

საჯარო სამართლის იურიდიული პირი -  
ბათუმის შოთა რუსთაველის სახელმწიფო უნივერსიტეტი

ბრძანება № 01-08/21

~~15.06.~~ 2016 წ.

ქ. ბათუმი

ბსუ-ს უწყვეტი განათლების ცენტრში სკოლამდელი აღზრდის მიმართულების სატრენინგო მოდულის „სასკოლო მზაობის ჯგუფის აღმზრდელი“ დამტკიცების შესახებ

„უმაღლესი განათლების შესახებ“ საქართველოს კანონის 22-ე მუხლის, სსიპ - ბათუმის შოთა რუსთაველის სახელმწიფო უნივერსიტეტის წესდების მე-13 მუხლის, ბსუ-ს წარმომადგენლობითი საბჭოს 2015 წლის 11 დეკემბრის სხდომის №2 გადაწყვეტილების, „უწყვეტი განათლების ცენტრის“ დებულების მე-3 მუხლის მე-5 პუნქტის, „ბსუ-ს უწყვეტი განათლების ცენტრის საკოორდინაციო საბჭოს შემადგენლობის დამტკიცების შესახებ“ რექტორის მოვალეობის შემსრულებლის 2015 წლის 25 დეკემბრის № 01-08/58 ბრძანების, განათლების ფაკულტეტის საბჭოს სხდომის 2016 წლის 17 მაისის 5 დადგენილების და განათლების ფაკულტეტის დეკანის ასოც. პროფ. მ. მიქელაძის 2016 წლის 8 ივნისის № 644799 მოხსენებითი ბარათის საფუძველზე

ვბრძანებ:

1. დამტკიცდეს ბსუ-ს უწყვეტი განათლების ცენტრის სკოლამდელი აღზრდის სწავლების მიმართულების თანდართული სატრენინგო მოდული „სასკოლო მზაობის ჯგუფის აღმზრდელი“ (დანართი- №1).
2. დამტკიცებული პროგრამის განხორციელებისათვის საჭირო ღონისძიებების განხორციელება დაეწესოს „ბსუ-ს უწყვეტი განათლების ცენტრის“ პედაგოგთა პროფესიული განვითარებისა და სკოლამდელი აღზრდის სწავლების მიმართულების კოორდინატორს ასოც. პროფ. თ. ავალიანს.
3. ბრძანება ამოქმედდეს ხელმოწერისთანავე.

რექტორის მოვალეობის შემსრულებელი  
ასოც. პროფესორი

  
მ. ხალვაში

სასკოლო მზაობის ჯგუფის  
აღმზრდელოთა სატრენინგო  
მოდული

მოდულის/მოდულების დასახელება:

სასკოლო მზაობის ჯგუფის აღმზრდელის სატრენინგო მოდული

პროგრამის მიზნობრივი ჯგუფი/ჯგუფები:

სასკოლო მზაობის პროგრამის აღმზრდელები, საბავშვო ბაღის მეთოდისტები (თავისუფალი მსმენელები)

პროგრამაში ჩართვის წინაპირობა და შერჩევის მექანიზმი:

არ გააჩნია

პროგრამის/ქვეპროგრამის, მოდულის/მოდულების მისაღწევი საბოლოო შედეგები: ტრენინგზე მსმენელთა რაოდენობა:

20 მსმენელი

პროგრამის ხანგრძლივობა და დროში განაწილება:

საკონტაქტო საათების რაოდენობა - 25 საათი;

საკონსულტაციო საათების რაოდენობა - 3 საათი;

გამოცდა - 2 საათი.

ადამიანური რესურსი - მწვრთნელების/ტრენერების სავარაუდო რაოდენობა, წამყვანი მწვრთნელის/ტრენერის ვინაობა:

1 ტრენერი და 1 ტრენერის ასისტენტი (1 სატრენინგო ჯგუფთან)

მწვრთნელის/ტრენერის დატვირთვა დღეში:

I დღე - 6,5 საათი

II დღე - 6 საათი

III დღე - 6,5 საათი

IV დღე - 6 საათი

კონსულტაცია - 3 საათი (მსმენელისთვის ხელსაყრელ ნებისმიერ დროს)

გამოცდა 2 საათი

მატერიალური და ტექნიკური რესურსი:

მოდულს თან ერთვის სასკოლო მზაობის პროგრამის შემადგენელი კომპონენტები:

- I - პროგრამის შესავალი (პროგრამის აღწერა და ძირითადი პრინციპები);
- II - სასკოლო მზაობის საგანმანათლებლო სტანდარტი;
- III - აღმზრდელის სახელმძღვანელო;
- IV - სასკოლო მზაობის პროგრამის აქტივობების კრებული;
- V - სკოლამდელი ასაკის ბავშვის შეფასების ფორმა (შესავალი და 5-6 წლიანების ფორმა);

მოდულს აგრეთვე თან ერთვის უკუკავშირის ბლანკი (მონაწილის მიერ ტრენინგის შესაფასებლად) და ტრენერის სახელმძღვანელო მასალები.

რესურსები:

ტექნიკური აღჭურვილობა:

1. კომპიუტერი;
2. პროექტორი.

საკანცელარიო ნივთები:

1. წყვილი ფერადი ბარათები (10 წყვილი)
2. რვეული - მსმენელთა რაოდენობის მიხედვით
3. საწერი კალამი - 25 ცალი
4. ფლიფჩარტები - 1 შეკვრა
5. თაბახის ფურცელი A4 ზომის - 5 შეკვრა
6. მარკერი დაფის - 2 ცალი
7. მარკერი ფერადი/ფლომასტერი - 2 შეკვრა
8. ფერადი სტიკერები - 2 შეკვრა
9. ფერადი ფურცლები (5 ფერიანი) - 1 შეკვრა
10. სკოჩი (დიდი) - 1 ცალი
11. ქაღალდის წებო - 4 ცალი
12. მაკრატელი - 4 ცალი
13. ფურცელი A3 ზომის - 10 ცალი
14. სტეპლერი - 1 ცალი
15. ფაილი 1 შეკვრა
16. საქაღალდე (ბაინდერი) - 1 ცალი
17. კატრჯი - 1 ცალი

საბავშვო წიგნები:

1. რამდენიმე ილუსტრირებული წიგნი სკოლამდელი ასაკის ბავშვებისთვის.

სათამაშოები/თვალსაჩინოებები

1. 32 ბარათი 1 ჯგუფისთვის (მონაწილეთა რაოდენობის შესაბამისად, სულ 128 ან 160 ბარათი), თითოეული ჯგუფისთვის 8 ავეჯის, 8 ჭურჭლის, 8 ცხოველის, 8 ფრინველის გამოსახულებით;
2. რეკვიზიტები როლური თამაშებისთვის („მშენებლობა“ და „რაინდები“)
3. დღის გეგმის საილუსტრაციო ნიმუში;
4. წყვილი ბარათები (მემო) - სახლის დეტალების, სამშენებლო მასალისა თუ ტექნიკის გამოსახულებით;
5. ტომარა და მცირე ზომის ნივთები (თამაში „ჯადოსნური ტომარა“)
6. პორტფოლიოს ნიმუშები (2 ცალი)
7. ბარათები თემატური მიმართულების დასახელებით (3 -4 თითოეული მიმართულებისთვის)

ვიდეო/აუდიო ჩანაწერები:

1. „კითხვის სწავლების ეფექტური სტრატეგიები - ემერჯენტული წიგნიერება;  
<https://www.youtube.com/watch?v=Z6OUGsTNRhg>
2. ხარაჩოების გამოყენების წარმატებული მაგალითი - დაკავშირებული აქტივობის ვიდეო ჩანაწერი - აფიშის, წიგნის  
ყდის დამზადება <https://www.youtube.com/watch?v=uN7JF-uaKZU>
3. განსხვავებული სტილისა და რიტმის მუსიკის ჩანაწერები (მოულოდნელი გადასვლებით).

## ტრენინგის გეგმა

მოდულის სახელწოდება: სასკოლო მზაობის ჯგუფის აღმზრდელის სატრენინგო მოდული

I დღე (10:00-17:30)

ხანგრძლივობა 6,5 სთ

N	თემა/აქტივობა	აქტივობის საფეხურები/მოკლე აღწერა	დრო	რესურსები
1.1	ვინ ვართ ჩვენ? მონაწილეთა გაცნობა  <i>მიზანი:</i> <i>მონაწილეთა</i> <i>ურთიერთგაცნობა,</i> <i>ჯგუფის ერთობის</i> <i>შექმნა.</i>	<p>I საფეხური. (10 წუთი). ტრენინგები ესალმებიან მონაწილეებს და აცნობენ მათ ტრენინგის მიზნებს, დღის წესრიგს. მონაწილეებს აქვთ შეკითხვების დასმის საშუალება და უპასუხებს მათ შეკითხვებს ტრენინგთან და დღის წესრიგთან დაკავშირებით.</p> <p><i>შენიშვნა ტრენინგისათვის:</i> გააცანით ჯგუფს საკუთარი თავი და უთხარით მათ პროფესიული გამოცდილების და პირადი ცხოვრების შესახებ რამდენიმე დეტალი</p> <p>II საფეხური. (5 წუთი). სთხოვეთ ჯგუფის თითოეულ წევრს, გაესაუბროს მის გვერდით მჯდომ მეზობელს. (თავად შეარჩიეთ მონაწილე რომელიც დაიწყებს ამ პროცესს) და გაუზიარონ ერთმანეთს ინფორმაცია საკუთარი თავის შესახებ</p> <p><i>შენიშვნა ტრენინგებისთვის:</i> მარჯვნივ მჯდომ მეზობელთან გასაუბრების ნაცვლად, შეგიძლიათ სხვა გზით დააწყვილოთ მონაწილეები: გამოიყენეთ 10 წყვილი ბარათი, ვისაც შეხვდება ბარათები მსგავსი გამოსახულებით - ისინი შექმნიან წყვილს.</p>	45 წთ (10:00-10:45)	ფერადი ბარათები  ფლიპჩარტი, მარკერი

