

სელოვნება

მასწავლებლის წიგნი

I კლასი



თეო ჯალაღანია, ჯიმშერ ჯოგავა, ქრისტინე ჯოგავა

სახვითი და გამოყენებითი ხელოვნება

მასწავლებლის წიგნი

I კლასი

გრიფინიჭებულია საქართველოს განათლებისა და მეცნიერების სამინისტროს
მიერ 2018 წელს



„საქართველოს მაცნე“



სახვითი და გამოყენებითი ხელოვნება
პირველი კლასის მასწავლებლის წიგნი

ავტორები
თეო ჯაღალანია, ჯიმშერ ჯობავა,
ქრისტინე ჯობავა

მხატვრობა და დიზაინი
ქრისტინე ჯობავა

გამომცემლობა „საქართველოს მაცნე“
ტელ: 232 09 78, 591 34 73 77
ელ-ფოსტა: sakmacne@gmail.com
მადლაშვილის ქ. 5, 0178, თბილისი.

© თ. ჯაღალანია, ჯ.ჯობავა
© გამომცემლობა „საქართველოს მაცნე“

გამოცემის წელი 2018

ISBN 978-9941-16-680-8

პრეისტორიული ხანა 30-20000 – 3000 ძვ.წ.



ძველი ეგვიპტე 3000 – 300 წწ. ძვ.წ.



შუაგვიანართი 3500 – 600 წწ. ძვ.წ.



აფრიკა 1000 წ. ძვ.წ.

ჩინეთი 1000 წ. ძვ.წ.

კოლუმბეამდელი სამხ. ამერიკა 3000 წ. ძვ.წ. – 1500 ახ.წ.



ინდოეთი 1500 ძვ.წ.



ძველი საბერძნეთი VIII – I სს. ძვ. წ.



ძველი რომი V ს. ძვ. წ. – V ს. ახ. წ. ----- 0

(1)

ბიზანტია V – XV სს.



რომანული / გოთიკა X – XV სს.



იპოქრატე 1100 ახ.წ.



ალორკინება XIV – XV სს.

ბაროკო XVI – XVII სს.



როკოკო XVII ს.

კლასიციზმი XVII – XIX სს.



რომანტიზმი XVIII – XIX სს.



აკადემიზმი XIX ს.



მოდარნიზმი XX ს.



აოსტომოდარნიზმი XX – XXI სს.



სარჩევი

წერილი მასწავლებელს	3
შესავალი	5
შესაბამისობა მდგრადი განვითარების პრინციპებთან	6
საგნის სწავლების სპეციფიკა და მეთოდური ორიენტირები	7
I კლასის სტანდარტი (მუხლი 89)	10
დაწყებითი საფეხურის (I-IV კლ.) სტანდარტი (მუხლი 78)	12
შესაბამისობა ეროვნულ სასწავლო გეგმასთან (შინაარსისა და მიზნების რუკა)	16
სასწავლო მასალის წარდგენის ფაზების ახსნა-განმარტება	23
გაკვეთილის დაგეგმვა კრიტიკული აზროვნების განვითარების ტექნოლოგიების მიხედვით	24
კომენტარები მასწავლებლის წიგნზე.....	29
პრაქტიკული რჩევები	30
სანიმუშო გაკვეთილების სცენარები	35
შეფასება	124
დამატებითი მასალა. თამაშზე დაფუძნებული სწავლება	126
თამაშების იდეები ესთეტიკური აღზრდის სფეროსთვის	129..
რესურსები	131
კომენტარები პირველი კლასის ელექტრონულ რესურსზე	131
ძირითადი ტერმინები	133
დანართი. ხელოვნების ლექსიკონი	134

წერილი მასწავლებელს

მოგესხენებათ, რომ შემოქმედებითი უნარისა და შესაბამისი ცოდნის მქონე მასწავლებელს, სწავლების თანამედროვე მეთოდებზე, სამეცნიერო ფაქტებზე, საკუთარ გამოცდილებასა და იდეებზე დაყრდნობით, შეუძლია შექმნას მოდერული საკუთარი სისტემა, გადააქციოს თავისი საგნის სწავლება საინტერესო, მდიდარ და ღრმა პროცესად, გახადოს მოსწავლეთა საქმიანობა მრავალფეროვან, შემოქმედებით და პრაქტიკულად დამაჯერებელ საქმედ.

დღეს მეტად მრავალფეროვანი და მრავალპლანიანი სახელმძღვანელოები, მეთოდური გზამკვლევები, ნაბეჭდი და ელექტრონული მასალები არსებობს, რაც გავლენას ახდენს წამყვანი საგანმანათლებლო პროგრამებისა და აღზრდის მეთოდების შერჩევის პროცესზე და საგანმანათლებლო საქმიანობის ფორმის ორგანიზებაზე. ვინაიდან ნებისმიერი სასკოლო პროგრამა უნდა იყოს ორიენტირებული ბავშვის სულიერი სამყაროს ჩამოყალიბებაზე, მის მიერ სამყაროს ესთეტიკური აღქმის განვითარებაზე, შემოქმედებით თვითგამოხატვასა და ხელოვნებით გატაცების მეშვეობით ცხოვრებისადმი ინტერესის ფორმირებაზე, ხელოვნების მასწავლებლისთვის განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია, თუ როგორ იქნება ორგანიზებული შემოქმედებით-პედაგოგიური პროცესი, თუ რა შინაარსის და ფორმის მიხედვით მოახდენს იგი გავლენას შემოქმედებითი პიროვნების ჩამოყალიბებაზე.

მეთოდური სახელმძღვანელო განსაკუთრებულად მნიშვნელოვანია სახვითი ხელოვნების მასწავლებლისთვის. ის აწვდის მას საგნის სწავლების საფუძვლების უფრო სიღრმისეულად აღქმის და შემოქმედებითად გამოვლინების საშუალებას, გაკვეთილის დაგეგმვის სპეციფიკას, მის რეჟისურას და სასწავლო-აღმზრდელობითი პროცესის ხატოვან-ემოციურ დრამატურგიას. მოცემული მასწავლებლის წიგნი – გზამკვლევი – ფართო შესაძლებლობებს სთავაზობს პედაგოგებს იმ თანამედროვე მოთხოვნების შესაბამისი მუშაობისთვის, რომლებსაც პედაგოგიური მეცნიერება სასწავლო პროცესისგან ითხოვს.

მეთოდიკა, რომელსაც ეყრდნობა ეს გზამკვლევი, უმცროსკლასელების შემოქმედებითი განვითარების კონკრეტულ გზებს იკვლევს მათი კომპლექსური აღზრდის პროცესში. იგი მოიცავს ხელოვნების სულიერი ფასეულობების, მშობლიური ბუნების სილამაზის, არსებული გარემოს გათავისებასა და ასევე მოსწავლეების მიერ მთელი რიგი უნარების ათვისებას სახვითი, დეკორატიული და კონსტრუქციული საქმიანობის სფეროებში.

დიდი მნიშვნელობა ენიჭება ხელოვნების სხვადასხვა დარგების კომპლექსურ გავლენას მოსწავლის გონებაზე, რაც ხელს უწყობს უმცროსკლასელებში ემოციური გამოხმაურების ფორმირებას არსებულ გარემოსა და ხელოვნების ზნეობრივ-ესთეტიკურ შინაარსზე.

ბუნებრივია, რომ ყოველ მასწავლებელს შეუძლია, თავად შეარჩიოს შემოთავაზებული მასალები, თუ ეს ზიანს არ მიაყენებს გაკვეთილის შინაარსს და მის სასწავლო-აღმზრდელობითი მიზნების რეალიზებას.

უმცროსკლასელები ხელოვნებასა და გარემოს თავისებურად აღიქვამენ, რაც აისახება როგორც მეთოდულად, ასევე გაკვეთილების სტრუქტურაში. აღქმის სფეროში საქმიანობის მრავალფეროვნება (საუბრები ბუნების, ხელოვნების შესახებ, ბავშვთა ნამუშევრების განხილვა, ლიტერატურული თუ მუსიკალური ნაწარმოებების მოსმენა) პედაგოგის მიერ ინდივიდუალურად განისაზღვრება, მოსწავლეთა მზაობის და წინამდებარე გამოცდილების ხასიათის გათვალისწინებით.

დაწყებით ეტაპზე მოსწავლის ცოდნისა და უნარების თანმიმდევრული განვითარება ემსახურება მის მიერ ხელოვნების ცხოვრებასთან კავშირის სრული გაცნობიერების მთავარ პრინციპს. მხატვრული ცოდნა, შესაძლებლობები და უნარები არ წარმოადგენს გაკვეთილის ერთადერთ თვითმიზანს, რადგან ისინი შედიან ფართო აღმზრდელობით კონტექსტში, რასაც პედაგოგებმა ყურადღება უნდა მიაქციონ ყოველ კონკრეტულ გაკვეთილზე, რათა არ დაირღვას პიროვნების მხატვრული განვითარების პროცესი.

ბავშვებში მხატვრული ენის გამომსახველობის შესახებ სრულყოფილი წარმოდგენის შესაქმნელად ძალიან მნიშვნელოვანია ის კავშირები, რომლებიც სათავეში უდევს სახვით, დეკორატიულ და კონსტრუქციულ საქმიანობას. ხაზის, ფერის, ფორმის, მოცულობის და სილუეტების ხასიათი თანმიმდევრულად განიხილება სახვით, დეკორატიულ და კონსტრუქციულ დავალებებში, რაზეც განსაკუთრებითაა გამახვილებული ყურადღება. ამის გათვალისწინებით, მასწავლებელს შეუძლია წინასწარ მოამზადოს საჭირო მასალა სახვითი ხელოვნების გაკვეთილებისთვის, მით უფრო, რომ ოპტიმალური მასალის თავად პედაგოგის მიერ გაკეთებული შემოქმედებითი არჩევანი ყოველთვის მიზანშეწონილია.

შესავალი

სახვითი და გამოყენებითი ხელოვნება, როგორც სასწავლო-აღმზრდელობითი დარგი, მიზნად ისახავს არა მარტო პროფესიული მხატვრული უნარ-ჩვევებისა და სპეციალური ცოდნის მიღებას, არამედ, რაც გაცილებით უფრო მნიშვნელოვანია, მოსწავლის პიროვნებისა და მისი შესაძლებლობების ყოველმხრივ განვითარებას, რათა მომავალში იგი გახდეს საზოგადოების წარმატებული და სასარგებლო წევრი. სწორედ ამ მიზნისაკენ სწრაფვამ განაპირობა განათლების თანამედროვე პარადიგმის¹ იმ ძირეული პრინციპების წარმოქმნა, რომლებსაც, თავის მხრივ, ეყრდნობა სახვითი და გამოყენებითი ხელოვნების I კლასის მასწავლებლის ეს წიგნი.

ეს პრინციპებია:

- **შედგზე ორიენტირება** – მნიშვნელოვანია არა ათვისებული ინფორმაციის ოდენობა, არამედ მისი ხარისხი და მისი გამოყენების უნარი.
- **მოსწავლეზე ორიენტირება** – სწავლება ეფექტიანია მაშინ, როდესაც პროცესის ცენტრში იგულისხმება მოსწავლე, გათვალისწინებულია მისი ინდივიდუალური მონაცემები, ცოდნა და გამოცდილება, აღქმისა და აზროვნების თავისებურებანი.
- **ინტეგრირება** – სწავლა-სწავლების პროცესი კომპლექსური ხასიათისაა და სასწავლო საგანთა შორის კავშირთა გამოვლენას ემყარება, რაც ხელს უწყობს მოსწავლეთა მსოფლშეგრძნების მთლიანობის ჩამოყალიბებას, უქმნის მათ წარმოდგენას სამყაროს ერთიანობასა და მოვლენათა ურთიერთკავშირზე.
- **ინტერაქტიურობა** – სწავლება ემყარება დიალოგს სწავლის პროცესის მონაწილეთა შორის (მასწავლებელი-მოსწავლე, მოსწავლე-მოსწავლე), რაც ხელს უწყობს მოსწავლის აქტიურ ჩართვას გაკვეთილის მსვლელობაში, მოტივაციის ამაღლებას, სტიმულს აძლევს დამოუკიდებელ აზროვნებას და ავითარებს კომუნიკაციის უნარს.
- **ეგზისტენციალურობა** – სწავლების პროცესი უნდა ეყრდნობოდეს არა მარტო მოსწავლის ინტელექტს, არამედ მის ხატოვან აზროვნებას, შემოქმედებით ფანტაზიას, ემოციურ სფეროს და სხვ.

¹ განათლების პარადიგმა – ფილოსოფიასა და ფსიქოლოგიაში ტერმინი „პარადიგმა“ გულისხმობს ერთიან კონცეპტუალურ სქემას, პრობლემათა დასმისა და გადაწყვეტის, კვლევის მეთოდებისა და თეორიების ერთობას, რომლებიც გარკვეული დარგის ზოგად საფუძველს წარმოადგენს. ტერმინი „განათლების პარადიგმა“ პირველად იხმარა ბ. ბიტინასმა ნაშრომში „მრავალგანზომილებიანი ანალიზი პედაგოგიკასა და პედაგოგიურ ფსიქოლოგიაში“, 1971.

შესაბამისობა მდგრადი განვითარების პრინციპებთან

განათლების თანამედროვე პარადიგმის ერთ-ერთი მეტად მნიშვნელოვანი ორიენტირია მისი შესაბამისობა მდგრადი განვითარების პრინციპებთან. მდგრადი განვითარების კონცეფცია, რომელიც წარმოადგინა 1987 წელს გარემოსა და განვითარების საერთაშორისო კომისიამ გ. ჰ. ბრუნდტლანდის ხელმძღვანელობით, დამტკიცებულ იქნა, როგორც განვითარების გლობალური სტრატეგია, 1992 წელს, გაეროს რიო დე ჟანეიროს კონფერენციაზე.

მიჩნეულია, რომ მდგრადი განვითარება ნიშნავს თანამედროვე თაობის მოთხოვნილებების დაკმაყოფილებას მომავალი თაობებისთვის ზიანის მიყენების გარეშე. ძირითადი შემადგენელი ელემენტები, რომლებსაც ეყრდნობა მდგრადი განვითარების კონცეფცია, წარმოადგენს ეკონომიკური, სოციალური და ეკოლოგიური ხედვის გაერთიანებას როგორც დღევანდელი, ისე მომავალი კეთილდღეობის მიზნების განხორციელებისთვის. დღეს პრაქტიკულად მთელს მსოფლიოში აღიარებულია შეხედულება, რომლის შესაბამისადაც მდგრადი განვითარების მიღწევის საქმეში მთავარი როლი ენიჭება სწორედ განათლებას, რომელსაც გაეროს მიერ მიღებულ გადაწყვეტილებებში პირდაპირ უწოდებენ „ცვლილებების გადამწყვეტ ფაქტორს“.

განათლება და მასთან მჭიდროდ დაკავშირებული აღზრდის ფაქტორი დიდწილად განსაზღვრავს მომავალი თაობების მსოფლმხედველობას და აზროვნების წესს. შესაბამისად, ის ეკოლოგიური აზროვნების საწყისები და სოციალური ქცევისა და შეხედულებების ნორმები, ისევე, როგორც ეკონომიკურ სფეროსთან ნაწილობრივ დაკავშირებული ელემენტარული წარმოდგენები, უნდა ყალიბდებოდეს საწყის ეტაპზე და, აქედან გამომდინარე, უმცროსი კლასებისათვის განკუთვნილი სახელმძღვანელოები აუცილებლად უნდა ითვალისწინებდეს მდგრადი განვითარების პრინციპებს.

რასაკვირველია, სახვითი ხელოვნების სწავლებას დაწყებით საფეხურზე თავისი სპეციფიკა გააჩნია. შესაბამისად, მდგრადი განვითარების პრინციპების დანერგვა უნდა ხდებოდეს როგორც ასაკობრივი, ისე საგნობრივი თავისებურებების გათვალისწინებით.

ჩვენს მიერ წარმოდგენილი მასწავლებლის წიგნი მჭიდროდაა დაკავშირებული მდგრადი განვითარების პრინციპებთან სწორედ ამ სპეციფიკის საფუძველზე. შესაფერისი მარტივი აქტივობების მეშვეობით მოსწავლე ეცნობა გარემოს და ცხოველთა სამყაროს, შეიტყობს ბუნების დაბინძურებისაგან დაცვის და მეორადი

მასალების გამოყენების აუცილებლობის შესახებ, ეცნობა ხელოვნებაში ოჯახის ასახვის თავისებურებებს, ითვისებს გაკვეთილზე ქცევის წესებს და თანაკლასელებთან საქმიანი და მეგობრული ურთიერთობის წესებს, სწავლობს შემოქმედებითი საქმიანობის მეშვეობით (ხატვის, ძერწვის და ა.შ.) საკუთარი გრძნობებისა და აზრების გამოხატვას და ა.შ. (მაგალითად, გაკვეთილები 10. ზოოპარკის ბინადრები, 11. შემოდგომა სოფლად (ვხატავთ პეიზაჟს მესხიერებით), 27. წყალქვეშა სამყარო, 38. ეკოლოგია და ნაკეთობები მეორადი მასალებისაგან, 39. პანო ბუნებრივი მასალებისაგან, 17. ოჯახი მხატვრის თვალით და სხვ.).

საგნის სწავლების სპეციფიკა და მეთოდური ორიენტირები

სახვითი და გამოყენებითი ხელოვნების სწავლა-სწავლების პრაქტიკა ათასწლეულთა წინ ჩაისახა, მაგრამ XIX ს-ის შუახანებამდე იგი პროფესიული ოსტატობის დაუფლებით შემოიფარგლებოდა. მხოლოდ ამის შემდეგ ესთეტიკური აღზრდის ისეთი კორიფეების მოღვაწეობის შედეგად, როგორებიც იყვნენ ჯონ დიუი და ვიქტორ ლოუენფელდი ამერიკაში, ჰერბერტ რიდი და ალბერტ ნორტონ უაითჰედი ინგლისში, ლევ ვიგოტსკი რუსეთში და ა.შ., ყურადღება გამახვილდა სწორედ ესთეტიკური აღზრდის საკითხებზე – შემოქმედებითობისა და აღქმის უნარის განვითარებაზე, თვითგამოხატვის საშუალებებზე, ხელოვნების გზით პიროვნული თვისებების სრულყოფაზე, ხელოვნების მეშვეობით ფსიქიკის გაჯანსაღების (არტთერაპიის) საკითხებზე, ხელოვნების, როგორც ინტელექტის განვითარების საშუალებაზე და სოციალური ადაპტაციის ხერხზე და ა.შ. სწორედ ამ თეორიულ საფუძველზე შეიქმნა მოცემული სახელმძღვანელო.

ხაზგასმით უნდა აღინიშნოს, რომ ეს წიგნი გათვალისწინებულია ესთეტიკური აღზრდის პროცესის ხელშესაწყობად და გასაიოლებლად და არავითარ შემთხვევაში არ ისახავს მიზნად მოსწავლისა და მასწავლებლის შემოქმედებითი სწრაფვის დამუხრუჭებას. ეს იმას ნიშნავს, რომ მიზნიდან გამომდინარე, მოსწავლეთა ინტერესებისა და მისწრაფებების გათვალისწინებით, მასწავლებელს შეუძლია სწავლების პროცესში შეცვალოს ნებისმიერი აქტივობა (შეცვალოს დავალების ფორმა, მასალა, ტექნიკა), თუ იგი შესაფერის მიზან-შედეგობრივ კავშირს ემყარება, აგრეთვე შეცვალოს გაკვეთილის მსვლელობისას თეორიული და პრაქტიკული აქტივობების ხვედრითი წილი, საჭიროებიდან გამომდინარე

გამოიყენოს სახელმძღვანელოში მოცემული საილუსტრაციო მასალა და სხვა რესურსები ან მოიშველიოს სხვა შესაფერისი რესურსები (რეპროდუქციები, ფოტოები, სურათები, სტატუეტები და სხვ.). ეს ასპექტი ხაზგასმულია თვით მოსწავლის სახელმძღვანელოშიც.

ხელოვნების სწავლება არ შემოიფარგლება ერთი რომელიმე ფორმით ან მეთოდით – იგი მრავალმხრივი და მრავალგვარია. წამყვანი როლი ენიჭება **შემოქმედებითი (დივერგენტული²)** სწავლების მეთოდს. მისი გამოყენებისას პრიორიტეტულია მოსწავლის დამოუკიდებლობის, ინდივიდუალურობის და ინიციატივის განვითარების ხელშეწყობა, შემოქმედებითი უნარისა და წარმოსახვის სტიმულირება, სიახლისა და გამოგონებათა სიყვარულის წაქეზება.

ამ მეთოდით მუშაობისას ძალზე მნიშვნელოვანია **დიფერენცირებული მიდგომა**, დიფერენციაციის სტრატეგიების მოშველიება. მასწავლებელი უნდა იცნობდეს ყოველი მოსწავლის შესაძლებლობებს და სწავლის სტილს და გაითვალისწინოს ეს სწავლების პროცესში. შესაძლებელია დიფერენციაცია ორი ხერხით: 1) დავალების ან 2) შედეგის მიხედვით. პირველ შემთხვევაში მასწავლებელი მოსწავლეებს სხვადასხვა, მათი მომზადებისა და უნართა შესაფერის დავალებებს აძლევს, მეორე შემთხვევაში დავალება იგივეა, მაგრამ სხვადასხვაა მოსალოდნელი შედეგი, რომელსაც უნდა მიაღწიოს მოსწავლემ.

სახვითი ხელოვნების სწავლებისას დიდი როლი ენიჭება აგრეთვე **კვლევით** მეთოდს, რომელიც მიმართულია მოსწავლეთა მიერ შემოქმედებითი ამოცანის დამოუკიდებელ გადაწყვეტაზე. მისი ფორმებია ექსპერიმენტი, ცდა და ა.შ. ამ მეთოდის არსი მდგომარეობს ცოდნის დამოუკიდებელ მოპოვებაში აღმოჩენის გზით. ამ მეთოდის გამოყენებისას ყურადღება უნდა მიექცეს დასახული ამოცანის რეალურად მისაწვდომ ხასიათს და დიფერენცირებულ მიდგომას.

კიდევ ერთი მეთოდი, რომელიც ხშირად გამოიყენება სახვითი ხელოვნების სწავლებისას და ხელს უწყობს მოსწავლეთა შემოქმედების განვითარებას, არის **ევრისტიკული³** მეთოდი. იგი გულისხმობს მოსწავლის მიერ პრობლემური ამოცანის გადაჭრას მასწავლებლის დახმარებით, როდესაც მისი შეკითხვა ნაწილობრივ შეიცავს პრობლემის გადაწყვეტას ან მის ეტაპებს. ყველაზე უკეთ ამ მეთოდის რეალიზება შესაძლებელია ინტერაქტიული საუბრის მეშვეობით.

² ფსიქოლოგიაში სამეცნიერო ტერმინი „დივერგენტული“ (ლათ. divergere – გაშლა) აღნიშნავს შემოქმედებით მეთოდს, რომელიც პრობლემათა და ამოცანათა გადაჭრისას იხმარება და მოიცავს ისეთ ხერხებს, როგორიცაა *კონებრივი იერიში* და *მეხსიერების რუკა*.

³ ევრისტიკა (ბერძნულად – აღმოვაჩენ, მოვიძიებ) – მეცნიერება, რომელიც შეისწავლის შემოქმედებითი საქმიანობის თავისებურებებს.

შემოქმედებითობის განვითარებას ნაკლებად ემსახურება **ასხნით-ილუსტრაციული** და **რეპროდუქციული** მეთოდები. პირველი გულისხმობს ინფორმაციის მიწოდებას ბავშვისთვის, თხრობას, თვალსაჩინოების დემონსტრირებას, რაც უფრო ხშირად სწავლების პირველ ეტაპზე იხმარება და ძირითადად მესსიერებას ავითარებს. მეორე გულისხმობს რაიმე მოქმედების მრავალჯერად გამეორებას (რეპროდუქციას). მისი ფორმებია: ერთტიპური სავარჯიშოები, მსგავს დავალებათა შესრულება, განვლილი მასალის გამეორება და ა.შ. ეს მეთოდი ცოდნისა და უნარ-ჩვევების განმტკიცებისთვის არის საჭირო.

წიგნში მოცემული მასალა საშუალებას აძლევს მასწავლებელს, საჭიროების მიხედვით გამოიყენოს ზემოხსენებული მეთოდები სასწავლო მიზნების განხორციელებისათვის.

მოცემული თემატიკა და აქტივობები შერჩეულია საგნობრივ პროგრამაზე დაყრდნობით. მისი მიზანია, სრულად მივაღწიოთ იმ შედეგებს, რომლებიც გათვალისწინებულია სამივე მიმართულებით. (პრაქტიკული უნარ-ჩვევები და იდეათა განვითარება, კომუნიკაცია და ინტერპრეტაცია, ხელოვნების აღქმა კონტექსტში).

მუხლი 89. სახვითი და გამოყენებითი ხელოვნების წლიური პროგრამები

სახვითი და გამოყენებითი ხელოვნება დაწყებით საფეხურზე

I კლასი

წლის ბოლოს მისაღწევი შედეგები და მათი ინდიკატორები

მიმართულება: შემოქმედებითობა და პრაქტიკა

ს.გ.I.1. მოსწავლემ უნდა შეძლოს საკუთარი ჩანაფიქრისა და შთაბეჭდილებების გადმოსაცემად სახვითი ხელოვნების რამდენიმე ძირითადი ელემენტის, მასალისა და ტექნიკის გამოყენება ნამუშევარში.

შედეგი თვალსაჩინოა, თუ მოსწავლე:

- ქმნის ნამუშევრებს შთაბეჭდილებებით და წარმოსახვით;
- იყენებს სხვადასხვა ტიპის ხაზს (სწორს, ტალღოვანს, ტეხილს, წყვეტილს, ზიგზაგს, ჰორიზონტალურს, ვერტიკალურს, მრუდეს, დიაგონალურს);
- იყენებს სხვადასხვა ფერს;
- იყენებს სხვადასხვა ფორმას (გეომეტრიულს და ბუნებაში არსებულს);
- იყენებს ხატვის, აპლიკაციის, კოლაჟის, ანაბეჭდისა და მოზაიკის ტექნიკას და სხვ;
- იყენებს თიხას და პლასტილინს მცირე პლასტიკის ნიმუშების შესაქმნელად;
- იყენებს ხელოვნურ და ბუნებრივ მასალას;
- სხვადასხვა მასალით ამზადებს ნივთებს;
- იღებს სხვადასხვა ფაქტურას (ხელებით, თითებით, ფოთლებით, ღრუბლით და სხვ.);
- კომპიუტერულ სახატავ პროგრამაში ხატავს/გამოსახავს სხვადასხვა ტიპისა და სისქის ხაზს, მარტივ ფორმებს, ფიგურებს, იყენებს სხვადასხვა ფერს.

მიმართულება: კომუნიკაცია და ინტერპრეტაცია

ს.გ.I.2. მოსწავლემ უნდა შეძლოს თანაკლასელებთან თანამშრომლობა.

შედეგი თვალსაჩინოა, თუ მოსწავლე:

- მუშაობს წყვილში/ჯგუფში საერთო ნამუშევრის შესაქმნელად, უზიარებს თანაკლასელებს განსხვავებულ მოსაზრებებს;
- უსმენს მასწავლებლის ინსტრუქციას, რჩევას/მითითებას;
- მონაწილეობს საკლასო გამოფენაში;
- მხარს უჭერს თანაკლასელებს სხვადასხვა სასწავლო ღონისძიებაში მონაწილეობისას ან ერთობლივი ნამუშევრის შექმნისას.

ს.გ.I.3. მოსწავლემ უნდა შეძლოს ინდივიდუალური და ერთობლივი ნამუშევრის წარდგენა; აზრის გამოთქმა საკუთარ და თანაკლასელთა ნამუშევრების შესახებ.

შედეგი თვალსაჩინოა, თუ მოსწავლე:

- ინდივიდუალური ან ერთობლივი ნამუშევრის წარდგენისას საუბრობს, რისი ასახვა სურდა;
- გამოთქვამს მოსაზრებებს სხვისი ნამუშევრის შესახებ;

- რეაგირებს მასწავლებლის კომენტარზე, ესმის და ასრულებს მითითებას;
- უსმენს და აცდის სხვებს აზრის გამოთქმას;
- უფრო ხილდება (არ აზიანებს) საკუთარ და სხვის ნამუშევარს.

მიმართულება: ხელოვნების აღქმა კონტექსტში

ს.გ.I.4. მოსწავლემ უნდა შეძლოს ხელოვნების მრავალფეროვნების აღქმა (აღმოჩენა) გარემოში და საკუთარი დამოკიდებულებისა და შთაბეჭდილების გამოხატვა.

შედეგი თვალსაჩინოა, თუ მოსწავლე:

- ჩამოთვლის ხელოვნების დარგებს (მხატვრობა, მუსიკა, კინო, თეატრი და სხვ.) და იხსენებს ყოველდღიურ ცხოვრებაში სად და რა სახით შეხვედრია;
- საუბრობს საოპერო, საბალეტო, თეატრალურ წარმოდგენებზე, სამხატვრო გალერეაში ან მუზეუმში ყოფნისას მიღებულ შთაბეჭდილებებზე;
- საუბრობს და გამოხატავს საკუთარ დამოკიდებულებას ნაცნობ ანიმაციურ, მხატვრულ ფილმებზე, ელექტრონულ საგანმანათლებლო თამაშებზე და საყვარელ ილუსტრირებულ წიგნებზე;
- აკვირდება სახვითი ხელოვნების ნიმუშებს, საუბრობს მათ შინაარსზე და მიღებულ შთაბეჭდილებაზე (სიუჟეტები, სცენები, მოვლენები, ცხოველები, მცენარეები, წელიწადის დროები და სხვ.).

შინაარსი და რეკომენდაციები

სახვითი ხელოვნების ძირითადი ელემენტები:

ხაზი: სწორი, ტალღოვანი, ტეხილი, წყვეტილი, ზიგზაგი, მრუდი, ჰორიზონტალური, ვერტიკალური, დიაგონალური.

აქტივობები ხაზით:

მოსწავლე აკვირდება ბუნებაში არსებულ ხაზებს (მაგ., მთა, სახურავი - დახრილი, ზიგზაგი ხაზები, ზღვის ტალღა - კლაკნილი, ვერტიკალური - ხის ტანი, ღობე და სხვ.) და იყენებს გამოსახულების შესაქმნელად.

ფერი: სხვადასხვა ფერი.

აქტივობები ფერით:

მოსწავლე იყენებს სხვადასხვა ფერს, ასევე მათი შერევით მიღებულ ფერებს ნამუშევრის შესაქმნელად, ჩანაფიქრისა და შთაბეჭდილებების გადმოსაცემად. მოსწავლე თამაშობს ფერებით.

