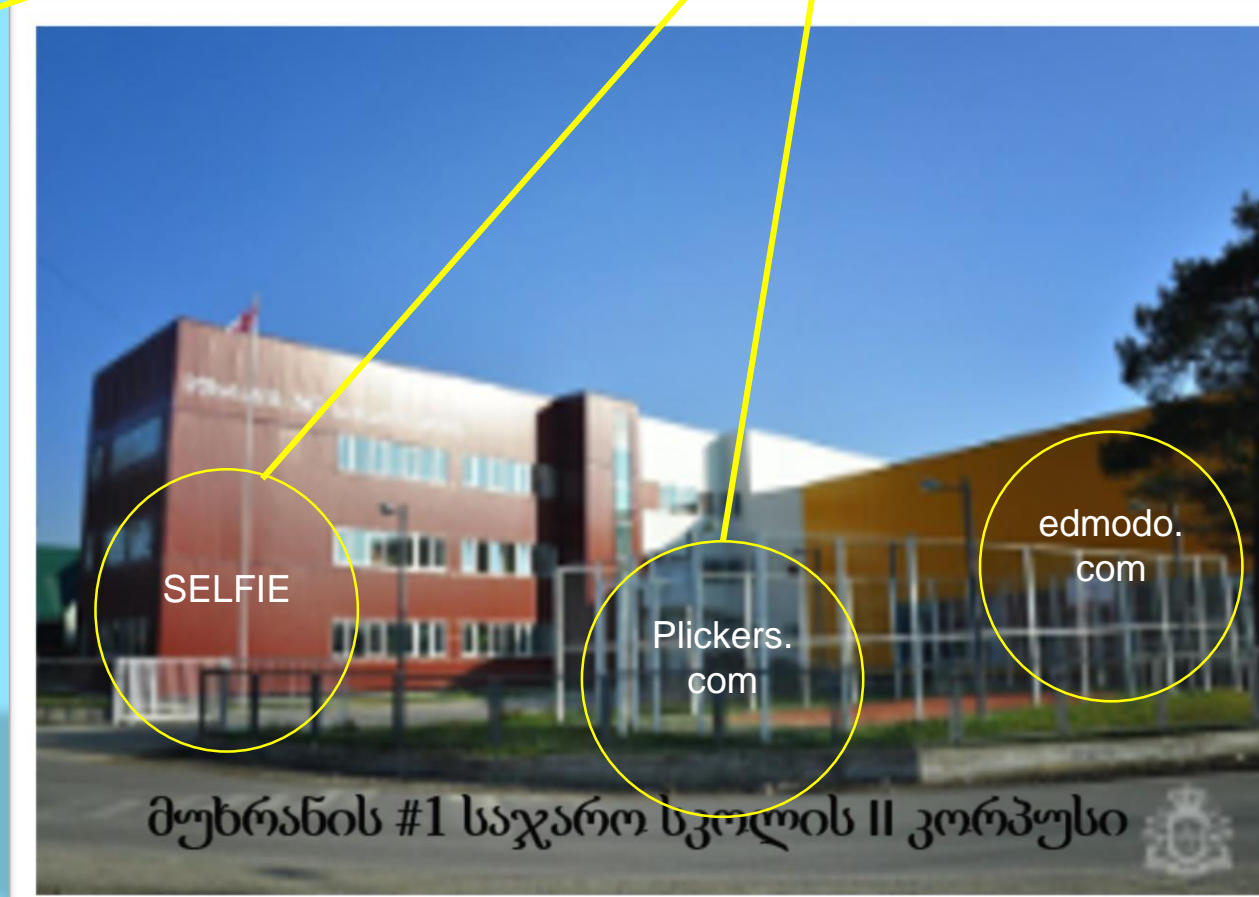
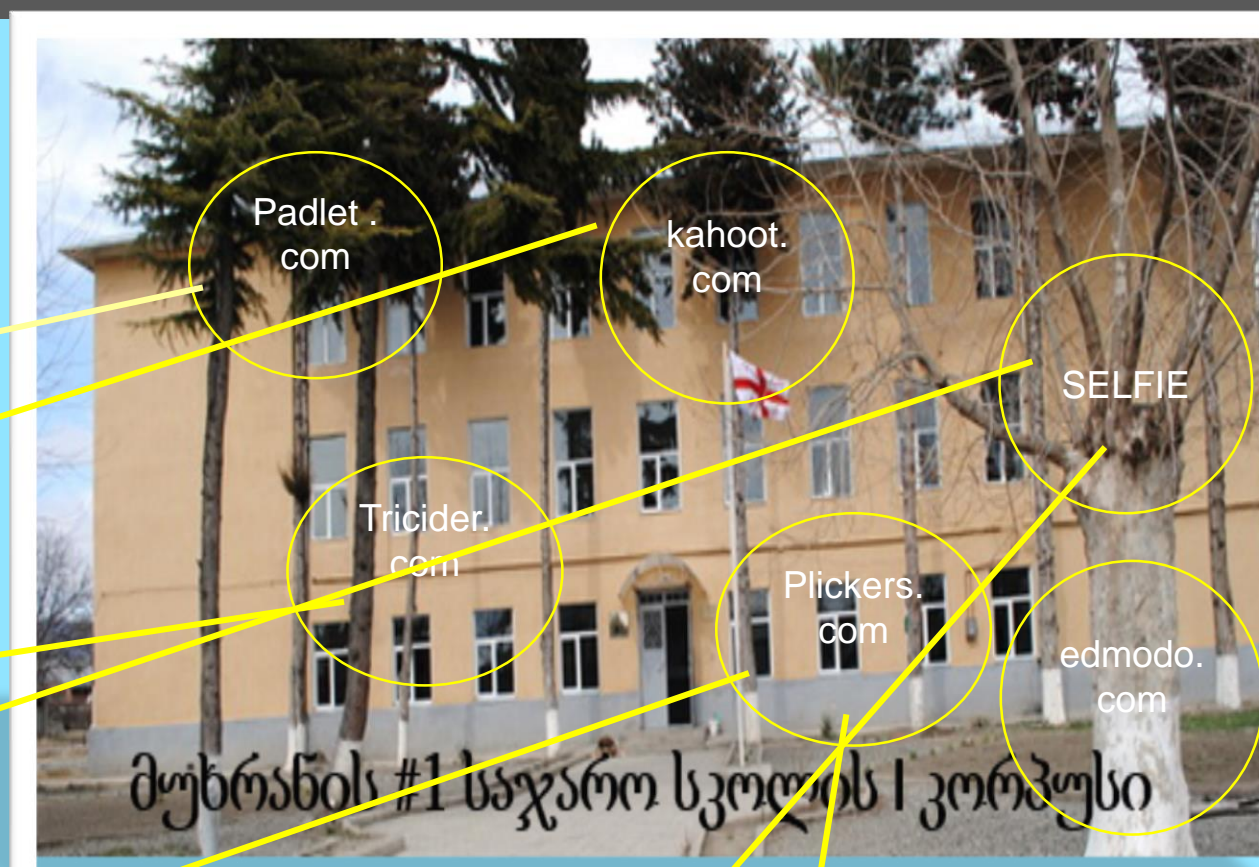
- ❖ პროექტის მიზანია - სკოლის გუნდის წევრებმა;
- ❖ შეისწავლონ ის ცვლილებები, რასაც ტექნოლოგიების დანერგვა განაპირობებს განათლებაში;
- ❖ განაახლონ თავისი სასწავლო პრაქტიკა, რათა მხარი აუზან ციფრულ სასწავლო ეპოქის მოთხოვნებს მოსწავლეების სასწავლო გამოცდილების გასაუმჯობესებლად;
- ❖ მონაწილეობა მიიღონ უკეთესი სკოლის შექმნაში, და მზად არიან ერთობლივად განახორციელონ ცვლილებები;
- ❖ გადაწყვეტილებები სასკოლო და საკლასო პრაქტიკის კვლევადან მიღებული მონაცემების საფუძველზე მიიღონ.