		<p>III საფეხური. (15 წუთი) სთხოვეთ თითოეულ წევრს, ჯგუფს გააცნოს/წარუდგინოს მათი მეზობელი</p> <p>IV საფეხური. (5 წუთი) სთხოვეთ ჯგუფს გამოკვეთონ ის ინფორმაცია, რომელიც ყველასთვის საერთოა. დაწერეთ ინფორმაცია ფორმატზე.</p> <p>V საფეხური. (10 წუთი) სთხოვეთ ჯგუფს გონებრივი იერიშის საშუალებით მოიფიქრონ აქტივობები, რომლებსაც შესთავაზებენ ბავშვებს, რომ ბავშვებმა გაიცნონ ერთმანეთი და მიიღონ ერთმანეთის შესახებ ინფორმაცია.</p>		
1.2	<p>ჯგუფის ძირითადი წესების განსაზღვრა</p> <p><i>მიზანი: ჯგუფში სამუშაო წესების განსაზღვრა, და ჩვენება მონაწილეთათვის, თუ როგორ შეიძლება ყველაფერი ამის განხორციელება სასკოლო მზაობის ჯგუფში.</i></p>	<p>I საფეხური. (5 წუთი) ტრენერი სთხოვს ჯგუფს იმსჯელონ და განსაზღვრონ ის ძირითადი წესები, რომელთა დაცვაც მიმდინარე ტრენინგს წარმატებულს გახდის. წესები პოზიტიურ ტონში უნდა იყოს ფორმირებული, კერძოდ, აქცენტი უნდა გაკეთდეს იმაზე, თუ რას ვაკეთებთ, და არა აკრძალვაზე - რა არ უნდა გავაკეთოთ (მაგალითად, მობილური ტელეფონები გადავიყვანოთ ვიბრაციის რეჟიმზე, ვუსმინოთ სხვებს მაშინ როდესაც ისინი ლაპარაკობენ.) მონაწილეთაგან წამოსულ იდეებს ტრენერი წერს ფორმატზე.</p> <p>II საფეხური. (5 წუთი). ტრენერი და მონაწილეები კენჭს უყრიან მიღებულ გადაწყვეტილებებს და შეარჩევენ 4 ან 5 წესს, რომელსაც უმრავლესობამ დაუჭირა მხარი</p> <p>III საფეხური. (10 წუთი). ტრენერი სთავაზობს მონაწილეებს ჯგუფის წესების ვიზუალურ ნიმუშებს, რომლებიც მიმზიდველი ცხრილის სახით იქნება წარმოდგენილი. განიხილეთ თუ რატომ არის მნიშვნელოვანი ბავშვების ჩართვა ჯგუფის წესების შემუშავების პროცესში.</p>	20 წთ (10:45-11:05)	<p>ფლიპჩარტი</p> <p>მარკერები</p> <p>ტრენერის საპრეზენტაციო მასალა (სასკოლო მზაობის ჯგუფის წესების ვიზუალური ნიმუშები; საპრეზენტაციო მასალა მზადდება აღმზრდელის სახელმძღვანელოზე დაყრდნობით - თავი 2 - ჯგუფის ერთობა, თავი 5 - ფიზიკური გარემო)</p>
1.3	სასკოლო მზაობის პროგრამა და შემადგენელი კომპონენტები	I საფეხური. (5 წუთი) ტრენერი მონაწილეებს აღუწერს პროგრამის შემუშავების პროცესს, განმარტავს სასკოლო მზაობის მნიშვნელობას და აღწერს პროგრამის ძირითად მიზნებს.	20 წუთი (11:05- 11:25)	ტრენერის საპრეზენტაციო მასალა (პროგრამის შესავალზე (პროგრამის აღწერა და ძირითადი პრინციპები)

	<p>მიზანი: მონაწილეები ეცნობიან სასკოლო მზობის პროგრამას, პროგრამის მიზნებს, ძირითად პრინციპებს და პროგრამის შემადგენელ კომპონენტებს</p>	<p>II საფეხური. (5 წუთი) ტრენერი მოკლედ წარმოადგენს პროგრამის ძირითად პრინციპებს. მონაწილეებს ეძლევათ კითხვების დასმის საშუალება პროგრამის ძირითადი პრინციპების შესახებ.</p>		
<p>1.4</p>	<p>თამაშის როლი ბავშვის სწავლასა და განვითარებაში</p> <p>მიზანი: მონაწილეებს ეძლევათ შესაძლებლობა გაანალიზონ, თუ რა როლს ასრულებს თამაში ბავშვის განვითარებაში და „თამაშ-თამაშით“ მიმდინარე სააღზრდელი პრაქტიკა ბავშვის სწავლის და განვითარების პროცესში.</p>	<p>I საფეხური*. (10 წუთი) ტრენერი ეკითხება მონაწილეებს, რომ გაიხსენონ მათი პატარაობა და მოიგონონ ის აქტივობები, რომელიც მათთვის განსაკუთრებით საინტერესო იყო და ის ემოციები, რომელსაც იწვევდა აღნიშნული აქტივობები (სულ დაახლოებით ოთხი აქტივობა).</p> <p>ტრენერს შესაძლოა ჰქონდეს მომზადებული ფლიპჩარტი, სადაც ის შეიტანს მონაწილეთა მოსაზრებებს პირველ სამ სვეტში (იხ. ცხრილის ნიმუში „ტრენერის სახელმძღვანელო მასალაში“).</p> <p>ბოლოს კი ტრენერი და მონაწილეები მსჯელობენ, დასახელებული თამაშობები რა უნარების განვითარებას უწყობდა ხელს და თუ არის მათ შორის მსგავსება და განსხვავება (შესაძლოა ეს იყოს ეზოში თამაში, როდესაც ისინი უფროსების გარეშე იყვნენ, ან საკუთარი ძალების გამოცდა სჭირდებოდათ.)</p>	<p>20 წთ (11:25 – 11:45)</p>	<p>ფლიპჩარტი მომზადებული ცხრილით.</p> <p>ტრენერის საპრეზენტაციო მასალა (აღზრდელის სახელმძღვანელოზე დაყრდნობით - თავი 1- თამაში)</p>
		<p>II საფეხური. (10 წუთი). ტრენერი ყურადღებას ამახვილებს სკოლამდელ ასაკში თამაშის მნიშვნელობაზე და ხაზს უსვამს აქტიურ გამოცდილებაზე დაფუძნებულ სასწავლო პროცესის უპირატესობას სწავლების ტრადიციულ მეთოდებთან შედარებით.</p>		



<p>1.5</p>	<p>სასკოლო მზაობის ჯგუფის დღის განრიგი</p> <p><i>მიზანი: აქტივობის მიზანია მონაწილეებმა გაითავისონ სასკოლო მზაობის ჯგუფის დღის განრიგი და თავად მიიღონ მონაწილეობა მის განხორციელებაში.</i></p>	<p>I საფეხური*. (15 წუთი). ტრენერი გამოაკრავს დღის განრიგის ნიმუშს. მოკლედ მიმოიხილავს დღის განრიგის შედგენის ძირითად პრინციპებს და შემადგენელ ნაწილებს. ტრენერი წარმოადგენს ნახევარდღიანი და სრულდღიანი პროგრამის დღის განრიგის ნიმუშებს.</p> <p>ტრენერი იწყებს ჯგუფში მიღებისა და დილის შეხვედრის სიმულირებას. ტრენერები („აღმზრდელი“ და „თანაშემწე“) და მონაწილეები სხდებიან წრეში. ტრენერი მოკლედ აცნობს და აჩვენებს „ბავშვებს“ დღის გეგმას. ტრენერი მონაწილეებს ეკითხება, „რა საქმიანობა გვაქვს ახლა განრიგის მიხედვით?“ მიანიშნებს კვლევისა და აღმოჩენის დროზე და ხაზს უსვამს, რომ ჩვენ ახლა შევეცდებით გავეცნოთ ჩვენს გარშემო არსებული სახლებს.</p> <p>აქტივობის დასრულების შემდეგ ჯგუფის წევრები გამოთქვამენ საკუთარ მოსაზრებებს დილის მიღებასა და წრეში შეხვედრაზე.</p> <p>II საფეხური*. (10 წუთი). ტრენერი მონაწილეებს სთხოვს, რომ მათგან 4 ადამიანი იყოს დამკვირვებელი, იმისათვის რომ გარედან შეაფასოს ჯგუფებში მიმდინარე პროცესი (სთხოვს მონაწილეებს, ხელი აწიონ, თუკი სურთ დამკვირვებლის როლში ყოფნა). ტრენერი უხსნის მონაწილეებს რა საქმიანობებია დაგეგმილი „კვლევისა და აღმოჩენის დროს“ და რომელ „ცენტრებში“. მონაწილეები ირჩევენ, რომელ ცენტრში სურთ მუშაობა. ტრენერი აღუწერს რომელ ცენტრში რომელი საქმიანობა მიმდინარეობს (პროექტი, აქტივობა, როლური თამაში, წესებიანი თამაში) და შეახსენებს მონაწილეებს, რომ მათ შეუძლიათ სხვა ცენტრებშიც ითამაშონ ცენტრის რესურსებით. თუ მონაწილეთა მნიშვნელოვანი ნაწილი ერთ ცენტრს ირჩევს, ტრენერი უხსნის, რომ ამ ცენტრში ერთოდროლოდა მხოლოდ 4 (ან 5) ბავშვს შეუძლია მუშაობა, ამიტომ დროებით სხვა ცენტრში ითამაშოს, და მოგვიანებით შეძლებს ამ ცენტრში თამაშს.</p> <p>III საფეხური. (15 წუთი). მონაწილეები ცენტრებში მუშაობენ თითოეულ ჯგუფს ჰყავს თავისი დამკვირვებელი. დამკვირვებელი აკვირდება:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. რა ტიპის საქმიანობებს ჰქონდა ადგილი?</li> <li>2. ეხმარებოდა აღნიშნული აქტივობები ბავშვებს შორის თანამშრომლობას?</li> <li>3. ხდებოდა თუ არა სააზროვნო უნარების, პრობლემის გადაჭრის უნარის განვითარება?</li> </ol> <p>IV საფეხური. (15 წუთი) ტრენერი სთხოვს მონაწილეებს გამოთქვან მოსაზრებები განხორციელებულ საქმიანობებთან დაკავშირებით. ტრენერი აღწერს „კვლევისა და აღმოჩენების დროს“- ხანგრძლივობა, მნიშვნელობა, მიზანი, საქმიანობები.</p>	<p>55 წთ (11:45 – 12: 40)</p>	<p>დღის განრიგის ნიმუშები;</p> <p>ილუსტრირებული წიგნები</p> <p>კუბურები;</p> <p>ფერადი ფურცლების შეკვრა;</p> <p>წებოვანი ლენტი (სკოჩი);</p> <p>ქაღალდის წებო;</p> <p>მაკრატელი;</p> <p>თაბახის ფურცლები;</p> <p>ფლომასტერები/ფანქრები;</p> <p>წყვილი ბარათები - სხვადასხვა სახლის ან სახლის დეტალების, სამშენებლო მასალისა თუ ტექნიკის გამოსახულებით</p> <p>რეკვიზიტები როლური თამაშისთვის</p> <p>ტრენერის საპრეზენტაციო მასალა (აღმზრდელის სახელმძღვანელოზე დაყრდნობით- თავი 10, კვლევა და აღმოჩენა).</p>
------------	---	---	-----------------------------------	--