ფორმა: მარტივი გეომეტრიული და ბუნებაში არსებული (მაგ., ღრუბელი და სხვ.).

აქტივობები ფორმით:

მოსწავლე ამოიცნობს მისთვის ნაცნობ გეომეტრიულ და ბუნებაში არსებულ ფორმებს (მაგ., წრეს, ოთხკუთხედს საკლასო ოთახში, ქუჩაში და ბუნებაში არსებულს, მაგ., ყვავილს, ღრუბელს, ხეს და სხვ.); ამ ფორმებს იყენებს ნამუშევარში გამოსახულების შესაქმნელად (მაგ., წრის, ოთხკუთხედისა და სამკუთხედებისაგან ქმნის რაიმე ცხოველის ან სხვა მარტივ გამოსახულებას).

მასალა და იარაღი: ფანქარი (ფერადი, უბრალო), ფლომასტერი, გუაში, ფერადი ქაღალდი, მუყაო, ქსოვილი, პლასტილინი, თიხა, ბუნებრივი და ხელოვნური მასალა (ფოთოლი, გირჩა, მარცვლეული, ნიჟარა, მძივები, ლენტები და სხვ.); ფუნჯი, მაკრატელი, წებო.

ტექნიკა და პროცედურა: ფერწერა, გრაფიკა, ძერწვა, აპლიკაცია, კოლაჟი, მოზაიკა, ანაბეჭდი, კომპიუტერული სახატავი პროგრამა და სხვა;

გამოყენებული მასალა და ტექნიკა:

აქტივობების დროს მოსწავლე იყენებს მრავალფეროვან მასალას, იარაღს, ტექნიკას. ეცნობა მასალის და ტექნიკის შესაძლებლობებს და იღებს სხვადასხვა ფაქტურას: ხატავს ფუნჯებით, თითებით, ღრუბლით, ატარებს ექსპერიმენტებს არატრადიციული იარაღით და მასალით. აკეთებს მარტივ ანაბეჭდებს (მაგ., ფოთლებს).

სავარაუდო თემები: „წელიწადის დროები“, „ფერთა სამეფო“, „სკოლა“, „მზიარული მატარებელი“, „ახალი წელი“, „წყალქვეშა სამყარო“, „ჩემი ქალაქი/სოფელი“, „ჩემი ოჯახი“, „ჩემი დაბადების დღე“, „მე და ჩემი მეგობრები“, „ჩემი საყვარელი ცხოველი“ და სხვ.

მუხლი 78. სახვითი და გამოყენებითი ხელოვნების სტანდარტი

სახვითი და გამოყენებითი ხელოვნება დაწყებით საფეხურზე

შესავალი

დაწყებით საფეხურზე ხელოვნების, როგორც სასწავლო-აღმზრდელობითი დარგის პედაგოგიურ პოტენციალს მისი თვალსაჩინო-სახეობრივი ბუნება განსაზღვრავს. უმცროსკლასელებში, მათი ასაკობრივი თავისებურებიდან გამომდინარე, თვალსაჩინო-პრაქტიკული აზროვნება და სამყაროს ემოციური აღქმა სჭარბობს, ამიტომ მათთვის მნიშვნელოვანია აღმოჩენაზე, კეთებაზე, დაკვირვებაზე დაფუძნებული აქტივობა, რასაც კარგად მიესადაგება სახვითი და გამოყენებითი ხელოვნების შესწავლის სპეციფიკა.

დაწყებით საფეხურზე ხელოვნების სწავლება ძირითადად ბავშვის ემოციური და შემეცნებითი სფეროს, შრომითი და საკომუნიკაციო უნარების განვითარებას ემსახურება.

მიმართულებების აღწერა

სახვითი და გამოყენებითი ხელოვნების სწავლება სასწავლო გეგმის მიხედვით სამი მიმართულებით იმდება:

1. შემოქმედებითობა და პრაქტიკა;
2. კომუნიკაცია და ინტერპრეტაცია;
3. ხელოვნების აღქმა კონტექსტში.

სწავლება ყველა მიმართულების ფარგლებში მიმდინარეობს პარალელურად და ერთმანეთთან მჭიდრო ურთიერთკავშირში.

1. შემოქმედებითობა და პრაქტიკა

ამ მიმართულების ფარგლებში მოსწავლეები ჩართულნი არიან შემოქმედებით საქმიანობაში, ახდენენ მრავალფეროვანი იდეების გენერირებას (*იდეების წყარო მრავალფეროვანი უნდა იყოს (მაგ. წარმოსახვა, საკუთარი ფანტაზია, გარემოდან მიღებული შთაბეჭდილებები, სხვა საგნებში გავლილი მასალა, ზღაპრები, პოეზია ლიტერატურული ნაწარმოებები საბავშვო ბიბლია, მოთხრობები, ადაპტირებული მითოლოგია - ქართული, ძველბერძნული, ძველი აღმოსავლეთის; იგავ-არაკები, საბავშვო ლიტერატურის ილუსტრაციები, ზღაპრული, მითოლოგიური, ბიბლიური, მხატვრული ნაწარმოებების პერსონაჟები და სიუჟეტები, ცნობილ ხელოვანთა ან თანატოლების ნამუშევრები, მხატვრული, ანიმაციური ფილმები, მუსიკალური ნაწარმოებები; საკონცერტო, თეატრალური, საცირკო წარმოდგენები, ადგილობრივი და ოჯახური სადღესასწაულო ტრადიციები და სხვა*). მიმართავენ თვითგამოხატვის სხვადასხვა ფორმას, ქმნიან ნამუშევრებს წარმოსახვით, ფანტაზიით, ასახვენ გარემოზე დაკვირვების შედეგად მიღებულ შთაბეჭდილებებს, განწყობილებებს და სხვ. ამისთვის მოსწავლეები ეუფლებიან ხელოვნების მოცემული დარგის ელემენტებს, პრინციპებს, გამომსახველობით ხერხებს, ეცნობიან სხვადასხვა ტექნიკას, მასალასა და იარაღს. შედეგად, მოსწავლეებს უღვივდებათ ცნობისმოყვარეობა, აღმოჩენისა და სიახლის ძიების სურვილი, უვითარდებათ წარმოსახვა და პრობლემის შემოქმედებითად გადაჭრის უნარი.

შემოქმედებითობის გასავითარებლად და დასახული მიზნების განსახორციელებლად მასწავლებელმა უნდა შეარჩიოს ისეთი სტრატეგიები და აქტივობები, რომლებიც გამოხატვის მრავალფეროვანი გზების, საშუალებებისა და მიდგომების ძიებაზე, ექსპერიმენტებსა და აღმოჩენებზე იქნება დაფუძნებული. მასწავლებელმა უნდა გაითვალისწინოს მოსწავლის ინტერესები და გამოცდილება, მისცეს მას განსხვავებული იდეების წამოყენებისა და გადაწყვეტილებების მიღების საშუალება (მაგ. თავად შეარჩიოს თემა, სიუჟეტი, მასალა, ტექნიკა და სხვ.).

ამ მიმართულების ფარგლებში მოსწავლეებს აგრეთვე უვითარდებათ აღჭურვილობის მოტანა-მოწესრიგების, დროის ლიმიტის, კლასში მოქცევის, ჰიგიენისა და უსაფრთხოების წესების დაცვის, სამუშაო ადგილის, საკლასო ოთახის მოწესრიგების უნარები; ჩართულნი არიან შრომით საქმიანობაში (მაგ. მონაწილეობა ეზოს დასუფთავება-გალამაზებაში, დაზიანებული ნივთებისა და სასკოლო ინვენტარის (წიგნი, რუკა) აღდგენა და სხვ.).

2. კომუნიკაცია და ინტერპრეტაცია

ამ მიმართულების ფარგლებში მოსწავლეები სწავლობენ ხელოვნების ნაწარმოების გაგებასა და შეფასებას, მის შესახებ აზრის ჩამოყალიბებას, ხელოვნების, როგორც თვითგამოხატვისა და

კომუნიკაციის საშუალების, გააზრებას. ეჭვებიან საკუთარი ჩანაფიქრის ნათელ და მკაფიო განმარტებას *(მოსწავლემ საუბრისას სწორად უნდა შეძლოს ტერმინების გამოყენება, ადეკვატურად რეაგირება მასწავლებლის კომენტარზე, ასევე რჩევისა და მითითების გაგება და შესრულება. მას უნდა ესმოდეს ტერმინის მნიშვნელობა, უნდა შეეძლოს საკუთარი სიტყვებით ახსნა, თუმცა არ მოეთხოვება ტერმინის განმარტების დაზეპირება)* და სხვისი აზრის გულისყურით მოსმენას, უვითარდებათ შეფასებისა და თვითშეფასების უნარები.

მოსწავლეებს ასევე უვითარდებათ სოციალური და საკომუნიკაციო უნარები, ეუფლებიან გუნდური მუშაობის მეთოდებს (წყვილში/ჯგუფში ერთობლივი მუშაობა, სხვადასხვა სამუშაოს შესრულების დროს ერთმანეთთან თანამშრომლობა, ერთობლივი გადაწყვეტილების მიღება, საკუთარი დამოკიდებულების გამოხატვა, განსხვავებული აზრის მოსმენა/გათვალისწინება, ინიციატივის გამოჩენა და სხვ.).

ამ მიმართულების ფარგლებში კულტურული მემკვიდრეობის გაცნობის მიზნით უნდა მოეწეოს ექსკურსიები მუზეუმებში, გალერეებში, ისტორიულ ძეგლებზე, შეხვედრები ხელოვნების გამოჩენილ მოღვაწეებთან და სხვა. მოსწავლეებმა მონაწილეობა უნდა მიიღონ საკლასო და სასკოლო გამოფენებში, სპექტაკლებში, აქციებში, ზეიმებსა და სხვა ღონისძიებებში; დახმარება უნდა გაუწიონ უმცროსკლასელებს ზეიმების გაფორმებაში, ინვენტარის შეკეთებაში, კლასის მოწყობაში და სხვა.

3. ხელოვნების აღქმა კონტექსტში

ამ მიმართულების ფარგლებში მოსწავლეები ეცნობიან ქართული და მსოფლიო ხელოვნების ცნობილ ნიმუშებს *(დაწყებით კლასებში მოსწავლეს არ მოეთხოვება ნანახი ხელოვნების ნიმუშის სათაურის და ავტორის ვინაობის ცოდნა, თუმცა, თანდათან მაინც უნდა შეძლოს ზოგიერთი მათგანის დასახელება, რათა ნელ-ნელა შეეჩვიოს ხელოვნების ნაწარმოებთან ურთიერთობას)* უძველესი დროიდან დღემდე და ხალხურ შემოქმედებას, არკვევენ მათ შინაარსს, დანიშნულებასა და როლს საზოგადოების ცხოვრებაში. აკავშირებენ მათ ყოველდღიურ რეალობასთან და საკუთარ გამოცდილებასთან, ეცნობიან მათი შექმნისა და შეფასების განსხვავებულ ისტორიულ, კულტურულ, სოციალურ და სხვა კონტექსტებს.

მოსწავლეებს უვითარდებათ სამყაროს ესთეტიკური აღქმის, დაკვირვებისა და მისით ტკბობის უნარი. ამისთვის ყურადღება უნდა გამახვილდეს გარემოში ხელოვნებისა და მისი ელემენტების მრავალფეროვნების აღქმასა და გააზრებაზე *(მასწავლებელმა მოსწავლეებს ყურადღება უნდა გაამახვილებინოს იმაზე, თუ სად და რა სახით შეხვედრიათ ხელოვნება, მისი გამოვლინება ყოველდღიურ ცხოვრებაში (ილუსტრირებული წიგნები, სათამაშოების დიზაინი, ანიმაციური ფილმები, მუზეუმებში და გალერეებში არსებული ხელოვნების ნიმუშები და სხვ.)).*

I-IV კლასების სტანდარტი

ა) მისაღწევი შედეგები IV კლასის ბოლოს

ინდექსების განმარტება

დაწყებითი საფეხურის სტანდარტში გაწერილ თითოეულ შედეგს წინ უძღვის ინდექსი, რომელიც მიუთითებს საგანს, სწავლების ეტაპსა და სტანდარტის შედეგის ნომერს; მაგ., ს.გ.დაწყ.(I).1.:

- „ს.გ.“ - მიუთითებს საგანს „სახვითი და გამოყენებითი ხელოვნება“;
- „დაწყ.“ - მიუთითებს დაწყებით საფეხურს;
- „(I)“ - მიუთითებს, რომ სტანდარტი მოიცავს I-IV კლასებს;
- „1“ - მიუთითებს სტანდარტის შედეგის ნომერს.

სახვითი და გამოყენებითი ხელოვნების სტანდარტი	
შედეგების ინდექსები	სტანდარტის შედეგები
	1. მიმართულება: შემოქმედებითობა და პრაქტიკა
ს.გ.დაწყ.(I).1.	მოსწავლემ უნდა შეძლოს საკუთარ ინტერესებსა და გამოცდილებაზე დაყრდნობით ჩანაფიქრის, იდეის, გუნება-განწყობის (ემოციების) და/ან გარემოზე დაკვირვების შედეგად მიღებული შთაბეჭდილებების ასახვა ნამუშევარში სახვითი ხელოვნების ელემენტებისა და პრინციპების გამოყენებით.
ს.გ.დაწყ.(I).2.	მოსწავლემ უნდა შეძლოს სხვადასხვა მასალისა და ტექნიკის შერჩევა და გამოყენება საკუთარი ჩანაფიქრის და იდეის განსახორციელებლად.
	2. მიმართულება: კომუნიკაცია და ინტერპრეტაცია
ს.გ.დაწყ.(I).3.	მოსწავლემ უნდა შეძლოს თანაკლასელებთან თანამშრომლობით (წყვილში, გუნდში) შესასრულებელი სამუშაოს დაგეგმვა და განხორციელება.
ს.გ.დაწყ.(I).4.	მოსწავლემ უნდა შეძლოს ინდივიდუალური და ერთობლივი ნამუშევრის წარდგენა; აზრის, იდეების, შთაბეჭდილებების გაზიარება და საუბარი საკუთარ, თანაკლასელთა ან ცნობილ ხელოვანთა ნამუშევრებზე შესაბამისი ტერმინოლოგიის გამოყენებით.
	3. მიმართულება: ხელოვნების აღქმა კონტექსტში
ს.გ.დაწყ.(I).5.	მოსწავლემ უნდა შეძლოს ხელოვნების მრავალფეროვნების აღქმა გარემოში და საკუთარი დამოკიდებულებისა და შთაბეჭდილების გამოხატვა.
ს.გ.დაწყ.(I).6.	მოსწავლემ უნდა შეძლოს სახვითი და გამოყენებითი ხელოვნების დარგებისა და ჟანრების განსხვავება ერთმანეთისგან, მათი დაკავშირება ყოველდღიურ ცხოვრებასა და სხვა საგნებში განვლილ მასალასთან.

ბ) შინაარსი

სახვითი ხელოვნების ელემენტები: ხაზი (სხვადასხვა ტიპის სქელი, წვრილი, სწორი, ტალღოვანი, ტეხილი, წყვეტილი, ზიგზაგი, ჰორიზონტალური, ვერტიკალური, მრუდი, დიაგონალური; განსხვავებული სისქის კონტური, შტრიხი); ფერი (ძირითადი და შედგენილი, ცივი და თბილი, კონტრასტული, ტონალობა - თეთრის ან შავი ფერის დამატებით მიღებული ტონი); ფორმა (მარტივი გეომეტრიული და ბუნებაში არსებული, ბრტყელი და მოცულობითი - 2D და 3D).

სახვითი ხელოვნების პრინციპები: რიტმი, ძირითადის გამოყოფა, წინა და უკანა ხედი, კონტრასტი, სტატიკა, დინამიკა.

ტექნიკა და პროცედურა: ფერწერა, გრაფიკა, ძერწვა, აპლიკაცია, კოლაჟი, მოზაიკა, ანაბეჭდი, მონოტიპია და სხვა.

სარეკომენდაციო მასალა და იარაღი: ფანქარი, პასტელი, ფლომასტერი, გუაში, აკვარელი, ნახშირი, სანგინა, ფერადი ცარცები, ფერადი ქაღალდი, მუყაო, ქსოვილი, პლასტილინი, თიხა, სხვა მასალა (ტრადიციული და არატრადიციული, ბუნებრივი და ხელოვნური), ფუნჯი, მაკრატელი, წებო და სხვ.

სახვითი ხელოვნების დარგები: ფერწერა, გრაფიკა, ქანდაკება, არქიტექტურა, დეკორატიულ-გამოყენებითი ხელოვნება.

სახვითი ხელოვნების ჟანრები: ნატურმორტი, პეიზაჟი, პორტრეტი და სხვ.

მასწავლებლის წიგნის შესატყვისობა ეროვნულ სასწავლო გეგმასთან

სახვითი და გამოყენებითი ხელოვნების მასწავლებლის სახელმძღვანელოში მოცემული თემატიკა და აქტივობები შერჩეულია საგნობრივ პროგრამაზე დაყრდნობით. მისი მიზანია, სრულად მივაღწიოთ იმ შედეგებს, რომლებიც გათვალისწინებულია სამივე მიმართულებით (შემოქმედებითობა და პრაქტიკა, კომუნიკაცია და ინტერპრეტაცია, ხელოვნების აღქმა კონტექსტში.)

შინაარსისა და მიზნების რუკა

თემა	სასწავლო მიზნები და შედეგები
1. ჯადოსნური ქალაქი – ფანტაზია (ხელოვნების დარგები)	მიზნები გავაცნოთ მოსწავლეებს შემოქმედებითი საქმიანობის სხვადასხვა სახეები, ანუ ხელოვნების დარგები. განვავითაროთ მოსწავლეთა ინტერესი და ემოციური დამოკიდებულება ხელოვნებისადმი, ფანტაზია და შემოქმედებითი უნარი. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).6.
2. მხიარული ხაზები	მიზნები გავაცნოთ მოსწავლეებს ხაზის ცნება სხვადასხვა პრაქტიკული აქტივობის მეშვეობით. სტიმული მივცეთ ფანტაზიისა და წარმოსახვის უნარის განვითარებას, გავამდიდროთ მათი ლექსიკონი, ხელი შევუწყოთ მოტორიკის განვითარებას, გავავარჯიშოთ მეხსიერება. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).3, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5.
3. ვხატავთ გეომეტრიული ფორმებით	მიზნები გავაცნოთ მოსწავლეებს ორგანოზომილებიანი გეომეტრიული ფორმები – წრე, ოვალი, ოთხკუთხედი და სამკუთხედი – პრაქტიკული აქტივობების მეშვეობით. ვასწავლოთ ფორმების ამოცნობა გარემოსა და ხელოვნების ნაწარმოებში. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).3, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5.
4. უცნაური არსებები (ვხატავთ ფერადი ლაქებით)	მიზნები ხელი შევუწყოთ მოსწავლეს გამოსახვის კიდევ ერთი საშუალების – ლაქის გაცნობასა და მისი ხმარების დაუფლებაში პრაქტიკული აქტივობების მეშვეობით, განვავითაროთ ფანტაზია და შემოქმედებითობა. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).3, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5.
5. ვხატავთ წერტილებით	მიზნები გავაცნოთ მოსწავლეებს გამოსახვის კიდევ ერთი საშუალება – წერტილები, განვავითაროთ შემოქმედებითობა და პრაქტიკული უნარ-ჩვევები. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5

6. ქოლგები წვიმიან ამინდში	მიზნები შესაფერისი მასალის დათვალიერების, მსჯელობის და პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა ინტერესი გარემოსადმი, განვავითაროთ მათი და დაკვირვების უნარი, წარმოსახვა და გუაშის საღებავებით მუშაობის ელემენტარული უნარები. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5
7. ბავშვის პორტრეტი	მიზნები მსჯელობისა და პრაქტიკული სამუშაოს შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა შემოქმედებითობა, ემოციური სფერო და ხატვის უნარ-ჩვევები. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).3, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5.
8. თითების ანაბეჭდები და ფერადოვანი არსებები	მიზნები გავაცნოთ მოსწავლეებს ტერმინები „ანაბეჭდი“ და „ესტამპი“, პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მათი შემოქმედებითობა და ფანტაზია, ხელის მოტორიკა და ტაქტილური (შეხებითი) შეგრძნებები. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5.
9. ორნამენტის სამყაროში	მიზნები ხელი შევუწყოთ მოსწავლეთა გემოვნების დახვეწას, წარმოსახვისა და შემოქმედებითი უნარის განვითარებას. სტიმული მივცეთ ექსპერიმენტისა და პრაქტიკის საფუძველზე გაჩენილი იდეების გამოხატვას მრავალფეროვან ნამუშევრებში. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5, ს.გ.დაწყ.(I).6.
10. ზოოპარკის ბინადრები	მიზნები ზოოპარკის თემატიკის განხილვის და პრაქტიკული აქტივობების შესრულების საფუძველზე ჩამოვუყალიბოთ მოსწავლეებს ეკოლოგიური აზროვნების საფუძვლები, დაკვირვებულობა და პრაქტიკული უნარ-ჩვევები. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).3, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5.
11. შემოდგომა სოფლად (ვხატავთ პეიზაჟს მესხიერებით)	მიზნები პეიზაჟის ხატვის პროცესში განვავითაროთ ფერის გრძნობა, მესხიერება, წარმოსახვა და პრაქტიკული უნარ-ჩვევები. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5, ს.გ.დაწყ.(I).6.
12. ქარიანი დღე	მიზნები პრაქტიკული აქტივობის შესრულების და შესაბამისი ნაწარმოებების გაცნობის საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა ინტერესი გარემოსადმი და დაკვირვების უნარი, განვამტკიცოთ აკვარელით მუშაობის ტექნიკის საფუძვლები. შედეგები

	ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5, ს.გ.დაწყ.(I).6.
13. ფერადი სიზმარი	მიზნები პრაქტიკული აქტივობების საფუძველზე მოსწავლეთა გრაფიკული და კომპოზიციური უნარ-ჩვევების განვითარება, მხატვრული ხედვისა და ფანტაზიის განვითარება, მხედველობითი მეხსიერების გავარჯიშება, მოტორიკისა და ლექსიკის გამდიდრება. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).6
14. მოხატული ღარნაკები (გაკვეთილი I)	მიზნები პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე შევუქმნათ მოსწავლეებს ზოგადი წარმოდგენა ბერძნულ კერამიკაზე, განვავითაროთ მათი წარმოსახვა და დეკორატიული უნარები. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).6.
15. მოხატული ღარნაკები (გაკვეთილი II)	მიზნები განვამტკიცოთ ბერძნული კერამიკის შესახებ გავლილი მასალის ცოდნა განსხვავებული ტექნიკით შესრულებული პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე, განვავითაროთ ძერწვის ელემენტარული უნარები. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).6.
16. ვპერწავთ ხილს და ბოსტნეულს	მიზნები პრაქტიკული დავალების შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა ფორმისა და ფერის გრძნობა, ხელის მოტორიკა, ტაქტილური შეგრძნებები, შემოქმედებითობა და დაკვირვების უნარი, განვამტკიცოთ ძერწვის მარტივი ხერხების ფლობა. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5.
17. მხატვრის თვალით დანახული ოჯახი	მიზნები პორტრეტის ხატვის პროცესში განვავითაროთ მოსწავლეთა დაკვირვების უნარი, შემოქმედებითობა და ემოციური სფერო, შევუქმნათ წარმოდგენა სურათის კომპოზიციური გადაწყვეტის საწყისებზე. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5, ს.გ.დაწყ.(I).6.
18. საუზმე (კოლაჟი)	მიზნები მოსწავლეები პრაქტიკული სამუშაოს შესრულების საფუძველზე ეუფლებიან ახალი ტექნიკის – კოლაჟის საფუძვლებს და აფართოებენ ცოდნას ნატურმორტის შესახებ. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5, ს.გ.დაწყ.(I).6.
19. ჩემი სახლი (არქიტექტურა)	მიზნები გავაცნოთ მოსწავლეებს ტერმინი „არქიტექტურა“, საუბრის, საილუსტრაციო მასალის დათვალიერების და პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე შევუქმნათ მოსწავლეებს წარმოდგენა ხელოვნების ამ დარგზე, განვავითაროთ მათი ემოციური სფერო და შემოქმედებითობა.

	შედგენები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5, ს.გ.დაწყ.(I).6.
20. ქალაქი ღამით (აპლიკაცია)	მიზნები საუბრის, საილუსტრაციო მასალის დათვალიერების და პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეების წარმოდგენა იმის შესახებ, თუ რას წარმოადგენს პეიზაჟი და არქიტექტურა, განვავითაროთ მათი წარმოსახვის უნარი და შემოქმედებითობა. შედგენები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5, ს.გ.დაწყ.(I).6.
21. ვეპრწავთ ცხოველებს	მიზნები პრაქტიკული დავალების შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა ფორმის გრძნობა, ხელის მოტორიკა, ტაქტილური შეგრძნებები, შემოქმედებითობა, დაკვირვების უნარი და ემოციური სფერო, განვამტკიცოთ ძერწვის მარტივი ხერხების უნარები. შედგენები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4.
22. დადგა ზამთარი (უჩვეულო ტექნიკები)	მიზნები უჩვეულო ტექნიკით მუშაობის საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა ფანტაზია, შემოქმედებითობა და პრაქტიკული უნარები. შედგენები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5, ს.გ.დაწყ.(I).6.
23. ერთავთ ნაძვის ხეს (კონსტრუირება)	მიზნები პრაქტიკული აქტივობების შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა შემოქმედებითობა, ფანტაზია და შრომითი ჩვევები, გავაღრმაოთ ჯგუფური მუშაობის უნარ-ჩვევები და პრაქტიკული უნარები. შედგენები ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).3, ს.გ.დაწყ.(I).4
24. საახალწლო ზეიმი	მიზნები საახალწლო სცენის გამოსახვის საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა შემოქმედებითი ფანტაზია და განვამტკიცოთ პრაქტიკული უნარ-ჩვევები. შედგენები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4.
25. შემაჯამებელი გაკვეთილი	მიზნები მოსწავლეთა მიერ ათვისებული ცოდნისა და უნარ-ჩვევების შემოწმება. შედგენები ს.გ.დაწყ.(I).3, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).6.
26. მხიარული ჯამბაზი	მიზნები პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა ფანტაზია და ემოციური სფერო, დავხვეწოთ ფერისა და ფორმის გრძნობა და ელემენტარული კომპოზიციური უნარები. შედგენები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5.
27. წყალქვეშა სამყარო	მიზნები მოსწავლეები პრაქტიკული სამუშაოს შესრულების საფუძველზე ავითარებენ კოლაჟის ტექნიკის ხერხების

	ფლობას და აფართოვებენ გარე სამყაროს შესახებ ცოდნას. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5, ს.გ.დაწყ.(I).6.
28. საყვარელი ზღაპარი (გაკვეთილი I). (ილუსტრაცია)	მიზნები გავაცნოთ მოსწავლეებს, რა არის ილუსტრაცია და როგორ უნდა ლიტერატურული ნაწარმოების ილუსტრირება. განვახილოთ ხატოვანი აზროვნება, მეხსიერება და მოტორიკა. დავხვეწოთ პრაქტიკული უნარ-ჩვევები. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4.
29. საყვარელი ზღაპარი (გაკვეთილი II). (ილუსტრაცია)	მიზნები გავაცნოთ მოსწავლეებს, რა არის ილუსტრაცია და როგორ უნდა ლიტერატურული ნაწარმოების ილუსტრირება. განვახილოთ ხატოვანი აზროვნება, მეხსიერება და მოტორიკა. დავხვეწოთ პრაქტიკული უნარ-ჩვევები. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4.
30. მხიარული ციფრები და ჯასპერ ჯონსი	მიზნები ჯასპერ ჯონსის ხელოვნებით შთაგონებული ფერადოვანი ციფრების შესრულების საფუძველზე განვახილოთ მოსწავლეთა ფანტაზია, ემოციური სფერო, ხაზის და ფერის ხმარების უნარები. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4.
31. ხელისგული – პირველყოფილი ხელოვნება (კონტურით ხატვა)	მიზნები მოსწავლეები საუბრის, საილუსტრაციო მასალის დათვალიერების და პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე ეცნობიან ტერმინ „კონტურს“, ავითარებენ დეკორატიულ და კომპოზიციურ უნარებს. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4.
32. „ჩვენი კლასის ხე“ და ანრი მატისი (აპლიკაცია-დეკუპაჟი)	მიზნები ანრი მატისის შემოქმედებით შთაგონებული ნამუშევრების შესრულების საფუძველზე განვახილოთ მოსწავლეთა ფანტაზია, ემოციური სფერო, პრაქტიკული და გუნდური მუშაობის უნარები. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).3, ს.გ.დაწყ.(I).4.
33. გაზაფხული დადგაო (ტრიორამა)	მიზნები მსჯელობის, საილუსტრაციო მასალის დათვალიერების და პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე განვახილოთ მოსწავლეთა შემოქმედებითობა, წარმოსახვა და პრაქტიკული უნარები. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5.
34. ფანტასტიკური არსებები და ხუან მირო	მიზნები ვიზუალური მასალის დათვალიერების, მსჯელობისა და პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე განვახილოთ მოსწავლეთა ფანტაზია, დაკვირვების უნარი და ხაზისა და ფერის ფლობის უნარები. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4.
35. აღდგომის დღესასწაული	მიზნები

(ქაღალდის პლასტიკა)	მსჯელობის, საილუსტრაციო მასალის დათვალიერების და პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა შემოქმედებითობა, ემოციური სფერო, ჯგუფური მუშაობისა და პრაქტიკული უნარები. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).3, ს.გ.დაწყ.(I).4.
36. დედის დღე	მიზნები მსჯელობის, შესაბამისი ნაწარმოებების დათვალიერების და პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეების ემოციური სფერო, ურთიერთობის უნარ-ჩვევები, შემოქმედებითობა და დეკორატიული უნარები. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4.
37. ზღვის პეიზაჟი და რაულ დიუფი	მიზნები რაულ დიუფის ნაწარმოებებით შთაგონებული პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე გავაღრმავოთ მოსწავლეების ცოდნა პეიზაჟის შესახებ და განვამტკიცოთ აკვარელის საღებავებით მუშაობის ელემენტარული უნარ-ჩვევები. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5.
38. ეკოლოგია და ნაკეთობები მეორადი მასალებისაგან	მიზნები გავაცნოთ მოსწავლეებს ტერმინი „ეკოლოგია“ და მეორადი მასალების გამოყენების მნიშვნელობა, ჩამოვუყალიბოთ მოსწავლეებს ეკოლოგიური აზროვნების ზოგადი საფუძვლები, დაკვირვებულობა და პრაქტიკული უნარ-ჩვევები. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).3, ს.გ.დაწყ.(I).4.
39. პანო ბუნებრივი მასალებისაგან	მიზნები პრაქტიკული სამუშაოს შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა გემოვნება, ფერისა და ფაქტურის გრძნობა, კომპოზიციური განაწილების ელემენტარული უნარები და დეკორატიული უნარები. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4.
40. ვხატავთ პეიზაჟს ყველა ერთად	მიზნები მსჯელობისა და პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე გავაცნოთ მოსწავლეებს ცისარტყელას ფერები, განვავითაროთ მათი წარმოსახვა და შემოქმედებითი უნარები. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).3, ს.გ.დაწყ.(I).4.
41. ჯადოსნური ფრინველი	მიზნები მსჯელობის, შესაფერისი მასალების დათვალიერების და პრაქტიკული სამუშაოს შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა ფანტაზია, დაკვირვების უნარი და პასტელებით მუშაობის უნარ-ჩვევები. შედეგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4.
42. საყვარელი მულტფილმების გმირები	მიზნები მსჯელობისა და პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა წარმოსახვის უნარი, მეხსიერება და პრაქტიკული უნარ-ჩვევები.

	შედგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4.
43. ზაფხულის პეიზაჟი	მიზანი საილუსტრაციო მასალის დათვალიერების, მსჯელობის და პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ ინტერესი გარემოსადმი, ფერის გრძნობა, მეხსიერება, წარმოსახვა და გუაშის საღებავით ხატვის უნარ-ჩვევები. შედგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5.
44. კოსმოსის საიდუმლოებანი	მიზნები პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა ფანტაზია, ხაზისა და ფერის ფლობის და კომპოზიციური განაწილების ელემენტარული უნარები. შედგები ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4.
45. თოჯინების თეატრი (გაკვეთილი I) – გუნდური აქტივობა	მიზნები პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა გუნდური მუშაობის უნარ-ჩვევები, ორგანიზაციული და შემოქმედებითი უნარები. შედგები ს.გ.დაწყ.(I).3, ს.გ.დაწყ.(I).4.
46. თოჯინების თეატრი (გაკვეთილი II)	მიზნები პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა გუნდური მუშაობის უნარ-ჩვევები, ორგანიზაციული და შემოქმედებითი უნარები. შედგები ს.გ.დაწყ.(I).3, ს.გ.დაწყ.(I).4.
47. ჩვენი კლასის მუზეუმი	მიზნები საკლასო ღონისძიებაში მონაწილეობის საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა გუნდური მუშაობის უნარ-ჩვევები, ორგანიზებულობა, პასუხისმგებლობა და შრომისმოყვარეობა. შედგები ს.გ.დაწყ.(I).3, ს.გ.დაწყ.(I).4.
48. ორნამენტის ჩარჩო	მიზნები პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა შემოქმედებითობა, პრაქტიკული უნარ-ჩვევები და ხელის მოტორიკა. ამოცანები: მოსწავლეები ეუფლებიან ახალ ტექნიკას: რელიეფური ორნამენტების შექმნას წებოს მეშვეობით. შედგები ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4.
49. შემაჯამებელი გაკვეთილი	მიზნები მოსწავლეთა მიერ ათვისებული ცოდნისა და უნარ-ჩვევების შემოწმება. შედგები ს.გ.დაწყ.(I).3, ს.გ.დაწყ.(I).4.

სასწავლო მასალის წარდგენის ფაზების ახსნა-განმარტება

გაკვეთილთა სტრუქტურა უნდა შეესაბამებოდეს სასწავლო მასალის წარდგენის შემდეგ ფაზებს:

- ა. მოტივაცია;
- ბ. საკითხის დასმა, ამოცანის განსაზღვრა;
- გ. ძირითადი სასწავლო მასალა (მაგ. ტექსტი, ილუსტრაცია);
- დ. საწყის ეტაპზე შესასრულებელი სავარჯიშოები;
- ე. დამაგვირგვინებელ ეტაპზე შესასრულებელი სავარჯიშოები;
- ვ. დამოუკიდებელი სამუშაო.

ა. მოტივაცია. მოტივაცია ნიშნავს სტიმულის ან მიზეზის არსებობას რაიმე მიზნის მისაღწევად ძალისხმევის გაკეთებისთვის. არსებობს მოსწავლის მოტივაციის გარეგანი და შინაგანი ფორმები. გარეგანი გულისხმობს, მაგალითად, ნიშნის მიღების სურვილს ან წარუმატებლობის შიშს. შინაგანი მოტივაცია გულისხმობს ახალი ცოდნის მიღების სურვილს, შემოქმედებითი ამოცანის გადაჭრისადმი ინტერესს და ა.შ. სწორედ მოტივაციის შინაგან ფორმაზეა ორიენტირებული სწავლების თანამედროვე კონცეფცია. შინაგანი მოტივაციის წარმოქმნისათვის აუცილებელი პირობაა პოზიტიური გარემო კლასში, მასწავლებლის მხრიდან მასტიმულირებელი, კეთილგანწყობილი დამოკიდებულება, მოსწავლის მზადყოფნა სწავლისათვის. მასალა სწორად უნდა იყოს ორგანიზებული. გაკვეთილის დასაწყისშივე მოსწავლეთა მოტივაციის უზრუნველსაყოფად გამოყენებულია შემდეგი ხერხები: ა) გაკვეთილი იწყება ფრაზით, სადაც ახალი მასალა ეყრდნობა უკვე არსებულ ცოდნას და გამომდინარეობს მისგან. ბ) გაკვეთილი იწყება ინტერესის აღმძვრელი ინფორმაციით, გ) გაკვეთილი იწყება ინტერაქტიური შეკითხვით.

ბ. საკითხის დასმა, ამოცანის განსაზღვრა. ეს გაკვეთილის მომდევნო ფაზაა. თუ მოსწავლეს გაცნობიერებული არა აქვს მიზანი, სასწავლო ამოცანა, მაშინ სწავლაც გაძნელებულია. თუ დავეხმარებით მას ამოცანის გააზრებაში, იგი მიზანმიმართულად შეეცდება მის მიღწევას. უმცროს კლასებში მასწავლებელს შეუძლია თავად გააცნოს იგი მოსწავლეებს (იხ. შინაარსისა და მიზნების რუკა.)

გ. ძირითადი სასწავლო მასალა. ნათელი, კარგად ჩამოყალიბებული მასალა ადვილად ასათვისებელია მოსწავლისათვის, რაც ზრდის მოტივაციას და გვეხმარება მიზნის მიღწევაში. მასალა – ინფორმაცია, რეპროდუქციები, კომპიუტერული გამოსახულებები, ფოტოები, სქემები – იძლევა იმის საშუალებას,

რომ გაკვეთილის მიზანი განვახორციელოთ. თუმცა კიდევ ერთხელ უნდა აღინიშნოს, რომ სურვილის შემთხვევაში მასწავლებელს შეუძლია გამოიყენოს დამატებითი რესურსები თავისი შერჩევით, მაგ. აჩვენოს მოსწავლეებს გაკვეთილის თემასთან დაკავშირებული სხვა რეპროდუქციები.

დ. საწყის ეტაპზე შესასრულებელი სავარჯიშოები. ამ ეტაპისთვის გამოიზიდავს სავარჯიშოები შედარებით მარტივი უნდა იყოს, რომ მოსწავლეს არ გაუძნელდეს მისი შესრულება და არ შეუსუსტდეს მოტივაცია მომდევნო დავალების შესრულებისთვის.

ე. დამაგვირგვინებელ ეტაპზე შესასრულებელი სავარჯიშოები. რადგან წინა ეტაპზე სავარჯიშოს შესრულებისას მოსწავლემ უკვე გადალახა შედარებით იოლი ბარიერი, შემდეგი სავარჯიშო შეიძლება უფრო რთული იყოს.

ვ. დამოუკიდებელი სამუშაო. დამოუკიდებელი სამუშაო გაკვეთილის შემდეგი ეტაპია და შეიცავს პრაქტიკულ სამუშაოს, რომელიც მის თემატიკასთანაა დაკავშირებული. (მაგ. ხატვა ფერადი ფანქრებით, გუაშის ან აკვარელის საღებავებით, პასტელით, აპლიკაცია, ძერწვა, არქიტექტურული მოდელის კონსტრუირება, ქაღალდის პლასტიკა.)

გაკვეთილის დაგეგმვა კრიტიკული აზროვნების განვითარების ტექნოლოგიის მიხედვით

თანამედროვე საგანმანათლებლო პარადიგმა გაკვეთილის დაგეგმვის ბევრ ფორმას იცნობს. მათ შორის ერთ-ერთი ყველაზე პოპულარულია დაგეგმვის ტიპი, რომელიც კრიტიკული აზროვნების განვითარების ტექნოლოგიების საფუძველზეა შემუშავებული. იგი ხელს უწყობს მასწავლებელს, განსაკუთრებით ნათლად და მკაფიოდ ჩამოაყალიბოს როგორც გაკვეთილის კონკრეტული ამოცანები, პირობები და ხერხები, ასევე მისი გლობალური მიზნები და მიმართებები.

დღეს სკოლის მიზანია აღზარდოს თავისუფალი, განვითარებული და შემოქმედებითი პიროვნება, რომელსაც გააჩნია საკუთარი გამოცდილება და ძალუძს ორიენტირება მუდმივად ცვალებად სამყაროში. ამ მიზნის განხორციელებას დიდად უწყობს ხელს ამერიკელი პედაგოგების ჯ. სტილის, კ. მერედითის, ჩ. ტემპლის და ს. უოლტერის მიერ ჩამოყალიბებული კრიტიკული აზროვნების პედაგოგიური ტექნოლოგია.

ტექნოლოგია „კრიტიკული აზროვნების განვითარება“ გამომუშავებულია ჩრდილოეთ აიოვის უნივერსიტეტის და ჰობარტისა და უილიამ სმიტის კოლეჯების

კითხვის საერთაშორისო ასოციაციის მიერ. ეს ტექნოლოგია წარმოადგენს სტრატეგიებისა და მეთოდოლოგიური ხერხების სისტემას, რომელიც გამოყენება სხვადასხვა საგნობრივ სფეროებში, ნაშრომთა სხვადასხვა ფორმასა და სახეობაში. იგი საშუალებას იძლევა, მივიღოთ ისეთი საგანმანათლებლო შედეგები, როგორებიცაა მუდმივად მზარდი და განახლებადი ინფორმაციის ნაკადთან ცოდნის სხვადასხვა სფეროებში მუშაობის უნარი; საკუთარი აზრის მკაფიოდ, ნათლად და კორექტულად გადმოცემის უნარი (წერილობით და ზეპირად); საკუთარი აზრის ჩამოყალიბების უნარი სხვადასხვა გამოცდილებების, იდეების და წარმოდგენების საფუძველზე; პრობლემების გადაჭრის უნარი; ჯგუფში მუშაობის და თანამშრომლობის უნარი; სხვა ადამიანებთან კონსტრუქციული ურთიერთობების აგების უნარი.

კრიტიკული აზროვნების ფორმირება განსაკუთრებით აქტუალურს იძენს ინფორმაციული სივრცის გაფართოების პერიოდში. საგანმანათლებლო სფეროში კრიტიკულ აზროვნებაში იგულისხმება: 1) თვისებათა და უნართა ერთობლიობა, რომელიც მოსწავლისა და მასწავლებლის კვლევითი კულტურის მაღალ დონეს განაპირობებს, 2) „შეფასებითი, რეფლექსური“ აზროვნება, რომლისთვისაც ცოდნა წარმოადგენს არა საბოლოო, არამედ საწყის წერტილს, 3) არგუმენტირებული და ლოგიკური აზროვნება, რომელიც საკუთარ გამოცდილებასა და გადამოწმებულ ფაქტებს ეყრდნობა.

„კრიტიკული აზროვნება“ განისაზღვრება, როგორც გონიერი რეფლექსური აზროვნება, რომელიც მიმართულია იმის გადაწყვეტაზე, თუ რა ვირწმუნოთ და რა ვაკეთოთ. კრიტიკული აზროვნების განვითარების ტექნოლოგია ეხმარება მასწავლებელს, განავითაროს მოსწავლეებში ინფორმაციის აქტიური აღქმის, პრობლემის სხვადასხვა მხრიდან განხილვის, თავიანთი აზრების მიმართულების თვალყურის დევნებისა და ლოგიკური დასკვნების გამოტანის, ურთიერთობის სხვადასხვა სიტუაციებში მიღებული ცოდნის გამოყენების უნარები.

კრიტიკული აზროვნება გულისხმობს ინფორმაციის არა უბრალო, არამედ გაცნობიერებულ ათვისებას. ანუ მოსწავლე კრიტიკულად უნდა მიუდგეს ინფორმაციას: გააანალიზოს იგი, შეადაროს, შეაფასოს, აირჩიოს და პასუხისმგებლობა იკისროს თავის არჩევანზე.

კიდევ ერთი მნიშვნელოვანი მომენტი: კრიტიკული აზროვნების განვითარების ტექნოლოგიის კონცეფცია გამორიცხავს მოსწავლეთა პასიურობას. ისინი აქტიურად არიან ჩართულები სწავლების პროცესში, ხოლო მასწავლებელი

ასრულებს კოორდინატორის როლს, რომელიც ეხმარება მოსწავლეს, აძლევს მიმართულებას, მაგრამ პირდაპირ არ აწვდის მზა ცოდნას.

კრიტიკული აზროვნების ტექნოლოგიის მიხედვით შედგენილი გაკვეთილი იგება საგანგებო სცენარის მიხედვით. მისი საბაზისო მოდელი შემდეგნაირად გამოიყურება:

- გამოწვევის ფაზა;
- შინაარსის რეალიზების ფაზა;
- ფიქრის და თვითშეფასების ფაზა.

გამოწვევის ფაზა

განვიხილოთ უფრო დაწვრილებით, თუ რას წარმოადგენს კრიტიკული აზროვნების გამოწვევის ფაზა, რა თავისებურებები გააჩნია მას და რა მეთოდები გამოიყენება ამ სტადიაზე.

გამოწვევის ფაზა განკუთვნილია იმისთვის, რომ გამოიწვიოს:

- მოსწავლეთა მეხსიერებაში ის ინფორმაცია, რომელიც ამ გაკვეთილზე გამოადგებათ;
- ინტერესი ახალი თემისადმი;
- მოსწავლეთა აქტიურობა.

გამოწვევა გადამწყვეტია იმ თვალსაზრისით, რომ იგი გაკვეთილის ტემპსა და ტონს განაპირობებს. სწორედ ამ ეტაპზე ხორციელდება არამარტო გავლილი მასალის გამეორება (ჩვეული ტერმინებით თუ ვისაუბრებთ), არამარტო ცოდნის ანალიზი, არამედ ყველაზე მთავარი – იქმნება დადებითი მოტივაცია, ხდება ინტერესის ფორმირება.

კიდევ ერთი მნიშვნელოვანი მომენტი: გამოწვევის ფაზა მიმართულია ყველა მონაწილეთა აქტიურ ჩართვაზე, თუკი ადრე პასიური მოსწავლეები განზე რჩებოდნენ, უთმობდნენ რა ასპარეზს უფრო აქტიურებს, ახლა ეს გამორიცხულია. კლასის ყველა მოსწავლე იღებს მონაწილეობას მუშაობაში. მოსწავლეების მიზანია დაეხმაროს მოცემულ თემაში დაგროვილი ცოდნის სისტემურ ჩამოყალიბებაში, გამოავლინოს შეუთანხმებლობები, გაურკვევლობები, ხარვეზები და გამოავლინოს ის ამოცანები, რომლებიც გადაწყვეტას საჭიროებენ. ამგვარად, გაკვეთილზე გამოწვევის ფაზა რამდენიმე ამოცანის გადაჭრას ემსახურება:

- დადებითი მოტივაციის ფორმირებას;
- მოსწავლეებში ახალი თემის მიმართ ინტერესის გამოწვევას;
- გაკვეთილის მთავარი მიზნის ჩამოყალიბებას;

- იმ ამოცანების მონახაზის შექმნას, რომლებიც გაკვეთილზე განიხილება;
- მოსწავლეთა გააქტიურებას, მუშაობაში მათ ჩართვას.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

ამ სტადიაზე ხდება მოსწავლეთა მიერ ახალი ინფორმაციის მიღება და მისი დამუშავება. გაკვეთილის ამ სტადიის ფუნქციებია:

- საინფორმაციო. მოსწავლეები იძენენ ახალ ინფორმაციას, ამუშავებენ მას, აანალიზებენ და გაიაზრებენ მას, აფასებენ და აღარებენ იმ ცოდნას, რაც უკვე გააჩნიათ.

- სისტემატიზაციური. გააზრების ფაზის ყველა მეთოდი მიმართულია იმაზე, რომ მოსწავლეებმა არამარტო აითვისონ ახალი ინფორმაცია, არამედ მისი სისტემატიზაციაც შეძლონ, ასე ვთქვათ, განაღდონ იგი თავიანთი მეხსიერების „თაროებზე“.

რაში მდგომარეობს მოსწავლეთა და მასწავლებელთა საქმიანობა შინაარსის რეალიზების სტადიაზე? კრიტიკული აზროვნების განვითარების გაკვეთილზე მასწავლებელს კოორდინატორის როლი ეკისრება. ასევე მისი მიზანი მდგომარეობს მოცემული თემისადმი მოსწავლეთა ინტერესის შენარჩუნებაში. ამასთან მნიშვნელოვანია, ბავშვების საქმიანობა ისეთი მიმართულებით წავიყვანოთ, რომ ახალი და ძველი ცოდნის კავშირი ხაზგასმით გამოვავლინოთ. მოსწავლეები გაკვეთილის ამ ეტაპზე უნდა იყვნენ მაქსიმალურად აქტიურები. ისინი კითხულობენ, ისმენენ, იწერენ, დავალებებს ასრულებენ, ინიშნავენ და ა.შ. ამიტომ ძალიან მნიშვნელოვანია საქმიანობის სახეობების მონაცვლეობა, ინდივიდუალური და ჯგუფური მუშაობის კომბინირება.

როგორც ვხედავთ, გააზრების ეტაპი გაკვეთილის იმ სტადიას მოიცავს, როდესაც მოსწავლეები ახალ ინფორმაციას ითვისებენ. ინფორმაცია შეიძლება სხვადასხვა სახისა იყოს:

- სახელმძღვანელოს პარაგრაფის ტექსტი;
- მასწავლებლის მიერ მომზადებული ტექსტი;
- ფილმი;
- პრეზენტაცია;
- თანაკლასელის მოხსენება;
- ლექცია;
- სტატია, ლექცია ინტერნეტში;
- აუდიომასალა და ა.შ.

მუშაობა ამ ფაზაზე მიმდინარეობს როგორც ინდივიდუალურად, ასევე ჯგუფურად. ამასთან მნიშვნელოვანია, რომ ჯერ ინდივიდუალური გამოკვლევა და მსჯელობა ჩატარდეს და შემგომ ჯგუფური მუშაობა.

რეფლექსიის (თვითშეფასების) ფაზა

რა არის რეფლექსია? ლექსიკონში მკაფიოდ არის განმარტებული: რეფლექსია არის თვითანალიზი და თვითშეფასება, „ჩახედვა საკუთარ თავში“. როდესაც საუბარია გაკვეთილის დაგეგმვაზე, ტერმინი „რეფლექსია“ ნიშნავს გაკვეთილის იმ ეტაპს, რომლის დროსაც მოსწავლეები თავად აფასებენ თავიანთ მდგომარეობას, ემოციებს და მუშაობის შედეგებს.

რისთვის არის საჭირო რეფლექსია?

სწავლის პროცესი გაცილებით ადვილი ხდება როგორც მოსწავლისთვის, ასევე მასწავლებლისთვისაც, თუკი ბავშვი ხვდება:

- რისთვის სწავლობს იგი მოცემულ თემას, როგორ გამოადგება მას იგი მომავალში;
- რა მიზანს უნდა მიაღწიოს ამ გაკვეთილზე;
- საერთო საქმეში რა წვლილის შეტანა შეუძლია მას;
- შეუძლია თუ არა მას ადეკვატურად შეაფასოს თავისი და სხვების შრომა.

რეფლექსიის ჩატარება შეიძლება როგორც გაკვეთილის ბოლოს, ასევე გაკვეთილის ნებისმიერ სტადიაზე და ასევე შესწავლილი თემის, მასალის შეჯამების სტადიაზე.

კომენტარები მასწავლებლის წიგნზე

მასწავლებლის წიგნის ამ ნაწილში მოცემულია სანიმუშო გაკვეთილების სცენარები, რომლებიც ზემოთ უკვე აღნიშნული კრიტიკული აზროვნების განვითარების ტექნოლოგიის მიხედვითაა დაგეგმილი. ეს ხერხი დაეხმარება მასწავლებელს პროგრამით გათვალისწინებული მიზნების და შედეგების მიღწევაში. მოცემული აქტივობები წარმოადგენს იმის ნიმუშს, თუ რა პრაქტიკული ქმედებითაა შესაძლებელი ამა თუ იმ შედეგის მიღწევა. აქვე მითითებულია სხვა შედეგებიც, რომლებსაც შეიძლება დაუკავშირდეს ყოველი კონკრეტული აქტივობა.

ხაზგასმით უნდა აღინიშნოს ზოგიერთი საკითხი, რომელიც ამ აქტივობების პრაქტიკულ გამოყენებასთან არის დაკავშირებული:

- მიუხედავად იმისა, რომ წიგნში საკმაოდ დეტალურადაა აღწერილი არა მარტო შემოთავაზებული აქტივობები, არამედ საუბრები და დიალოგებიც, მნიშვნელოვანია გვახსოვდეს, რომ სავალდებულო არ არის მოცემული აქტივობების ზუსტად შესრულება - საჭიროების შემთხვევაში მასწავლებელს შეუძლია გარკვეული სახეცვლილების შეტანა, მაგ., თემის, მასალის ან ტექნიკის შეცვლა, აქტივობის გამარტივება ან გართულება, ან სხვა მსგავსი აქტივობით შეცვლა, თუ ეს ხელს არ შეუშლის შედეგის მიღწევას.
- მასწავლებელს შეუძლია, მოცემული აქტივობების როგორც გაერთიანება, ასევე ორ ან მეტ გაკვეთილზე განაწილება; ასევე, აქტივობის სასწავლო წლის განმავლობაში რამდენჯერმე (მცირედი სახეცვლილებით) გამეორება.
- სავალდებულო არ არის აქტივობების ჩატარება მოცემული თანმიმდევრობის მიხედვით, ვინაიდან ცხრილში მოცემულია წლის ბოლოს მისაღები შედეგების მისაღწევად რეკომენდებული აქტივობები, მასწავლებელმა მათი თანმიმდევრობა, მონაცვლეობა თუ გამეორება უნდა შეარჩიოს ისე, როგორც თავად მიიჩნევს მიზანშეწონილად.
- მოცემული აქტივობების სირთულის დონე ისე არის შერჩეული, რომ მათი შესრულება არ უნდა წარმოადგენდეს დაუძლეველ ამოცანას ნებისმიერი მონაცემების მქონე მოსწავლისათვის. თუ ზოგიერთი მოსწავლე სხვებზე იოლად ითვისებს მასალას და უფრო სწრაფად ასრულებს დავალებებს, მასწავლებელს შეუძლია შესთავაზოს მას იგმავე დავალების ოდნავ გართულებული ვარიანტი და პირიქით, თუ მოსწავლე ნელა ითვისებს მასალას, უჭირს დავალების შესრულება, მასწავლებელმა მას უნდა გაუმარტივოს დავალება.

წინასწარი პრაქტიკული რჩევები

საკლასო ოთახი

საკლასო ოთახი უნდა შეესაბამებოდეს ბავშვის ჯანმრთელობისთვის საჭირო ზოგად პარამეტრებსა და იმ სპეციფიკურ მოთხოვნებსაც, რომლებიც სახვითი ხელოვნების პრაქტიკული და თეორიული შემადგენელი ნაწილების სწავლების პროცესის სრულყოფილი ჩატარებისთვისაა საჭირო. ეს ნიშნავს, რომ ოთახში ჩვეულებრივი ავეჯისა და მოწყობილობების გარდა, უნდა იყოს:

- სტენდები ნამუშევრების გამოსაფენად, სპეციალური კარადა სახატავი და სხვ. მასალების, იარაღების და ნამუშევრების, ასევე სხვა აუცილებელი სასწავლო მასალების – რეპროდუქციების, სლაიდების, კომპიუტერული დისკების შესანახად.
- სასურველია, რომ ოთახში იყოს ონკანი.
- საჭიროა აგრეთვე კომპიუტერი და პროექტორი ცნობილი მხატვრების ნამუშევრების და სხვა სასწავლო მასალების და პრეზენტაციების საჩვენებლად.
- დიდი მნიშვნელობა აქვს განათების ხარისხს – ნათელი გარემო აუცილებელია როგორც პრაქტიკული მუშაობის, ასევე რეპროდუქციების და ილუსტრაციების დათვალიერების დროს. ამავე დროს, ფანჯრებზე უნდა იყოს მუქი ფარდები, რათა პროექტორის მუშაობის დროს იყოს საშუალება ოთახის დაბნელებისა.

მასალები და იარაღები:

იმ შემთხვევაში, თუ მოსწავლეებს არ აქვთ დაგეგმილი აქტივობის ჩატარებისთვისთვის აუცილებელი მასალა, მასწავლებელს შეიძლება შეექმნას პრობლემა (მაგ. მასწავლებელს დაგეგმილი აქვს, ასწავლოს მოსწავლეებს ფერების შეზავება, მათ ნაწილს კი მხოლოდ ფლომასტერები აქვს მოტანილი). ეს აიძულებს მასწავლებელს, არასრულყოფილად ჩაატაროს დაგეგმილი სამუშაო. ამიტომ სასურველია, მასწავლებელმა უზრუნველყოს კლასში მასალის ერთგვაროვნება: ან სკოლამ მოიმარაგოს მასალა, ან მშობლებმა შეიძინონ მასწავლებლის მიერ რეკომენდებული მასალა, რომელიც ჩაბარდება მასწავლებელს და მოსწავლეებს არ მოუწევთ მისი თან ტარება, შესაბამისად, მასწავლებელს ყოველთვის ხელთ ექნება დაგეგმილი აქტივობისთვის საჭირო მასალა.

მასწავლებელს შეუძლია, შეიტანოს საკუთარი კორექტივები ნებისმიერი აქტივობის მასალაში. აქტივობების უმეტესობის მასალის ჩამონათვალში იგულისხმება გარკვეული ალტერნატივები: პლასტილინი შეიძლება შეიცვალოს მარილიანი

ცომით, ფერადი ქაღალდების ნაცვლად შეიძლება ფერადი ჟურნალებიდან ამოჭრილი გვერდების გამოყენება, მოსწავლეებმა, მძივების, ბისერის ნაცვლად შეიძლება იხმარონ გაფერადებული წვრილი კენჭები, პატარა ღილები, ბრინჯი, წვრილად დაჭრილი ნაძვისხის წვიმა... მასწავლებელმა უნდა ჩააგონოს მოსწავლეებს, რომ მათ უნდა თავად მოიძიონ, მოიფიქრონ, გამოცადონ და გამოიყენონ სხვადასხვა მასალა.

აუცილებელი მასალის ჩამონათვალი:

- **წინსაფარი** – გარდა იმისა, რომ იცავს ტანსაცმელს საღებავის ლაქებისგან, წინსაფარი განაწყობს მოსწავლეებს მუშაობისთვის.
- **ცელოფანი** – მერხების დასაცავად საღებავის, პლასტილინის, წებოს ლაქებისგან.
- **ერთჯერადი სველი ხელსახოცები**
- თუ კლასში არ არის **ონკანი**, მასწავლებელს მოუწევს **სუფთა წყლის** მომარაგება, (რათა მოსწავლეებმა ხშირად გამოცვალონ ფუნჯის ნარეცხი წყალი, რომელიც მალე შავდება, აფუჭებს ნამუშევარს და მოსწავლეებმა გაკვეთილის დროს არ ირბინონ სკოლის დერეფანში წყლის გამოსაცვლელად); ასევე, მასწავლებელს დასჭირდება რაიმე მოზრდილი ჭურჭელი ჭუჭყიანი წყლის გადასადვრელად.
- **A4 ფურცლების 500 ცალიანი შეკვრა** - (30 მოსწავლეზე) კვირაში 2 გაკვეთილზე თუ დახატავენ 4 ნახატს – ყოფნის 1 თვე. (სახატავ რეგულაში საღებავებით ხატვა მოუხერხებელია, რადგან საღებავი სწრაფად არ შრება და მოსწავლე ვერ შეძლებს ახალი ნამუშევრის სუფთა გვერდზე დახატვას ისე, რომ არ გააფუჭოს უკვე შესრულებული ნამუშევარი).
- **ფერადი ფურცლები** - თითო მოსწავლეზე 1 შეკვრა სემესტრში (მოსწავლეებს ურიგდება იმ ზომის და რაოდენობის ფურცლები, რაც საჭიროა კონკრეტული აქტივობისთვის. ყოველი აქტივობის შემდეგ მორჩენილი ფურცლების გამოსაყენებლად ვარგისი ზომის ნარჩენები ინახება მომდევნო აქტივობებისთვის).
- **მუყაო** – (ტკბილეულის კოლოფები, შესაფუთი ყუთები და სხვ.)
- **აკვარელის საღებავები**
- **გუაშის საღებავები** – სასურველია, ყოველი აქტივობისთვის განაწილდეს პლასტმასის პალიტრებზე (1 კოლოფი ეყოფა 20 მოსწავლეს). თუ

მოსწავლეები პირდაპირ ქილებიდან იხმარენ საღებავს, ქილებში ფერები სხვა ფერის საღებავით დაისვრება და სახმარად უვარგისი გახდება).

