

ონლაინპლატფორმების გამოყენების უპირატესობები ქართული ენის სწავლებისას ADVANTAGES OF USING ONLINE PLATFORMS FOR TEACHING THE GEORGIAN LANGUAGE

თინათინ თუჩქია

კავკასიის უნივერსიტეტი

Tinatin Turkia

Caucasus University

 <https://orcid.org/0009-0004-0864-9506>

საკვანძო სიტყვები: ონლაინპლატფორმა, აქტიური სწავლება, ტექნოლოგიები

Keywords: online platform, active learning, technologies

ABSTRACT

Technological development after the COVID-19 pandemic has particularly impacted the educational space. During the pandemic, the use of technology was both necessary and inevitable, but now it is primarily necessary and desirable, as students and professionals alike feel comfortable using technological tools. Technological progress is advancing amid active globalization, especially evident in educational exchange programs. In Georgia, this has manifested in the introduction of non-Georgian-speaking, specifically English-speaking, faculties. For foreign students, the Georgian language has been included in the list of mandatory subjects, making it necessary to offer Georgian language instruction in various formats to cater to this target audience.

While many challenges arise when teaching the structural features of the Georgian language, the current focus of our research is to review online platforms that can be used in classroom lessons and to highlight their advantages and disadvantages. The relevance of this issue is shaped by several factors:

1. According to Geostat, the number of foreign students in Georgia increased by 22.5% in the past year alone. For the 2023-2024 academic year, a total of 30,701 foreign students are enrolled in Georgian higher education institutions, up from 25,069 in the previous year.
2. It is important to note that the influx of students from countries such as India, Jordan, Israel, Egypt, and Nigeria is particularly high at the moment. These are countries that do not share close cultural, territorial, or social ties with Georgia, meaning that the linguistic

and cultural readiness and motivation to learn the language are relatively low among these students. Therefore, teachers cannot rely solely on linguistic material and must also incorporate socio-cultural resources into their instruction.

3. The relevance of this work is further underscored by the fact that, according to academic schedules, students' study hours per week sometimes range from three to four hours. This necessitates refreshing the learning process during lectures to make education more effective. Since language learning is a practical process, it is essential to employ various active methods that engage and motivate students, making it easier for them to absorb new material—whether it involves memorizing vocabulary, mastering grammar nuances, or applying what they have learned in practice. In this regard, interactive games can increase motivation and make the learning process more enjoyable.

This paper will focus on two main platforms—Kahoot and Quizlet. Kahoot allows teachers to conduct interactive tests during lectures, which are visually engaging and presented in a quiz format. Quizlet enables students to create flashcards, tests, and other study resources, which are highly effective for memorizing and reviewing material. The study will explore examples from two different groups: one that incorporates technology extensively and another that uses more traditional teaching methods. Questionnaires completed by the students will also be analyzed, with a particular focus on their perceptions of technology integration in the learning process.

გლობალიზაციურ მსოფლიოში ინდივიდუალური თუ კოლექტიური მიგრაციები ნორმად იქცა. ქვეყნებისა და კულტურების ინტენსიური კონტაქტების ვითარებაში კი მიგრანტთათვის მიმღები ქვეყნის ყოფაში სწრაფი ინტეგრაცია ერთ-ერთი უმთავრესი სოციალური ამოცანაა. ამ ფონზე უცხოელებისათვის ქართული ენის სწავლების საკითხი უახლოეს წარსულთან შედარებით ბევრად უფრო მასშტაბური გახდა. ამ ეპოქას ტექნოლოგიური აღმავლობა ახასიათებს, რაც საგანმანათლებლო სფეროს განსაკუთრებულად დაეტყო; საგანმანათლებლო „მოძრაობა“, უპირველეს ყოვლისა, გაცვლით პროგრამებში იჩენს თავს. საქართველოში ეს არაქართულენოვანი, კონკრეტულად ინგლისურენოვანი, ფაკულტეტების გახსნაში გამოიხატა. უცხოელი სტუდენტებისთვის ქართული ენა, როგორც მიმღები ქვეყნის სახელმწიფო ენა, ქვეყნის კანონმდებლობისა და საერთაშორისო სტანდარტის შესაბამისად, სავალდებულო საგნების სიაშია, ამდენად, სასურველი შედეგის მისაღებად საჭირო გახდა ქართულის სწავლებაში ქართული ენის კურსის ოპტიმიზაცია და სამიზნე აუდიტორიისთვის ზედმიწევნითი მორგება..