1.6	<p>ფიზიკური აქტივობები</p> <p>მიზანი: ფიზიკური აქტიურობის მნიშვნელობის გაცნობა და მისი პრაქტიკული განხორციელება ჯგუფში.</p>	<p>I საფეხური*. (10 წუთი) ტრენერი ეკითხება მონაწილეებს, თუ რა აქტივობებს მიმართავენ ბავშვების ფიზიკური განტვირთვისთვის? ტრენერის მიერ შეთავაზებული ფიზიკური აქტივობის განხორციელება.</p> <p>II საფეხური. (5 წუთი) ტრენერი ეკითხება მონაწილეებს, თუ რა უნარების განვითარებას უწყობს ხელს აღნიშნული აქტივობა?</p> <p>III საფეხური. (5 წუთი). ტრენერი აღწერს ფიზიკური აქტივობებისა და ეზოში თამაშის მნიშვნელობას</p>	20 წთ (12:40-13:00)	ტრენერის საპრეზენტაციო მასალა (ალმზრდელის სახელმძღვანელოზე დაყრდნობით- თავი 11-ეზოს მოძრავი თამაშები)
<b>შესვენება 60 წთ (13:00 - 14:00)</b>				
1.7	<p>წიგნის დრო</p> <p>კითხვა - პასუხი</p> <p>სასწავლო ფილმის გარჩევა</p> <p>ინტერაქტიული ლექცია</p> <p>მიზანი: წიგნიერების კომპეტენციის განვითარების მნიშვნელობის გაცნობიერება სკოლამდელ ასაკში</p>	<p>I საფეხური* (20 წუთი) ტრენერი ეკითხება მონაწილეებს - რა გვაქვს შემდეგი დღის განრიგში? აღწერს წიგნის დროს.</p> <p>ამის შემდეგ ტრენერი ეკითხება მონაწილეებს, როგორ ესმით მათ ცნება „წიგნიერება“ და აფიქსირებს მონაწილეთა მოსაზრებებს ფლიპჩარტზე.</p> <p>ტრენერი განმარტავს წიგნიერებას, 5-6 წლის ბავშვების მისაღწევ შედეგებს, აღწერს წიგნიერების უნარ-ჩვევების განვითარების ზოგად სტრატეგიებს.</p> <p>II საფეხური* (10 წუთი). ტრენერი მონაწილეებს ყოფს 4 ჯგუფად. ჯგუფებად დაყოფის წესი: მონაწილეები შემთხვევითი შერჩევის პრინციპით ირჩევენ 4 ფერის ბარათებს. ჯგუფი ემზადება ვიდეო ჩანაწერის სანახავად (ფილმი ციკლიდან კითხვის ეფექტური მეთოდები - „ემერჯენტული წიგნიერება“ (3 წთ - უხმოდ). ტრენერი სთავაზობს მონაწილეებს ვიდეოზე დაკვირვების სქემას. ერთი ჯგუფი აკვირდება და აღრიცხავს თუ რას აკეთებენ ბავშვები; მეორე - რას აკეთებს უფროსი? მესამე ჯგუფი - რა გარემოში არიან ბავშვები, რა მატერიალური რესურსები არის მათ გარშემო? მეოთხე - აფიქსირებენ ემოციებს ბავშვების სახეზე. მონაწილეები ავსებენ დაკვირვების სქემას. ჯგუფებს რიგ-რიგობით ეძლევათ საშუალება გამოთქვან მოსაზრებები დაკვირვებების შესახებ.</p>	30 წთ (14:00- 14:30)	<p>ლეპტოპი, პროექტორი.</p> <p>ემერჯენტული წიგნიერება“ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Z6OUGsTNRhg">https://www.youtube.com/watch?v=Z6OUGsTNRhg</a> (3:00-დან 6:13-მდე.</p> <p>ტრენერის საპრეზენტაციო მასალა (ალმზრდელის სახელმძღვანელოზე დაყრდნობით- თავი 21-მეტყველება, კომუნიკაცია, წიგნიერება)</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=OJ_8zUjbfB8">https://www.youtube.com/watch?v=OJ_8zUjbfB8</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=8bLFV3Vwoqc">https://www.youtube.com/watch?v=8bLFV3Vwoqc</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=jNJ_mNjYNvU">https://www.youtube.com/watch?v=jNJ_mNjYNvU</a></p>

1.8	<p>ტექსტის საჩვენებელი კითხვა</p> <p>„ცხელი სკამი“</p> <p>მიზანი: საჩვენებელი კითხვის ტექნიკისა და სტრატეგიის ცხელი სკამი დემონსტრირება.</p>	<p>I საფეხური. (5 წუთი) ტრენერი ეკითხება მონაწილეებს როგორ არჩევენ წიგნებს ბავშვებისთვის? ისმენს მათ მოსაზრებებს და ხაზს უსვამს, რომ წიგნი უნდა იწვევდეს პატარებში ემოციას, გადმოსცემდეს ბავშვებისთვის ნაცნობ/ავთენტურ სიტუაციას; მისი ლექსიკა პატარებისთვის გასაგები უნდა იყოს და ილუსტრაცია შესაძლებლობას იძლეოდეს რომ პატარებმა აღიქვან სიუჟეტი.</p>	30 წუთი (14:30-15:00)	რამდენიმე ილუსტრირებული წიგნი სკოლამდელი ასაკის ბავშვებისთვის
		<p>II საფეხური* (15 წუთი). ტრენერი ხაზს უსვამს, რომ სანამ ბავშვებს წიგნს წაუკითხავთ, მნიშვნელოვანია რომ ვიზრუნოთ მათ მოტივირებასა და უკვე არსებული ცოდნის გააქტიურებაზე. ჯგუფი იყოფა ორ მცირე ჯგუფად. თითოეულ ჯგუფს ეძლევა თემა, რომლის შესაბამისად არჩევენ წიგნს. თითოეულ ჯგუფში ერთ-ერთი მოხალისე ახდენს ბავშვებისთვის კითხვის პროცესის მოდელირებას. ტრენერი განუმარტავს მონაწილეებს სტრატეგიას „ცხელი სკამი“.</p>		
		<p>III საფეხური (10 წუთი). ტრენერი ხაზს უსვამს, რომ საჩვენებელი კითხვა (მასწავლებლის მიერ ბავშვებისთვის ხმამაღლა კითხვა) არის ძალზედ სასარგებლო მეთოდი წიგნიერების განვითარებისათვის. ტრენერი აჯამებს, რომ პირველ რიგში მნიშვნელოვანია გამოვიწვიოთ ბავშვები: ვაჩვენოთ წიგნის ყდა, ილუსტრაციები და გამოვათქმევინოთ ბავშვებს მოსაზრებები. ტექსტის დასრულების შემდეგ კი ვკითხოთ ბავშვებს, მოეწონათ თუ არა ტექსტი, შეკითხვებით დავეხმაროთ ტექსტის გააზრებაში.</p>		
1.9	<p>5-6 წლის ასაკის ბავშვის სწავლისა და განვითარების შედეგები (სტანდარტი)</p> <p>მიზანი: 5-6 წლის ასაკის ბავშვის სწავლისა და განვითარების შედეგების მნიშვნელობის გააზრება და მისი დაკავშირება შესრულებულ აქტივობებთან.</p>	<p>I საფეხური. (5 წუთი) ტრენერი ეკითხება მონაწილეებს, თუ რა სფეროებს მოიცავს ადრეული ასაკის ბავშვის განვითარების სტანდარტები? აფიქსირებს მონაწილეთა მოსაზრებებს და აჯამებს, რომ ეს არის ჯანმრთელობა და ფიზიკური განვითარება, სწავლისადმი მიდგომა, სოციალურ-ემოციური განვითარება; შემეცნებითი განვითარება და ზოგადი ცოდნა; მეტყველება, წიგნიერება და კომუნიკაცია. ტრენერი წარუდგენს მონაწილეებს საპრეზენტაციო მასალას, სადაც არის მოცემული სტრუქტურა.</p>	35 წთ (15:00-15:35)	5-6 წლის ასაკის ბავშვის სწავლისა და განვითარების შედეგები (სასკოლო მზაობის სახელმწიფო საგანმანათლებლო სტანდარტი)
		<p>II საფეხური. (20 წთ). ტრენერი მონაწილეებს სთავაზობს ჩამოთვალონ ის საქმიანობები, რომელიც ახლახან შეასრულეს: კერძოდ, მაღალი კოშკის აშენება, ოცნების სახლის დახატვა, „მშენებლობა“, მემო, ფიზიკური თამაში, საჩვენებელი კითხვა, „თავისუფალი ცეკვა“.</p> <p>ტრენერი მონაწილეებს ყოფს 5 ჯგუფად და სთხოვს მათ აირჩიონ რომელიმე ზემოთ ჩამოთვლილი საქმიანობა და დააკავშირონ ის დაკვირვებად შედეგთან/შედეგებთან, მიმართულებასთან, ქვესფეროსთან და სფეროსთან.</p>		

	აქტივობებთან.	III საფეხური (10 წუთი) მონაწილეები გამოთქვავენ მოსაზრებებს იდა იმართება დისკუსია.		
1.10	<p>აღმზრდელის სახელმძღვანელოს სტრუქტურა და შინაარსი; პროგრამის ძირითადი საფუძვლები</p> <p>მიზანი: აღმზრდელის სახელმძღვანელოს სტრუქტურის გაცნობა; პროგრამის ძირითადი საფუძვლების გაანალიზება; შეჯიბრის ტიპის თამაშის გათამაშება, მისი შემსუბუქების სტრატეგიების გააზრება.</p>	<p>I საფეხური (10 წუთი). ტრენერი მონაწილეებს წარუდგენს აღმზრდელის სახელმძღვანელოს სტრუქტურის და შინაარსის მოკლე მიმოხილვას.</p> <p>II საფეხური (15 წთ). ტრენერი მონაწილეებს უხსნის, რომ ახლა ითამაშებენ, ოღონდ თამაში ეყრდნობა აღმზრდელის სახელმძღვანელოს, ამიტომ სთხოვს მონაწილეებს, რომ 15 წუთი დაუთმონ პროგრამის ძირითადი საფუძვლების ნაწილის (თავი 1,2,3,4) გამოცნობას.</p> <p>III საფეხური*. (20 წუთი) განმარტეთ თამაში: ტრენერი ქმნის 4 გუნდს. ეკრანზე განათავსებს შეკითხვებს სასკოლო მზაობის პროგრამის ძირითადი საფუძვლების შესახებ. გუნდებს ექნებათ 5 წუთი იმისათვის, რომ გასცენ შეკითხვებს პასუხები (შეგვიძლია მივუთითოთ გვერდებიც, სადაც არის ინფორმაცია წარმოდგენილი, მაგრამ სჯობს თავადაც მოახდინონ დოკუმენტში ნავიგაცია).</p> <p>ჯგუფები წარმოადგენენ წერილობით საკუთარ პასუხებს. თქვენ გამოაკრავთ სამივე გუნდის პასუხს კითხულობთ მათ. გუნდი, რომელიც გასცემს სწორ პასუხს - მიიღებს 1 ქულას. გუნდი, რომელიც საუკეთესო პასუხს გასცემს (ამისათვის ჩატარდება კენჭისყრა), მიიღებს დამატებით ქულას.</p> <p>მას შემდეგ რაც ოთხი რაუნდი იქნება გათამაშებული, თითოეულ გუნდს უნდა ჰქონდეს სულ მცირე 3 ქულა რომ თამაში დასრულდეს.</p> <p>IV საფეხური (15 წუთი). ტრენერი აჯამებს თამაშს და განიხილავს იმ სტრატეგიებს, რომლებიც ამსუბუქებს წესებიანი თამაშის ასპექტებს: ჯგუფური მუშაობა; შანსები, რომ მოიგონ, თამაში სრულდება, რადგან დრო ამოწურულია ან იმიტომ, რომ ყოველ გუნდს ჰყავს სულ მცირე, ერთი გამარჯვებული (არა იმიტომ, რომ გუნდს აქვს უმეტესი ქულები) და ა.შ. ასეთი მიდგომის გამოყენება მნიშვნელოვანია ბავშვებთან თამაშების დროს. სთხოვეთ მონაწილეებს წარმოთქვან სხვა იდეები შეჯიბრის ელემენტის შესამსუბუქებლად.</p>	60 წთ (15:35-16:35)	<p>ლუბტოპი პროექტორი;</p> <p>ტრენერის საპრეზენტაციო მასალა (აღმზრდელის სახელმძღვანელოზე დაყრდნობით- სარჩევი, თავები 1,2, 3, 4);</p> <p>თაბახის ფურცლები.</p> <p>აღმზრდელის სახელმძღვანელო</p> <p>ტრენერის საპრეზენტაციო მასალა (აღმზრდელის სახელმძღვანელოზე დაყრდნობით- თავი 1-თამაში)</p>
1.11	<p>მაღალი სააზროვნო უნარები</p> <p>მიზანი: აქტივობების დემონსტრირება, რომელიც მიმართულია სააზროვნო</p>	<p>მას შემდეგ რაც მონაწილეები გაეცნენ ოთხ ძირითად საფუძველს, ტრენერი სთავაზობს საფუძვლების პრაქტიკული დემონსტრირების გზებს.</p> <p>I საფეხური (15 წუთი) წესებიანი თამაში - ოთხი ცალი ერთნაირი. ტრენერი მონაწილეებს ანაწილებს 5 წევრიან ჯგუფებად. ასეთი ჯგუფი შეიძლება 3-4 გამოვიდეს. თითოეულ მოთამაშეს ურიგებს 4 ბარათს (თამაში რჩება მაგიდაზე ამოზრუნებული აგრეთვე 12 ბარათი). მონაწილეების მიზანია შეაგროვონ ერთი სახეობის ობიექტები (მაგ., ავეჯი, ჭურჭელი, ცხოველები და ა.შ). მონაწილე იმატებს ბარათს, და თავად წყვეტს, მას დაიტოვებს თუ არა, თუ</p>	30 წთ (16:35-17:05)	<p>ბარათები (სხვადასხვა 4 კატეგორიის ობიექტებით).</p> <p>ტრენერის საპრეზენტაციო მასალა (აღმზრდელის</p>