ჩვენი ტრენინგების ამსახველი ფოტოები



სკოლის გუნდები ტრენინგების განმავლობაში:

- ჩამოაყალიბებენ საერთო ხედვას და სკოლის ციფრული ინოვაციის შესახებ იდეებს გაუზიარებენ ერთმანეთს;
- ციფრული ინსტრუმენტის საშუალებით სკოლის თვით-შეფასების რეპორტს შექმნიან, ტექნოლოგიებით გამდიდრებულ სასწავლო პრაქტიკაში საკუთარ მიღწევებს და გამოწვევებს გააანალიზებენ;
- სპეციალური ონლაინ ინსტრუმენტის საშუალებით სკოლის ციფრულ სტრატეგიას შექმნიან და ონლაინში განათავსებენ;
- სკოლის ციფრულ დღის წესრიგს პოპულარიზებენ გაუწევენ სასკოლო საზოგადოებაში, მათი თანამონაწილეობის უზრუნველსაყოფად;
- ახალ ციფრულ ინსტრუმენტებს, სერვისებსა და მასალებს გაეცნობიან ინოვაციური ციფრული სასწავლო პრაქტიკის დასაწერად;
- ინოვაციურ პრაქტიკას სხვა სკოლებს გაუზიარებენ მათთან თანამშრომლობის გასაძლიერებლად.