ყოველწლიურად საქართველოს უცხო ქვეყნის უამრავი მოქალაქე სტუმრობს[1], სამსახურებრივი თუ საგანმანათლებლო მიზნით. მათი ინდივიდუალური ამოცანებიდან გამომდინარე, ქართული ენის სწავლის სხვადასხვა დონე და საჭიროება არსებობს. არსებული კურსები თუ საგანმანათლებლო დაწესებულებები ცდილობენ „საგანმანათლებლო ბაზრის“ მოთხოვნების შესაბამისად მუშაობას. სწავლების პროცესი, ზოგ შემთხვევაში ინტენსიურია, ზოგში - უფრო გახანგრძლივებული, მაგრამ ორივე შემთხვევაში სასურველი შედეგი უნდა იქნეს მიღწეული. ამისთვის კი აუცილებელია თანამედროვე, დღევანდელობაზე მორგებული მეთოდებისა და მიდგომების გამოყენება და მოსწავლის, სტუდენტის, დაინტერესებული პირის აქტიური ჩართვა სწავლის პროცესში.

თანამედროვე მიდგომა აქტიურად მიმართავს თამაშით სწავლების მეთოდს, რომელიც პროცესს სახალისოს და, გარკვეულწილად, კონკურენტულსაც ხდის (თუმცა, ცხადია, მიზანი გართობა კი არა, ინფორმაციის დამახსოვრების გაიოლებაა). ამ მიდგომით სწავლებისთვის განკუთვნილი დრო რამდენიმე ფაზად შეიძლება დაიყოს, თამაში კი გამოვიყენოთ იმ ფაზაში, რომელიც ახალი მასალის, ლექსიკური ერთეულებისა და გრამატიკული ერთეულების დამახსოვრებას, განმტკიცებას, განვლილი მასალის გადამეორებასა და პასიური მეხსიერების გააქტიურებას უკავშირდება.

თამაშით სწავლების მეთოდს ფესვი ანტიკური ხანიდან ეწყება. ჯერ კიდევ პლატონი საუბრობდა თამაშის მნიშვნელობაზე ბავშვების განათლებაში, თუმცა ამ მეთოდის ახალი, თანამედროვე, ფორმატი ბევრად უფრო გვიან ამუშავდა. ფორმალურ საგანმანათლებლო სივრცეში, თამაშით სწავლება

მე-18- მე-19 საუკუნეებში განვითარდა. ფრიდრიხ ფრიობელმა, საბავშვო ბაღის კონცეფციის შემქმნელმა, ბავშვის განვითარების პროცესში თამაშს განსაკუთრებული მნიშვნელობა მიანიჭა, პიაჟემ და ვიგოტსკიმ კიდევ უფრო გააღრმავეს ეს თეორია.

უცხო ენის სწავლა-სწავლების დროს ტექნოლოგიების გამოყენება განსაკუთრებულად აქტუალური გახდა მე-20 საუკუნის ბოლოსა და 21-ე საუკუნის დასაწყისში. შეიძლება რამდენიმე ეტაპის გამოყოფა:

1. ოთხმოცდაათიან წლებში ენის ლაბორატორიები და მულტიმედიური CD-ების აქტიური გამოყენება დაიწყო ენის შესწავლის პროცესში მოსასმენი სავარჯიშოებისათვის;
2. ინტერნეტის ყოველდღიურობაში შემოსვლამ, ორიათასიანი წლებიდან უამრავი ონლაინრესურსისა და აპლიკაციის შექმნა მოიტანა, მათი დახმარებით სტუდენტს დამოუკიდებლადაც შეუძლია ენის სწავლა (duolingo.com, rosettaStone.com). თუმცა, სამწუხაროდ, ამ საკმაოდ პოპულარულ აპლიკაციებს ქართული ენის შესწავლა არ აქვს და, შესაბამისად, ამ კუთხით მუშაობაა საჭირო;
3. ვირტუალური რეალობა, რომელიც 2020 წლიდან არსებობს, სტუდენტს საშუალებას აძლევს ენის სწავლება ინტერაქციულ და უნიკალურ გარემოში წარმართოს, პრაქტიკაში გამოიყენოს და გაიუმჯობესოს კომუნიკაციის უნარები.