	<p>უნარების ფორმირებისაკენ.</p>	<p>დაიტოვებს, საერთო დასტაში აბრუნებს რომელიმე სხვა ბარათს ხელიდან.</p> <p>II საფეხური. (5 წუთი). ტრენერი განიხილავს მონაწილეებთან ერთად ამ ტიპის თამაშის დადებით მხარეებს და სააზროვნო უნარების ხელშეწყობის ძირითად სტრატეგიებს.</p>		<p>სახელმძღვანელოზე დაყრდნობით- თავი 3 - აზროვნება)</p>
<p>1.12</p>	<p><b>დღის შეჯამება</b></p> <p>მიზანი: შემაჯამებელი წრის სიმულაცია - რეფლექსია განვლილ დღეზე</p>	<p>I საფეხური. შემაჯამებელი წრე მონაწილეებს (ისევე როგორც ბავშვებს) საშუალებას აძლევს, შინ წასვლამდე შეიკრიბონ როგორც ერთი ჯგუფის წევრები, დაასრულონ დღე და მოემზადონ სამომავლო საქმიანობებისთვის. ტრენერი განმარტავს შემაჯამებელი წრის მნიშვნელობას. ტრენერი სთხოვს მონაწილეებს, რომ კვლავ ჩადგნენ ბავშვების როლში და ეკითხება, თუ რა გააკეთეს დღეს? რამ გაახარა, გაახალისა დღის განმავლობაში? მადლობას უხდის კომენტარებისა და მოსაზრებათა გამოთქმისთვის.</p> <p>II საფეხური. ტრენერი მონაწილეებს სთხოვს, რომ პატარა ბარათებზე დაწერონ სამი მნიშვნელოვანი რამ, 2 შეკითხვა და 1 რჩევა, რომელსაც მოგვცემენ ტრენინგის გაუმჯობესების მიზნით.</p> <p>III საფეხური. ტრენერი საშინაო დავალებას აძლევს მონაწილეებს, რომ მათ წაიკითხონ რამდენიმე თავი აღმზრდელის სახელმძღვანელოდან პროგრამის ძირითადი საფუძვლები (თავი 1, თავი 2, თავი 3, თავი 4), დღის განრიგი (თავი 7) და ერთი დღე სასკოლო მზაობის ჯგუფში (სახელმძღვანელოს დანართი)</p> <p>შენიშვნა ტრენერებისთვის: ტრენერი მეორე დღისთვის ამუშავებს მონაწილეთაგან მიღებულ უკუკავშირს და აჯგუფებს, თუ რა იყო ყველაზე მეტად მნიშვნელოვანი, რა შეკითხვები დაისვა და პასუხობს ამ შეკითხვებს და აღნიშნავს, შესაძლებელი არის თუ არა რჩევის გათვალისწინება.</p>	<p>25 წუთი (17:05-17:30)</p>	<p>ბარათები</p> <p>(შემაჯამებელი შეხვედრისთვის ტრენერი ემზადება აღმზრდელის სახელმძღვანელოს მე-15 თავის შესაბამისად)</p>

მეორე დღე (10:00-17:00)

ხანგრძლივობა 6 სთ

N	თემა/აქტივობა	აქტივობის საფეხურები/მოკლე აღწერა	დრო	რესურსები
2.1	საშინაო დავალების უკუკავშირი <i>მიზანი: წინა სამუშაო დღის რეფლექსია</i>	მეორე სატრენინგო დღე იწყება მონაწილეთა უკუკავშირისთვის მადლობის გადახდითა და დასმულ შეკითხვებზე პასუხით. აგრეთვე სთხოვს გამოთქვან კომენტარები და დასვან შეკითხვები საშინაო დავალების (წაკითხული თავების) შესახებ. (20 წუთი)	20 წთ (10:00-10:20)	ბარათები უკუკავშირით
2.2	დღის განრიგში შემავალი საქმიანობები და პროცესები <i>მიზანი: დღის განრიგის შესახებ ცოდნის განმტკიცება</i>	ტრენერი შეახსენებს მონაწილეებს წინა დღით დემონსტრირებულ საქმიანობებს და დამატებით განმარტავს საქმიანობებს მცირე ჯგუფებში. ტრენერი მოკლედ მიმოიხილავს რუტინულ პროცესებსა (კვება, გარდამავალი პერიოდები, უსაფრთხოების დაცვა) და მათი ორგანიზების მნიშვნელობას	15 წუთი (10:20-10:35)	ტრენერის საპრეზენტაციო მასალა (აღმზრდელის სახელმძღვანელოზე დაყრდნობით- თავი 8 - საქმიანობები, თავი 13- კვება, თავი 14- გარდამავალი პერიოდები, თავი 16- უსაფრთხოება)

<p>2.3</p> <p>სასკოლო მზაობის პროგრამის ძირითადი პრინციპები</p> <p>მიზანი: სასკოლო მზაობის პროგრამის ძირითადი პრინციპების პრაქტიკული გამოყენების შესაძლებლობის გააზრება.</p>	<p>I საფეხური. (10 წუთი) ტრენერი აძლევს მონაწილეებს დროს, რომ დაკვირვებით წაიკითხონ პროგრამის ძირითადი პრინციპები და გაიაზრონ მათი არსი და მნიშვნელობა.</p> <p>პარალელურად ოთახის ოთხივე კუთხესთან ტრენერი კედელზე ამაგრებს წყვილ ფორმატს. თითოეული ქალაქის ზედა ნაწილში წარმოდგენილია პროგრამის რვა ძირითადი პრინციპიდან ერთ-ერთი (პროგრამის შესავალი, გვ 6-8). ფორმატზე გავლენულია ვერტიკალური ხაზი ფურცლების შუაში, ხაზის ერთ ნაწილში წერია „დემონსტრირებული“, მეორე ნაწილში - „ახალი“.</p> <table border="1" data-bbox="584 432 1294 555"> <tr> <th>დემონსტრირებული</th> <th>ახალი</th> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> </table> <p>შესაძლოა საჭირო გახდეს დამატებითი ქალაქის გამოყენება თითოეული პრინციპისთვის.</p>	დემონსტრირებული	ახალი			<p>55 წთ (10:35-11:30)</p>	<p>ფორმატის ფურცლები; პროგრამის შესავალი</p> <p>აღმზრდელის სახელმძღვანელო</p>
დემონსტრირებული	ახალი						
	<p>II საფეხური (20 წუთი). მონაწილეები იყოფიან ოთხ ჯგუფად. თითოეული გუნდი იწყებს მუშაობას ორ პრინციპზე და განიხილავს, როგორ ხდება ამ პრინციპების გამოყენება ნიმუშში - „ერთი დღე სასკოლო მზაობის ჯგუფში“, რომელსაც ისინი გაეცნენ გუშინ, ტრენინგის შემდეგ (აღმზრდელის სახელმძღვანელოს დანართი). მონაწილეები ამოიკითხავენ საჭირო ინფორმაციას, შეთანხმდებიან ერთმანეთთან და ჩაწერენ „დემონსტრირებული-ს“ ნაწილში.</p> <p>გაცნობილ ნიმუშზე დაყრდნობით, მონაწილეები მოიფიქრებენ პრინციპების გამოყენების სხვა გზებს, რომლებიც არ იყო დემონსტრირებული წაკითხულ მასალაში. აკეთებენ შესაბამის ჩანაწერებს ცხრილის ნაწილში „ახალი“.</p>						

		<p>III საფეხური (10 წუთი) გუნდები მოძრაობენ ოთახში საათის ისრის მიმართულებით და ჩერდებიან მათთან ახლოს განთავსებულ ფორმატთან. ისინი წაიკითხავენ დაწერილს და მოიფიქრებენ ახალ მოსაზრებებს პრინციპების შესახებ, როგორც „დემონსტრირებულის“, ისე „ახალის“ ნაწილში, რაც უნდა განსხვავდებოდეს იმ მოსაზრებებისგან, რომელიც წინა ჯგუფმა დაწერა. პროცესი მეორდება კიდევ ორჯერ, სანამ ყველა გუნდი არ წარმოადგენს მაგალითებს 8 -ვე პრინციპზე.</p>		
		<p>IV საფეხური. (5 წთ). ოთხივე ჯგუფი უბრუნდება იმ პრინციპებს, რომელიც მათ პირველად დაწერეს. ისინი წაიკითხავენ ყველა ვერსიას, და შეარჩევენ საუკეთესო, 1 ან 2 იდეას ფორმატის იმ ნაწილში სადაც წერია „ახალი“. თითოეული ჯგუფი წარმოადგენს საკუთარ ვერსიას ყველა დანარჩენი მონაწილეებისათვის</p>		
2.4	<p>პროგრამის ძირითადი საფუძვლების განმტკიცება</p> <p>მიზანი: ძირითად საფუძვლებზე დაყრდნობით აქტივობათა დამოუკიდებლად შექმნა.</p>	<p>I საფეხური. (5 წუთი) ტრენერი მონაწილეებს ყოფს 4 ჯგუფად. თითოეული ჯგუფის წარმომადგენელი შემთხვევითი შერჩევის პრინციპით ირჩევს დასახელებული 4 ძირითადი საფუძვლიდან რომელიმეს (კერძოდ: თამაში, აზროვნება, შესაბამისობა და ჯგუფის ერთობა).</p> <p>II საფეხური. (25 წუთი) თითოეული ჯგუფი შესაბამისად მოიფიქრებს ერთ საქმიანობას, რომელშიც წარმოდგენილი იქნება ერთი ან ორი იდეა/სტრატეგია/პრინციპი სახელმძღვანელოს შესაბამისი თავიდან.</p> <p>III საფეხური.. (20 წუთი) თითოეული ჯგუფი წარმოადგენს აქტივობებს. თითოეული ჯგუფის პრეზენტაციის შემდეგ გამართეთ დისკუსია, რათა დარწმუნდეთ, რომ მონაწილეებს კარგად აქვთ გააზრებული მნიშვნელოვანი მესიჯები (მათ შორის, <i>უნივერსალური დიზაინის პრინციპი, ქცევის პოზიტიური გაძლიერების პრაქტიკა, გენდერული თანასწორობა და მაღალი სააზროვნო უნარები</i> (20 წთ).</p>	<p>60 წთ (11:30- 12:30)</p>	<p>ადმზრდელის სახელმძღვანელო ფლიპჩარტი მარკერები</p>