- **პლასტმასის პალიტრა** - ყოველ მოსწავლეს უნდა ჰქონდეს ინდივიდუალური პალიტრა.
- **ღრუბელი**
- **ფუნჯები** – აკვარელის - სქელი, საშუალო და წვრილი; უხეში - წებოსთვის
- **შავი ფანქარი*** - რბილი - 2
- **ფლომასტერები*** –2 მოსწავლეზე 1 შეკვრა (იდება ჭიქებში - 2 მოსწავლეზე 1 ჭიქა).
- **სახაზავი***
- **მაკრატელი**
- **პლასტილინი** – ყოველ მოსწავლეზე 2 კოლოფი სემესტრში
- **წებო** – ქაღალდის მშრალი წებო და თხევადი - პოლივინილაცეტატის ემულსია (პეა)
- **წყლის ჭურჭელი ფუნჯების გასარეცხად** - 1/2 ლიტრიანი შუშის ან პლასტმასის ქილები (ყოველ მოსწავლეს ინდივიდუალურად)
- **საქაღალდე** – ყველა მოსწავლეს უნდა ჰქონდეს საკუთარი პორტფოლიო ნამუშევრების შესანახად.
- **საშლელი, სათლელი, სახაზავი, ფლომასტერები, შავი და ფერადი ფანქრები, მშრალი წებო, ასევე სპეციალურად, კონკრეტული აქტივობისთვის საჭირო მასალები (მაგ. მარცვლეული, პატარა კოლოფები, ნაჭრები, ძაფები, ღილები, მძივები, ფოთლები, კენჭები...)** მოსწავლეებს დააქვთ სახლიდან, დანარჩენი მასალა კი სასურველია, კლასში ინახებოდეს.

მასწავლებელს შეუძლია შესთავაზოს მოსწავლეებს, შეაგროვონ მსგავსი მასალა და შეინახონ სკოლაში (საერთო ხმარებისთვის), საჭიროების შემთხვევაში გამოსაყენებლად.

აკრილის საღებავები – გამოიყენება სხვადასხვა ნაკეთობის შესაღებად, რადგან აკრილის საღებავი სწრაფად შრება და გუაშისა და აკვარელისგან განსხვავებით, გამშრალი წყალში აღარ იხსნება. (აკრილის საღებავი შეიძლება შეიცვალოს თხევად წებოში გახსნილი გუაშით).

სამუშაო ადგილის დალაგება

მოსწავლემ უნდა ისწავლოს საღებავების ხმარება და მათი მოვლა: საღებავები შეაზავოს პლასტმასის პალიტრაზე ან დამხმარე ფურცელზე და არა საღებავის

ქილებში; ფერიდან ფერზე გადასვლისას არ ჩააწოს გაურეცხავი ფუნჯი საღებავში - ფუნჯი გარეცხოს წყლიან ქილაში; სამუშაოს დამთავრების მერე არ დატოვოს საღებავი თავდაუხურავი, პალიტრა და ფუნჯი კი – გაურეცხავი და არ ჩაალაგოს ფუნჯები ქილაში თავდაყირა.

გაკვეთილის დამთავრებისას მოსწავლეები აგროვებენ და ინახავენ მორჩენილ, გამოსადეგ მასალას (სუფთა საღებავებს, ფერადი ქაღალდის ნარჩენებს და სხვა), რეცხავენ ფუნჯებს, ასუფთავებენ სამუშაო ადგილს (მაგიდა, იატაკი), ინახავენ ნამუშევრებს საქაღალდეებში.

მოსწავლეებს მუშაობისას ყოველთვის უნდა ჰქონდეთ მაგიდის საწმენდი ტილო, რათა საჭიროების შემთხვევაში გაამშრალონ და გაასუფთაონ სამუშაო ადგილი, გაიწმინდონ ხელები...

ყველა ნამუშევარს უკნიდან უნდა ეწეროს სახელი, გვარი და თარიღი (I კლასში მასწავლებელი ეხმარება მოსწავლეებს ნამუშევრებზე წარწერის გაკეთებაში), მოსწავლეებმა საკუთარი სახელი და თარიღი უნდა დააწერონ მუშაობის დაწყებამდე, რადგან მერე, სველ ნამუშევრებზე ამის გაკეთება ძნელია (ეს აქტი გარკვეულ პასუხისმგებლობას იწვევს იმ ფურცლის მიმართ, რომელზეც ნამუშევარი უნდა შესრულდეს – მოსწავლეები ტყუილად აღარ დაჯდაბნიან ფურცელს).

გაკვეთილის ბოლოს, საქაღალდეებში ნამუშევრების შენახვისას ქაოსი რომ არ წარმოიქმნას, ეს საქმე უნდა დაევალოს 2-3 (ყოველ ჯერზე სხვადასხვა) ბავშვს, რომლებიც დაახარისხებენ და ჩაალაგებენ ნამუშევრებს. ამით მიეჩვევიან ერთმანეთის ნამუშევრების გაფრთხილებას. ხშირად ნამუშევრები გაკვეთილის დამთავრებამდე ვერ ასწრებს გაშრობას. სველი ნამუშევრების ერთმანეთზე დალაგება ან საქაღალდეებში შენახვა არ შეიძლება. მასწავლებელმა ნამუშევრები გასაშრობად უნდა დაალაგოს უსაფრთხო ადგილას (ფანჯრის რაფა, თარო) და პასუხისმგებელ მოსწავლეებს დაავალოს მათზე ზრუნვა.

პორტფოლიო

სასურველია, მოსწავლეების ნახატები ინახებოდეს კლასში, შესაფერისი ზომის საქაღალდეებში, რომლებიც მოსწავლეებს შეუძლიათ საკუთარი ხელით დაამზადონ. როდესაც ნამუშევრები ერთადაა მოგროვილი და დათარიღებული, მასწავლებლისთვის თვალსაჩინო ხდება ყოველი მოსწავლის პროგრესი, მიღწევები. ყოველ მოსწავლეს აქვს საკუთარი პორტფოლიო, საქაღალდეებს აწერიათ მოსწავლის სახელი, გვარი და სასწავლო წლის, ან კლასის აღმნიშვნელი ციფრი. შემაჯამებელი გამოფენის მერე მოსწავლეებს შეუძლიათ წაიღონ ნამუშევრები

სახლში (იმ ნამუშევრების გარდა, რომლებიც მასწავლებელს ესაჭიროება შეფასების ან სხვა მიზნებისათვის). როდესაც მოსწავლეები ხედავენ, რომ მათი ნამუშევრები მოწესრიგებულად ინახება, მათ შრომას პატივს სცემენ, ისინი მეტი პასუხისმგებლობით ეკიდებიან გაკვეთილებს.

სავარჯიშო რვეული

ეს არის რვეული (სასურველია უჯრებიანი ფურცლებით), რომელშიც მოსწავლე გაკვეთილის მსვლელობის დროს, სამახსოვროდ იწერს ახალ ტერმინებს, სახელებს, ინიშნავს ტექნოლოგიურ ნიუანსებს, საშინაო დავალებებს, მომდევნო გაკვეთილისთვის მოსატან მასალას... აკეთებს სავარჯიშოებს, პატარა ესკიზებს; ექსკურსიებზე მოსწავლეები ამ რვეულში ინიშნავენ შთაბეჭდილებებს, აკეთებენ ჩანახატებს; ინიშნავენ გაჩენილ შეკითხვებს, წერენ საკუთარ მოსაზრებებს, რეფერატებს მოცემულ თემაზე... ჩაინიშნავენ სადისკუსიო თემებს, მათთან დაკავშირებულ შეკითხვებს და შენიშვნებს. სავარჯიშო რვეულების წარმოება დაეხმარება მოსწავლეებს დაიმახსოვრონ და შეაფასონ ნანახი თუ შესწავლილი, ისწავლონ წერა სხვადასხვა მიზნისთვის, შეძლონ აზრების და იდეების გამართულად გამოხატვა წერილობითი ფორმით, სავარჯიშო რვეული მიაჩვევს მათ ორგანიზებულობას. როდესაც მასწავლებელი ავალებს მოსწავლეებს რაიმე თემაზე სავარჯიშო რვეულებში საკუთარი მოსაზრების წერილობით გამოხატვას და შემდეგ ჩანაწერის კლასის წინაშე წაკითხვას, ამით იგი აჩვევს მოსწავლეებს საკუთარი აზრის საჯაროდ, თამამად და გამართულად გამოთქმას. მასწავლებელი არ კითხულობს სავარჯიშო რვეულებს და არ ასწორებს ჩანაწერებს.

დროის ორგანიზება

იმისთვის, რომ გაკვეთილის დრო მთლიანად დაეთმოს მუშაობას, სასურველია, რომ გაკვეთილის დაწყებისთვის მასალა გამზადებული იყოს. მასალის დარიგების პროცედურას მიაქვს 10-15 წუთი. მზადება იწყება გაკვეთილის წინ, შესვენებაზე. მასწავლებელი ანაწილებს მასალას (ანაწილებს სადებავებს პალიტრებზე, ანაწილებს სახატავ ან ფერად ფურცლებს საჭირო ზომის და რაოდენობის მიხედვით და ა.შ.), მოსწავლეებს მოაქვთ წყალი, ალაგებენ მაგიდებზე მასალას.

სანიმუშო ბაკვეთილების სცენარები

1. ჯადოსნური ქალაქი – ფანტაზია (ხელოვნების დარგები)

მიზნები: არსებული ცხოვრებისეული გამოცდილების საფუძველზე გავაცნოთ მოსწავლეებს შემოქმედებითი საქმიანობის სხვადასხვა სახეები, ანუ ხელოვნების დარგები. განვავითაროთ მოსწავლეთა ინტერესი და ემოციური დამოკიდებულება ხელოვნებისადმი, ფანტაზია და შემოქმედებითი უნარი.

ამოცანები: მოსწავლეები ფერადი ფანქრებით ასრულებენ ნახატს თემაზე „ქალაქი ფანტაზია“.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).6.

მასალა მოსწავლეთათვის:

სახატავი რვეულები ან ფურცლები, ფერადი ფანქრები, საშლელი

ტერმინები

მუსიკა, თეატრი, კინო, ცეკვა, მხატვრობა, ქანდაკება, არქიტექტურა.

ბაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. წარდგინება 7-8 წუთი.

ბაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი ესაუბრება მოსწავლეებს იმის შესახებ, ყოფილან თუ არა ისინი თეატრში, კინოში, კონცერტზე ან გამოფენაზე, უნახავთ თუ არა ქანდაკება ან განსაკუთრებით საინტერესო შენობები, აქვთ თუ არა ნანახი განსაკუთრებით ღამაში ხალიჩები ან ღარნაკები. მასწავლებელი სთხოვს ბავშვებს, მოუყვანონ მეგობრებს, კერძოდ რა ნახეს და მოისმინეს, როგორი შთაბეჭდილებები დარჩათ. ამის შემდეგ მასწავლებელი ესაუბრება ბავშვებს იმის შესახებ, რომ ეს ყველაფერი – მუსიკა, თეატრი, ცეკვა, მხატვრობა, მშვენიერი ნივთები – ხელოვნებაა და რომ საკმარისია მიმოიხედო, რომ შენს გარშემო აღმოაჩენ ხელოვნების უამრავ ნაწარმოებს, რომლებიც ინტერესსა და სილამაზეს სძენს ჩვენს ცხოვრებას.

ამის შემდეგ მასწავლებელი უყვება ბავშვებს ზღაპარს ჯადოსნურ ქვეყანაზე – ფანტაზიაზე: „*აქ ცხოვრობდნენ ხელოვნების ოსტატები – მხატვარი, მოქანდაკე, არქიტექტორი – მშენებლობის ოსტატი, მუსიკოსი, მხახიობი, მოცეკვავე და სხვები.*

ოსტატებმა თვითონ მოიფიქრეს, როგორი უნდა ყოფილიყო მათი სახლები, ამიტომ ყოველი მათგანის სახლი სრულიად თავისებური და საინტერესო იყო. ყველა მნახველს ძალიან მოსწონდა ეს უჩვეულო, ზღაპრული სახლები, რომლებიც ყვავილებითა და შადრევნებით მორთულ ქუჩებში იდგა. მაგრამ ბოროტი ჯადოქარი, სახელად შავტუხა, ძალიან უმაყოფილო იყო, რომ ამ ფერად და ღამაზად შემკულ სახლებში ყველა ბედნიერი და მხიარული იყო. ამიტომ მან ფანტაზიის სახლები ერთნაირ, უფერულ, უინტერესო კოლოფებად გადააქცია. შეწუხებულმა ოსტატებმა კეთილ ფერიას – ცისარტყელას მიმართეს, და მან თავისი ჯადოსნური ჯოხით კვლავ დაუბრუნა ქალაქს ძველი ფერები და სამკაულები. ამის შემდეგ ოსტატები ყოველთვის ბედნიერად ცხოვრობდნენ.“ (ილუსტრაციების მაგალითები იხ. ელექტრონულ რესურსზე).

ზღაპრის დასრულების შემდეგ მასწავლებელი სთხოვს ბავშვებს, წარმოიდგინონ, როგორი იყო ქალაქი ფანტაზია, როგორ გამოიყურებოდნენ ოსტატები, როგორი სახლები ჰქონდათ მათ, როგორ გამოიყურებოდნენ ბოროტი ჯადოქარი და კეთილი ფერია და გამოსახონ ისინი თავიანთ ნამუშევრებზე. მასწავლებელი უხსნის ბავშვებს, რომ თავდაპირველად მათ კარგად უნდა წარმოიდგინონ, რას და სად განალაგებენ სურათზე – იქნება ეს მხოლოდ ერთი პერსონაჟი, მაგალითად, ხატვის ოსტატი, სად იქნება და რას აკეთებს იგი, თუ სურათზე გამოისახება ერთი ან რამდენიმე სახლი, თუ ჯადოქარი ან ფერია. მოსწავლეებმა აგრეთვე წინასწარ უნდა განსაზღვრონ, რამხელა იქნება გამოსახულება, კარგად თუ მოთავსდება იგი ფურცელზე, სიმაღლეში აჯობებს მისი განთავსება თუ სიგანეზე. მაგალითისთვის მასწავლებელს შეუძლია აჩვენოს ბავშვებს ისეთი საბავშვო წიგნების ილუსტრაციები, სადაც სახლები ხატია.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

ამის შემდეგ მოსწავლეები ფერადი ფანქრებით ასრულებენ ნამუშევრებს. მასწავლებელი თვალყურს ადევნებს მუშაობის პროცესს და საჭიროების შემთხვევაში ეხმარება მათ (აძლევს რჩევას ან სხვა რაიმე სახის დახმარებას უწევს).

წარდგინების ფაზა

სამუშაოს დასრულების შემდეგ მოაწყვეთ გამოფენა – დაფაზე ან სტენდზე სკოლით ან ჭიკარტებით დაამაგრეთ ნამუშევრები. მასწავლებელი და ბავშვები საუბრობენ საკუთარ და მეგობართა სურათების შესახებ და უზიარებენ ერთმანეთს აზრებს, მიუთითებენ, თუ რა გამოვიდა განსაკუთრებით საინტერესოდ, რა მოეწონათ განსაკუთრებით და რისი გაკეთება შეიძლებოდა სხვანაირად. მთავარია,

რომ კლასში იყოს მეგობრული და ამავე დროს საქმიანი ატმოსფერო. ამისთვის საჭიროა, რომ კითხვები, კომენტარები და შეთავაზებები ზრდილობიანი და კონსტრუქციული იყოს.

დამატებითი აქტივობები

მოსწავლეებმა შეიძლება მოიფიქრონ ზღაპრის გაგრძელება ან რაიმე ახალი სიუჟეტური სვლები, დააზუსტონ პერსონაჟების სახელები, გარეგნობა და ჩაცმულობა.

სასწავლო შეთავაზებები

შეაგროვეთ ნამუშევრები სამომავლოდ: შემდგომში შეიძლება ამ ზღაპრის სურათების მიხედვით წარმოდგენის ან „ცოცხალი სურათების“ მოწყობა.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეს ვაფასებთ იმის მიხედვით, თუ როგორ შეუძლია მას გამოავლინოს:

- ფანტაზია და შემოქმედებითობა;
- ფერადი ფანქრებით ზღაპრის ილუსტრაციის შექმნის უნარი.

2. მხიარული ხაზები (ხელოვნების ელემენტები, გრაფიკა)

მიზნები: გააცნოთ მოსწავლეებს ხაზის ცნება სხვადასხვა პრაქტიკული აქტივობის მეშვეობით. სტიმული მივცეთ ფანტაზიისა და წარმოსახვის უნარის განვითარებას, გავამდიდროთ მათი ლექსიკონი, ხელი შევეუწყოთ ხელის მოტორიკის განვითარებას, გავავარჯიშოთ მეხსიერება.

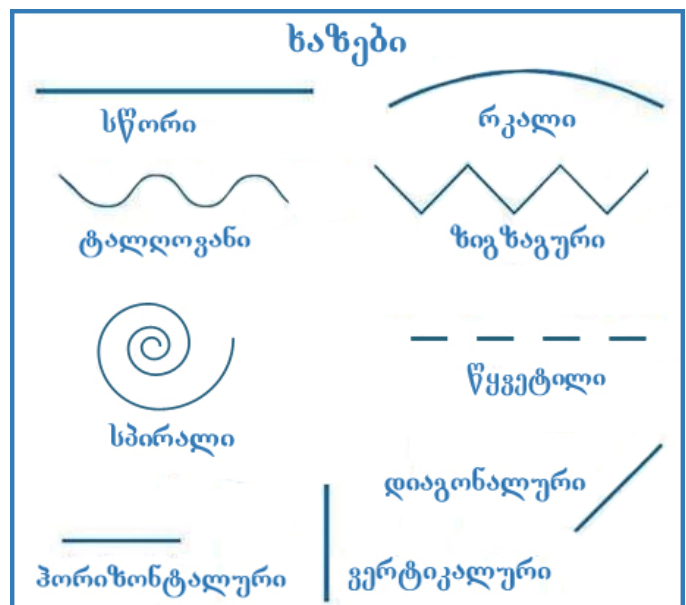
ამოცანები: ვასწავლოთ სხვადასხვა ტიპის ხაზების შექმნა, „სახალისო მონახაზების“ საფუძველზე საკუთარი ნახატების მოფიქრება და დახატვა.

ვაჩვენოთ, რომ ხაზები შეიძლება განსხვავებულ განწყობას გადმოსცემდეს, და ის, თუ როგორ ხმარობდნენ ხაზს სხვადასხვა კულტურებში.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).3, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5.

ინტეგრირება



მათემატიკა, ქართული ენა, ბუნება

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

დაფა, ცარცი, დიდი ზომის ფურცელი, შავი ფლომასტერი, ფერადი ფლომასტერები ან ფანქრები, ბარათები ხაზების გამოსახულებით, ფურცლები „სახალისო მონახაზებით“.

რეპროდუქციები ან კომპიუტერული გამოსახულებები (იაპონური გრაფიურები, აღმოსავლური ორნამენტები, ჩინური იეროგლიფები, და სხვ.), პროექტორი.

მასალა მოსწავლეთათვის:

ქაღალდის ფურცლები, ფერადი ფანქრები ან ფლომასტერები.

ტერმინები

ტალღოვანი, ტეხილი, სპირალური, ზიგზაგისებური, წყვეტილი, ვერტიკალური, ჰორიზონტალური, დახრილი.

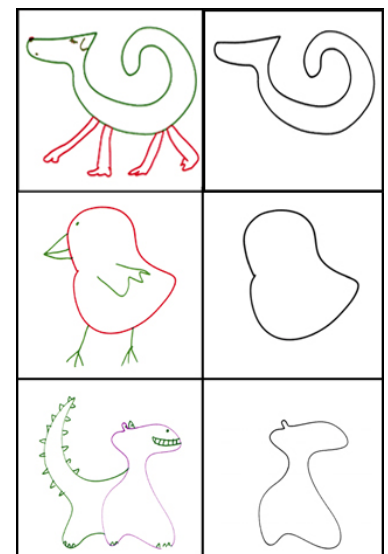
გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. წარდგინება 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი უხსნის ბავშვებს, რომ მხატვრებს ბევრი სხვადასხვაგვარი ხაზის დახატვა შეუძლიათ. ჩაატარეთ გონებრივი იერიში: მოსწავლეებმა უნდა ჩამოთვალონ რაც შეიძლება მეტი ტიპის ხაზები და დახატონ ისინი – შეიძლება დაფაზეც და ფურცელზეც, ინდივიდუალურად ან პატარა ჯგუფებში. ამის შემდეგ მასწავლებელი აჩვენებს მათ ბარათებს, რომლებზეც ხატია ხაზები: სწორი, წყვეტილი, ტალღოვანი, სპირალური, ზიგზაგისებური, გრძელი, მოკლე, წვრილი, სქელი,



ვერტიკალური, ჰორიზონტალური, და ა.შ. ზოგი ტერმინი ბავშვებისათვის უკვე ცნობილია, ზოგი – უცნობი. იმის შესამოწმებლად, თუ როგორ დაიმასხვრეს მოსწავლეებმა ახალი სიტყვები, აჩვენეთ რიგრიგობით ბარათები ხაზების გამოსახულებებით და სთხოვეთ, დაასახელონ ისინი.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მასწავლებელი ურიგებს ბავშვებს წინასწარ მომზადებულ ფურცლებს „სახალისო მონახაზებით“ – ნებისმიერი კონტურებით, რომლებიც არ იქნება რთული, მაგრამ

შეიცავს სხვადასხვა ტიპის ხაზებს. მასწავლებელი სთხოვს ბავშვებს, რომ სხვადასხვა მხრიდან შეხედონ ნახატს და მოიფიქრონ, რას მოაგონებს იგი, შემდეგ კი მიახატონ რაიმე დეტალები, რომ გამოვიდეს ცხოველი, ჩიტი, ღრუბელი, კაცუნა ან რამე სხვა. ამის შემდეგ შეიძლება ნახატის შეფერადება ფერადი ფანქრებით ან ფლომასტერებით. პარალელურად მასწავლებელი დაფაზე ან დიდ ფურცელზე ასრულებს მსგავს დავალებას.

რეფლექსიის ფაზა

მუშაობისდ დასრულების შემდეგ ეწყობა გამოფენა. მოსწავლეები დაფაზე ან სტენდზე სკოჩით ან ჭიკარტებით ამაგრებენ ნამუშევრებს. მასწავლებელი და ბავშვები საუბრობენ მათ შესახებ და უზიარებენ ერთმანეთს აზრებს. მთავარია, რომ კლასში იყოს მეგობრული და ამავე დროს საქმიანი ატმოსფერო. ამისთვის საჭიროა, რომ კითხვები, კომენტარები და შეთავაზებები ზრდილობიანი და კონსტრუქციული იყოს. ამავე დროს, არ არის საჭირო გადამეტებული აღფრთოვანება, ერიდეთ ისეთ სიტყვებს, როგორებიცაა „საუკეთესო“, „უღამაზესი“ და ა.შ. იყავით კეთილგანწყობილი და პოზიტიური, რათა შეაგულიანოთ მოსწავლეები და გაზარდოთ მათი მოტივაცია, მაგრამ ამავე დროს საქმიანი და ობიექტური. კარგი იქნება, რომ თქვენი ფრაზები დაახლოებით ასე ჟღერდეს:

- ჩემი ყურადღება მიიპყრო იმან, რომ
- ეს ნახატი მართლაც კარგად გადმოგვცემს
- მე მგონია, რომ ნახატს კიდევ უფრო დაამშვენებდა
- კარგი იქნება, თუ უფრო მეტად
- აქ შენ მართლაც საინტერესოდ მოიფიქრე
- მე ცოტა მეეჭვება....

დამატებითი აქტივობები

1) ხაზების შესრულება შეიძლება სხვადასხვა მასალითა და იარაღით: პასტელით, ნახშირით, ცვილის ფანქრებით, ასევე შეიძლება ამოიკაწროს წვეტიანი საგნით პლასტილინზე, ამოიჭრას ან ამოიხიოს ქაღალდისაგან.

2) შეიძლება მოეწყოს ექსკურსია ზოოპარკში ცხოველების დასათვალიერებლად.

სასწავლო შეთავაზებები

შეაგროვეთ მოსწავლეთა ნამუშევრები მათი პორტფოლიოებისათვის. შეიძლება მათი წიგნის სახით აკინძვაც.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლე უნდა შევაფასოთ იმის მიხედვით, თუ როგორ ავლენს იგი:

1. სხვადასხვა ხაზების გარჩევის, დასახელებისა და აღწერის უნარს;

2. სხვადასხვაგვარი ხაზების დახატვის უნარს;
3. გარემოში ხაზების აღქმის უნარს;
4. ხელოვნების ნაწარმოებში ხაზების აღქმისა და მასთან დაკავშირებული კონტექსტის გაგების უნარს.

მასწავლებელი აფასებს ბავშვებს დაკვირვების საფუძველზე, ინახავს მოკლე ჩანაწერებსა და ანოტირებული ნამუშევრების მაგალითებს.

3. ვხატავთ გეომეტრიული ფორმებით

მიზნები: გავაცნოთ მოსწავლეებს ორგანოზომილებიანი გეომეტრიული ფორმები – წრე, ოვალი, ოთხკუთხედი და სამკუთხედი – პრაქტიკული აქტივობების მეშვეობით. ვასწავლოთ ფორმების ამოცნობა გარემოსა და ხელოვნების ნაწარმოებში.

ამოცანები: მოსწავლეები ორგანოზომილებიანი გეომეტრიული ფორმების საფუძველზე ქმნიან საგანთა გამოსახულებებს და აერთიანებენ მათ სხვადასხვაგვარ კომპოზიციებში.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).3, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5.

ინტეგრირება

მათემატიკა

მასალა მასწავლებლისათვის

დაფა, ცარცი, დიდი ფურცელი, ფლომასტერები, ბარათები გეომეტრიული ფიგურებით, რეპროდუქციები ან კომპიუტერული გამოსახულებები (მონდრიანი, კუბისტები, სეზანი და სხვ.), პროექტორი.

მასალა მოსწავლეთათვის

სახატავი ფურცლები ან ალბომი, ფერადი ფანქრები, ფლომასტერები ან პასტელები, საშლელი.

ტერმინები

წრე, ოვალი, ოთხკუთხედი, სამკუთხედი.

გაკვეთილის გეგმა

1. საუბარი გეომეტრიული ფორმების შესახებ 5 წთ;
2. თამაში „ვიპოვოთ ფორმები“ 6-7 წთ;
3. პრაქტიკული სამუშაო 15-20 წთ;
4. წარდგინება (შემაჯამებელი გამოფენა) 6-7 წთ.

გაკეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი ბავშვებს აცნობს ორგანოზომილებიან გეომეტრიულ ფორმებს – წრეს, ოვალს, ოთხკუთხედს და სამკუთხედს და თან უჩვენებს ბარათებზე გამოსახულ ფიგურებს. შემდეგ მასწავლებელი დაფაზე ცარცით ან დიდ ფურცელზე ფლომასტერებით ხატავს ფორმებს და სთხოვს ბავშვებს დაასახელონ ისინი და დახატონ თავიანთ ფურცლებზე. მასწავლებელი თვალყურს ადევნებს მუშაობის პროცესს და საჭიროების შემთხვევაში ეხმარება მათ.



მასწავლებელი უხსნის ბავშვებს, რომ მხატვრები ხშირად იყენებენ გეომეტრიულ ფორმებს თავიანთ ნამუშევრებში. იგი უჩვენებს მოსწავლეებს იმ რეპროდუქციებს, სადაც შესაძლებელია გეომეტრიული ფორმების მკაფიოდ დანახვა, მაგალითად, სეზანის პეიზაჟებს ან ნატურმორტებს, მონდრიანის კომპოზიციებს, კუბისტების (პიკასოს, ბრაკის, ხუან გრისის, ფერნან ლეჟეს) ნამუშევრებს და სხვა.

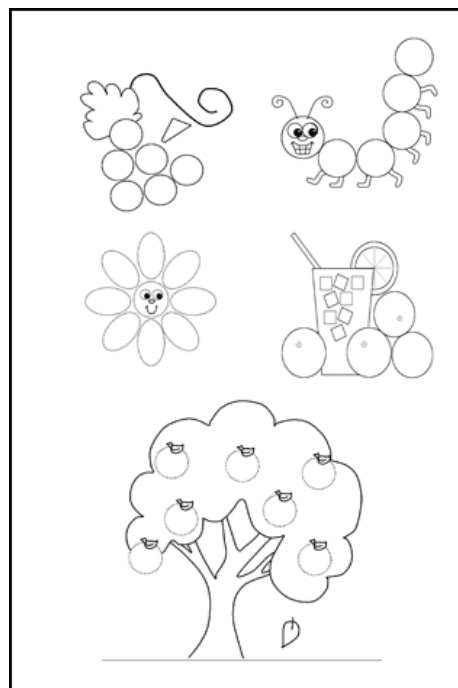
თამაში

კლასი იყოფა ჯგუფებად. მოსწავლეებმა უნდა დაასახელონ ნაცნობი საგნები, რომლებსაც:

1. მრგვალი ან ოვალური მოხაზულობა აქვთ (მაგ. თევზი, ბორბალი, მონეტა, ბურთი და ა.შ.).
2. სამკუთხედის მოხაზულობა აქვთ (მაგ. სახლის სახურავი, ნამცხვრის ნაჭერი, ჯადოქრის ქუდი და ა.შ.)
3. მართკუთხა მოხაზულობა აქვთ (მაგ. რვეული, ეკრანი, საბანი და ა.შ.)

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მასწავლებელი აჩვენებს ბავშვებს (დაფაზე ცარცით ან უმჯობესია, დიდ ფურცელზე ფლომასტერებით) როგორ იხატება ზოგიერთი საგანი გეომეტრიული ფორმების საფუძველზე, მაგ:



ყვავილი, სახლი, ნაძვი, მზე, სოკო, ჩიტი, ვაშლი და სხვა. იგი სთხოვს მოსწავლეებს, ამოირჩიონ გამოსახულებები (ან, თუ შეძლებენ, მოიგონონ თვითონ),

მოიფიქრონ საინტერესო კომპოზიცია და ლამაზად განალაგონ მასზე გამოსახულებები. ბავშვები მუშაობენ ფერადი ფანქრებით, პასტელით ან ფლომასტერებით. მასწავლებელი თვალყურს ადევნებს მუშაობის პროცესს და საჭიროების შემთხვევაში ეხმარება მათ (აძლევს რჩევას ან სხვა რაიმე სახით).

რეფლექსიის ფაზა

მოსწავლეები მასწავლებლის დახმარებით გამოფენენ თავიანთ ნამუშევრებს. ისინი ყვებიან: 1) როგორ შეასრულეს თავიანთი ნამუშევრები, 2) რა ფორმები გამოიყენეს, 3) რა არის გამოსახული თავიანთ და სხვის ნამუშევრებზე, 4) რა მოსწონთ თავიანთ და სხვის ნამუშევრებში.