სასკოლო სტრატეგია

პროექტის ფარგლებში ჩატარებული სხვადასხვა ციფრული კვლევებისა თუ გამოკითხვების პერიოდში გამოიკვეთა პრობლემა "სწავლა - სწავლებისას ცოდნათა შორის უთიერთკავშირის დამყარების სირთულეები დაწყებით საფეხურზე“. მასწავლებელთა გამოკითხვამ აჩვენა რომ ეს პრობლემა გამოწვეულია გაგება - გააზრებასთან დაკავშირებული სირთულეებით. ამიტომაც პროექტის ფარგლებში შემუშავებული სასკოლო სტრატეგიის ძირითადად ნაწილს, პირველ ეტაპზე, წარმოადგენს მოსწავლეებში გაგება-გააზრების ხელშეწყობის მიზნით შემდეგი ციფრული აქტივობების გამოყენება: edmodo.com; plickers.com; learningApps.org; Padlet.com. საპილოტე კლასად შერჩეულ იქნა III (2) კლასი.

ციფრული ნაბიჯები

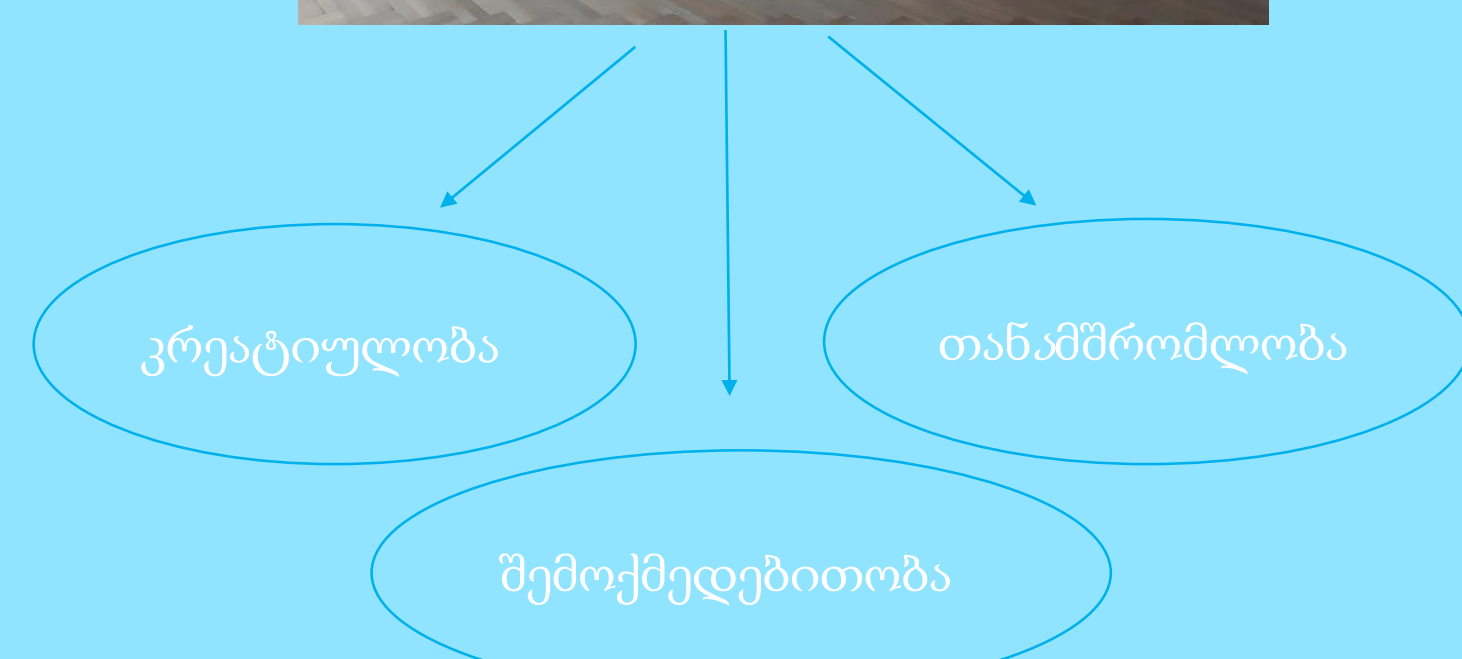
აქტივობები			
ნაბიჯი 1	ნაბიჯი 2	ნაბიჯი 3	ნაბიჯი 4
 კვლევა - აღმოჩენა და ინტერპრეტაცია	 პრობლემაზე ორიენტირებული იდეების გენერირება - ბრენისთორმი ნგი.	 ექსპერიმენტირება	 პროცესზე დაკვირვება და ანალიზი



ფინალური კონფერენცია

- ფინალური კონფერენცია ბათუმში გაიმართება. კონფერენციის განმავლობაში გუნდები ციფრული სასწავლო პრაქტიკის მაგალითებსა და წარმატებულ ისტორიებს გაუზიარებენ ერთმანეთს. ასევე ინფორმაციას მიიღებენ მსოფლიოში მიმდინარე უახლესი ტენდენციების შესახებ.

ციფრული საზოგადოება



პროექტის განხორციელების ვადები: თებერვალი - ივნისი, 2019 წელი