		IV საფეხური. (10 წთ) ტრენერი კიდევ ერთხელ უბრუნდება აღნიშნული თავების მნიშვნელოვან მესიჯებს და მონაწილეთა შეკითხვებზე დაყრდნობით ეხმარება ძირითადი არსის გააზრებაში.		
<b>შესვენება (12:30 - 13:30)</b>				
2.5	თემების შერჩევა  <i>მიზანი: მსმენელებმა გაიაზრონ, როგორ არის შესაძლებელი თემის დაკავშირება აქტივობებთან და სასკოლო მზაობის საგანმანათლებლო სტანდარტებთან.</i>	<p>I საფეხური. (10 წუთი) ტრენერი მოკლედ აღწერს თემას, როგორც სასკოლო მზაობის შინაარსის ორგანიზების ფორმას.</p> <p>II საფეხური*. (20 წუთი) ტრენერი ყოფს მონაწილეებს 4 ჯგუფად და სთავაზობს მათ თემების ნიმუშებს აქტივობების კრებულიდან და აღმზრდელის სახელმძღვანელოდან. თითოეული ჯგუფი ქმნის სულ მცირე 5 საქმიანობას (აქტივობა/პროექტი/წესებიანი თამაში/როლური თამაში) რომელიმე თემისთვის, აგრეთვე მოინიშნავენ, თუ სწავლისა და განვითარების რომელი სფეროს/ქვესფეროს შედეგის (სტანდარტები) განვითარებაზე არის იგი განსაკუთრებით ორიენტირებული.</p> <p>III საფეხური. (30 წუთი) თითოეული ჯგუფი წარმოადგენს 5 განსხვავებული საქმიანობის აღწერას, დანარჩენმა ჯგუფებმა უნდა გამოიცნონ, თუ რა თემა ჰქონდათ არჩეული (მაგალითისთვის ეს შეიძლება იყოს წიგნის სათაური, სიმღერა, თამაში, სახვითი ხელოვნების პროექტი და რომელიმე ადგილის ვიზიტი). ჯგუფებს აქვთ 2 ვერსიის დასახელების უფლება, როგორც თემის, ისე განვითარების სფეროსა და შედეგის.</p> <p>მონაწილეებმა თუ ვერ გამოიცნეს, ჯგუფი თავად დასახელებს თემას) და აგრეთვე, რომელ სფეროს, ქვესფეროს, თუ შედეგს მიეკუთვნება იგი. ჯგუფები ხმის მიცემით ირჩევენ აღნიშნული ჯგუფის საუკეთესო საქმიანობას.</p> <p>IV საფეხური. (30 წთ). ჯგუფი ირჩევს საუკეთესო 4 საქმიანობიდან ერთ-ერთს გათამაშებისთვის. ჯგუფს ვაძლევთ გარკვეულ დროს რესურსების მომზადებისა, თუ ორგანიზაციული საკითხებისთვის.</p>	90 წთ (13:30-15:00)	<p>სასკოლო მზაობის საგანმანათლებლო სტანდარტი</p> <p>თემების ნიმუშები (აღმზრდელის სახელმძღვანელო - ნაწილი IV - თემა და თემატური მიმართულებები, აქტივობების კრებული)</p> <p>ფლიპჩარტი</p> <p>მარკერები</p>
2.6	ჯგუფის ერთობა  <i>მიზანი:</i>	I საფეხური (10 წუთი). ტრენერი სთხოვს მონაწილეებს, იმსჯელონ, თუ რას მიმართავენ ჯგუფის ერთობის ფორმირებისთვის? აფიქსირებს მათ მოსაზრებებს ფლიპჩარტზე.	40 წთ (15:00-15:40)	<p>ფლიპჩარტი</p> <p>მარკერი</p>

	<p>აქტივობების დემონსტრირება, რომელიც მიმართულია ჯგუფის ერთობის ფორმირებისაკენ</p>	<p>II საფეხური* (20 წუთი) ტრენერი მონაწილეებს სთავაზობს აქტივობას „ცალკე და ერთად“</p> <p>ტრენერი ეკითხება მონაწილეებს, თუ რა უფრო საინტერესო იყო მათთვის - ემუშავათ საკუთარ ნაწილში, თუ საერთო სივრცეში? როგორ მოილაპარაკეს? როგორ გადაჭრეს სირთულე? რა უნარებს განუვითარებს აღნიშნული აქტივობა ბავშვებს?</p> <p>III საფეხური (10 წუთი). ტრენერი მიმოიხილავს ჯგუფის ერთობის ძირითად პრინციპებს.</p>		<p>ლექტორი, პროექტორი</p> <p>ა 3 ფორმატის 10 ფურცელი.</p> <p>ფლომასტერები ან ფერადი ფანქრები.</p> <p>ტრენერის საპრეზენტაციო მასალა (აღმზრდელის სახელმძღვანელოზე დაყრდნობით - თავი 2- ჯგუფის ერთობა)</p>
<p>2.7</p>	<p>შესაბამისობის უზრუნველყოფა სასკოლო მზაობის ჯგუფში; სასწავლო საქმიანობა წინასწარ მომზადებული „ხარაჩოების“ გამოყენებით.</p> <p>მიზანი: მონაწილეები გაეცნობიან პედაგოგის მიერ „ხარაჩოების“ წარმატებულად გამოყენების გზებს სასწავლო-სააღმზრდელო პროცესში.</p>	<p>I საფეხური: (10 წუთი) ტრენერი ეკითხება მონაწილეებს, რას მიმართავენ იმისთვის, რომ ბავშვები თავად იყვნენ აქტიურად ჩართული პროცესში და რა გზებს („ხარაჩოებს“) მიმართავენ? ტრენერი აფიქსირებს მონაწილეთა მოსაზრებებს.</p> <p>II საფეხური: (30 წუთი) ტრენერი სთავაზობს მონაწილეებს ფილმს „აფიშის/წიგნის ყდის დამზადება“. წინასწარ ურიგებს კითხვებს, რაც ფილმის ყურებისას მათთვის საყრდენი იქნება, რაზედაც მათ უნდა გაამახვილონ ყურადღება. ფილმის ყურების შემდეგ იმართება მასზე მსჯელობა.</p> <p>III საფეხური. (20 წუთი) ტრენერი განმარტავს შესაბამისობას და აღწერს მისი უზრუნველყოფის ძირითად პრინციპებსა და სტრატეგიებს</p>	<p>60 წთ (15:40-16:40)</p>	<p>ვიდეო - „აფიშის/წიგნის ყდის/წიგნის დამზადება“ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=uN7JF-uaKZU">https://www.youtube.com/watch?v=uN7JF-uaKZU</a> (1.18 წუთიდან).</p> <p>სამუშაო ფურცლები - კითხვარი</p> <p>ტრენერის საპრეზენტაციო მასალა (აღმზრდელის სახელმძღვანელოზე დაყრდნობით - თავი 4- შესაბამისობა)</p>

2.8	სამუშაო დღის რეგლექსია	<p>ტრენერი ყოფს ჯგუფს ოთხ ჯგუფად. მათ უნდა შეავსონ შემდეგი ტიპის კითხვარი:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• რა ვისწავლეთ დღეს ახალი?</li> <li>• რომელი ინფორმაცია იყო ჩვენთვის განსაკუთრებით საინტერესო?</li> <li>• რა იყო რთული?</li> <li>• რა გვიშლიდა ხელს მუშაობაში?</li> </ul> <p>თითოეული მონაწილე ჯგუფის შიგნით სცემს პასუხს მხოლოდ ერთ კითხვაზე, ამის შემდეგ ჯგუფებიან მონაწილეები, რომელთაც პასუხის გაცემა მოუხდათ ანალოგიურ კითხვაზე. ხდება პასუხების განზოგადება და წარდგენა ჯგუფის წინაშე.</p> <p>ტრენერი ეკითხება მონაწილეებს, თუ რას მოიაზრებს აღნიშნული აქტივობა, რა მიზნით განახორციელეს იგი?</p> <p>ტრენერი აძლევს მსმენელებს საშინაო დავალებას: წაიკითხონ აღმზრდელის სახელმძღვანელოს თავი 8 (საქმიანობები) და თავი 17 (თემა). ტრენერი სთხოვს მონაწილეებს, კიდევ ერთხელ ყურადღებით გაეცნონ „სასკოლო მზაობის საგანმანათლებლო სტანდარტებს.“</p>	20 წთ (16:40-17:00)	მარკერი თაბახის ფურცლები
-----	------------------------	--	------------------------	-----------------------------

მესამე დღე (10:00-17:30)

ხანგრძლივობა 6,5 სთ

N	თემა/აქტივობა	აქტივობის საფეხურები/მოკლე აღწერა	დრო	რესურსები
3.1	<p>თემატური მიმართულებები</p> <p>მიზანი:                      მონაწილეთა მიერ სხვადასხვა თემატური მიმართულების მნიშვნელობის გააზრება, მიმართულების ხელშეწყობისთვის კონკრეტული სტარტეგიების გაცნობა.</p>	<p>I საფეხური. (30 წუთი) ტრენერი მოკლედ აღწერს 7 თემატურ მიმართულებას. ტრენერი მონაწილეებს სთავაზობს მეთოდს „თავსატეხი“. (Jigsaw). ტრენერი ყოფს მონაწილეებს 7 ჯგუფად (თითოეული მონაწილე ირჩევს ბარათს თემატური მიმართულების დასახელებით და შესაბამისად გადანაწილებიან ჯგუფებში). ეს არის „ექსპერტების“ ჯგუფი, თითოეულ ჯგუფს ევალება აღმზრდელის სახელმძღვანელოში წაიკითხონ შვიდი თემატური მიმართულებიდან ერთ-ერთი:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) ბუნება და ფიზიკური სამყარო;</li> <li>(2) სოციალური და კულტურული სამყარო</li> <li>(3) რაოდენობრივი წარმოდგენები</li> <li>(4) მეტყველება, კომუნიკაცია და წიგნიერება</li> <li>(5) სახვითი და გამოყენებითი ხელოვნება</li> <li>(6) საშემსრულებლო ხელოვნება</li> <li>(7) ჯანმრთელობა და ჰიგიენა</li> </ol> <p>II საფეხური. (15 წუთი). იქმნება ახალი ჯგუფები სადაც თითო თემატური მიმართულების 1 ექსპერტი იქნება და მათ ჯგუფის სხვა წევრებს უნდა გაუზიარონ თავის ნაწილი.</p> <p>III საფეხური*. (15 წუთი). ტრენერი მონაწილეებს უსვამს შეკითხვებს სხვადასხვა თემატური მიმართულების შესახებ.</p>	<p>55 წთ  (10:00-10:55)</p>	<p>ტრენერის საპრეზენტაციო მასალა (აღმზრდელის სახელმძღვანელოზე დაყრდნობით - ნაწილი IV- თემა და თემატური მიმართულებები)</p> <p>ბარათები თემატური მიმართულების დასახელებით (3-4 თითოეული მიმართულებისთვის)</p>