მასწავლებელი უხსნის ბავშვებს რა გამოუვიდათ მათ განსაკუთრებით კარგად და რა საჭიროებს დასრულებას, შესწორებას ან დამატებას და რა გზით შეიძლება ხარვეზების გამოსწორება. განწყობა კლასში ურთიერთპატივისცემის, ნდობისა და მეგობრობის ატმოსფეროს უნდა ქმნიდეს, იყოს ხალისიანი, მაგრამ საქმიანი

დამატებითი აქტივობები

- შესაძლებელია გეომეტრიული ფორმების ამოჭრა ფერადი ქაღალდებისაგან და მათი დაწებება ქაღალდზე აპლიკაციის და მოზაიკის შესაქმნელად (გამოიყენება მხოლოდ უსაფრთხო ბლავი საბავშვო მაკრატელი, მასწავლებლის მეთვალყურეობით).
- შესაძლებელია გეომეტრიული ფორმების პლასტილინისაგან გამოძერწვა.
- შესაძლებელია გეომეტრიული ფორმებით ხატვა მარტივი კომპიუტერული პროგრამების, მაგ. Paint , Tux Paint ან SmoothDraw მეშვეობით.

სასწავლო შეთავაზებები

შეაგროვეთ მოსწავლეთა ნამუშევრები მათი პორტფოლიოებისათვის. შესაძლოა მათი წიგნით აკინძვა: გამოიჭრას მაგარი მუყაოს ყდა, შეიძლება მისი მოხატვა, ლამინირება ან ჭრელი პლასტიკის გადაკერა. წიგნის ყუა განიერი წებოვანი ლენტით დაფარეთ.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეებს ვაფასებთ იმის მიხედვით, თუ რამდენად შეუძლიათ მათ გამოავლინონ:

- მარტივი ორგანზომილებიანი გეომეტრიული ფორმების (წრე, ოვალი, ოთხკუთხედი, სამკუთხედი) ჩამოთვლის უნარი;
- მარტივი გეომეტრიული ფორმების დახატვის უნარი;
- გეომეტრიული ფორმებისაგან რაიმე გამოსახულებათა შექმნის უნარი;
- გეომეტრიული ფორმების გარემოში დანახვის უნარი.

გეომეტრიული ფორმების ხელოვნების ნაწარმოებში დანახვის უნარი.

4. უცნაური არსებები – ვხატავთ შერადი ლაქებით

მიზნები: ხელი შევუწყოთ მოსწავლეს გამოსახვის საშუალების – ლაქის გაცნობასა და მისი ხმარების დაუფლებაში პრაქტიკული აქტივობების მეშვეობით, განვავითაროთ ფანტაზია და შემოქმედებითობა.

ამოცანები: მოსწავლეები შემთხვევით ფორმებზე – ლაქებზე სხვადასხვა დეტალების დამატებით გარდაქმნიან მათ ორიგინალურ გამოსახულებებად.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).3, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5.

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

ბუნებრივი ფორმების: ღრუბლების, ბუჩქების, გუბურების, ჩრდილების და სხვ. ამსახველი ფოტოები ან სხვა გამოსახულებები, პროექტორი.

მასალა მოსწავლეთათვის:

სახატავი ქაღალდის ფურცლები, აკვარელის საღებავები, ფუნჯი, წყლიანი ჭურჭელი, ფლომასტერები ან მელნის კალმისტარი.

ტერმინები:

ორგანული ფორმები, შერეული ტექნიკა

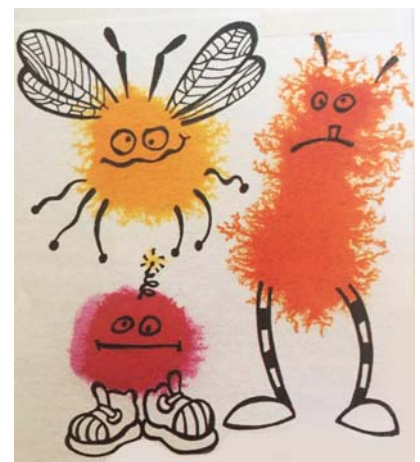
გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. წარდგინება 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა:

მასწავლებელი ესაუბრება ბავშვებს იმის შესახებ, რომ ისინი უკვე იცნობენ გეომეტრიულ ფორმებს, და სთხოვს, ჩამოთვალონ ისინი. მაგრამ არსებობს აგრეთვე შემთხვევითი, უსწორმასწორო, თავისუფალი ფორმები, რომლებსაც, გეომეტრიულისაგან განსხვავებით, „ორგანული ფორმები“ ეწოდება. მასწავლებელი სთხოვს ბავშვებს, გაიხსენონ, როგორი ფორმა შეიძლება ჰქონდეს ღრუბელს, გუბურას, ბუჩქს, ჩრდილს და სხვ. ასეთი ფორმები ხშირად რაიმეს მოგვაგონებს. მასწავლებელი ეკითხება მოსწავლეებს, თუ ახსოვთ მათ შემთხვევები, როდესაც, მაგალითად, ღრუბელი დათვს ან ციხე-კოშკს მოაგონებდა. შემდეგ მასწავლებელი



უჩვენებს ბავშვებს შესაფერის ილუსტრაციებს, ფოტოებს ან კომპიუტერულ გამოსახულებებს, და სთხოვს, მიამსგავსონ გამოსახულებები რაიმეს. უხსნის მოსწავლეებს, რომ შეიძლება, ქაღალდზე დაწვეთებული საღებავის ან მელნის ლაქებიც რაიმე საგნებს ან არსებებს მივამსგავსოთ.

შინაარსის რეალიზების ფაზა:

მასწავლებელი სთხოვს ბავშვებს, დააწვეთონ ქაღალდის ფურცლებზე საღებავის ლაქები და დააკვირდნენ, თუ ვის ან რას შეიძლება მივამსგავსოთ ისინი. როდესაც ლაქები გაშრება, მოსწავლეები ფლომასტერებით ან მელნით მიახატავენ მათ რაიმე დეტალებს, მაგ., თვლებს, კუდებს, ფრთებს და ა.შ. პარალელურად მასწავლებელი დიდ ფორმატზე ასრულებს მსგავს აქტივობას (მოსწავლეებმა ის არ უნდა გაიმეორონ, არამედ მოიფიქრონ თავიანთი ვარიანტები). მათე დროს მასწავლებელი ეუბნება ბავშვებს, რომ სხვადასხვა მასალით ხატვას „შერეული ტექნიკა“ ეწოდება.

რეფლექსიის ფაზა

მუშაობის დასრულების შემდეგ მოსწავლეები მასწავლებლის დახმარებით გამოფენენ თავიანთ ნამუშევრებს – სკოჩით ან ჭიკარტებით ამაგრებენ მათ დაფაზე ან სტენდზე. მასწავლებელი და ბავშვები საუბრობენ მათ შესახებ და უზიარებენ ერთმანეთს აზრებს. მოსწავლეები ყვებიან, რა ასოციაციები გაუჩნდათ მათ ლაქების დათვალიერებისას, რისი გამოსახვა უნდოდათ, გამოთქვამენ თავიანთ შეხედულებებს იმაზე, თუ რამდენად შეძლეს ჩანაფიქრის განხორციელება.

დამატებითი აქტივობები

ჯგუფური აქტივობა - შესთავაზეთ მოსწავლეებს, მოიგონონ სახელები თავიანთი ლაქა-პერსონაჟებისთვის და მოიფიქრონ რაიმე ისტორია მათ შესახებ.

სასწავლო შეთავაზებები

შეაგროვეთ მოსწავლეთა ნამუშევრები მათი პორტფოლიოებისათვის.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეთა შეფასება შეიძლება იმის მიხედვით, თუ რამდენად შეუძლიათ მათ გამოავლინონ:

- ფანტაზიისა და დაკვირვების უნარის საფუძველზე საღებავის ლაქებისაგან პერსონაჟების ან ნივთების გამოსახვის უნარი.

5. ვხატავთ წერტილებით

მიზნები: გააცნოთ მოსწავლეებს გამოსახვის კიდევ ერთი საშუალება – წერტილები, განვავითაროთ შემოქმედებითობა და პრაქტიკული უნარ-ჩვევები.

ამოცანები: მოსწავლეები ქმნიან გამოსახულებებს წერტილების მეშვეობით.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2,

ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5.

მასალა/რესურსები

მასწავლებლისთვის: პუანტილისტი მხატვრების (ჟორჟ სიორას, პოლ სინიაკის) და პოპ-არტის წარმომადგენლის, როი ლიხტენსტაინის ნაწარმოებების რეპროდუქციები ან კომპიუტერული გამოსახულებები, პროექტორი.

მასალა მოსწავლეთათვის: სახატავი ქაღალდის ფურცლები, ნებისმიერი სახატავი მასალა: ფლომასტერები ან ფერადი ფანქრები, გუაშის ან აკვარელის საღებავები.

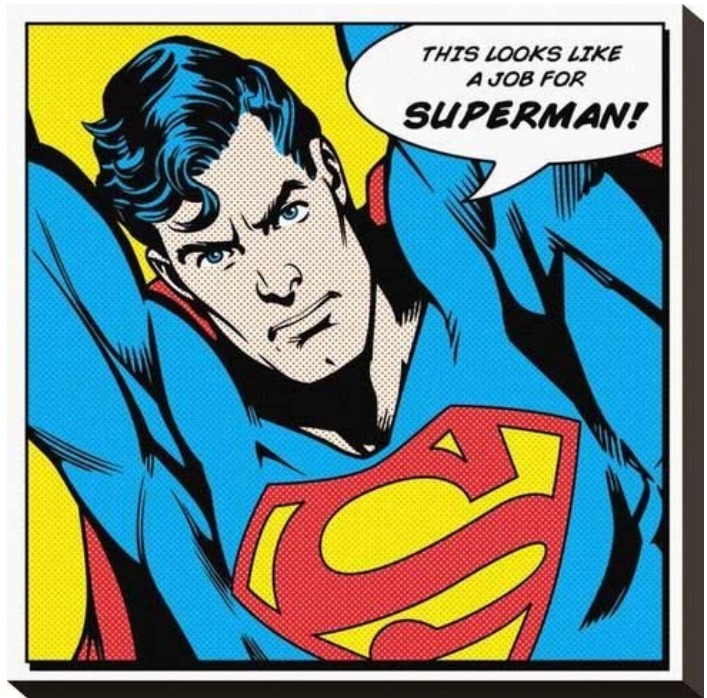
გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. წარდგინება 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი და მოსწავლეები საუბრობენ იმის შესახებ, გამოსახვის რომელი საშუალებები იციან უკვე ბავშვებმა (ხაზი და ლაქა). მასწავლებელი უყვება ბავშვებს, რომ მხატვრები ზოგჯერ იყენებენ გამოსახვის კიდევ ერთ საშუალებას – წერტილებს. ამის საილუსტრაციოდ მასწავლებელი უჩვენებს ბავშვებს ცნობილი მხატვრების, მაგალითად, პუანტილისტების (ჟორჟ სიორას, პოლ სინიაკის) ნამუშევრებს. გარდა ამისა, განსაკუთრებით კარგი მაგალითი იქნება პოპ-არტის ცნობილი წარმომადგენლის, როი ლიხტენსტაინის ნამუშევრების ჩვენება, რადგანაც მისი თემატიკა – მულტფილმებისა და კომიქსების გმირები – ყველაზე კარგად მიესადაგება ამ ასაკის მოსწავლეების ინტერესებს. მასწავლებელი სთავაზობს ბავშვებს, დააკვირდნენ სურათების დეტალებს, სადაც კარგად ჩანს, რომ მხატვარი



მთლიანად კი არ ფარავს ზედაპირს საღებავით, არამედ უმეტესწილად ერთნაირი მრგვალი წერტილებით ხატავს, შორიდან კი ისე ჩანს, თითქოს ფორმები ერთიანადაა შედგენილი.

შინაარსის რეალიზების ფაზა:

მასწავლებელი უხსნის ბავშვებს, როგორ შეიძლება წერტილებით მარტივი გამოსახულებების – მაგ. სოკოს, ხის, ბურთის და სხვ. დახატვა. ბავშვები ასრულებენ ნახატებს. შესაძლებელია სხვადასხვა მასალის – ფლომასტერების, ფერადი ფანქრების, გუაშის ან აკვარელის საღებავების გამოყენება.

რეფლექსიის ფაზა

გაკვეთილის ბოლოს მასწავლებელი და ბავშვები სტენდზე ან კედელზე გამოფენენ ნახატებს. ისინი საუბრობენ საკუთარ და სხვის ნამუშევრებზე, აღნიშნავენ, რა მოსწონთ და რა მოითხოვს, მათი აზრით, გაუმჯობესებას. მასწავლებელი ყურადღებას აქცევს, რომ მოსწავლეთა კომენტარები პოზიტიური და მეგობრული იყოს.

დამატებითი აქტივობები

- შესაძლებელია წერტილებით ნახატის შესრულება მარტივი კომპიუტერული პროგრამების, მაგ., Paint , Tux Paint ან SmoothDraw მეშვეობით.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეთა შეფასება შეიძლება იმის მიხედვით, თუ რამდენად შეუძლიათ მათ:

- ფანტაზიისა და დაკვირვების უნარის საფუძველზე მოიფიქრონ და დახატონ სურათები წერტილებით.



6. ქოლგები წვიმიან ამინდში

მიზნები: შესაფერისი საილუსტრაციო მასალის დათვალიერების, მსჯელობის და პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა ინტერესი გარემოსადმი, განვავითაროთ მათი დაკვირვების უნარი, წარმოსახვა და გუაშის საღებავებით მუშაობის ელემენტარული უნარები.

ამოცანები: მოსწავლეები გუაშის ტექნიკით ასრულებენ კომპოზიციას ქოლგებით.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4,
ს.გ.დაწყ.(I).5.

ინტეგრირება

ბუნებისმეტყველება

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

შესაფერისი ნაწარმოებების რეპროდუქციები ან კომპიუტერული გამოსახულებები, მაგ., რენუარის „ქოლგები“, გუსტავ კაიბოტის „წვიმა“, პროექტორი.

მასალა მოსწავლეთათვის:

სახატავი ქაღალდი, გრაფიტის ფანქარი და საშლელი, გუაშის საღებავები, ფუნჯი, წელიანი ჭურჭელი, ერთჯერადი სველი ხელსახოცები.



გაკვეთილის გეგმა

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. წარდგინება 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი ესაუბრება მოსწავლეებს იმის შესახებ, თუ რა ვიცი ამინდის შესახებ, როგორი შეიძლება იყოს საერთოდ ამინდი და როგორი ამინდები იცის შემოდგომაზე საქართველოში. მასწავლებელი ეკითხება მოსწავლეებს, რა გვჭირდება წვიმის დროს (სავარაუდო პასუხები: საწვიმარი, ქოლგა, რეზინის ფეხსაცმელი). ამის შემდეგ მასწავლებელი უზენაეს მოსწავლეებს შესაფერის საილუსტრაციო მასალას, მაგ., ოგიუსტ რენუარის „ქოლგებს“ და გუსტავ კაიბოტის „წვიმას“. ამის შემდეგ მასწავლებელი სთავაზობს მოსწავლეებს, დახატონ ბევრი ჭრელი ქოლგა მოქუფრული ცის ფონზე.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მუშაობის დაწყებამდე მოსწავლეები იხსენებენ გუაშის საღებავებით მუშაობის ძირითად წესებს: ჯერ უბრალო ფანქრით მსუბუქად მოინიშნება კომპოზიციის დეტალები. შემდეგ ცისთვის განკუთვნილი ადგილი დასველდება დიდი ფუნჯით ან ღრუბლით. სველ ქაღალდზე დაიდება წელით გაზავებული ლურჯი, ცისფერი, ნაცრისფერი და იასამნისფერი მონასმები, რომლებიც აირევა ერთმანეთში. ის

ადგილი, სადაც ქოლგები უნდა გამოისახოს, უმჯობესია თეთრად დარჩეს, თუმცა გუაშის საღებავის გამოყენების შემთხვევაში ამ ადგილის შეღებვაც შეიძლება: როდესაც იგი გაშრება, ზემოდან დაიხატება ჭრელი ქოლგები. მეტი დეკორატიული ეფექტის მისაღებად ქოლგების კონტურები შავი ფლომასტერებით შემოიხაზება.

რეფლექსიის ფაზა

სამუშაოს დასრულების შემდეგ ნახატები გამოიფინება კლასში. მოსწავლეები და მასწავლებელი საუბრობენ ნამუშევრებზე, იმაზე, თუ როგორაა განლაგებული ქოლგები, რა ფერები და ხაზებია გამოყენებული.

სასწავლო შეთავაზებები

ნამუშევრები ინახება მოსწავლეთა პორტფოლიოებისთვის, ან მომავალში ჩასატარებელი გამოფენისთვის „სხვადასხვა ამინდი ჩემს ქალაქში“.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეებს ვაფასებთ იმის მიხედვით, რამდენად შეძლეს მათ გამოეკლინათ:

- გუაშის საღებავებით მუშაობის საწყისი უნარები, ფერისა და კომპოზიციის გრძნობა.

7. ბავშვის პორტრეტი

მიზნები: მსჯელობისა და პრაქტიკული სამუშაოს შესრულების საფუძველზე განვაითაროთ მოსწავლეთა შემოქმედებითობა, ემოციური სფერო და ხატვის უნარ-ჩვევები.

ამოცანები: მოსწავლეები ხატავენ თანატოლის პორტრეტს ფერადი ფანქრებით.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).3, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5.

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

საილუსტრაციო მასალა შესაფერისი გამოსახულებებით, პროექტორი.

მასალა მოსწავლეთათვის:

სახატავი ფურცელი, გრაფიტის ფანქარი, საშლელი, ფერადი ფანქრები

გაკვეთილის გეგმა

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. წარდგინება 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი სთავაზობს მოსწავლეებს, ისაუბრონ მათ ნაცნობ-მეგობრებზე, მეზობლებზე ან წარმოსახვით შექმნილ ბავშვებზე, იმაზე, თუ ვინ არიან ისინი, რა ახასიათებთ მათ. მასწავლებელი ეკითხება მოსწავლეებს, მათი აზრით, რა უნდა გამოიხატოს მათ პორტრეტზე, რა უყვართ მათ, რა აინტერესებთ: რა სათამაშოები, მუსიკალური საკრავები ან გაჯეტები უყვართ მათ, რომელი შინაური ცხოველები ჰყავთ (ან უნდათ, რომ ჰყავდეთ), როგორ ტანსაცმელს იცვამენ, როგორი ხასიათი აქვთ (მხიარული, სერიოზული, მშვიდი ან აქტიური) და სხვ. მასწავლებელი სთავაზობს მოსწავლეებს, ისეთნაირად დახატონ ბავშვის პორტრეტი, რომ მაყურებელს ნათელი წარმოდგენა შეექმნას მის შესახებ.

კარგი იქნება, რომ ეს იყოს არა უბრალოდ ფიგურა, არამედ, მაგ., „მე და ჩემი მეგობარი ტყეში“, „ბიჭი ეზოში თამაშობს“, ან „ჩემი მეგობარი სოფელში“ და ა.შ. მასწავლებელმა განსაკუთრებული ყურადღება უნდა მიაქციოს, რომ მოსწავლეთა განწყობა და დამოკიდებულება გაკვეთილის თემისადმი იყოს მეტად საქმიანი, კლასში უნდა იყოს დადებითი ატმოსფერო, მასწავლებელმა არ უნდა დაუშვას არასერიოზულობა, დაცინვის ან, მით უმეტეს, ბულინგის მცდელობა. პირიქით, მასწავლებელი უნდა შეეცადოს, გაადვილოს მოსწავლეთა ინტერესი და კეთილი განწყობა მათი ნაცნობ-მეგობრებისადმი.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მუშაობის დაწყებამდე მასწავლებელი შეახსენებს მოსწავლეებს ადამიანის ფიგურის აგების ზოგად წესებს. მოსწავლეები მოიფიქრებენ, თუ ზუსტად რისი გამოსახვა სურთ და როგორ, ანაწილებენ კომპოზიციას სასურათო სიბრტყეებზე, ხატავენ ესკიზს გრაფიტის ფანქრით და შემდეგ აფერადებენ მას ფერადი ფანქრებით (ან სურვილის შემთხვევაში პასტელებით).

რეფლექსიის ფაზა

გაკვეთილის ბოლოს მოსწავლეები აწვებენ გამოფენას. ისინი საუბრობენ იმაზე, თუ ვინ და რა არის გამოსახული მათ ნამუშევრებზე, რისი თქმა უნდოდათ მათ და შეძლეს თუ არა თავიანთი ჩანაფიქრის წარმოჩენა, როგორი ფერებია გამოყენებული, როგორ გრძნობებს და ფიქრებს აღძრავს ეს სურათები, რა მოსწონთ და რას შეცვლიდნენ ან გააუმჯობესებდნენ.

სასწავლო შეთავაზებები

შეინახეთ მოსწავლეთა ნამუშევრები მათი პორტფოლიოებისთვის.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეებს ვაფასებთ იმის მიხედვით, რამდენად შეძლეს მათ გამოველინათ:

- შემოქმედებითობა სიუჟეტის მოფიქრების დროს;

- ფერადი ფანქრებით პორტრეტის გამოსახვის უნარი საწყის საფეხურზე.

8. თითების ანაბეჭდები და ფერადოვანი

არსებები

მიზნები: გავაცნოთ მოსწავლეებს ტერმინები „ანაბეჭდი“ და „ესტამპი“, პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მათი შემოქმედებითობა და ფანტაზია, ხელის მოტორიკა და შეხებითი შეგრძნებები.

ამოცანები: მოსწავლეები ქმნიან გამოსახულებებს გუაშის საღებავებით და ფლომასტერებით.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.1.1, ს.გ.1.2, ს.გ.1.3, ს.გ.1.

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

ესტამპებიანი ილუსტრაციები

მასალა მოსწავლეთათვის:

სახატავი ფურცლები, გუაშის საღებავები, წყლიანი ჭურჭელი, პალიტრა, ფლომასტერები, ერთჯერადი სველი ხელსახოცები

ტერმინები

ანაბეჭდი, ესტამპი

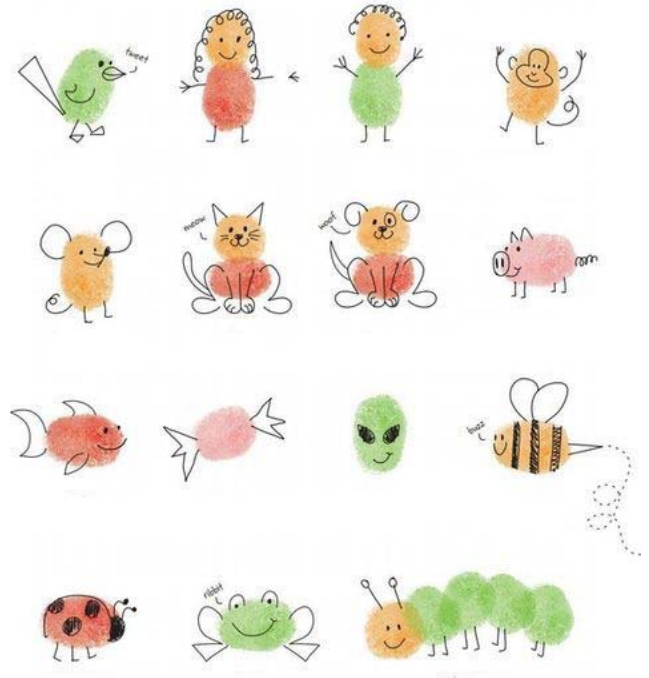
გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი
3. წარდგინება 7-8 წუთი

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი უყვება მოსწავლეებს, რომ მხატვრები ხშირად ფუნჯით ან ფანქრით კი არ ასრულებენ თავიანთ ნამუშევრებს, არამედ ბეჭდავენ მათ. ამისთვის სხვადასხვაგვარი ტექნიკები არსებობს, მაგალითად, შეიძლება ამოიტრას გამოსახულება ხის, ლითონის ან ლინოლეუმის ფირფიტაზე, შემდეგ მას საღებავი



გადაესვას და ქაღალდზე დაეჭიროს – გამოვა ანაბეჭდი, რომელსაც „ესტამპი“ ეწოდება. ერთი ასეთი ფირფიტით მრავალი ანაბეჭდის გაკეთება შეიძლება. ისინი შეიძლება იყოს შავ-თეთრი ან ფერადი. მასწავლებელი უჩვენებს მოსწავლეებს შესაფერის მასალას, მაგ., უოლტერ კრეინის საბავშვო წიგნების ილუსტრაციებს. ამის შემდეგ იგი უხსნის ბავშვებს, რომ მათთვის, როგორც დამწყები მხატვრებისთვის, უმჯობესი იქნება ნაბეჭდი გამოსახულების იოლი ხერხის – თითებით შესრულებული ანაბეჭდების გამოყენება.



შინაარსის რეალიზების ფაზა:

მოსწავლეები აწობენ თითებს გუაშის საღებავებში და ქაღალდზე ქმნიან ფერად ანაბეჭდებს. მათი სხვადასხვაგვარი კომბინაციების მეშვეობით მიიღება მრავალფეროვანი ფორმები, რომლებიც კაცუნების, ცხოველების, მწერების, ყვავილების, გამოსახვის საფუძველია: გამშრალ ანაბეჭდებს ემატება საღებავით ან ფლომასტერით მიხატული სახის ნაკეთები, ქუდები, ფრთები, კუდები, ბორბლები და ა.შ. მუშაობის დასრულების შემდეგ მოსწავლეები მასწავლებლის დახმარებით გამოფენენ თავიანთ ნამუშევრებს.

რეფლექსიის ფაზა

მასწავლებელი სვამს შეკითხვებს: „რა არის „ესტამპი“? „დაახლოებით როგორ შეიძლება გაკეთდეს ესტამპი?“ „თუ მოგეწონათ ანაბეჭდების შესრულების პროცესი?“ „იყო თუ არა ანაბეჭდების შესრულება სახალისო და მხიარული?“ მოსწავლეები საუბრობენ საკუთარ და სხვის ნამუშევრებზე და გამოთქვამენ თავიანთ აზრებს.

დამატებითი აქტივობები

ანაბეჭდები შეიძლება შესრულდეს აგრეთვე რაიმე საგნებით: ფანქრის უკანა მხარით, დაჭმუჭნული ქაღალდის ბურთით, ღრუბლის პატარა ნაჭრით, ბამბის ნაჭრით და ა.შ.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეს ვაფასებთ იმის მიხედვით, თუ როგორ შეუძლია მას გამოავლინოს:

- თითების ანაბეჭდებისაგან ფანტაზიით შექმნილი არსებების მოფიქრებისა და გამოსახვის უნარი.

9. ორნამენტის სამყაროში

მიზნები: ხელი შევუწყოთ მოსწავლეთა გემოვნების დახვეწას, წარმოსახვისა და შემოქმედებითი უნარის განვითარებას. სტიმული მივცეთ ექსპერიმენტისა და პრაქტიკის საფუძველზე გაჩენილი იდეების გამოსატყვას მრავალფეროვან ნამუშევრებში.

ამოცანები: გავაცნოთ მოსწავლეებს ორნამენტის ცნება, მისი სხვადასხვა სახეები და ორნამენტის ელემენტების სწორი განლაგება.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5, ს.გ.დაწყ.(I).6.

ინტეგრირება

მათემატიკა

მასალა მასწავლებლისათვის

დაფა, ცარცი, დიდი ფურცელი, ფლომასტერები, რეპროდუქციები ან კომპიუტერული ფაილები სხვადასხვა ტიპის ორნამენტების გამოსახულებებით, (მაგ. ქართული, ეგვიპტური, ინდური ან სხვა.), პროექტორი, ორნამენტირებული ნივთები – ჭურჭელი, ქსოვილი, წიგნი და სხვ.

მასალა მოსწავლეთათვის

სახატავი ფურცლები ან ალბომი, ფერადი ფანქრები, ფლომასტერები ან პასტელები, საშლელი.

ტერმინები

ორნამენტი, განმეორება, თანაბარზომიერება.

გაკვეთილის გეგმა

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. წარდგინება 7-8 წუთი.

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი უხსნის მოწაფეებს, რომ ორნამენტი არის სამშენისი, რომელიც რაიმე ნიშნების ან სიმბოლოების გამეორებით მიიღება, რომ იგი შეიძლება დაიხატოს, ამოიჭრას, ამოიკაწროს, დაიწნას და ა.შ. ჩაატარეთ გონებრივი იერიში: ჰკითხეთ მოსწავლეებს, რისი მორთვა შეიძლება ორნამენტით (მაგ. ქსოვილის,

ტანსაცმლის, შენობის, წიგნის, ჭურჭლის და ა.შ.) მასწავლებელი უყვება მოსწავლეებს, რომ ორნამენტს უძველესი დროიდან აკეთებენ (მაგ. ჯერ კიდევ პირველყოფილი ადამიანი ხატავდა გამოქვაბულის კედლებზე ორნამენტებს, აკეთებდა მძივებს და ა.შ.) იგი უჩვენებს ბავშვებს რეპროდუქციებს სხვადასხვა ქვეყნის ორნამენტების გამოსახულებებით და ეკითხება, რა ახასიათებს მათ, რა მსგავსება-განსხვავებებს ხედავენ ისინი. მასწავლებელი უყვება ბავშვებს, რომ არსებობს გეომეტრიული ორნამენტი, სადაც ხაზები, წრეები და სხვა გეომეტრიული ფიგურებია გამოყენებული, მცენარეული, სადაც ფოთლები და ყვავილები გამოისახება და სხვ. და უჩვენებს ნიმუშებს. კლასი განიხილავს ორნამენტის ხასიათსა და თვისებებს, მაგ. ნიშანთა განმეორებადობას, ხაზებსა და კოპლებს, ფერებს, და იმას, როგორი მოწესრიგებული და თანაბარზომიერი შეიძლება იყოს ორნამენტი. ამის შემდეგ იგი უხსნის და უხატავს მათ ორნამენტის ლენტისებურ, მრგვალ, მთელ სიბრტყეზე გაშლილ და სხვა სახეებს.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

ბავშვებმა უნდა მოიგონონ და დახატონ ბევრი სხვადასხვაგვარი ორნამენტი, მაგ. 1.ფერადი ხაზებისაგან, 2.ხაზებისა და კოპლებისაგან და 3.ნებისმიერი ფორმებისაგან. მათ შეუძლიათ გამოიყენონ ნებისმიერი ხაზი: ტალღოვანი, ზიგზაგისებური, სწორი, სპირალური, ასევე მრავალგვარი ფორმები, მაგრამ აუცილებლად უნდა დაიცვან განმეორებადობა და რიტმი.

რეფლექსიის ფაზა

მოსწავლეები მასწავლებლის დახმარებით გამოფენენ თავიანთ ნამუშევრებს. მასწავლებელი სვამს შეკითხვებს: „რა არის ორნამენტი?“ „როგორი ტიპის ორნამენტია ეს?“ „რა მეორდება აქ?“ „როგორ გრძნობებს აღძრავს ეს ორნამენტი?“ (მხიარულია, მშვიდია, მკაცრია, ნაზია, და ა.შ.)