კონკრეტული მოხსენების მიზანია უმაღლეს საგანმანათლებლო დაწესებულებებში სწავლების თანამედროვე მიდგომების გამოყენების პრაქტიკის განხილვა, მრავალფეროვანი ალტერნატიული მეთოდების თავმოყრა, შეფასება და საუკეთესო გამოცდილების გაზიარება-დანერგვა. ძირითადი ყურადღებას ვუთმობთ არსებული ონლაინპლატფორმების გაცნობას და ამ კუთხით უცხოელი პრაქტიკოსების გამოცდილების მიმოხილვას.

წინამდებარე სტატიაში განსაკუთრებულ ყურადღებას ორ მთავარ პლატფორმას - Kahoot-სა და Quizlet-ს დავუთმობთ. კაჰუტი მასწავლებელს საშუალებას აძლევს ლექციის დროს ჩაატაროს ტესტები, რომელსაც ახლავს თავისი ვიზუალიზაცია და, გარკვეულწილად, ვიქტორინის სახე აქვს, ხოლო ქვიზლეთში (quizlet.com) შესაძლებელია სტუდენტებმა თავადაც შექმნან მეხსიერების ბარათები (flashcards)[2], ტესტები და სხვა სასწავლო რესურსები, რაც მასალის დამახსოვრებისა და გამეორების თვალსაზრისით ძალიან ეფექტურია.

კვლევის ფარგლებში განხილულია ორი სხვადასხვა ჯგუფის მაგალითი. ერთი ჯგუფის მუშაობაში აქტიურადაა ჩართული ტექნოლოგიები და მეორესთან კი სწავლების ტრადიციული მეთოდებია გამოყენებული. ასევე წარმოვაჩინთ თავად სტუდენტების მიერ შევსებული იმ კითხვარების ანალიზს, სადაც ყურადღებაა გამახვილებული ტექნოლოგიების ინტეგრირების ავ-კარგზე.

ყოველ სემესტრში უნივერსიტეტის ხარისხის სამსახური ატარებს სტუდენტების კმაყოფილების

კვლევას, რაც სწავლების პროცესის გაუმჯობესებას ისახავს მიზნად. გამოკითხვის შედეგებიდან გამომდინარე, ერთ ჯგუფში, ღია კითხვის ფარგლებში, თხოვნა იყო შეეფასებინათ სახალისო აქტივობების მრავალფეროვნება, განსაკუთრებული აქცენტი გაკეთდა კაპუტზე, რასაც მანამდეც მივმართავდით, თუმცა არა განსაკუთრებული ინტენსივობით. მომდევნო სემესტრში ამ თხოვნას ხორცი შევასხით. დამხმარე ონლაინპლატფორმებს ინტენსიური სახე მივცით, პლუს ამას, აგრეთვე ერთ-ერთი სტუდენტის რეკომენდაციითაც, შევქმენით გუგლდოკის ფაილი, რომელიც ჯგუფის ყველა წევრისთვის იყო ხელმისაწვდომი (რედაქტირების უფლებით). გუგლდოკის გამოყენება საკმაოდ ეფექტური გამოდგა პრაქტიკული თვალსაზრისითაც. დღესდღეობით, როდესაც სტუდენტებს ნაკლებად აქვთ განვითარებული ისეთი ტიპის უნარები, როგორიცაა ჩანაწერების გაკეთება, კონსპექტების, ერთი საგნის ფარგლებში ერთი კონკრეტული რვეულის შექმნა, ეს ტექნიკური შესაძლებლობა ბევრი თვალსაზრისით აღმოჩნდა კარგი. უნდა აღინიშნოს, რომ ჰიბრიდული სწავლების პირობებში, როდესაც სტუდენტების ნაწილი აუდიტორიაშია, ნაწილი კი კომპიუტერის მიღმა, აუდიტორიაში განთავსებული დაფის გამოყენება არ არის ეფექტური, ენის სწავლების დროს კი განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია ვიზუალიზაცია, იქნება ეს ახალი ასოებერების, ახალი სიტყვებისა თუ გრამატიკული წესის ჩვენება. შესაბამისად, ვორდის დოკუმენტის გამოყენება ჩავანაცვლეთ გუგლდოკით. სტუდენტები ახალი მასალის დასწავლის დროს გუგლდოკში ლექციის დროს შეყვანილ მასალას შინ ახარისხებდნენ, აჯგუფებდნენ, ვიზუალურად ალამაზებდნენ, რაც კონკრეტულ მასალასთან სხვადასხვა ტიპის მიდგომას განაპირობებდა და დამახსოვრებაშიც ეხმარებოდა მათ.