<p>3.2</p>	<p>საქმიანობები</p> <p>მიზანი: საქმიანობების (პროექტის, წესებიანი და როლური თამაშისა და აქტივობის) სპეციფიკის გააზრება.</p>	<p>I საფეხური. (15 წუთი) პროექტი. ტრენერი მონაწილეებს შეახსენებს პროექტის განმარტებას. ტრენერი მონაწილეებს სთავაზობს, რომ ისინი გაითამაშებენ პროექტს (თემატური მიმართულება „სოციალური და კულტურული გარემო“). ტრენერი მონაწილეებს უჩვენებს ადამიანთა ფოტოებს, რომლებიც გარკვეულ ემოციებს გამოხატავენ ან გარკვეული საქმით არიან დაკავებულნი. ტრენერი ეკითხება, თქვენი აზრით, როგორები არიან ეს ადამიანები? რა შეიძლება უყვარდეთ? (ტრენერის საპრეზენტაციო მასალა)</p> <p>ამის შემდეგ სთავაზობს მუზარადიანი რაინდის სურათს, რომელსაც სახე აქვს დაფარული და ეკითხება ეს ადამიანი როგორი არის თქვენი აზრით? როგორ უნდა გავიგოთ მისი ხასიათი ან ინტერესები? ტრენერი ისმენს მათ მოსაზრებებს, აჩვენებს რაინდის გერბს და უხსნის, რომ რაინდის გერბიდან შეიძლება მისი ამოცნობა და გარკვეული ინფორმაციის მიღება.</p> <p>რაინდის გერბის წარდგენის შემდეგ, ტრენერი მაგიდაზე ათავსებს გერბების ნიმუშებს და აძლევს მონაწილეებს საშუალებას თავად აირჩიონ სასურველი ფორმის გერბი (10 წთ) .</p> <p>ნიმუშები დაყოფილია 4 ნაწილად. ტრენერი უხსნის მონაწილეებს რომ ზედა მარცხენა კუთხეში მათ უნდა დახატონ მათი საყვარელი წელიწადის დრო, მარჯვენა ზედა კუთხეში კი მათი ჰობი ანუ საყვარელი გასართობი აქტივობა. ქვედა მარცხენა კუთხეში მათ უნდა დახატონ მათი საყვარელი მხატვრული (გამოგონილი) გმირი და მეოთხე დარჩენილ კუთხეში უნდა დახატონ, თუ ვინ სურდათ რომ გამოსულიყვნენ როდესაც პატარები იყვნენ.</p> <p>შეჯამება: ტრენერი მონაწილეებს უსვამს კითხვებს: რა უნარების განვითარებას უწყობდა ხელს ზემოაღნიშნული პროექტი? ტრენერი შეაჯამებს - მოცემული აქტივობა უფრო ხანგრძლივი პროექტის ნაწილია, რომელშიც ბავშვები დიდ ფორმატზე ამზადებენ საკუთარ გერბებს სხვადასხვა მასალების გამოყენებით, პროექტის დასრულების აღსანიშნავად კი აკეთებენ გერბების გამოფენას.</p>	<p>95 წთ (10:55-12:30)</p>	<p>ტრენერის საპრეზენტაციო მასალა -ადამიანთა ფოტოებით, რომლებიც გარკვეულ ემოციებს გამოხატავენ ან გარკვეული საქმიანობათით არიან დაკავებული; მუზარადიანი რაინდის ფოტო და გერბების ნიმუშები;</p> <p>თაბახის და ფორმატის ფურცლები;</p> <p>ფლომასტერები.</p> <p>რეკვიზიტები როლური თამაშისთვის</p>
------------	---	--	--------------------------------	--

	<p>II საფეხური. (20 წუთი). წესებიანი თამაში. მონაწილეებს გერბები უჭირავთ ხელში სახით და ეძებენ სხვა ადამიანებს, რომლებსაც იგივე ელემენტები აქვთ გამოსახული გერბზე. თუ მსგავსება არ არის ოთხივე ელემენტზე, მაშინ ისინი ეძებენ სხვა ადამიანებს, რომლებთანაც სამი სიმბოლოს მსგავსება აქვთ; თუ კიდევ ვერ ემთხვევიან მაშინ მოძებნიან მონაწილეებს ორი მსგავსი სიმბოლოთი და ბოლოს ერთით. ის მონაწილეები, რომელთა ნახატებშიც არც ერთი სიმბოლო არ დაემთხვევა მაშინ ისინი ქმნიან საკუთარ ჯგუფს.</p> <p><i>შენიშვნა ტრენერისათვის: თუ ჩათვლით, რომ გაგიჭირდებათ ჯგუფის მართვა, მაშინ გამოიყენეთ დაჯგუფების შემდეგი პრინციპი. ვისთანაც დაემთხვა წელიწადის დრო; ვისთანაც დაემთხვა მხოლოდ პერსონაჟი, მხოლოდ ჰობი, ან სასურველი პროფესია.</i></p> <p>მას შემდეგ რაც იქმნება ჯგუფები, ტრენერი მათ სთხოვს, რომ შეთანხმდნენ საყვარელ ქართულ ფილმზე (ბავშვების შემთხვევაში ეს შეიძლება იყოს საყვარელი ცხოველი). მათ მოეთხოვებათ დაფიქრდნენ, გაანალიზონ სხვადასხვა ფილმები, იმსჯელონ, შეთანხმდნენ და თუ საჭირო იქნება კენჭი ყარონ და ტრენერის შეკითხვაზე წარმოადგინონ მხოლოდ ერთი ვერსია.</p> <p>ჯგუფები წარმოადგენენ ჩანახატს საყვარელი ფილმისთვის/ასახელებენ მას და ეძებენ ახალ ჯგუფს, რომელსაც მსგავსი ფილმი აქვს, ან იმავე ჟანრის ფილმი.</p> <p>ტრენერი ხაზს უსვამს, რომ შეგვიძლია საქმიანობის იმგვარად გაგრძელება, სანამ ჯგუფის ყველა წევრი არ გაერთიანდება.</p> <p><i>შენიშვნა ტრენერისათვის: შეგვიძლია ვკითხოთ, როგორ შეთანხმდნენ? რა იდეები დასახელდა თავდაპირველად? კენჭი უყარეს ერთ იდეას?</i></p>		
--	--	--	--

		<p>III საფეხური. (20 წუთი) როლური თამაში. მიმდინარეობს რაინდების შესახებ ფილმის გადაღება. ჯგუფის წევრები ინაწილებენ როლებს და თამაშობენ. თამაშის დროს იყენებენ სხვა აქტივობების/პროექტის ვარგლებში დამზადებულ რეკვიზიტებს (მაგ. გერბებს). საჭიროების შემთხვევაში ამზადებენ ახალ რეკვიზიტებს.</p> <p>შეჯამება: ტრენერი აჯამებს საქმიანობას; კიდევ ერთხელ განმარტავს როლური თამაშის მნიშვნელობას და არსს და აღმზრდელის როლს თავისუფალი როლური თამაშის ხელშეწყობისთვის.</p> <p>IV საფეხური. (20 წუთი) აქტივობა ტრენერი ყოფს ჯგუფს 4 ადამიანისგან შემდგარ მცირე ჯგუფებად. ჯგუფების დაყოფისთვის შეიძლება ფერადი ქაღალდების გამოყენება. მაგალითად, თუ ჩვენ გვინდა მთელი ჯგუფის 4 გუნდად დაყოფა მაშინ უნდა ავიღოთ 4 ფერის ქაღალდი და დავყოთ თანაბარ ნაწილებად.</p> <p>ქაღალდის ნაწილები უნდა მოთავსდეს პატარა ყუთში და მონაწილეებმა არეულად უნდა ამოიღონ ეს ქაღალდის ნაწილები ყუთიდან. ერთი ფერის ქაღალდის მქონე ბავშვები იქნებიან ერთი ჯგუფის წევრები და თითოეული ჯგუფი შექმნის საკუთარ გერბს გუნდისთვის.</p> <p>ახლა უკვე თითოეული ჯგუფი ქმნის საკუთარ გერბს შედარებით უფრო რთული კრიტერიუმების საფუძველზე. ტრენერმა შეიძლება ხაზი გაუსვას, რომ არსებობს მოსაზრება, რომ ზოგიერთი რაინდის გერბი იქცა მისი გვარის, ან მხარის გერბად. ამიტომ ჯგუფებმა შეიძლება იმუშაონ შემდეგ საკითხზე: „ჩვენი ჯგუფი საბავშვო მწერლები რომ ვყოფილიყავით, რის შესახებ შევქნიდით წიგნებს“</p> <p>„ჩვენ ბაღში ბავშვებმა თავი რომ უფრო ბედნიერად იგრძნონ, რას გავაკეთებდით პირველ რიგში?“. მონაწილეები დიდ ფორმატზე ასრულებენ ნამუშევარს.</p> <p>ჯგუფები აკრავენ საკუთარ ნამუშევრებს კედელზე და ყველას ეძლევა მისი დათვალიერების შესაძლებლობა.</p> <p>შეჯამება: ტრენერი აჯამებს შეხვედრას, და ამბობს, რომ მათ დღეს მოუწიათ საკუთარი გერბის დახატვა, შემდგომ მსგავსი</p>		
--	--	---	--	--

		<p>სიმბოლოკის მქონე ადამიანებთან გაერთიანება და ისევ ახლის შექმნა, „რაინდებზე ფილმის გადაღება“, შედარებით რთულ კატეგორიებზე მუშაობა.</p> <p>V საფეხური*. (20 წუთი) ტრენერი სთხოვს ჯგუფის წევრებს, რომ დაფიქრდნენ რა მსგავსება და განსხვავება იყო ამ ოთხ საქმიანობას შორის?(შეიძლება მინიშნებანი მისცეს , სად იყო საჭირო მეტად წესების დაცვა? სად მომიწია მეტად თანამშრომლობა? სად მომიწია მეტად მაღალი სააზროვნო უნარების გამოყენება? რაიმე როლის შესრულება მომიხდა? და მონაწილეებთან ერთად ფლიპჩარტზე შეავსონ შემდეგი სქემა: სადაც 5 ნიშნავს რომ სრულად შეესაბამება , ხოლო 1 - რომ არ შეესაბამება.</p> <p><i>შეჯამება: ტრენერი შეაჯამებს საქმიანობების ოთხ ტიპს და მათ მნიშვნელობას ბავშვისთვის საინტერსო და განმავითარებელი სასწავლო-სააღმზრდელო პროცესისთვის</i></p> <p><i>საშინაო დავალება: ტრენერი მონაწილეებს სთხოვს წაიკითხონ თავი 5 (ფიზიკური გარემო), თავი 6 (ჯგუფის რესურსები) და თავი 25 (დაკვირვება და ჩანაწერების წარმოება)</i></p>		
<b>შესვენება (12:30 - 13:30)</b>				
3.3	<p>თემატური მიმართულებების მიხედვით საქმიანობათა დაგეგმვისთვის საჭირო შეფასების კრიტერიუმების შემუშავება</p> <p><b>მიზანი:</b> საქმიანობების შეფასების კრიტერიუმების შემუშავება</p>	<p>I საფეხური. (15 წუთი) ტრენერი მონაწილეებს ანაწილებს ჯგუფებად. ჯგუფები ირჩევენ რომელიმე თემატურ მიმართულებას, ეცნობიან თემათა შესაძლო ჩამონათვალს (შეუძლიათ დაამატონ თავისი) და იგონებენ ახალ თემას, რომლის ფარგლებში მოგვიანებით (აქტივობა 4.2.) შეიმუშავებენ: პროექტს, წესებიან და როლურ თამაშსა და აქტივობას.</p> <p>II საფეხური*. (25 წუთი) ტრენერი ეკითხება მონაწილეებს, თუ რის მიხედვით მოხდება წარმოდგენილი საქმიანობების შეფასება? რა კრიტერიუმს უნდა აკმაყოფილებდეს როლური თამაში? პროექტი? წესებიანი თამაში? აფიქსირებს მონაწილეთა მოსაზრებებს ფლიპჩარტზე და შემდეგ ხმის მიცემით თითოეული საქმიანობისთვის შეარჩევენ შეფასების დაახლოებით 3 კრიტერიუმს.</p> <p><i>შესაძლო კრიტერიუმთა ჩამონათვალის ცხრილის ნიმუში მოცემულია ტრენერის სახელმძღვანელო მასალაში</i></p>	40 წთ  (13:30-14:10)	<p>აღმზრდელის სახელმძღვანელო ფლიპჩარტი მარკერები</p>