დამატებითი აქტივობები

- ორნამენტის შექმნა ფერადი ქაღალდისაგან გამოჭრილი ელემენტებით,
- მძივების ასხმა ორნამენტის შესაქმნელად,
- ორნამენტის შესრულება მარტივი კომპიუტერული პროგრამის, მაგ., Paint , Tux Paint ან SmoothDraw.
- საუბარი იმაზე, თუ როგორ გამოიყენება ორნამენტი რეკლამაში, ტელევიზიაში და სხვ.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეს ვაფასებთ იმის მიხედვით, თუ როგორ შეუძლია მას გამოავლინოს:

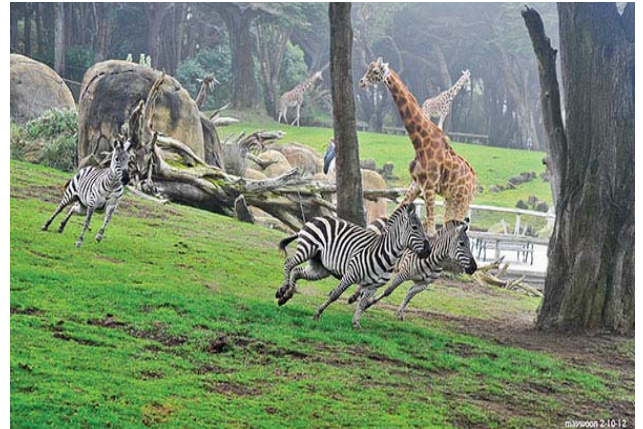
1. ორნამენტში განმეორებადი სიმბოლოს გარჩევის და მასზე საუბრის უნარი.

2. ფერადი ხაზებისა და ნიშნებისაგან ორნამენტის შექმნის უნარი.
სხვადასხვა კონტექსტში შექმნილ ორნამენტზე საუბრის უნარი.

10. ზოოპარკის ბინადრები

მიზნები: ზოოპარკის თემატიკის განხილვის და პრაქტიკული აქტივობების შესრულების საფუძველზე ჩამოუყალიბოთ მოსწავლეებს ეკოლოგიური აზროვნების საფუძვლები, დაკვირვებულობა და პრაქტიკული უნარ-ჩვევები.

ამოცანები: მოსწავლეები ფერადი



ფანქრებით ან პასტელებით ხატავენ ზოოპარკის ერთ ან რამდენიმე ბინადარს.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).3, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5.

ინტეგრირება

ბუნებისმეტყველება

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

ზოოპარკების ფოტოები ან კომპიუტერული გამოსახულებები, პროექტორი.

მასალა მოსწავლეთათვის:

სახატავი ალბომი ან ფურცლები, ფერადი ფანქრები ან პასტელები, საშლელი

ტერმინები

ზოოლოგიური პარკი

გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. წარდგინება 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი ეკითხება ბავშვებს, ყოფილან თუ არა ისინი ზოოპარკში, ან უნახავთ თუ არა ცხოველების შესახებ შექმნილი ფილმები, წიგნები და სხვ. იგი ეკითხება ბავშვებს, იციან თუ არა მათ, რას ნიშნავს ეს სახელწოდება (ზოოლოგია ცხოველების შესახებ მეცნიერებას ეწოდება, ხოლო ზოოლოგიური პარკი ისეთი პარკია, სადაც ცხოველები ცხოვრობენ), რისთვის არსებობს, მათი აზრით,

ზოოპარკები (იმისთვის, რომ გაქრობის პირას მყოფი ცხოველები გამრავლდნენ და არ გადაშენდნენ, იმისთვის, რომ მეცნიერებმა უკეთ შეისწავლონ ცხოველები, გაარკვიონ, რა პირობები და გარემო სჭირდებათ მათ. ასევე ძალიან მნიშვნელოვანია ისიც, რომ ბავშვებმა ნახონ ცოცხალი ცხოველები, გაიცნონ და შეიყვარონ ისინი, გაიგონ, რომ ცხოველთა სამყარო ძალიან მნიშვნელოვანი და საინტერესოა). მასწავლებელი უყვება ბავშვებს, რომ პირველი ზოოპარკი შექმნა გერმანელმა მეცნიერმა კარლ ჰაგენბეკმა, და რომ მის ზოოპარკში ცხოველებისთვის შესანიშნავი პირობები იყო შექმნილი: ისინი პატარა, ვიწრო გალიებში კი არ ისხდნენ, არამედ დიდ ვოლიერებში, რომლებიც ბუნებრივი საზღვრებით – წყლის მასივებით, კლდეებით, ხეებით იყო შემოსაზღვრული. მასწავლებელი უყვება ბავშვებს, რომ ამჟამად ბევრ ქვეყანაში ტარდება კონკურსები, სადაც ირჩევენ საუკეთესო ზოოპარკებს, სადაც ცხოველებს არა მარტო კარგი პირობები აქვთ, არამედ ჰყავთ თავიანთი ოჯახები და შვილებიც. მასწავლებელი უჩვენებს ბავშვებს ზოოპარკების ხედებს (ფოტოებს, კომპიუტერულ გამოსახულებებს და ა.შ.).

მასწავლებელი ესაუბრება ბავშვებს იმაზეც, რომ ზოოპარკებში აუცილებლად უნდა იყოს დაცული უსაფრთხოების წესები როგორც ადამიანების, ასევე ცხოველების დასაცავად: მნახველები არ უნდა მიუახლოვდნენ ცხოველებს და არ უნდა შეეხონ მათ, არ უნდა დაუყარონ საჭმელი (ის შეიძლება მავნებელი იყოს) ან რაიმე ნივთები, არ უნდა გააჯავრონ ან გააღიზიანონ ცხოველები. მასწავლებელი ეკითხება მოსწავლეებს, მათი აზრით, რა უნდა კეთდებოდეს, რომ ზოოპარკებში ცხოველებმა ბედნიერად იგრძნონ თავი და რა იქნება მათთვის ცუდი.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მასწავლებელი სთავაზობს ბავშვებს, დახატონ ფერადი ფანქრებით ზოოპარკის ერთი ან რამდენიმე ბინადარი. იმ შემთხვევაში, თუ ეს დაგეგმვა ვინმესთვის რთული აღმოჩნდა, მასწავლებელს შეუძლია, დაფაზე ცარცით აჩვენოს მოსწავლეებს, როგორ იხატება ნაბიჯ-ნაბიჯ იოლი ხერხით რომელიმე ცხოველი .

რეფლექსიის ფაზა

იმის შემდეგ, რაც დასრულებული ნამუშევრები გამოიფინება კლასში, მასწავლებელი და მოსწავლეები საუბრობენ იმაზე, თუ რა შეიტყვეს გაკვეთილზე ახალი, როგორი აზრები აქვთ მათ ამ თემასთან დაკავშირებით, რისი გაკეთება შეუძლიათ პირადად მათ იმისთვის, რომ ხელი შეუწყონ ცხოველთა სამყაროსადმი კეთილ დამოკიდებულებას – მაგალითად, მოაწონ საკუთარი ნახატებისა და ფოტოების გამოფენა ამ თემაზე და დაპატიჟონ სტუმრები.

დამატებითი აქტივობები

შეიძლება მოეწყოს ეკოლოგიური დონისძიება, როდესაც მოსწავლეები ჯგუფურად ქმნიან დიდ პანოს, სადაც ყველა ბავშვი დახატავს რაიმე ცხოველს და ისაუბრებს მის შესახებ. დონისძიებას ესწრებიან მოწვეული სტუმრები.

სასწავლო შეთავაზებები

შეიძლება მოეწყოს ექსკურსია ზოოპარკში, სადაც ბავშვები დაათვალიერებენ და დახატავენ ცხოველებს.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეს ვაფასებთ იმის მიხედვით, თუ როგორ გამოავლინს იგი:

- გაკვეთილის თემატიკის შესახებ მსჯელობის უნარს.
- ზოოპარკის ბინადრების ფერადი ფანქრებით ან პასტელებით გამოსახვის უნარს.

11. შემოდგომა სოფლად (გხატავთ პეიზაჟს მეხსიერებით)

მიზნები: განვავითაროთ ინტერესი გარემოსადმი, ფერის გრძნობა, მეხსიერება და აკვარელით ხატვის უნარ-ჩვევები.

ამოცანები: მოსწავლეები მეხსიერებით ხატავენ შემოდგომის პეიზაჟს აკვარელის საღებავებით.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5, ს.გ.დაწყ.(I).6.

ინტეგრირება

ბუნებისმეტყველება

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

რეპროდუქციები ან კომპიუტერული გამოსახულებები ცნობილი მხატვრების შემოდგომის პეიზაჟებით, პროექტორი.

მასალა მოსწავლეთათვის:

სახატავი ფურცლები, აკვარელის საღებავები, ფუნჯი, წყლიანი ჭურჭელი, გრაფიტის (უბრალო) ფანქარი, საშლელი.

გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. წარდგინება 7-8 წუთი.

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი ესაუბრება მოსწავლეებს იმის შესახებ, თუ წელიწადის რომელი დროები იცინან, რომელი უყვართ ყველაზე მეტად და რატომ. შემდეგ საუბრობენ შემოდგომაზე, იმაზე, თუ რა ახასიათებს მას (მოსავალი, ხილი, რთველი, სწავლის დაწყება, წითელ-ყვითელი ფოთლები და ფოთოლცვენა, მოღრუბლული ამინდი, წვიმა). მასწავლებელი უყვება ბავშვებს, რომ ბევრ მხატვარს ძალიან უყვარდა შემოდგომის ხედების გამოსახვა და უჩვენებს მათ ცნობილი მხატვრების რეპროდუქციებს ან კომპიუტერულ გამოსახულებებს (მაგ., ფიროსმანის, დავით კაკაბაძის, ვახტანგ ჯაფარიძის, ვან გოგის, კამილ პისაროს, ალფრედ სისლეს, ისააკ ლევიტანის და სხვ.) და სთხოვს მოსწავლეებს, გამოთქვან თავიანთი აზრები ამ ნამუშევრების შესახებ: რა არის გამოსახული, რა ფერებია გამოყენებული, როგორი განწყობა იგრძნობა.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მოსწავლეები აკვარელის საღებავებით ასრულებენ შემოდგომის პეიზაჟს. მუშაობის დაწყებამდე მასწავლებელი სვამს კითხვებს, რომლებიც ხელს უწყობს აკვარელის საღებავებით ხატვის ხერხების გახსენებას: „გინახავთ შემოდგომა სოფლად?“ „რა ხდებოდა შემოდგომაზე სოფელში?“ „როგორ გამოიყურებოდა მთები, მინდვრები, ტყე, ვენახები, ეზოები?“ „ყველაზე მეტად რომელი ფერები დაგეჭირდება ასეთი პეიზაჟის დასახატად?“ (წითელი, ყვითელი, ნარინჯისფერი, მწვანე, ლურჯი). „როგორ უნდა მივიღოთ ფერები შეხავებით?“ „თქვენ წინ გიდევთ პალიტრები. რისთვისაა ისინი საჭირო?“ „რისთვის გეჭირდება ფანქარი და საშლელი?“ (ფურცელზე ჯერ სრულდება მსუბუქი მონახაზი ფანქრით, შემდეგ კი – საღებავებით).

მოსწავლეები ხატავენ პეიზაჟს. მიუთითეთ მოსწავლეებს, რომ ხატვა უნდა დაიწყოთ ცის და მიწის მინიშნებით და უკვე შემდეგ გამოსახონ ხეები, სახლები ან სხვა დეტალები. ცა რომ თანაბრად დაიფაროს ფერით, ქაღალდი წყლით (ღრუბლით ან დიდი ფუნჯით) უნდა დასველდეს. უნდა მომზადდეს დიდი რაოდენობით წყალში გახსნილი ლურჯი საღებავი. მსუბუქად გაუსვით დიდი ფუნჯი სურათის ზედა კიდეზე. შემდეგი მონახდით პირველი მონახდის ქვედა კიდე ცოტა უნდა გადაიფაროს. ასე გააგრძელეთ, სანამ ცის არე თანაბარი ფერით არ დაიფარება. თუ ფერის თანდათან გაღიაება გვინდა, პირველი მონახდით ჩვეულებრივად კეთდება, მეორის დადებამდე კი ფუნჯი წყლით კარგად უნდა დასველდეს. ყოველი შემდეგი მონახდის წინ წყლის დამატება იქნება საჭირო. მიაქციეთ ყურადღება, რომ ცის და მიწის საღებავები ერთმანეთში არ აირიოს.

როდესაც ფონი გაშრება, იხატება დეტალები (ხეები, სახლები, ფიგურები და სხვ.). ის ადგილები, სადაც შემდეგ (გაშრობის მერე) ეს დეტალები უნდა დაიხატოს, ფონი ფერით არ უნდა დაიფაროს.

რეფლექსიის ფაზა

გაკვეთილის ბოლოს მოსწავლეები მასწავლებლის დახმარებით აწყობენ გამოფენას: მზა ნამუშევრებს სკოხით ამაგრებენ ქაღალდის დიდ ფორმატზე ან ჭიკარტებით სტენდზე. ისინი საუბრობენ იმაზე, თუ რა არის გამოსახული მათ ნამუშევრებზე, როგორი ფერებია გამოყენებული, როგორ გრძნობებს და ფიქრებს აღძრავს ეს სურათები, რა მოსწონთ და რას შეცვლიდნენ ან გააუმჯობესებდნენ.

სასწავლო შეთავაზებები

შეაგროვეთ მოსწავლეთა ნამუშევრები მათი პორტფოლიოებისათვის.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეს ვაფასებთ იმის მიხედვით, თუ როგორ შეუძლია მას გამოავლინოს:

- აკვარელის საღებავებით შემოდგომის პეიზაჟის მეხსიერებით დახატვის უნარი.

12. ქარიანი ღღე

მიზნები: პრაქტიკული აქტივობის შესრულების და შესაბამისი ნაწარმოებების გაცნობის საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა ინტერესი გარემოსადმი და დაკვირვების უნარი, განვამტკიცოთ აკვარელით მუშაობის ტექნიკის საფუძვლები.

ამოცანები: მოსწავლეები ხატავენ ქარიან სიუჟეტს აკვარელის საღებავებით.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5, ს.გ.დაწყ.(I).6.

ინტეგრირება

ბუნებისმეტყველება

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

რეპროდუქციები ან კომპიუტერული გამოსახულებები ცნობილი მხატვრების ნამუშევრებით, პროექტორი.

მასალა მოსწავლეთათვის:

სახატავი ფურცლები, აკვარელის საღებავები, ფუნჯი, წყლიანი ჭურჭელი, გრაფიტის (უბრალო) ფანქარი, საშლელი.

გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;

2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;

3. წარდგინება 7-8 წუთი.

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი ესაუბრება

მოსწავლეებს იმის შესახებ, რომ მხატვრები ხანდახან გამოხატავენ ისეთ რამესაც კი, რაც თითქოს თვალთ უხილავია – მაგალითად, ქარს თავისთავად არც ფორმა აქვს, არც ფერი, მაგრამ არსებობს მრავალი ნამუშევარი, სადაც სწორედ ერთი შეხედვით ასეთი უხილავი რამ



– ქარია გამოსახული. მასწავლებელი უჩვენებს მოსწავლეებს ცნობილი მხატვრების შესაფერის ნამუშევრებს (მაგ., ელენე ახვლედიანის „თეთრეული“, კლოდ მონეს „კლდეები ვარენჟევილში, ქარი“, ალფრედ სისლეს „რეგატა მოულსიში“, ენდრიუ უაიეთის „ზღვიდან მონაბერი ქარი“, კაცუსიკა ჰოკუსაის „ძლიერი ქარი ეძირის ყურეში“, სუტუკი ჰარუნობუს „ქარი“, ვუ ჩჟენის „ბამბუკი ქარში“, და სხვ.). ამის შემდეგ მასწავლებელი ეკითხება მოსწავლეებს, თუ რის მიხედვით შეგვიძლია მივხვდეთ, რომ სურათზე ქარია გამოსახული. (სავარაუდო პასუხები: ქარი არხევს ხეებს, აფრიალებს დროშებს, ტანსაცმელს, თმებს, ფარდებს, სარეცხს, ქარმა შეიძლება აიტაცოს და წაიღოს ფოთლები, ქუდი, ფრანი, ქარისაგან ტრიალებენ წისქვილები, დელავს ზღვა და ა.შ.).

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მოსწავლეები ხატავენ ქარიან სცენას: დახრილ ხეს ერთ მხარეს გადაწოლილი ტოტებით და ჰაერში მოფარფატე ფოთლებს. სანამ ბავშვები ხატვას დაიწყებენ, მასწავლებელი დაფაზე ცარცით უჩვენებს მუშაობის თანმიმდევრობას: ჯერ იხატება ხის ღერო, შემდეგ – მსხვილი ტოტები, მერე წვრილი ტოტები და ბოლოს – ფოთლები. სურვილისამებრ მოსწავლეებს შეუძლიათ დახატონ რაიმე დეტალები: ადამიანის ფიგურები, რომლებიც მოხრილები მიაბიჯებენ, მისდევენ გაფრენილ ქუდს და ა.შ. მუშაობის დაწყების წინ მასწავლებელმა უნდა შეამოწმოს, რამდენად კარგად ახსოვთ მოსწავლეებს წინა გაკვეთილზე ნასწავლი აკვარელით მუშაობის წესები.

რეფლექსიის ფაზა

გაკვეთილის ბოლოს მასწავლებელი და ბავშვები სტენდზე ან კედელზე გამოფენენ ნახატებს. ისინი საუბრობენ თავიანთ და სხვის ნამუშევრებზე, აღნიშნავენ, იგრძნობა თუ არა ნახატებზე ქარი და რითია ეს მიღწეული, იხსენებენ ცნობილი მხატვრების ნამუშევრებს და მსჯელობენ იმაზე, თუ კიდევ როგორი სიუჟეტების დახატვა შეიძლება მომავალში ქარის თემასთან დაკავშირებით, და ბუნების კიდევ რომელი მოვლენების გამოსახვა იქნებოდა საინტერესო.

დამატებითი აქტივობები

შეიძლება აკვარელურ ფონზე „გაფრენილი“ ნამდვილი ან ფერადი ქაღალდისაგან გამოჭრილი ფოთლების დაწებება.

სასწავლო შეთავაზებები

შეაგროვეთ მოსწავლეთა ნამუშევრები მომავალში თემატური გამოფენის მოსაწყობად, სადაც ბუნების სხვადასხვა კლიმატური მოვლენები იქნება გამოსახული.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლე უნდა შევაფასოთ იმის მიხედვით, თუ როგორ შეუძლია მას გამოავლინოს:

- აკვარელით ქარიანი დღის გამოსახვის უნარი.

13. ფერადი სიზმარი (აბსტრაქტული კომპოზიცია)

მიზნები: პრაქტიკული აქტივობების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა გრაფიკული და კომპოზიციური უნარ-ჩვევები, მხატვრული ხედვა და ფანტაზია, გავავარჯიშოთ მხედველობითი მეხსიერება და მოტორიკა, გავამდიდროთ ლექსიკა.

ამოცანები: მოსწავლეები წარმოსახვისა და ფანტაზიის მეშვეობით ქმნიან თავისუფალ დეკორატიულ კომპოზიციებს.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).6.

მასალა მასწავლებლისათვის

დაფა, ფერადი ცარცები, ან დიდი ფურცლები და პასტელები. რეპროდუქციები ან კომპიუტერული გამოსახულებები ცნობილ მხატვართა აბსტრაქტული



ნამუშევრებით, (პიკასო, პოლოკი, კლეე, დ.კაკაბაძე, კანდინსკი ან სხვა.), პროექტორი.

მასალა მოსწავლეებისათვის

სახატავი ფურცლები, შავი გრაფიტის ფანქარი, ფერადი ფანქრები, ფლომასტერები ან პასტელები, საშლელი.

ტერმინები

თავისუფალი, ტალღოვანი, სპირალური, სწორი, მრუდე, მქდერი.

გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. წარდგინება 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი ესაუბრება ბავშვებს იმის შესახებ, რომ მხატვარმა ან მოქანდაკემ შეიძლება სულ არ გამოხატოს თავის ნამუშევარში კონკრეტული სიუჟეტი, საგანი ან ადამიანი – უბრალოდ შექმნას ლამაზი კომპოზიცია ფერების, ფორმებისა და ხაზების მეშვეობით. ასეთი ნაწარმოები, მართალია, რაიმე ამბავს არ მოგვითხრობს, მაგრამ მხატვრის გრძნობებს მაინც გადმოგვცემს. იგი შეიძლება იყოს მხიარული ან მშვიდი, აღელვებული ან მეოცნებე, ნაზი ან მკაცრი, სასიამოვნო ან შიშისმომგვრელი. მასწავლებელი უჩვენებს ბავშვებს რეპროდუქციებს აბსტრაქტული ნამუშევრებით, (მაგ. დ. კაკაბაძის, პიკასოს, კლეეს, როტკოს, მონდრიანის, კანდინსკის, ან სხვ.) და სთხოვს მოყვნენ, რას აგონებს მათ ეს სურათები, რა გრძნობებს იწვევს, ლამაზია თუ არა ისინი, რა ფერები, ფორმები და როგორი ხაზები გამოიყენეს მხატვრებმა.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მასწავლებელი სთავაზობს მოსწავლეებს, შავი ფანქრით ფურცელზე დახატონ ნებისმიერი მრუდე ხაზი, რომელიც მთელ სასურათო სიბრტყეზე იქნება განლაგებული. ხაზი ბევრგან უნდა იკვეთებოდეს, რომ გამოვიდეს მრავალი სხვადასხვა თავისუფალი ფორმა. მაგალითისთვის მასწავლებელი დიდ ფურცელზე ან დაფაზე ხატავს ასეთ კლაკნილ წნულს, მაგრამ ეუბნება მოსწავლეებს, რომ უმჯობესია, თავიანთი კომპოზიციები დამოუკიდებლად მოიფიქრონ. როდესაც მონახაზები მზად იქნება, ბავშვებმა ფანქრის ხაზს შავი ფლომასტერი უნდა შემოავლონ და მიღებული ფორმები სხვადასხვა ფერად შეღებონ. შეიძლება აგრეთვე ფორმების ხაზებით და წერტილებით შევსება. ამ დეკორატიულ

კომპოზიციებს მოსწავლეები მასწავლებლის დახმარებით სტენდზე ან დაფაზე გამოფენენ.

რეფლექსიის ფაზა

მასწავლებელი და მოსწავლეები საუბრობენ ნამუშევრების შესახებ. მასწავლებელი სვამს კითხვებს: რას ნიშნავს „აბსტრაქტული“ ნაწარმოები? რა ფერები და ფორმებია გამოყენებული ამ ნამუშევრებში? რას მოგვაგონებს ეს ნახატი? რა გრძნობებს აღძრავს ეს ნახატი? და ა.შ. მასწავლებელი ყურადღებას აქცევს, რომ მოსწავლეთა კომენტარები პოზიტიური და მეგობრული იყოს.

დამატებითი აქტივობები

შესაძლებელია:

1. აბსტრაქტული ფორმების გამოძერწვა თიხისაგან ან პლასტილინისაგან.
2. აბსტრაქტული გამოსახულების შექმნა მარტივი კომპიუტერული პროგრამის, მაგ., მაგ., Paint , Tux Paint ან SmoothDraw მეშვეობით.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეთა შეფასება შეიძლება იმის მიხედვით, თუ რამდენად შეუძლიათ მათ გამოავლინონ:

- ახალი ტერმინების ათვისების უნარი;
- ხაზებისა და ფერების მეშვეობით აბსტრაქტული დეკორატიული ნახატების შექმნის უნარი.

14. მოხატული ლარნაკები (ბაკვეთილი I)

მიზნები: პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე შევუქმნათ მოსწავლეებს ზოგადი წარმოდგენა ბერძნულ კერამიკაზე, განვავითაროთ მათი წარმოსახვა და დეკორატიული უნარები.

ამოცანები: მოსწავლეები ლარნაკის ფორმის ფერად ქაღალდზე ასრულებენ ორნამენტულ დეკორს შავი ფლომასტერებით.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4,
ს.გ.დაწყ.(I).6.



ინტეგრირება

მიტოლოგია

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

რეპროდუქციები ან კომპიუტერული გამოსახულებები ძველბერძნული ლარნაკების გამოსახულებებით, პროექტორი.

მასალა მოსწავლეთათვის:

თიხისფერი ქაღალდისაგან გამოჭრილი ლარნაკის შაბლონები, შავი ფლომასტერები, უბრალო ფანქარი, სახაზავი და საშლელი

ტერმინები

გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. ნამუშევართა წარდგენა 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი უჩვენებს მოსწავლეებს ძველბერძნული ლარნაკის რეპროდუქციას ჰერაკლეს ერთ-ერთი გმირობის – ურჩხულთან ბრძოლის გამოსახულებით. მასწავლებელი უყვება მოსწავლეებს, რომ თიხის ასეთ ლამაზ ლარნაკებს მრავალი საუკუნის წინათ ამზადებდნენ ძველ საბერძნეთში. მასწავლებელი სთხოვს მოსწავლეებს, კარგად დააკვირდნენ ლარნაკს და აღწერონ, როგორი ფორმა აქვს ლარნაკს, რამდენი სახელური აქვს მას, რა ფერის საღებავებითაა იგი მოხატული (შავით და წითლით), სად არის განლაგებული ორნამენტის ზოლები, რამდენი ასეთი ზოლია და რომელ ადგილებზეა ისინი განლაგებული, ერთნაირია ზოლებზე გამოსახული ორნამენტები თუ სხვადასხვაგვარი, სად არის მოთავსებული ნახატი (სახელურებს შორის არეზე) და რას გამოსახავს იგი (ცხრათავიან გველეშაპს, ანუ ჰიდრას, რომელსაც მარჯვნიდან და მარცხნიდან ორი მეომარი ესხმის თავს).

მასწავლებელი ეკითხება ბავშვებს, სმენიათ თუ არა მათ რაიმე ლეგენდები და თუ იყო ისინი საინტერესო. შემდეგ იგი უყვება ბავშვებს, რომ ძველ საბერძნეთში ძალიან უყვარდათ მითები და ლეგენდები სახელოვან გმირზე, ჰერაკლეზე, რომელმაც მრავალი ურჩხული დაამარცხა, მათ შორის – ცხრათავიანი შხამიანი ურჩხული, რომელიც ტბასთან ცხოვრობდა და თავს ესხმოდა ადამიანებს. ჰერაკლე გამოსახულია მარჯვნივ, იგი კეცით ებრძვის ჰიდრას. მას ფეხზე ჭაობიდან გამომძვრალი უშველბელი კიბორჩხალა კბენს, მაგრამ ჰერაკლე მას ფეხით

ჰელიტავს. მარცხნივ გამოსახულია ჰერაკლეს მეგობარი, რომელიც დაეხმარა მას ამ ბრძოლაში.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

ბავშვებს ურიგდებათ წინასწარ მომზადებული ფერადი ქაღალდისაგან გამოჭრილი ფორმები, რომლებსაც ისინი აწებებენ თეთრ ქაღალდზე, შემდეგ კი ამკობენ ორნამენტებით (მაგალითები იხ. ელექტრონული რესურსში). მოსწავლეები ჯერ მსუბუქად მიაწვნიებენ ორნამენტების განლაგებას და ფორმას უბრალო ფანქრით, შემდეგ კი შავი ფლომასტერებით დაასრულებენ ნახატს. დასრულებულ ნახატებს მოსწავლეები მასწავლებლის დახმარებით კლასში გამოფენენ.

რეფლექსიის ფაზა

მოსწავლეები და მასწავლებელი საუბრობენ ბერძნული მითოლოგიის და ბერძნული ღარნაკების მოხატულობის შესახებ, მსჯელობენ იმაზე, თუ რა დამახასიათებელი ნიშნები აქვს ბერძნულ ღარნაკს და როგორ გამოიყურება ორნამენტები მათ ნახატებზე.

სასწავლო შეთავაზებები

ნამუშევრები ინახება მოსწავლეთა პორტფოლიოებისთვის, ან მომავალში დეკორატიულ-გამოყენებითი ხელოვნებისადმი მიძღვნილი გამოფენისთვის.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეთა შეფასება შეიძლება იმის მიხედვით, თუ რამდენად შეუძლიათ მათ გამოავლინონ:

- ბერძნული ღარნაკის ფორმის ფერად ქაღალდზე შესაფერისი ორნამენტული კომპოზიციის შექმნის უნარი.

15. მოხატული ღარნაკები (ბაკჰეითილი II)

მიზნები: განვამტკიცოთ ბერძნული კერამიკის შესახებ გავლილი მასალის ცოდნა განსხვავებული ტექნიკით შესრულებული პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე, განვავითაროთ ძერწვის ელემენტარული უნარები.

ამოცანები: მოსწავლეები ასრულებენ მუყაოზე პლასტილინით ღარნაკის ბრტყელ გამოსახულებას და ამკობენ მას შესაფერისი ორნამენტით.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).6.

ინტეგრირება

მითოლოგია

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

შესაფერისი ვიზუალური მასალა, პროექტორი.

მასალა მოსწავლეთათვის:

მუყაო, პლასტილინი, მახვილი ჩხირები, პლასტმასის დანა (სტეკი), სველი ერთჯერადი ხელსახოცები.

ტერმინები

გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. ნამუშევართა წარდგენა 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი შეახსენებს მოსწავლეებს წინა გაკვეთილზე გავლილ მასალას, უსვამს მათ რამდენიმე კითხვას ბერძნული ღარნაკების თემაზე და აჩვენებს რამდენიმე რეპროდუქციას. ამის შემდეგ მასწავლებელი სთავაზობს მოსწავლეებს, ამჯერად გამოიყენონ განსხვავებული ტექნიკა ბერძნული ღარნაკის გამოსახვისთვის.