ონლაინპლატფორმების ეფექტურობის გასაგებად სტუდენტებში ჩავატარეთ მცირე გამოკითხვა, რომელშიც მონაწილეობა მიიღო 50-მდე სტუდენტმა. წარმოვადგენთ რამდენიმე კითხვის შედეგს, რაც ადასტურებს ტექნოლოგიების მიმართ დადებით დამოკიდებულებას. კითხვაზე, რამდენად ხშირად გსურთ ონლაინპლატფორმების (მაგ., Kahoot, Quizlet) გამოყენება ქართული ენის სწავლების პროცესში? გამოკითხულ სტუდენტთა 90%-მა აღნიშნა, რომ სურს ონლაინპლატფორმების გამოყენება კვირაში მინიმუმ ერთხელ მაინც. საინტერესო იყო ჩვენთვის, რამდენად იაზრებდნენ სტუდენტები თუ რა კუთხით იყო ეს პლატფორმები ეფექტური, და კითხვაზე, რამდენად ეხმარებათ კაპუტი გრამატიკული წესების უკეთ გაგებასა და დამახსოვრებაში, სტუდენტების 80%-მა აღნიშნა, რომ Kahoot-ი ძალიან ეფექტურია გრამატიკული წესების სწავლისას. ეს მიუთითებს, რომ ინტერაქციული და სახალისო ფორმატი ხელს უწყობს რთული გრამატიკული კონცეფციების ათვისებას. კითხვამ, თუ რამდენად უმაღლესს სწავლის

მოტივაციას კაპუტით მუშაობა, ცხადყო, რომ 90% მიიჩნევს, რომ ონლაინპლატფორმები მათთვის მოტივაციური სტიმულია. ეს კი ადასტურებს, რომ თამაშის ელემენტებისა და ტექნოლოგიების ინტეგრაცია სწავლების პროცესში დადებითად მოქმედებს სტუდენტების ჩართულობაზე. აუცილებლად გამოსაყოფია სტუდენტების აზრი კითხვაზე, თუ რომელ უნარს ავითარებს უკეთ ონლაინპლატფორმების გამოყენება - მოსმენას, კითხვას, წერას თუ ლაპარაკს? სტუდენტების 75%-მა დაასახელა კითხვის უნარი, ეს შედეგი ხაზს უსვამს პლატფორმის ეფექტურობას წაკითხულის გააზრებისა და სწრაფი რეაგირების უნარების განვითარებაში.

კაპუტი (Kahoot.com)[3], რომელიც გამოკითხვის თვალსაზრისით საკმაოდ ეფექტური აღმოჩნდა, გვაძლევს შესაძლებლობას ტესტები შევადგინოთ ჩვენი სურვილისა და საჭიროების მიხედვით და, ასევე, გამოვიყენოთ სხვისი შექმნილი ტესტებიც. შესაძლებელია შევქმნათ ჯგუფის საჭიროებაზე მორგებული ტესტი, დავაჯგუფოთ თემატურად.