3.4	თემატური მიმართულებების მიხედვით საქმიანობათა დაგეგმვა და განხილვა	<p>I საფეხური. (50 წუთი) მონაწილეები მუშაობენ მცირე ჯგუფებში არჩეული თემის ფარგლებში პროექტის, აქტივობის, როლური და წესებიანი თამაშების შექმნაზე.</p> <p>II საფეხური. (70 წუთი) მონაწილეები წარმოადგენენ ნამუშევრებს და მათთვის ხდება უკუკავშირის მიცემა შემუშავებულ კრიტერიუმებზე დაყრდნობით.</p>	120 წთ (14:10 - 16:10)	ფლიპჩარტი მარკერები
3.5	<p>ფიზიკური გარემო და რესურსები</p> <p>მიზანი: რესურსების შერჩევისა და ფიზიკური გარემოს მოწყობის პრინციპების მნიშვნელობის გააზრება.</p>	<p>I საფეხური*. (15 წუთი) ტრენერი სთხოვს მცირე ჯგუფებს განსაზღვრონ, რა მასალები დასჭირდებათ შემუშავებული საქმიანობების განხორციელებისთვის? როგორ განალაგებენ აღნიშნულ მასალებს? რა სირთულებს აწყდებიან ისინი რესურსებთან დაკავშირებით და როგორ არის შესაძლებელი მათი გადაჭრა/ოპტიმიზაცია?</p> <p>II საფეხური. (25 წუთი) მონაწილეები წარმოგვიდგენენ პრეზენტაციებს, იმართება მსჯელობა თუ რა სირთულებია საერთო ყველა ჯგუფისთვის და მათი დაძლევის რა მექანიზმები არსებობს?</p> <p>III საფეხური. (20 წუთი) ტრენერი ესაუბრება მონაწილეებს მასალების (მათ შორის ხელნაკეთი, თავისუფალი და მრავალჯერადი რესურსების), სასკოლო მზაობის ჯგუფის ფიზიკურ გარემოსა მოწყობის ძირითადი პრინციპების შესახებ, სთავაზობს იდეებისთვის სხვადასხვა ფოტოებს.</p>	60 წთ (16:10-17:10)	<p>ტრენერის საპრეზენტაციო მასალა (აღმზრდელის სახელმძღვანელოზე დაყრდნობით - ნაწილი II-სასკოლო მზაობის ჯგუფის ფიზიკური გარემო და რესურსები)</p> <p>ფლიპჩარტი მარკერები</p>
3.6	<p>სატრენინგო დღის შეჯამება</p> <p>მიზანი: დღის შეჯამება.</p>	<p>ტრენერი მონაწილეებს სთავაზობს ტექნიკას 3, 2, 1.</p> <p>ურიგებს 3-3 ფურცელს, სადაც მონაწილეები აფიქსირებენ საკუთარ მოსაზრებებს შემდეგი პრინციპით:</p> <p>სამი რამ რაც განსაკუთრებით მნიშვნელოვანი იყო ჩემთვის; 2 რამ, რასაც აუცილებლად დაენერგავ ჩემ პრაქტიკაში. 1 რჩევა, ან საკითხი რაზედაც დამატებით ვისურვებდი ინფორმაციის მიღებას.</p> <p>მონაწილეები ათავსებენ კომენტარებს კედელზე და ტრენერი</p>	20 წთ (17:10-17:30)	ფერადი ფურცლები

	<p>ეხმარება მათ დახარისხებაში.</p> <p>საბოლოოდ გამოიკვეთება, თუ რა იყო ჯგუფისთვის განსაკუთრებით მნიშვნელოვანი, რას გადაიტანენ აუცილებლად საკუთარ პრაქტიკაში, და რა საკითხის შესახებ სჭირდება ჯგუფს დამატებითი ინფორმაციის მიღება.</p> <p>სამინაო დავალება: მონაწილეებმა უნდა წაიკითხონ თავი 26 (დაგეგმვა) და თავი 27 (ბავშვების საქმიანობის და პროგრესის დოკუმენტირება).</p>		
--	--	--	--

### მეოთხე დღე (10:00-17:00)

ხანგრძლივობა 6 სთ

N	თემა/აქტივობა	აქტივობის საფეხურების/მოკლე აღწერა	დრო	რესურსები
4.1	<p>დაკვირვება და ჩანაწერების წარმოება: არაფორმალური შეფასება</p> <p><i>მიზანი: ბავშვზე დაკვირვებისა და მასზე ჩანაწერების წარმოების მნიშვნელობის გააზრება, ინფორმაციის მიღების წყაროები,</i></p>	<p>I საფეხური. (5 წუთი) ტრენერი ეკითხება მონაწილეებს, რა ხერხებს იყენებენ ბავშვზე დაკვირვების, ჩანაწერების წარმოებისას? ტრენერი აფიქსირებს მონაწილეთა მოსაზრებებს ფლიპჩარტზე.</p> <p>II საფეხური*. (5 წუთი) ტრენერი სთვაზობს შემდეგი თამაშის ინსტრუქციას მონაწილეებს:</p> <p><b>„ჯადოსნური ტომარა“</b></p> <p>III საფეხური. (10 წუთი) ტრენერი სთხოვს მონაწილეებს, რომ აქტივობის აღწერის მოსმენის შემდეგ „სკოლამდელი ასაკის ბავშვის შეფასების ფორმასა“ და „სასკოლო მზაობის საგანმანათლებლო სტანდარტზე“ დაყრდნობით ამოირჩიონ სწავლისა და განვითარების სფეროები, რომელზედაც დაკვირვება იქნება შესაძლებელი აღნიშნული აქტივობით. აგრეთვე ის ინდიკატორები, რასაც დააკვირდებიან.</p>	<p>60 წთ (10:00- 11:00)</p>	<p>ფორმატის ფურცლები; მარკერები;</p> <p>სკოლამდელი ასაკის ბავშვის შეფასების ფორმა (ამობეჭდილი ვერსია მხოლოდ 5-6 წლიანებისთვის)</p> <p>და 5-6 წლის ასაკის ბავშვის სწავლისა და განვითარების შედეგები.</p> <p>მცირე ზომის ნივთები და საშუალო ზომის</p>

	<p>დოკუმენტირების სხვადასხვა სტრატეგიების შესწავლა.</p>	<p>ტრენერი მონაწილეებს ყოფს 4-5 წვრიან ჯგუფებად, სთავაზობს სტანდარტებზე დაყრდნობით შეიმუშაონ აღნიშნული აქტივობის „დაკვირვების ფურცელი.“</p> <p><b>IV საფეხური.</b> (10 წუთი) ტრენერი სთხოვს რომელიმე მონაწილეს, წარმოადგინოს დაკვირვების ფურცლის პრეზენტაცია. იმართება მსჯელობა, შეიძლება მოხდეს ჩამატება და სრულყოფა.</p> <p><b>V საფეხური.</b> (5 წუთი) თითოეულ ჯგუფში ირჩევენ დამკვირვებელს. მას გადააქვს კრიტერიუმები თაბახის ფურცელზე და გვერდით მიუწერს ჯგუფის წევრების სახელებს ვინც თამაშს გაითამაშებს.</p> <p><b>VI საფეხური.</b> (25 წუთი) მონაწილეები თამაშობენ, დამკვირვებელი კი აღნიშნავს (+) ით ავლენენ თუ არა მონაწილეები ზემოთ ჩამოწერილ უნარებს.</p> <p>თამაშის დასასრულს, ტრენერი ეკითხება დამკვირვებლებს, რამდენად კმაყოფილნი არიან საკუთარი დაკვირვების ფურცლით? ხომ არ გამოვლინდა იმგვარი რამ, რაც მათ არ ჰქონიათ გათვალისწინებული.</p> <p>ტრენერი ხაზს უსვამს, რომ აღნიშნული შეფასების ფორმა გვაძლევს ინფორმაციას კონკრეტული ბავშვის ძლიერი მხარეებისა და გამოწვევების შესახებ.</p>		<p>ტომარა/ჩანთა</p>
<p>4.2</p>	<p>ბავშვზე დაკვირვება და ჩანაწერების წარმოება</p> <p>მიზანი: ბავშვზე დაკვირვებისა და ჩანაწერის წარმოების პრინციპების გაცნობა.</p>	<p><b>I საფეხური.*</b> (15 წუთი) ტრენერი ეკითხება მონაწილეებს, თუ რა კრიტერიუმებს უნდა აკმაყოფილებდეს ბავშვზე დაკვირვების პროცესი და დაკვირვების ჩანაწერი? აფიქსირებს მათ მოსაზრებებს და ხაზს უსვამს დაკვირვების მნიშვნელოვან კომპონენტებს და მართებული და არამართებული ჩანაწერების მახასიათებლებს.</p> <p><b>II საფეხური.*</b> (15 წუთი) ტრენერი მონაწილეებს ყოფს ოთხ ჯგუფად და თითოეულს ურიგებს დაკვირვების ჩანაწერებს (<i>იხ. ტრენერის სახელმძღვანელო მასალა</i>)</p> <p>ტრენერი ეკითხება მონაწილეებს, თუ რამდენად სრულყოფილია ჩანაწერი. ისმენს მონაწილეთა მოსაზრებებს და თავად აკეთებს აქცენტს, რომ ჩანაწერი უნდა მოიცავდეს ქმედებების აღწერას და არა ჩვენს ვარაუდებს ან იარლიყებს ბავშვთან დაკავშირებით.</p>	<p>30 წთ (11:00-11:30)</p>	<p>თაბახის ფურცლები</p> <p>ტრენერის საპრეზენტაციო მასალა (ჩანაწერების მაგალითები)</p> <p>ტრენერის საპრეზენტაციო მასალა (აღმზრდელის სახელმძღვანელოზე დაყრდნობით - თავი 25)</p>