მასწავლებელი უხსნის ბავშვებს, რომ ქანდაკება, იქნება ის გამოძერწილი თუ ამოკვეთილი რაიმე მასალისაგან, მაგალითად, ქვის ან ხისაგან, ყოველთვის არ არის ხოლმე მრგვალი – ხანდახან იგი რაიმე ბრტყელ ზედაპირზე, მაგალითად, შენობის კედელზე არის ხოლმე გამოსახული. მასწავლებელი აჩვენებს მოსწავლეებს რეპროდუქციებს ან კომპიუტერულ გამოსახულებებს, სადაც მოცემული იქნება რელიეფები ძველი საბერძნეთის ხელოვნებიდან, მაგალითად, „ჰერაკლეს კლავს ნემის ღომს“. მასწავლებელი ყვება, რომ აქ გამოსახულია ჰერაკლეს კიდევ ერთი გმირობა – საშინელი



ღომის დამარცხება და სთხოვს ყურადღება მიაქციონ, თუ რამდენად არის ამოწეული გამოსახულება სიბრტყიდან (სავარაუდო პასუხი: იგი თითქმის სანახევროდაა ამოზნექილი ზედაპირიდან). მასწავლებელი სთავაზობს მოსწავლეებს, შეასრულონ პლასტილინისაგან ასეთი ტექნიკით ღარნაკის გამოსახულება.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მოსწავლეები ღია ფერის მუყაოს ფურცელზე თიხისფერი (მოწითაღი-მოყავისფრო) რბილი პლასტილინით გამოსახავენ ღარნაკის ბრტყელ ფორმას (შეიძლება მუყაოზე წინასწარ ფანქრით კონტურების მონიშვნა). შემდეგ მოსწავლეები ორი ხერხით: მახვილი ჩხირით ამოკაწრვით და შავი პლასტილინის წვრილი თხელი ზონრებით ამკობენ გამოსახულებას ორნამენტებით (მასწავლებელი უჩვენებს მოსწავლეებს, როგორ კეთდება ასეთი ზონრები რბილი პლასტილინის ნაჭრის ხელისგულებს შორის აქეთ-იქით დასრესვით).

რეფლექსიის ფაზა

სამუშაოს დასრულების შემდეგ ნამუშევრები გამოიფინება კლასში. მოსწავლეები საუბრობენ საკუთარ და სხვის ნამუშევრებზე. მნიშვნელოვანია, რომ საუბრის ტონი დადებითი და კეთილგანწყობილი იყოს, თუმცა მისაღებია, გამოითქვას აზრები იმის შესახებ, თუ რა ხერხით შეიძლებოდა ნამუშევრების კიდევ უფრო გაუმჯობესება.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეთა შეფასება შეიძლება იმის მიხედვით, თუ რამდენად შეუძლიათ მათ გამოავლინონ:

- მუყაოზე პლასტილინით ღარნაკის ბრტყელი გამოსახულების შექმნის და შესაფერისი ორნამენტით მისი შემკობის უნარი.

16. ვაქერწავთ ხილს და ბოსტნეულს

მიზნები: პრაქტიკული დავალების შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა ფორმისა და ფერის გრძნობა, ხელის მოტორიკა, შეხებითი შეგრძნებები, შემოქმედებითობა და დაკვირვების უნარი, განვამტკიცოთ ძერწვის მარტივი ხერხების ფლობა.

ამოცანები: მოსწავლეები ძერწავენ ხილსა და ბოსტნეულს პლასტილინით.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5.

ინტეგრირება

ბუნებისმეტყველება



მასალა/რესურსები მოსწავლეებისთვის

რეპროდუქციები ან კომპიუტერული გამოსახულებები ნატურმორტების გამოსახულებებით, პროექტორი.

მასალა მოსწავლეთათვის:

პლასტილინი, მახვილი ჩხირები, პლასტმასის დანა (სტეკი), სველი ერთჯერადი ხელსახოცები.

გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. ნამუშევართა წარდგენა 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მოსწავლელთა ესაუბრება მოსწავლეებს იმაზე, რომ შემოდგოაზე ბევრი მრავალგვარი ხილი და ბოსტნეული მოდის. იგი სვამს კითხვებს იმის შესახებ, თუ რომელი მათგანი უნახავთ, სად უნახავთ, რომელი უფრო უყვართ, რა ფორმისაა ისინი, რა ფერისაა, რა ზომისაა და ა.შ. მოსწავლელთა ესაუბრება ბავშვებს იმაზე, რომ ხილსა და ბოსტნეულს მხატვრები ხშირად გამოსახავენ თავიანთ სურათებზე“. მოსწავლელთა უჩვენებს მოსწავლეებს შესაფერის საილუსტრაციო მასალას, მაგ., ფრანს სნაიდერსის, შარდენის, სურბარანის, რენუარის, სეზანის და სხვ. ნატურმორტებს, და ესაუბრება იმაზე, თუ, მათი აზრით, რატომ აინტერესებდათ ამ სახელგანთქმულ მხატვრებს ხილისა და ბოსტნეულის ხატვა. ამის შემდეგ მოსწავლელთა სთავაზობს ბავშვებს, მათაც გამოსახონ ხილი და ბოსტნეული, ოღონდ სხვა მასალაში – პლასტილინით. მოსწავლელთა ეკითხება მოსწავლეებს, მათი აზრით, რა წესები უნდა დაიცვან მათ პლასტილინით მუშაობის დროს (დააფინონ მერხზე ცელოფანი ან ქაღალდი, ძერწონ მუყაოს, ხის ან პლასტიკატის ფირფიტაზე, არ დასვარონ პლასტილინით რაიმე საგნები, არ დააგდოს იგი ძირს და ა.შ.).

შინაარსის რეალიზების ფაზა

რბილი პლასტილინისაგან მოსწავლეები ძერწავენ სხვადასხვა ხილსა და ბოსტნეულს – ვაშლებს, მსხალს, ლიმონს, ფორთოხალს, კიტრს, პომიდორს, სტაფილოს და ა.შ. მუშაობის დაწყებამდე მოსწავლელთა და მოსწავლეები ჰაერში ხელებით აჩვენებენ, როგორ იძერწება მრგვალი საგანი, გრძელი საგანი, როგორ ეწებება ერთმანეთს დეტალები. ამის შემდეგ მოსწავლეები ძერწავენ და ალაგებენ მათსავე გამოძერწილ „ლანგარზე“ ხილს და ბოსტნეულს. მუშაობის პროცესში

მოსწავლეები სწავლობენ ძერწვის ელემენტარულ ხერხებს: მრგვალი ფორმების გამოძერწვას ხელისგულების წრიული მოძრაობებით, გრძელი ფორმების გამოძერწვას ხელისგულების წინ და უკან პარალელური მოძრაობებით, დეტალების ამოწელებს პლასტიკის დიდი ნაჭრისგან, მთლიანი ფორმისთვის ცალკეული დეტალების მიმაგრებას და შეერთების ადგილების თითოთი გლუვად გაღესვას და სხვ.

რეფლექსიის ფაზა

მზა ნამუშევრები გამოიფინება კლასში. მოსწავლეები ცდილობენ, ფრთხილად მოექცნენ ნამუშევრებს, არ დააზიანონ ისინი, არ დადონ ისინი მზეზე ან გამათბობლის ახლოს. მოსწავლეები საუბრობენ თავიანთ და სხვის ნამუშევრებზე, გამოთქვავენ იდეებს იმის შესახებ, თუ რომელი ნამუშევარი უფრო მოსწონთ და რატომ.

სასწავლო შეთავაზებები

შეინახეთ მოსწავლეთა ნამუშევრები საკლასო გამოფენისთვის „შემოდგომის ნობათი“.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეს ვაფასებთ იმის მიხედვით, თუ როგორ შეუძლია მას გამოავლინოს:

- პლასტიკისგან ხილისა და ბოსტნეულის გამოძერწვის უნარი.



17. მხატვრის თვალით დანახული ოჯახი (პორტრეტი)

მიზნები: პრაქტიკული სამუშაოს შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მათი დაკვირვების უნარი, შემოქმედებითობა და ემოციური სფერო, შევუქმნათ წარმოდგენა სურათის კომპოზიციური გადაწყვეტის საწყისებზე.

ამოცანები: მოსწავლეები ხატავენ საკუთარ ოჯახს ფერადი ფანქრებით.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4,
ს.გ.დაწყ.(I).5, ს.გ.დაწყ.(I).6.

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

რეპროდუქციები ან კომპიუტერული გამოსახულებები მოცემულ თემაზე, პროექტორი.

მასალა მოსწავლეთათვის:

სახატავი ფურცლები, ფერადი ფანქრები, საშლელი

ტერმინები

პორტრეტი

გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. ნამუშევართა წარდგენა 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი ესაუბრება მოსწავლეებს იმის შესახებ, თუ რა არის ოჯახი, ვინ არიან ოჯახის წევრები, რისთვის არის, მათი აზრით, საჭირო ოჯახი, რა გრძნობები და დამოკიდებულებები უნდა იყოს ოჯახში და ა.შ. მასწავლებელი უჩვენებს მოსწავლეებს რეპროდუქციებს, სადაც ცნობილი მხატვრების მიერ გამოსახულია ოჯახური სცენები, მაგ., ვან გოგის „პირველი ნაბიჯი“, რემბრანდტის „ოჯახური პორტრეტი“, ვან დეიკის „ოჯახური პორტრეტი“, შარდენის „ლოცვა სადილის წინ“, რუბენსის „აგტოპორტრეტი ელენა ფოურმენტან და შვილთან ერთად“, რენუარის „ქალბატონი შარპანტიე ქალიშვილებით“, პიკასოს „აკრობატების ოჯახი“, გოიას „კარლოს IV-ის ოჯახი“, უცნობი მხატვრის „ნიკოლოზ მუხრან-ბატონის ოჯახი“, მატიის „მხატვრის ოჯახი“, და სხვ. მასწავლებელი ეკითხება მოსწავლეებს, ვინ არიან გამოსახულნი ამ სურათებზე, რას აკეთებენ ისინი, რა აცვიათ, რა შეიძლება, რომ მათ შესახებ ვთქვათ, ჩანს თუ არა სურათებზე, რას გრძნობენ ისინი ერთმანეთის მიმართ და სხვ. შემდეგ მასწავლებელი ეკითხება ბავშვებს, აქვთ თუ არა მათ ოჯახური ფოტოების ალბომი, როგორი ფოტოებია მასში, რომლები მოსწონთ ყველაზე მეტად. შემდეგ მასწავლებელი სთავაზობს მოსწავლეებს, დახატონ თავიანთი ოჯახები ფერადი ფანქრებით.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მუშაობის დაწყების წინ მასწავლებელი სთავაზობს ბავშვებს, მოიფიქრონ, რამდენ ადამიანს დახატავენ, როგორ უნდა გადმოსცენ თავის, ტანისა და კიდურების ზოგადი ფორმები, სად იქნებიან ისინი (ოთახში, ქუჩაში, ბუნებაში და ა.შ.), რა ზომისა იქნება ეს ფიგურები, სად განათავსებენ მათ, რამდენად კარგად

მოთავსდება ისინი სასურათო სიბრტყეზე, რას აკეთებენ პერსონაჟები, რა აცვიათ, კიდევ რა დეტალების დახატვა სურთ და ა.შ. ამის შემდეგ ბავშვები ხატავენ თავის ოჯახებს ფერადი ფანქრებით. დასრულებული ნამუშევრები გამოიფინება კლასში.

რეფლექსიის ფაზა

მოსწავლეები საუბრობენ იმაზე, თუ ვინ გამოსახეს თავის ნამუშევრებზე, რას გრძნობდნენ, როდესაც ამ სურათებს ხატავდნენ, რისი გადმოცემა უნდოდათ თავიანთ ნამუშევრებში, შეძლეს თავიანთი ჩანაფიქრის გადმოცემა თუ რაიმეს დამატება ან შეცვლა სურთ.

დამატებითი აქტივობები

მოსწავლეებმა შეიძლება დაუხატონ სურათებს გარშემო ლამაზი ორნამენტირებული ჩარჩოები და აჩუქონ ისინი თავიანთ ოჯახის წევრებს.

სასწავლო შეთავაზებები

შეინახეთ ნამუშევრები მოსწავლეთა პორტფოლიოებისთვის.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეთა შეფასება შეიძლება იმის მიხედვით, თუ რამდენად შეუძლიათ მათ გამოავლინონ:

- ფერადი ფანქრებით ოჯახური პორტრეტის გამოსახვის უნარი,
- სასურათო სიბრტყის სწორი კომპოზიციური გამოყენების უნარი,
- ადამიანის ფიგურის ზოგადი ფორმებისა და ზომების გადმოცემის უნარი.

18. საუზმე (კოლაჟი)

მიზნები: მოსწავლეები პრაქტიკული სამუშაოს შესრულების საფუძველზე ეუფლებიან ახალი ტექნიკის – კოლაჟის საფუძვლებს და აფართოებენ ცოდნას ნატურმორტის შესახებ.

ამოცანები: მოსწავლეები ასრულებენ კოლაჟს „საუზმე“.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5, ს.გ.დაწყ.(I).6.

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

ნატურმორტებიანი რეპროდუქციები ან კომპიუტერული გამოსახულებები, პროექტორი.

მასალა მოსწავლეთათვის:

თეთრი ქაღალდის ფურცლები, ჭრელი ჟურნალების გვერდები, ფერადი ქსოვილის და ქაღალდის ნაჭრები, წებო, ფუნჯი, მაკრატელი

გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. ნამუშევართა წარდგენა 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი აჩვენებს მოსწავლეებს ნატურმორტებს გაწყობილი სუფრის გამოსახულებით, მაგ., ლიოტარის „ჩაის ლანგარს“, პიტერ კლაასის „საუზმე შაშხით“, ვილემ კლას ჰედას „ნატურმორტი“, სეზანის „ნატურმორტი დოქით“, სურბარანის „საუზმე ერთი ჭიქა შოკოლადით“ და სხვ. მასწავლებელი სთხოვს მოსწავლეებს, გაიხსენონ, რა ეწოდება ასეთ ნამუშევრებს. ამის შემდეგ მასწავლებელი სთავაზობს ბავშვებს, შეასრულონ ნატურმორტი „საუზმე“, ოღონდ განსხვავებული ტექნიკით.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მოსწავლეები ამოირჩევენ ფერადი ქაღალდის და ქსოვილის ნატრებს და ჭრელი ჟურნალების ფურცლებს. ზოგიერთ მათგანს ისინი გამოიყენებენ ფონზე დასაწებებლად, ზოგისაგან კი გამოჭრიან ფინჯანს, ლამბაქს და ჩაიდანს. ბავშვებმა შეიძლება გამოიყენონ ფურცელზე აღნიშნული შაბლონები (იხ. ელექტრონული რესურსი), ან შეუძლიათ თვითონ დახატონ ჭურჭლის კონტურები. გამოჭრილ ფორმებს მოსწავლეები ჯერ ამოძრავებენ ფურცელზე, არჩევენ განლაგების საუკეთესო ვარიანტს, შემდეგ აწებებენ შერჩეულ ადგილებზე. როდესაც ნამუშევრები გაშრება და დასრულდება, მოსწავლეები მასწავლებლის დახმარებით გამოფენენ მათ კლასში.

რეფლექსიის ფაზა

მასწავლებელი და მოსწავლეები საუბრობენ ნამუშევრების შესახებ, მსჯელობენ ფერებზე, ფორმებზე, მათ განლაგებაზე, ორნამენტებზე, იხსენებენ ტერმინებს „ძირითადი და „შედგენილი ფერები“, ასევე პოულობენ ნამუშევრებზე გეომეტრიულ ფორმებს.

სასწავლო შეთავაზებები

შეინახეთ ნამუშევრები მოსწავლეთა პორტფოლიოებისთვის.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეთა შეფასება შეიძლება იმის მიხედვით, თუ რამდენად შეუძლიათ მათ გამოავლინონ:

- ახალი ტექნიკის – კოლაჟის საფუძვლების დაუფლება,

19. ჩემი სახლი (არქიტექტურა)

მიზნები: გააცნოთ მოსწავლეებს ტერმინი „არქიტექტურა“, საუბრის, საილუსტრაციო მასალის დათვალიერების და პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე შეეუქმნათ მოსწავლეებს წარმოდგენა ხელოვნების ამ დარგზე, განვაითაროთ მათი ემოციური სფერო და შემოქმედებითობა.

ამოცანები: მოსწავლეები ფერადი ფანქრებით ხატავენ თავიანთ სახლებს.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5, ს.გ.დაწყ.(I).6.

ინტეგრირება

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

არქიტექტურული ძეგლების ამსახველი მასალა, პროექტორი.

მასალა მოსწავლეთათვის:

სახატავი ფურცლები, ფერადი ფანქრები, საშლელი

ტერმინები

არქიტექტურა

გაკვეთილის გეგმა

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. ნამუშევართა წარდგენა 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი ესაუბრება ბავშვებს იმის შესახებ, რომ ხელოვნების ერთ-ერთი მეტად მნიშვნელოვანი დარგი არის მშენებლობის ხელოვნება, ანუ **არქიტექტურა**. აქვე მოსწავლეები იხსენებენ პირველ გაკვეთილზე ნასწავლ ტერმინს „არქიტექტორი“. მოსწავლეები ჩამოთვლიან, რა შეიძლება შექმნას არქიტექტორმა (სახლი, სასახლე, ტაძარი, ციხე-კოშკი, ცათამბჯენი და ა.შ.) და ყვებიან, რომელი საინტერესო შენობები უნახავთ. შემდეგ მოსწავლეები და მასწავლებელი მსჯელობენ იმაზე, რომ არქიტექტურის გარეშე ჩვენი ცხოვრება სრულიად შეუძლებელი იქნებოდა. მასწავლებელი სთავაზობს ბავშვებს, წარმოიდგინონ, რა მოხდებოდა, უეცრად ბოროტ ჯადოქარს ყველა ნაგებობა რომ გაექრო (სავარაუდო პასუხები: არ გვექნებოდა საცხოვრებელი, სკოლა, თეატრი, მუზეუმი, ეკლესია, არც

ტელევიზია და რადიო – მათაც ხომ შენობები სჭირდებათ, არც ფაბრიკა-ქარხნები და ა.შ.). ამის შემდეგ მასწავლებელი უხსნის მოსწავლეებს, რომ ადამიანები უხსოვარი დროიდან დღემდე აგებდნენ შესანიშნავ ნაგებობებს და აჩვენებს მათ ძველი და ახალი სამყაროს ცნობილ არქიტექტურულ ძეგლებს, მაგ., პირამიდებს, მილანის ტაძარს, სვეტიცხოველს, ხერთვისის ციხეს, ნოიშვანსტაინის ციხე-კოშკს, ეიფელის კოშკს, კრაისლერ ბილდინგს, გუგენჰაიმის მუზეუმს ბილბაოში და ა.შ. ამის შემდეგ მასწავლებელი და მოსწავლეები საუბრობენ იმის შესახებ, რომ შენობები უამრავი, მრავალფეროვანი და შთამბეჭდავია, მაგრამ ყველას განსაკუთრებით უყვარს თავისი სახლი და აღწერენ, როგორია მათი სახლი – მრავალსართულიანი თუ ერთი ოჯახის საცხოვრებელი, მაღალია ის თუ დაბალი, რამდენი კარი, ფანჯარა და აივანი აქვს მას, როგორი სახურავი აქვს, როგორი კიბე, სად მდებარეობს ის – სოფლად თუ ქალაქად, რა მოჩანს გარშემო - ქუჩა ან მოედანი თუ მთები და ხეები და ა.შ.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მოსწავლეები ხატავენ თავიანთ სახლებს ფერადი ფანქრებით. მუშაობის დაწყებამდე ისინი ფიქრობენ იმაზე, თუ როგორი ფორმატი აჯობებს – ვერტიკალური თუ ჰორიზონტალური და რატომ, რამხელა გამოსახონ სახლი და სასურათო სიბრტყის რომელ ადგილას განათავსონ იგი, რა დახატონ გარშემო, რა ფერები გამოიყენონ ხატვისას.

რეფლექსიის ფაზა

მუშაობის დასრულების შემდეგ ნახატები გამოიფინება კლასში. მოსწავლეები მსჯელობენ საკუთარ და სხვის ნამუშევრებზე, საუბრობენ იმაზე, თუ რისი თქმა და გამოხატვა უნდოდათ მათ, იგრძნობა თუ არა ამ სახლების თავისებურებები და მათი დამოკიდებულება თავიანთი სახლების მიმართ.

სასწავლო შეთავაზებები

შეინახეთ ნამუშევრები მოსწავლეთა პორტფოლიოებისთვის.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეთა შეფასება შეიძლება იმის მიხედვით, თუ რამდენად შეუძლიათ მათ გამოავლინონ:

- ტერმინ „არქიტექტურის“ სწორი გაგება და გამოყენება,
- ფერადი ფანქრებით თავიანთი სახლების გამოსახვის უნარი.

20. ძალაში ღამით (აპლიკაცია)

მიზნები: საუბრის, საილუსტრაციო მასალის დათვალიერების და პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეების წარმოდგენა იმის შესახებ, თუ რას წარმოადგენს არქიტექტურა, განვავითაროთ მათი ემოციური წარმოსახვის უნარი და შემოქმედებითობა.

ამოცანები: მოსწავლეები ფერადი ქაღალდებისაგან ასრულებენ ღამის ქალაქის ამსახველ პეიზაჟს აპლიკაციის ტექნიკით.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5, ს.გ.დაწყ.(I).6.

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

ქალაქის პეიზაჟები კანაღეტოს, ელენე ახვლედიანის, კამილ პისაროს, მორის უტრილოს, კლოდ მონეს ნამუშევრებში.

მასალა მოსწავლეთათვის:

ფერადი ქაღალდები, მაკრატელი, წებო, ფუნჯი, ყვითელი ან თეთრი პასტელები ტერმინები

გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. ნამუშევართა წარდგენა 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მოსწავლეები იმეორებენ ტერმინს „არქიტექტურა“. შემდეგ მასწავლებელი ესაუბრება მოსწავლეებს იმის შესახებ, თუ როგორია ქალაქი ღამით (მუქ ცაზე მთვარე და ვარსკვლავები ჩანს, სიბნელეში განათებული ფანჯრები და ქუჩის ფარნები ანათებს, ქუჩები ცარიელია, იშვიათად დადიან მანქანები, სიჩუმეა).

შინაარსის რეალიზების ფაზა

ღურჯ ან შავ ქაღალდზე (ან შავად ან ღურჯად შეღებილ ფონზე) მოსწავლეები თანმიმდევრულად აწებებენ „სახლებს“ - სხვადასხვა ფერისა და ზომის მართკუთხედებს. შემდეგ სახლებზე წებდება ანთებული და ჩამქრალი „ფანჯრების“ – პატარა ყვითელი და შავი მართკუთხედების რიგები. ცაზე იხატება ყვითელი ან თეთრი პასტელებით ვარსკვლავები, მთვარე, ღრუბლები. (ვარიანტები იხ. ელექტრონულ რესურსში).

რეფლექსიის ფაზა

გაკვეთილის ბოლოს აპლიკაციები გამოიფინება კლასში. მოსწავლეები საუბრობენ იმაზე, თუ როგორი სახლები გამოსახეს, როგორი ფერები და ფორმები გამოიყენეს, რამდენად შეძლეს თავიანთ ნამუშევრებში ღამის შთაბეჭდილების გადმოცემა და ა.შ.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეს ვაფასებთ იმის მიხედვით, თუ რამდენად შეუძლია მას გამოავლინოს:

- ტერმინ „არქიტექტურის“ სწორად ხმარება,
- ფანტაზია და წარმოსახვა,
- პრაქტიკული უნარები (მარტივ დონეზე).

21. მპერწავთ ცხოველებს

მიზნები: პრაქტიკული დავალების შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა ფორმის გრძნობა, ხელის მოტორიკა, შეხებითი შეგრძნებები, შემოქმედებითობა, დაკვირვების უნარი და ემოციური სფერო, განვამტკიცოთ ძერწვის მარტივი ხერხების უნარები.

ამოცანები: მოსწავლეები ძერწავენ პლასტილინისაგან ცხოველებს,

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4.

ინტეგრირება

ბუნებისმეტყველება

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

მასალა მოსწავლეთათვის:

პლასტილინი, მახვილი ჩხირები, პლასტმასის დანა (სტეკი), სველი ერთჯერადი ხელსახოცები.

გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. ნამუშევართა წარდგენა 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი და მოსწავლეები საუბრობენ ცხოველების შესახებ და ათვალიერებენ ცნობილი მხატვრების ნამუშევრებს.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

რბილი, კარგად მოხედილი პლასტილინისაგან მოსწავლეები ძერწავენ სხვადასხვა ცხოველებს – კურდღელს, ძაღლს, მეღას, დათვს და ა.შ. მუშაობის დაწყებამდე მასწავლებელი და მოსწავლეები ჰაერში ხელებით აჩვენებენ, როგორ იძერწება მრგვალი საგანი, გრძელი საგანი, როგორ იწელება ფორმა, როგორ ეწებება ერთმანეთს დეტალები – კუდები, ყურები, თვალები, ცხვირები. ცხოველის სხეული უნდა გამოიძერწოს უფრო დიდი ზომის პლასტილინის ოვალისაგან, თავი – უფრო მცირე წრისაგან, რომლებსაც თანდათან შესაფერისი ფორმა უნდა მიეცეს (იხ. ელექტრონული რესურსი). ამის შემდეგ მოსწავლეები ძერწავენ და ალაგებენ მწვანე მუყაოს „მინდორზე“ (ან მწვანე პლასტილინის მუყაოზე).

რეფლექსიის ფაზა

მასწავლებელი და მოსწავლეები საუბრობენ იმაზე, თუ რომელი ცხოველები გამოძერწეს ბავშვებმა, რატომ აირჩიეს მათ ეს ცხოველები, კიდევ რომელი ცხოველების გამოსახვას აპირებენ ისინი მომავალში, რა გაუძნელდათ და რა გაუადვილდათ მათ ძერწვის პროცესში

დამატებითი აქტივობები

მოსწავლეებს შეუძლიათ მოიფიქრონ რაიმე ზღაპარი ან ისტორია თავიანთი ცხოველების მონაწილეობით.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეთა შეფასება შეიძლება იმის მიხედვით, თუ რამდენად შეუძლიათ მათ გამოავლინონ:

- პლასტილინისაგან ძერწვის ხერხების ფლობა საწყის დონეზე.

22. დადბა ზამთარი (უჩვეულო ტექნიკები)

მიზნები: უჩვეულო ტექნიკით მუშაობის საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა ფანტაზია, შემოქმედებითობა და პრაქტიკული უნარები.

ამოცანები: მოსწავლეები ასრულებენ ზამთრის პეიზაჟს გუაშის საღებავებითა და მარილით.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5, ს.გ.დაწყ.(I).6.

ინტეგრირება

ბუნებისმეტყველება

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

რეპროდუქციები ან კომპიუტერული გამოსახულებები ზამთრის პეიზაჟებით, პროექტორი.

მასალა მოსწავლეთათვის:

სახატავი ფურცელი, ფანქარი, გუაში, პალიტრა, წებო, მარილი

გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. ნამუშევართა წარდგენა 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი ესაუბრება მოსწავლეებს ზამთარზე, იმაზე, თუ რა ახასიათებს მას (თოვლი, ყინული, ფიფქები, ღოღუები, ციგაობა, გუნდაობა, ახალი წელი, ნაძვის ხე და სხვ). მასწავლებელი უყვება ბავშვებს, რომ ბევრ მხატვარს ძალიან უყვარდა ზამთრის ხედების გამოსახვა და უჩვენებს მათ ცნობილი მხატვრების რეპროდუქციებს ან კომპიუტერულ გამოსახულებებს (მაგ., პიტერ ბრეიგელის, ელენე ახვლედიანის, კლოდ მონეს, კამილ პისაროს, ალფრედ სისლეს, ისააკ ლევიტანის და სხვ.) და სთხოვს მოსწავლეებს, გამოთქვან თავიანთი აზრები ამ ნამუშევრების შესახებ: რა არის გამოსახული, რა ფერებია გამოყენებული, როგორი განწყობა იგრძნობა.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მოსწავლეები ხატავენ ზამთრის პეიზაჟს გუაშის საღებავებით. თავდაპირველად ფანქრით მსუბუქად აკეთებენ მონახაზს, (შეიძლება იყოს სიუჟეტური კომპოზიცია ან მხოლოდ პეიზაჟი) და აფერადებენ საღებავებით. თოვლი დაიხატება თეთრი და ცისფერი (თეთრის და ოდნავ ღურჯი საღებავის ნაზავი) ტონებით. იმ ადგილებს, სადაც თოვლია დახატული, გადაუსვამენ წებოს ძალიან თხელ ფენას და მოაყრიან მარილს. როდესაც ნახატი გაშრება, მარილი აბრჭყვიალდება.

რეფლექსიის ფაზა

გაკვეთილის ბოლოს მოსწავლეები მასწავლებლის დახმარებით აწვობენ გამოფენას: მზა ნამუშევრებს სკოლით ამაგრებენ ქაღალდის დიდ ფორმატზე ან ჭიკარტებით სტენდზე. ისინი საუბრობენ იმაზე, თუ რა არის გამოსახული მათ ნამუშევრებზე, როგორი ფერებია გამოყენებული, როგორ გრძნობებს და ფიქრებს აღძრავს ეს სურათები, რა მოსწონთ და რას შეცვლიდნენ ან გააუმჯობესებდნენ.

სასწავლო შეთავაზებები

შეინახეთ მოსწავლეთა ნამუშევრები მათი პორტფოლიოებისთვის.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეს ვაფასებთ იმის მიხედვით, თუ რამდენად შეუძლია მას გამოავლინოს:

- შემოქმედებითობა კომპოზიციის მოფიქრების დროს,
- გუაშის საღებავითა და მარილით ზამთრის პეიზაჟის შესრულების პრაქტიკული უნარი.

23. ვრთავთ ნაძვის ხეს (კონსტრუირება)

მიზნები: პრაქტიკული აქტივობების შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა შემოქმედებითობა, ფანტაზია და შრომითი ჩვევები, გავაღრმავოთ ჯგუფური მუშაობის უნარ-ჩვევები და პრაქტიკული უნარები.

ამოცანები

მოსწავლეები სხვადასხვა მასალებისაგან ამზადებენ საახალწლო სამშვენისებსა და სათამაშოებს.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).3, ს.გ.დაწყ.(I).4,

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

სათამაშოების გამოსახულებები და შაბლონები.

მასალა მოსწავლეთათვის:

ფერადი და თეთრი ქაღალდი, მუყაო, გუაშის საღებავები და ფუნჯები, ფლომასტერები, წებო, მაკრატელი, ბრჭყვიალა მძივები.