1. ტესტები ზმნების დასამახსოვრებლად;
2. ტესტები ლექსიკის დასამახსოვრებლად (რომელიც ასევე შეიძლება იყოს შინაარსობრივად დახარისხებული);
3. ტესტები თარგმანზე სამუშაოდ;
4. კომბინირებული ტესტები (შემაჯამებელი ტესტის სახით).

აღსანიშნავია, რომ კაპუტის უფასო ვერსიას შეზღუდული ფუნქციები აქვს, ფასიანისგან განსხვავებით, თუმცა უფასოს შეუძლია - მრავალპასუხიანი კითხვის შექმნა; სწორია-არასწორიას ვარიანტის შემოთავაზება; სლაიდზე ტექსტის დატანა და შემდგომ წაკითხულის გააზრების კითხვით შემოწმება; პასუხის სირთულიდან გამომდინარე, დროის გაზრდა-შემცირება და ქულების ორმაგი ოდენობის მინიჭება.

კაპუტის საშუალებით შესაძლებელია თვალყური მივადევნოთ კონკრეტული ჯგუფის პროგრესს და ტესტი მხოლოდ საჭიროებების მიხედვით შევადგინოთ. პროგრამა თავად აჩვენებს, რომელი კითხვა გაუძნელდა ჯგუფს.

ქვიზლეთი არის ონლაინ სასწავლო პლატფორმა, რომელიც დაარსდა 2005 წელს ენდრიუ საზერლენდის მიერ, როცა ის ჯერ კიდევ მეორე კურსის სტუდენტი იყო. თავდაპირველად შეიქმნა როგორც პირადი სასწავლო ინსტრუმენტი ფრანგული ენის შესასწავლად.

მისი ძირითადი ფუნქციებია, მეხსიერების ბარათები (ფლეშ ბარათები). მომხმარებლებს შეუძლიათ შექმნან და გამოიყენონ ციფრული ბარათები. სხვადასხვა რეჟიმი აქვს მასალის დასასწავლად (წერა, ტესტი, შეთავსება და ა.შ.).

1. თამაშები: სასწავლო თამაშები მასალის გასამეორებლად.
2. აუდიო ფუნქცია: ტექსტის წარმოთქმა სხვადასხვა ენაზე.

3. მობილური აპლიკაცია: სწავლა მობილურ მოწყობილობებზე.

ორივე პლატფორმა საკმაოდ ეფექტურია ენის სწავლების თვალსაზრისით, უბრალოდ, მათ შორის გარკვეული განსხვავებები არსებობს. დავასახელებთ რამდენიმე მათგანს: ქვიზლეთი ფოკუსირებულია ინდივიდუალურ მეცადინეობაზე, ხოლო კაჰუტი - ჯგუფურ აქტივობებზე. ქვიზლეთი იყენებს მეხსიერების ბარათებს, კაჰუტი კი - გამოკითხვის ფორმატს. ქვიზლეთი ხშირად გამოიყენება დამოუკიდებელი სწავლისთვის, კაჰუტი კი უფრო ხშირად კლასში ან ონლაინ სესიებში. კაჰუტი უფრო ინტერაქციულია და რეალურ დროში მიმდინარეობს, ქვიზლეთი კი უფრო მოქნილია დროში.

რა თქმა უნდა, ამ ონლაინპლატფორმებს ახლავს გარკვეული სირთულეები. ეს შეიძლება იყოს ტექნიკური გაუმართაობა (თუმცა ეს საკითხი ძირითადად მოგვარებულია საუნივერსიტეტო სივრცეებში), თუმცა არის ინტერნეტის ხარვეზის, ან გაჯეტების არქონის ალბათობაც. აგრეთვე, აუცილებელია ბალანსის დაცვა გართობასა და სწავლას შორის, ხანდახან, უფრო, საწყის ეტაპზე, თუ ჯგუფისთვის ახალია კონკრეტული პლატფორმები, თამაში უფრო მნიშვნელოვანია და შემთხვევითობის პრინციპით სწორი პასუხის მონიშვნა მეტად ხდება, ვიდრე სწორი ფორმისა თუ მნიშვნელობის რეალურად დამახსოვრება.