<p>4.3</p>	<p>მშობლებთან კომუნიკაცია</p> <p>მიზანი: შემთხვევის ანალიზი და მშობლებთან კომუნიკაციის პრინციპების გაცნობა</p>	<p>I საფეხური. (10 წუთი). ტრენერი ეკითხება მონაწილეებს, თუ რა პრობლემას შეიძლება ჰქონდეს გიორგისთან ადგილი? ისმენს მონაწილეთა მოსაზრებებს და აფიქსირებს დაფაზე. შემდეგ თავად უსვამს ხაზს, რომ გიორგის აქვს ნატიფ მოტორიკასთან დაკავშირებული პრობლემები, როდესაც მას რაღაც არ გამოსდის ის ცდილობს იუმორით ამის გადაფარვას. რაც მისი ძლიერი მხარეა.</p> <p>II საფეხური. (10 წუთი) ტრენერი მონაწილეებს სთხოვს, რომ ჩახედონ და ამოარჩიონ ბავშვის შეფასების ფორმიდან - ის შეკითხვები, რომელიც ეხება ნატიფ მოტორიკას და მისი დაკვირვება სახლშიც (ან მეტად სახლში არის შესაძლებელი). ამის შემდეგ დააზუსტონ, თუ რას მიმართავს გიორგი, როდესაც რაიმე არ გამოსდის? რა არის ამის მიზანი და აღნიშნოს, რომ იუმორის გრძნობა, სხარტი აზროვნება გიორგის ძლიერი მხარეა და რომ შემდგომ უნდა შესთავაზოს ნატიფი მოტორიკის განვითარების ხელშემწობი სავარჯიშოები.</p> <p>III საფეხური (20 წუთი) მონაწილეები და ტრენერი შეიმუშავენ წესებს, რომელიც მნიშვნელოვანია მშობლებთან შეხვედრის დროს: ინფორმაცია ბავშვის შესახებ კონფიდენციალურია; ბავშვზე საუბრისას ვიწყებთ დადებითი მხარეების აღნიშვნით; კითხვებს უსვამთ შემდეგი ფორმით: ხომ არ ფიქრობთ? ხომ არ შეგიძინევიათ? უმჯობესი ხომ არ იქნებოდა ამ აქტივობების გამოყენება? რის განხორციელება იქნება მშობლის მხრიდან შესაძლებელი? აგრეთვე შეთანხმება, თუ ვის რა წილი პასუხისმგებლობა გვექნება გიორგის მხარდაჭერისთვის.</p> <p>ამის შემდეგ ტრენერი სთხოვს ორ მონაწილეს, რომ გაითამაშონ სიტუაცია. ბოლოს იმართება დისკუსია, თუ რამდენად ეფექტური იყო აღმზრდელის მუშაობა მშობლებთან და საუბრობს ოჯახის მონაწილეობის შესახებ.</p>	<p>40 წთ (11:30- 12:10)</p>	<p>სკოლამდელი ასაკის ბავშვის შეფასების ფორმა</p>
<p>4.4</p>	<p>პორტფოლიო</p> <p>შემაჯამებელი ღონისძიებები</p> <p>მიზანი: ბავშვის საქმიანობის და პროგრესის დოკუმენტირების</p>	<p>I საფეხური. (15 წუთი). ტრენერი სთავაზობს მონაწილეებს ბავშვების ნამუშევრებს/საქმიანობების ფოტოებს და ეკითხება, თუ რა ინფორმაციას გვაძლევს ის? ვისთვის არის გამიზნული? რა მიზანს ემსახურება? აფიქსირებს მონაწილეთა მოსაზრებებს და ხაზს უსვამს, რომ ვინაიდან პროგრამა ორიენტირებულია ბავშვის მრავალმხრივ და სრულფასოვან განვითარებაზე, მნიშვნელოვანია შევავროვოთ ინფორმაცია სწავლისა და განვითარების თითოეული სფეროს შესახებ.</p> <p>II საფეხური. (15 წუთი) ტრენერი განმარტავს პორტფოლიოს მნიშვნელობას. ტრენერი სთხოვს მონაწილეებს, რომ დაფიქრდნენ, რას</p>	<p>50 წთ (12:10-13:00)</p>	<p>ლუბტოპი</p> <p>პროექტორი;</p> <p>ბავშვის ნამუშევართა ფოტოები ან 2 რეალური პორტფოლიო.</p> <p>თაბახის ფურცლები</p>

	<p>პრინციპების ანალიზი.</p>	<p>შეიტანდნენ საკუთარ პორტფოლიოში? ტრენერი თავად უზიარებს საკუთარ პორტფოლიოს (რომელიც წაახალისებს მონაწილეებს მრავალფეროვანი გამოცდილების ამსახველი მასალა შეიტანონ პორტფოლიოში)</p> <p>III საფეხური. (20 წუთი) ტრენერი აღწერს ბავშვის ინტერესებზე მორგებულ შემაჯამებელ ღონისძიებებს; სთავაზობს მონაწილეებს სხვადასხვა გამოფენათა ფოტოებს და ხაზს უსვამს, რომ ამგვარი გამოფენები ბავშვებს შესაძლებლობას აძლევს გაუზიარონ სხვებს საკუთარი ნამუშევრები, მშობლებს კი - მიიღონ/გაცვალონ ინფორმაცია და აქტიურად იყვნენ ჩართული სასკოლო მზაობის პროგრამის საქმიანობაში; ტრენერი წარმოადგენს შემაჯამებელი ღონისძიებების ძირითად პრინციპებს, რომლებიც უპირველეს ყოვლისა ბავშვებისთვის საინტერესო უნდა იყოს, არ ქმნიდეს სტრესულ გარემოს და საშუალებას აძლევდეს თითოეულ ბავშვს იამაყოს საკუთარი შემოქმედებით და ნამუშევრებით.</p>		<p>ტრენერის საპრეზენტაციო მასალა (აღმზრდელის სახელმძღვანელოზე დაყრდნობით - თავი 27, თავი 23- საშემსრულებლო ხელოვნება)</p>
<p>შესვენება 60 წუთი (13:00-14:00)</p>				
<p>4.5</p>	<p>მშობელთა და თემის ჩართულობა სასკოლო მზაობის ჯგუფში</p> <p>მიზანი: სასკოლო მზაობის ჯგუფში მშობლებისა და თემის ჩართულობის გაანალიზება.</p>	<p>I საფეხური. (15 წთ). ტრენერი ეკითხება მონაწილეებს, რა გამოცდილება აქვთ მშობლების და თემის ჩართულობის თვალსაზრისით (საბავშვო ბაღსა თუ სკოლაში?) აფიქსირებს მონაწილეთა მოსაზრებებს ფლიპჩარტზე და თავად აჯამებს, რომ მშობლებისგან ჩვენ ვიღებთ ინფორმაციას ბავშვების ინტერესების, ძლიერი მხარეების, აღზრდის სტილის შესახებ, აგრეთვე, მშობელთა ჩართულობით ბავშვი თავს გრძნობს უსაფრთხოდ, ეძლევა შესაძლებლობა წარადგინოს ოჯახის წევრები სხვების წინაშე და იამაყოს ამით; აგრეთვე გაეცნოს სხვა ოჯახებს, მათ ტრადიციებს.</p> <p>II საფეხური. (15 წთ). ტრენერი სთხოვს მონაწილეებს, რომ გონებრივი იერიშის მეთოდით - ჩამოწერონ, რა ტიპის ღონისძიებებსა თუ პროექტებში ჩართავდნენ ოჯახის წევრებს. ამის შემდეგ ხდება ხმის მიცემა 4 საუკეთესო იდეისათვის</p> <p><i>შენიშვნა ტრენერისათვის: თუ ვატყობთ რომ, ჯგუფი პასიურობს, ჩვენ შეგვიძლია შევთავაზოთ იდეები. მაგ., ოჯახური დღესასწაულები; ჯანსაღი კვების დღე; პროფესიები და ა.შ.</i></p> <p>III საფეხური. (15 წუთი) ტრენერი მონაწილეებს ყოფს ოთხ ჯგუფად, მათ ევალებათ მოიფიქრონ რაც შეიძლება საინტერესო ღონისძიება,</p>	<p>60 წთ (14:00- 15:00)</p>	<p>ფლიპჩარტი მარკერები</p>

		<p>სადაც ოჯახი, თუ თემი იქნება ჩართული.</p> <p>IV საფეხური. (15 წუთი) მონაწილეები მუშაობენ დავალებაზე (20 წთ) ამის შემდეგ ყველა ჯგუფი მიდის „სტუმრად“ რომელიმე ჯგუფთან და ისინი უზიარებენ საკუთარ იდეებს ოჯახთან თუ თემთან თანამშრომლობის შესახებ.</p>		
4.6	<p>კვირის, თვის გეგმა</p> <p>მიზანი: კვირის დაგეგმვა სასკოლო მზაობის ჯგუფში</p>	<p>I საფეხური. (10 წუთი) ტრენერი ეკითხება მონაწილეებს, აქვთ თუ არა კითხვები საშინაო დავალებასთან დაკავშირებით. ისმენს შეკითხვებს, სცემს მათზე პასუხს. ხაზს უსვამს დღის განრიგის შემუშავების პრინციპებს. ამის შემდეგ სთხოვს მონაწილეებს მოიფიქრონ თემები. აფიქსირებს მონაწილეთა მოსაზრებებს ფლიპჩარტზე და ხმის მიცემით ირჩევს 2 თემს, რომელიც ნაწილდება ჯგუფებს შორის შემთხვევითი შერჩევის პრინციპით.</p> <p>II საფეხური. (40 წუთი) ტრენერი მონაწილეებს ყოფს 4 ჯგუფად. ანიჭებს ჯგუფს ნომრებს 1-4. უხსნის, რომ 1 და 2 ჯგუფები გამოიყენებენ ერთ თემს, მაგრამ მათ მოუწევთ დღის მანძილზე მიმდინარე სხვადასხვა აქტივობების დაგეგმვა. მე-3 და მე-4 ჯგუფებს მიეცემათ დავალება განრიგის სხვა ნაწილის შესახებ, მაგრამ წარმოადგენენ 1 და 2 ჯგუფებისგან განსხვავებულ თემს.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ჯგუფი 1 შეიმუშავებს აქტივობებს დილით წრეში შეხვედრის, და კვლევისა და აღმოჩენების დროისთვის I თემის გამოყენებით</li> <li>○ ჯგუფი 2 დაგეგმვას მცირე ჯგუფში მუშაობის დროს, წიგნის დროს, დღის შემაჯამებელ წრეს I თემის გამოყენებით</li> <li>○ ჯგუფი 3 დაგეგმავს დილით წრეში შეხვედრას, ცეკვა/რიტმიკა/მუსიკა, აღმოჩენისა და კვლევის დროს II თემის გამოყენებით</li> <li>○ ჯგუფი 4 დაგეგმავს მცირე ჯგუფში მუშაობას, ეზოში/ფიზიკურ აქტივობას ან თამაშს და დღის შემაჯამებელ წრეს, და გამოიყენებს II თემს</li> </ul> <p>III საფეხური. (20 წთ) მცირე ჯგუფები შეწყვილე ჯგუფებს (რომლებიც იმავე თემაზე მუშაობდნენ) უზიარებენ აქტივობებს და შეაჯამებენ დღის გეგმას.</p>	<p>70 წთ</p> <p>(15:00-16:10)</p>	<p>თემების ჩამონათვალი</p> <p>ფორმატის ფურცლები;</p> <p>მარკერები</p> <p>ტრენერის საპრეზენტაციო მასალა (აღმზრდელის სახელმძღვანელოზე დაყრდნობით -თავი 7- დღის განრიგი, თავი 26- დაგეგმვა)</p>
4.7	<p>დღის გეგმის პრეზენტაციები</p> <p>მიზანი: მონაწილეთა</p>	<p>მონაწილეები გამოაკრავენ საკუთარ ნამუშევრებს კედელზე. ყველას ეძლევა შესაძლებლობა მათი დათვალიერებისა და კითხვა-პასუხისათვის.</p>	<p>20 წთ</p> <p>(16:10-16:30)</p>	<p>ფლიპჩარტი და მარკერები.</p>

	ნაშრომების გაცნობა			
4.8	ტრენინგის შეჯამება	<p>*ტრენინგის მონაწილეები განვლილი მუშაობის გაანალიზების შედეგად განსაზღვრავენ თავიანთ ძლიერ მხარეებს, სისუსტეებს. ხელისშემშლელ და ხელშემწყობ პირობებს. მსჯელობენ მუშაობის გაგრძელების ფორმებზე და გეგმავენ მათ.</p> <p><i>ტრენინგის მონაწილეები ავსებენ ტრენინგის შეფასების ფორმას (უკუკავშირის ბლანკი)</i></p>	30 წთ (16:30-17:00)	ფლიპჩარტი და მარკერები.