თუმცა კვლევამ აჩვენა, რომ საგანმანათლებლო თამაშები, როგორიცაა Kahoot-ი, შეიძლება ეფექტურად გამოიყენებოდეს უცხო ენის სწავლებისას. ეს თამაშები არა მხოლოდ ახალისებს გაკვეთილებს, არამედ ხელს უწყობს სტუდენტებს შორის თანამშრომლობასაც.

მსგავსი ტიპის თამაშები არა მხოლოდ გარე მოტივაციას ასტიმულირებს, არამედ Kahoot-ის მსგავსი თამაშები გრძელვადიან პერსპექტივაში ხელს უწყობს შინაგანი მოტივაციის განვითარებას და ცვლის სტუდენტების დამოკიდებულებას უცხო ენის შესწავლის მიმართ.

უნდა აღინიშნოს, რომ თამაშების გამოყენებამ დადებითი შედეგი გამოიღო უცხო ენაზე კითხვის

უნარების გაუმჯობესებაში. სტუდენტები აღნიშნავენ, რომ მობილიზება, კონკურენცია, ხშირი გამოცდები კითხვის უნარის დახვეწაში ეხმარებათ. ძალიან მნიშვნელოვანია, რომ მასწავლებლებმა კარგად გააცნობიერონ მსგავსი პლატფორმების სარგებელი განათლებაში, რათა შეძლონ წინასწარ დაგეგმონ მათი გამოყენება. შესაძლოა ზოგი პედაგოგისთვის არ იყოს ცნობილი მსგავსი საშუალებების არსებობა და სასურველია მათი გადამზადება, რათა გაეცნონ ვებტექნოლოგიებს და გააანალიზონ, როდის და როგორ შეიძლება მათი ეფექტურად გამოყენება. რა თქმა უნდა, აღსანიშნავია, რომ ახალი ტექნოლოგიები არ ცვლის სწავლების არსებულ მეთოდებს, არამედ ავსებს მათ. თამაშები უნდა განიხილებოდეს, როგორც სტუდენტების მოტივაციის საწყისი წერტილი და არა ლექციის ერთადერთი მიზანი.

[1] საქსტატის ცნობით, მხოლოდ ამ ბოლო წელს უცხოელი სტუდენტების რაოდენობა საქართველოში 22,5%-ით გაიზარდა. კონკრეტულად, 2023-2024 სასწავლო წლისთვის საქართველოს უმაღლეს სასწავლებლებში სულ 30 701 უცხოელი სწავლობს, წინა სასწავლო წელს კი მათი რაოდენობა იყო - 25 069.

[2] მეხსიერების ბარათი (ფლექს ბარათი) არის სასწავლო ინსტრუმენტი, რომელიც გამოიყენება ინფორმაციის დასამახსოვრებლად და ეს არის ორმხრივი ბარათი, სადაც ერთ მხარეს წერია კითხვა ან ტერმინი, ხოლო მეორე მხარეს - პასუხი ან განმარტება. მოსწავლე კითხულობს ერთ მხარეს და ცდილობს გაიხსენოს მეორე მხარის შინაარსი. შემდეგ ამოწმებს თავის პასუხს ბარათის მეორე მხარეს.

[3] კაჰუტი 2012 წელს დაარსდა ნორვეგიის მეცნიერებისა და ტექნოლოგიების უნივერსიტეტში, 2014 წლიდან საჯარო მოხმარებაში ჩაეშვა. ბოლო 12 თვის განმავლობაში 24,6 მილიონი აქტიური ანგარიში ფიქსირდება. მისი გამოყენება შესაძლებელია სკოლაშიც და უმაღლეს სასწავლებელში. ეფექტურია ენის სწავლებისას და აგრეთვე ნებისმიერი თეორიული ცოდნის შესამოწმებლად.

ლიტერატურა

Kaur, P., & Nadarajan, R. (2020). Language learning and teaching using Kahoot! International Journal of Modern Education, 2(1), 19-28. <https://doi.org/10.35631/IJMOE.25003>

Korkmaz, S., & Öz, H. (2021). Using Kahoot to improve reading comprehension of English as a foreign language learners. International Online Journal of Education and Teaching, 8(2), 1138-1150.