ტერმინები

გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. ნამუშევართა წარდგენა 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი და მოსწავლეები საუბრობენ საახალწლო და საშობაო ტრადიციებსა და წეს-ჩვეულებებზე.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მოსწავლეები იყოფიან წყვილებად ან მცირე ჯგუფებად. მასწავლებელი უყვება მოსწავლეებს, როგორ კეთდება სამშვენისები, უჩვენებს მოსწავლეებს სხვადასხვა გამოსახულებებს და შაბლონებს (იხ. ელექტრონული რესურსი) და ეკითხება

მოსწავლეებს, რა მოეწონათ, რისი გაკეთება სურთ, რას მოიფიქრებდნენ ახალს და უჩვეულოს. შემდეგ მოსწავლეები სხვადასხვა მასალებისაგან ამზადებენ ნაძვის ხის სათამაშოებს და სამშენისებს – ფიფქებს, ვარსკვლავებს, შედებილ გირჩებს, რკოებს და კაკლებს, ქაღალდის ჯაჭვებს, თოვლის ბაბუებს და სხვა ფიგურებს მუყაოს ცილინდრებისა და კონუსებისაგან, პატარა ნაძვის ხეებს და ა.შ. მასწავლებელი თვალყურს ადევნებს მუშაობის პროცესს, აკონტროლებს ბავშვების მიერ უსაფრთხოების წესების დაცვას და საჭიროების შემთხვევაში ეხმარება მოსწავლეებს – რჩევას აძლევს ან რაიმე სხვა სახის დახმარებას უწევს. მზა ნამუშევრებს მოსწავლეები ინახავენ სპეციალურად ამისთვის განკუთვნილ მუყაოს კოლოფებში, რათა შობა-ახალი წლის ზეიმისთვის საგანგებოდ მორთონ კლასი.

რეფლექსიის ფაზა

მოსწავლეები აჩვენებენ მასწავლებელსა და კლასელებს თავიანთ ნამუშევრებს და საუბრობენ იმაზე, რა გააკეთეს მათ, რისთვისაა განკუთვნილი მათი ნამუშევარი, სად უნდა განთავსდეს იგი, რატომ მოუნდათ ამ ნივთის გაკეთება, რატომ აირჩიეს სწორედ ეს ფერები და ფორმები და ა.შ.

სასწავლო შეთავაზებები

შეინახეთ ნამუშევრები საახალწლოდ კლასის დეკორირებისთვის.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეს ვაფასებთ იმის მიხედვით, თუ რამდენად შეუძლია მას გამოავლინოს:

- შემოქმედებითობა და ფანტაზია სამშენისების მოფიქრების პროცესში,
- მასალებთან აკურატული მუშაობის უნარ-ჩვევები.

24. საახალწლო ზეიმი

მიზნები: საახალწლო სცენის გამოსახვის საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა შემოქმედებითი ფანტაზია და განვამტკიცოთ პრაქტიკული უნარ-ჩვევები.

ამოცანები:

მოსწავლეები გამოსახავენ საახალწლო ზეიმის სცენას ფერადი ფანქრებით.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4.

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

საახალწლო სცენების ამსახველი ილუსტრაციები საბავშვო წიგნებიდან.

მასალა მოსწავლეთათვის:

სახატავი ფურცლები, ფერადი ფანქრები, საშლელი,

გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. ნამუშევართა წარდგენა 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი და მოსწავლეები საუბრობენ იმის შესახებ, თუ როგორ ტარდება ხოლმე საახალწლო ზეიმი სახლში, სკოლაში, სხვადასხვა დაწესებულებებში (მაგ. საბავშვო ცენტრებში, სპორტის სასახლეში და სხვ.), რა არის ხოლმე აუცილებლად ყველა ამ ზეიმებზე (ნადვის ხე, თოვლის ბაბუა), როგორ არის ხოლმე მორთული ნადვის ხე და დარბაზი, როგორ გამოიყურება თოვლის ბაბუა და რა აცვია მას, რა მოაქვს მას ბავშვებისათვის, კიდევ ვინ შეიძლება იყოს ზეიმზე (ზღაპრების პერსონაჟები, ჯამბაზები, ილუზიონისტები, მომღერლები და სხვ.). ამის შემდეგ მასწავლებელი სთხოვს მოსწავლეებს, გაიხსენონ, რა წაუკითხავთ მათ საახალწლო ზეიმებზე, რა წარმოდგენები უნახავთ თეატრში, ოპერაში ან ტელევიზიით (მაგ., „მაკნატუნა“), გაიხსენონ ზეიმები, რომლებიც მათ უნახავთ ცხოვრებაში, მხატვრულ ან მულტიპლიკაციურ ფილმებში, და აჩვენებს მოსწავლეებს შესაფერის ილუსტრაციებს საბავშვო წიგნებიდან. შემდეგ იგი სთავაზობს მოსწავლეებს, მოიფიქრონ და დახატონ საახალწლო ზეიმის სცენა ფერადი ფანქრებით.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მუშაობის დაწყებამდე ბავშვებმა უნდა მოიფიქრონ, ვის და რას გამოსახავენ თავიანთ ნამუშევრებზე (პერსონაჟები ძალიან ბევრი არ უნდა იყოს), სად განათავსებენ მათ, რა ფერებს და ფორმებს გამოიყენებენ. საჭიროების შემთხვევაში მასწავლებელს შეუძლია აჩვენოს დაფაზე ცარცით, როგორ იხატება ნადვის ხე.

რეფლექსიის ფაზა

მუშაობის დასრულების შემდეგ ნახატები გამოიფინება კლასში. მოსწავლეები მსჯელობენ საკუთარ და სხვის ნამუშევრებზე, საუბრობენ იმაზე, თუ რა დახატეს, რისი თქმა და გამოხატვა უნდოდათ მათ, იგრძნობა თუ არა ამ ნახატებზე მათი დამოკიდებულება და განწყობა.

სასწავლო შეთავაზებები

შეინახეთ მოსწავლეთა ნამუშევრები საახალწლო ზეიმზე კლასის გასაფორმებლად.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეებს ვაფასებთ იმის მიხედვით, რამდენად შეძლეს მათ გამოველინათ:

- ფანტაზიისა და წარმოსახვის უნარი საახალწლო ზეიმის სცენის მოფიქრებისას;
- ფერისა და ფორმის გრძნობა;
- კომპოზიციური გადაწყვეტის ელემენტარული უნარ-ჩვევები;
- განწყობის გამოხატვა ნახატისა და ფერის მეშვეობით.

25. შიშაჯამებული ბაკვეთილი – ვთამაშობთ ვიჭტორინას

მიზნები: მოსწავლეთა მიერ ათვისებული ცოდნისა და უნარ-ჩვევების შემოწმება.

ამოცანები: მოსწავლეები მონაწილეობენ ინტელექტუალურ თამაშში „უპასუხე შეკითხვებზე“.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).3, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).6.

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

შესაფერისი რეპროდუქციები, მაგ. ვან გოგის რომელიმე ყვავილებიანი ნატურმორტი, სეზანის პეიზაჟი, აგრეთვე მატისის რომელიმე ფერწერული პორტრეტი ან ენდი უორჰოლის ნამუშევარი.

ბაკვეთილის გეგმა

1. შესავალი საუბარი 10 წთ;
2. საკონტროლო აქტივობა „უპასუხე შეკითხვებზე“ 20 წთ;
3. შედეგების ანალიზი 5 წთ.

ბაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი ესაუბრება მოსწავლეებს იმის შესახებ, რომ მათ უკვე ბევრი რამ შეისწავლეს, მრავალ სიახლეს გაეცნენ, დაეუფლნენ ახალ უნარ-ჩვევებს. მასწავლებელი სთხოვს მოსწავლეებს, ჩამოთვალონ, რა შეიტყვეს ამ დროის განმავლობაში (სავარაუდო პასუხები: იციან, თუ რა არის მხატვრობა, ქანდაკება და არქიტექტურა, შეუძლიათ ჩამოთვალონ მათ მიერ ნანახი ზოგიერთი ცნობილი ქართველი და უცხოელი ხელოვანის ნაწარმოებები. გარდა ამისა, ისინი გაეცნენ ხაზების თვისებებს და გამოსახავენ სხვადასხვაგვარი ხაზებს, გაეცნენ გეომეტრიულ ფორმებს და შეუძლიათ მათი საშუალებით ნამუშევრების შექმნა, შეიტყვეს, თუ როგორ მიიღებენ ფერებს საღებავების შეზავებით, გაიგეს, რა არის ორნამენტი და შეუძლიათ მისი შექმნა ხაზების, ფერების და გეომეტრიული

სხეულების მეშვეობით, იციან ფერადი ფანქრებით, აკვარელის და გუაშის საღებავებით და პლასტილინით მუშაობის ძირითადი (მარტივი) ხერხები, შეუძლიათ ფერადი ქაღალდის და სხვა შესაფერისი მასალის დაწებებით ბრტყელი ან მოცულობრივი ნამუშევრების შექმნა და არატრადიციული მასალების გამოყენება (მაგ. მარილი საღებავთან ერთად).

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მასწავლებელი ატარებს თამაშ-ვიქტორინას „უპასუხე შეკითხვაზე“: იგი ჰყოფს კლასს 3-4 ჯგუფად და უჩვენებს მოსწავლეებს შესაფერის რეპროდუქციებს, მაგ., ვან გოგის „ზამბახებს“, „მზესუმზირებს“ და სხვ., და სთავაზობს მათ, დეტალურად აღწერონ ისინი, აღნიშნონ და მიუთითონ, სად როგორი ხაზებია გამოყენებული, სად რა ფერებს ხმარობს მხატვარი, სად არის გამოყენებული ძირითადი ფერები და სად – შეზავებული, რომელი დეტალები შეიძლება მივამსგავსოთ გეომეტრიულ ფორმებს. ჯგუფები პასუხობენ ერთმანეთის მიყოლებით, ისინი თითო ქულას (ვარსკვლავს, გულს, ყვავილს) იღებენ სწორ პასუხში, თუ პასუხი არასწორია, შემდეგი ჯგუფი პასუხობს იმავე კითხვას. მასწავლებელი აქცევს ყურადღებას, რომ პასუხები თავის დროზე იყოს გაცემული, არ იყოს ადგილიდან წამოძახებები და წესების დარღვევა. მეორე ეტაპზე მასწავლებელი აჩვენებს სეზანის რომელიმე პეიზაჟს (რეპროდუქციაზე აუცილებლად უნდა იყოს შენობები) და სვამს იმავე ტიპის შეკითხვებს. მესამე ეტაპზე მასწავლებელი აჩვენებს მოსწავლეებს პორტრეტს, სადაც მკაფიოდ ჩანს ხაზები, ფერები და ფორმები, მაგ. მატისის რომელიმე ფერწერულ პორტრეტს ან ენდი უორჰოლის ნამუშევარს და სვამს იმავე ტიპის შეკითხვებს. ამის შემდეგ თამაშის შედეგები ჯამდება, იგებს ის ჯგუფი, რომელსაც მეტი ქულა აქვს მოგროვილი.

რეფლექსიის ფაზა

მასწავლებელი და მოსწავლეები საუბრობენ ჩატარებულ თამაშზე და აფასებენ მიღებულ შედეგებს. მოსწავლეები გამოთქვამენ საკუთარ აზრს იმის შესახებ, თუ რამდენად კარგად გამოავლინეს მათ მიღებული ცოდნა და რა უნდა გააკეთონ იმისთვის, რომ ეს ცოდნა კიდევ უფრო გაღრმავდეს (მაგ. იარონ მუზეუმებსა და სამხატვრო გალერეებში).

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეებს ვაფასებთ თამაშ-ვიქტორინის მსვლელობის დროს გამოვლენილი ცოდნისა და უნარების მიხედვით.

26. მხიარული ჯამბაზი

მიზნები: პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა ფანტაზია და ემოციური სფერო, დავხვეწოთ ფერისა და ფორმის გრძნობა და ელემენტარული კომპოზიციური უნარები.

ამოცანები: მოსწავლეები ფერადი ფანქრებით ასრულებენ ჯამბაზის გამოსახულებას.

სტანდარტთან შესაბამისობა

.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4,
ს.გ.დაწყ.(I).5.



მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

ცნობილი მხატვრების (მაგ. შაგალის, პიკასოს, ლოტრეკის, დეგას, სეზანის და სხვ.) რეპროდუქციები ან კომპიუტერული გამოსახულებები ცირკის თემატიკაზე, პროექტორი.

მასალა მოსწავლეთათვის:

სახატავი ფურცლები, უბრალო და ფერადი ფანქრები, საშლელი

გაკვეთილის გეგმა

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. ნამუშევართა წარდგენა 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი ეკითხება მოსწავლეებს, თუ ყოფილან ისინი ცირკში ან თუ უნახავთ საცირკო წარმოდგენები ტელევიზიით ან კინოში, რომელი საცირკო ნომრები მოსწონთ მათ ყველაზე მეტად (სავარაუდო პასუხები: აკრობატები, გაწვრთნილი ცხოველები, ილუზიონისტები, ჟონგლიორები, ჯამბაზები და ა.შ.). მასწავლებელი ესაუბრება მოსწავლეებს იმის შესახებ, რომ ბევრ მხატვარს ძალიან უყვარდა ცირკი და ამ თემაზე მრავალი ნაწარმოები აქვთ შექმნილი. იგი უჩვენებს მოსწავლეებს შაგალის, პიკასოს, ლოტრეკის, დეგას, სეზანის და სხვათა რეპროდუქციებს ან კომპიუტერულ გამოსახულებებს და სვამს კითხვებს: „ამ ნაწარმოებებიდან რომელი მოგწონთ ყველაზე მეტად?“ „ვინ გამოსახა მხატვარმა ამ სურათზე?“ „რას აკეთებენ პერსონაჟები?“ „რა ფერები გამოიყენა მხატვარმა?“

„როგორი განწყობა იგრძნობა ამ სურათში?“ ამის შემდეგ მასწავლებელი სთავაზობს მოსწავლეებს, დახატონ ფერადი ფანქრებით მხიარული და კეთილი ჯამბაზი.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მუშაობის დაწყებამდე მოსწავლეებმა უნდა მოიფიქრონ, როგორ უნდა გამოიყურებოდეს მათი პერსონაჟი, გამხდარია იგი თუ მსუქანი, რა უნდა ეცვას, რა უნდა ეხუროს, რა სასაცილო დეტალები ექნება ჯამბაზის ტანსაცმელს, როგორი გრიმი უნდა ჰქონდეს, ეყოლება თუ არა მას რაიმე ცხოველი (მაგ., ძაღლი, კატა ან თუთიყუში), ან ექნება თუ არა მას რაიმე საგნები (მაგ., ფერადი ბუშტები, ჭრელი დროშები ან ლენტები და სხვ.). ასევე წინასწარ უნდა მოიფიქრონ, რა გარემოში გამოსახავენ ჯამბაზს, სად განათავსებენ ფიგურას სასურათო სიბრტყეზე, რა ზომისა იქნება იგი. ამის შემდეგ მოსწავლეები გრაფიტის უბრალო ფანქრით მსუბუქად მონიშნავენ კონტურებს, შემდეგ კი გააფერადებენ ნახატს. იმ შემთხვევაში, თუ მოსწავლეებს უჭირთ ამოცანის დამოუკიდებლად გადაწყვეტა, მასწავლებელს შეუძლია, დაფაზე ცარცით აჩვენოს მათ ჯამბაზის ფიგურის ზოგადი მონახაზის ნაბიჯ-ნაბიჯ აგება (იხ. ელექტრონული რესურსი), შემდეგ კი ბავშვები ინდივიდუალურ ნიშნებს მიანიჭებენ საკუთარ პერსონაჟებს.

რეფლექსიის ფაზა

სამუშაოს დასრულების შემდეგ ნახატები გამოიფინება კლასში. მოსწავლეები ათვალიერებენ ნამუშევრებს, გამოთქვამენ თავიანთ აზრს, ჰყვებიან იმის შესახებ, უნახავთ ასეთი ჯამბაზები სინამდვილეში თუ მოიგონეს ისინი, როგორი ხასიათი აქვთ ამ ჯამბაზებს.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეთა შეფასება შესაძლებელია იმის მიხედვით, თუ რამდენად შეძლებენ ისინი რომ გამოავლინონ:

- ფანტაზიის უნარი კოლორიტული პერსონაჟის მოგონებისას,
- ფერისა და ფორმის გრძნობა,
- კომპოზიციური გადაწყვეტის ელემენტარული უნარები.

27. წყალქვეშა სამყარო (კოლაჟი)

მიზნები: მოსწავლეები პრაქტიკული სამუშაოს შესრულების საფუძველზე ავითარებენ კოლაჟის ტექნიკის ხერხების ფლობას და აფართოებენ გარე სამყაროს შესახებ ცოდნას.

ამოცანები: მოსწავლეები ასრულებენ კოლაჟს წყალქვეშა სამყაროს გამოსახულებით.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5, ს.გ.დაწყ.(I).6.

ინტეგრირება

ბუნებისმეტყველება

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

წყალქვეშა სამყაროს ფოტოები

მასალა მოსწავლეთათვის:

მუყაო, ფერადი ქაღალდები, მაკრატელი, წებო, ფერადი ძაფები, მძივები და პატარა ნიჟარები.

გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. ნამუშევართა წარდგენა 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი ეკითხება მოსწავლეებს, უნახავთ თუ არა მათ დოკუმენტური, მხატვრული ან მულტიპლიკაციური ფილმები, სადაც მოქმედება წყალქვეშა სამყაროში ხდება, თუ მოეწონათ მათ ისინი, რა მოეწონათ ყველაზე მეტად. მასწავლებელი აღნიშნავს, რომ ასეთი ფილმები საკმაოდ ბევრია, რადგანაც იგი არა მარტო ფერადოვანი, ლამაზი და უჩვეულოა, არამედ ძალიან მნიშვნელოვანიცაა ჩვენი პლანეტის არსებობისთვის, რადგანაც ზღვებისა და ოკეანეების გარეშე სიცოცხლის არსებობა შეუძლებელი იქნებოდა. ამის შემდეგ მასწავლებელი აჩვენებს მოსწავლეებს წყალქვეშა სამყაროს და მისი ბინადრების ამსახველ ფოტოებს ან კომპიუტერულ გამოსახულებებს. იგი სთხოვს მოსწავლეებს, ყურადღება მიაქციონ, როგორ გამოიყურება წყალი და ფსკერი,



როგორი წყალმცენარეებია აქ, როგორი თევზები, რა არსებები ცხოვრობენ აქ, თევზების გარდა (ზღვის ვარსკვლავები, მეღუზები, რვაფეხები, კიბორჩხალები და სხვ.), როგორია მათი სხეულების ფორმები და ფერები. ამის შემდეგ მასწავლებელი სთავაზობს მოსწავლეებს, წარმოიდგინონ და გამოსახონ წყალქვეშა სამყარო.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მოსწავლეები ლურჯ ან შესაფერისი ტონის მწვანე ქაღალდზე ან მუყაოზე მსუბუქად მიანიშნებენ უბრალო გრაფიტის ფანქრით, სად გამოსახავენ ქვებს, ნიჟარებს და წყალმცენარეებს, სად – თევზებს და სხვა წყალქვეშა არსებებს. ამის შემდეგ ისინი ფერადი ქაღალდების, ქსოვილის ნაჭრებისა და ჭრელი ჟურნალების ფურცლებისაგან გამოჭრიან საჭირო ფორმებს და დააწებებენ ფონზე, ფერადი ძაფებისაგან გააკეთებენ წყალმცენარეებს, ფსკერზე დააწებებენ პატარა ნიჟარებს და მძივებს. მასწავლებელი ყურადღებას აქცევს, რომ ბავშვებმა ფრთხილად და აკურატულად იხმარონ მაკრატელი და სხვა მასალა-იარაღები. მზა ნამუშევრები გამოიფინება კლასში.

რეფლექსიის ფაზა

მასწავლებელი და მოსწავლეები საუბრობენ იმის შესახებ, თუ რა გამოსახეს მათ თავიანთ ნახატებზე, როგორი ფერები და ფორმები გამოიყენეს, კმაყოფილები არიან თავიანთი მუშაობის შედეგით თუ რაიმეს დაამატებდნენ ან შეცვლიდნენ, ისინი აღნიშნავენ, თუ რა შეიტყვეს წყალქვეშა სამყაროს შესახებ ახალი და საინტერესო.

დამატებითი აქტივობები

მოსწავლეებს შეუძლიათ მოიფიქრონ მოკლე მოთხრობა სახელწოდებით „როგორ ვიმოგზაურე წყალქვეშა სამყაროში“.

სასწავლო შეთავაზებები

შეინახეთ მოსწავლეთა ნამუშევრები მომავალი გამოფენისთვის, დევიზით „ჩვენი ლამაზი პლანეტა – დედამიწა“.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეთა შეფასება შეიძლება იმის მიხედვით, თუ რამდენად გამოავლინეს მათ:

- ფანტაზიის უნარი წყალქვეშა სცენის მოგონებისას,
- ფერისა და ფორმის გრძნობა,
- კომპოზიციური გადაწყვეტის ელემენტარული უნარები,
- კოლაჟის ტექნიკის ფლობის ელემენტარული ხერხები.

28. საყვარელი ზღაპარი (ბაკვეთილი I) (ილუსტრაცია)

მიზნები: გაგაცნოთ მოსწავლეებს, რა არის ილუსტრაცია და როგორ უნდა ლიტერატურული ნაწარმოების ილუსტრირება. განვავითაროთ ხატოვანი აზროვნება, მეხსიერება და მოტორიკა. დავხვეწოთ პრაქტიკული უნარ-ჩვევები.

ამოცანები: ვასწავლოთ ლიტერატურული ნაწარმოების საინტერესო მომენტების შერჩევა, პერსონაჟებისა და გარემოს მარტივი ხერხებით გამოსახვა, შესაფერისი კომპოზიციური და ფერადოვანი გადაწყვეტის შერჩევა და განხორციელება.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4.

ინტეგრირება

ქართული ენა და ლიტერატურა

მასალა/რესურსები მასწავლებლისათვის

ცნობილი მხატვრების (ი.გაბაშვილი, თ.ხუციშვილი, კონაშევიჩი, რეიპოლსკი ან სხვ.) მიერ შესრულებული საბავშვო წიგნების ილუსტრაციები, დიდი ფურცლები და პასტელები (ან ფლომასტერები), ან დაფა და ფერადი ცარცები.

მასალა მოსწავლეებისათვის

ქაღალდი, გრაფიტის ფანქარი, საშლელი, ფერადი ფანქრები.

ტერმინები

ილუსტრაცია, ილუსტრატორი, სიუჟეტი, რეალისტური, ფანტასტიკური.

გაკვეთილის გეგმა

1. შესავალი საუბარი 5 წუთი;
2. კვითხულობთ ზღაპარს 5 წუთი;
3. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
4. ნამუშევართა განხილვა 5 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი უხსნის მოსწავლეებს, რა არის ილუსტრაცია, ესაუბრება საყვარელ ილუსტრირებულ წიგნებზე, აჩვენებს ცნობილი მხატვრების (მაგ. ი. გაბაშვილის, თ. ხუციშვილის, კონაშევიჩის, ბ. რეიპოლსკის ან სხვების ილუსტრაციებს, მასწავლებლის არჩევანის მიხედვით) მიერ შესრულებულ საბავშვო წიგნების ილუსტრაციებს. ყურადღება ექცევა იმას, თუ რა მომენტებს ირჩევს მხატვარი, როგორ განაღებებს გამოსახულებას ფურცელზე, როგორ გამოსახავს ადამიანებს და გარემოს. მასწავლებელი აცნობს მოსწავლეებს სიუჟეტის ცნებას და უსვამს მარტივ კითხვებს, მაგ. „რა არის გამოსახული ამ ილუსტრაციაზე?“ „როგორი გარემოა დახატული, ნამდვილი (ანუ რეალური), თუ ზღაპრული?“ „რატომაა

დახატული გოგონა ასეთი პატარა?” „როგორ გრძნობებს იწვევს ეს სურათი?” და ა.შ.

შემდეგ მასწავლებელი უკითხავს ბავშვებს არცთუ ძალიან გრძელ ზღაპარს (მაგ: შარლ პეროს „წითელქუდას”, ან რომელიმე სხვას). მასწავლებელი და მოსწავლეები საუბრობენ იმაზე, თუ რომელი მომენტებია ყველაზე საინტერესო დასახატი. მასწავლებელი ყურადღებას ამახვილებს იმაზე, რომ ბავშვებმა უნდა იფიქრონ რამდენიმე ვარიანტზე – მაგ. არა უბრალოდ წითელქუდა, არამედ, წითელქუდა ემშვიდობება დედას, წითელქუდა ტყეში ყვავილებს კრეფს, წითელქუდა ელაპარაკება მგელს, მგელი ბებიას ტანსაცმლით და ჩაჩით წევს საწოლში, გადარჩენილი ბებია და წითელქუდა ეხვევიან ერთმანეთს და ა.შ. მასწავლებელი დიდ ფურცელზე (ან დაფაზე) 2-3 სწრაფ ჩანახატს უჩვენებს ბავშვებს, მაგრამ ურჩევს, თავად მოიფიქრონ კომპოზიცია.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

ბავშვები გრაფიკის ფანქრით ხატავენ კომპოზიციას. მუშაობის პროცესში მასწავლებელი თვალყურს ადევნებს მათ და საჭიროების შემთხვევაში აძლევს ამა თუ იმ რჩევას. ყურადღება ექცევა ნამუშევრის ფორმატის შერჩევას (ვერტიკალური ან ჰორიზონტალური), და ობიექტების თანაბარზომიერ განლაგებას. გაკვეთილის ბოლოს მასწავლებელი და ბავშვები სტენდზე ან კედელზე გამოფენენ ნახატებს.

რეფლექსის ფაზა

მასწავლებელი და ბავშვები საუბრობენ იმაზე, თუ რა არის გამოსახული სურათებზე, როგორ აპირებენ შემდეგ გაკვეთილზე მუშაობის გაგრძელებას, რა მოსწონთ თავიანთ და სხვის ნამუშევრებში.

დამატებითი აქტივობები

შესაძლებელია გაკეთდეს თანმიმდევრული მომენტებისაგან შედგენილი სურათებიანი წიგნი. ყდა შეიძლება მუყაოსაგან გამოიჭრას და მოიხატოს, ყუაზე კი განიერი წებოვანი ლენტი დაეკრას.

სასწავლო შეთავაზებები

ზოგ შემთხვევაში დასაშვებია პირველივე გაკვეთილზე ფერით მუშაობის დაწყება.

შეფასების კრიტერიუმები:

მოსწავლეებს ვაფასებთ იმის მიხედვით, თუ რამდენად შეუძლიათ მათ გამოავლინონ:

- სიუჟეტის შერჩევის უნარი
- კომპოზიციის აგების უნარი
- პერსონაჟთა და გარემოს გამოსახვის უნარი (მარტივი ფორმებით)

- ილუსტრაციებზე საუბრის უნარი.

29. საყვარელი ზღაპარი (ბაკვეთილი II) (ილუსტრაცია)

მიზნები: გავაცნოთ მოსწავლეებს, რა არის ილუსტრაცია და როგორ უნდა ლიტერატურული ნაწარმოების ილუსტრირება. განვავითაროთ ხატოვანი აზროვნება, მეხსიერება და მოტორიკა. დავხვეწოთ პრაქტიკული უნარ-ჩვევები.

ამოცანები: გასწავლოთ ლიტერატურული ნაწარმოების საინტერესო მომენტების შერჩევა, პერსონაჟებისა და გარემოს მარტივი ხერხებით გამოსახვა, შესაფერისი კომპოზიციური და ფერადოვანი გადაწყვეტის შერჩევა და განხორციელება.

სტანდარტებთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4..

ინტეგრირება

ქართული ენა და ლიტერატურა

მასალა/რესურსები მასწავლებლისათვის

ცნობილი მხატვრების (ი.გაბაშვილი, თ.ხუციშვილი, კონაშევიჩი, რეიპოლსკი ან სხვ.) მიერ შესრულებული საბავშვო წიგნების ილუსტრაციები, დიდი ფურცლები და პასტელები (ან ფლომასტერები), ან დაფა და ფერადი ცარცები.

მასალა მოსწავლეებისათვის

ქაღალდი, გრაფიტის ფანქარი, საშლელი, ფერადი ფანქრები.

ბაკვეთილის გეგმა

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. ნამუშევართა წარდგენა 7-8 წუთი.

ბაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი ესაუბრება ბავშვებს იმაზე, თუ რა დიდი მნიშვნელობა აქვს ფერადოვან გადაწყვეტას ზღაპრის განწყობის გადმოცემისათვის. იგი უჩვენებს ბავშვებს ცნობილი მხატვრების მიერ ილუსტრირებულ ზღაპრებს და უსვამს კითხვებს მათი ფერადოვანი გადაწყვეტის შესახებ. იგი მარტივად უხსნის ბავშვებს, თუ რა არის კოლორიტი – რომ ეს არის ყველა ის ფერი, რომელიც მხატვარმა სურათში გამოიყენა. იგი უჩვენებს შესაფერის ილუსტრაციებს და ეკითხება: როგორ გგონიათ, ეს კოლორიტი ნათელია თუ ბნელი? ნაზია თუ მკვეთრი? როგორი კოლორიტი აჯობებს მხიარული სურათისთვის? სევდიანი სურათისთვის? საშიში სურათისთვის?

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მოსწავლეები პასტელებით, ფერადი ფანქრებით ან ცვილის ფანქრებით (ან კრაიონებით) აფერადებენ წინა გაკვეთილზე დაწვებულ ნამუშევარს. მასწავლებელი თვალყურს ადევნებს მუშაობის მსვლელობას და ეხმარება მათ პრაქტიკული ოსტატობის დაუფლებაში. გაკვეთილის ბოლოს მოსწავლეები მასწავლებლის დახმარებით აწყობენ ნამუშევართა გამოფენას.

რეფლექსიის ფაზა

მასწავლებელი და ბავშვები მსჯელობენ გამოფენილი ნამუშევრების შესახებ. ბავშვები ყვებიან, რა დახატეს, რითი დააინტერესა ისინი ამ სიუჟეტმა, როგორი გრძნობებია გამოსახული ამ სურათში, როგორ გადმოსცემს ამ გრძნობებს ფერი და ნახატი (მაგ.: „პატარა გოგონას გვერდით დიდ მუქი რუხი მგელი ძალიან საშინლად გამოიყურება“, ან „წითელქუდა მწვანე ყვავილებიან მინდორზე ძალიან მხიარულად გამოიყურება“ და ა. შ.). მასწავლებელი ხელს უწყობს საუბრისას პოზიტიური და საქმიანი ატმოსფეროს შექმნას.

დამატებითი აქტივობები

შესაძლებელია:

ბავშვებმა მასწავლებლის დახმარებით გაინაწილონ როლები ზღაპრიდან და გაითამაშინ პატარ-პატარა ფრაგმენტები.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეებს ვაფასებთ იმის მიხედვით, თუ რამდენად გამოავლინეს მათ:

- თავიანთი ნახატებისთვის შესაფერისი და საინტერესო ფერადოვანი გადაწყვეტის მიგნების უნარი;
- ილუსტრაციებზე საუბრის უნარი.

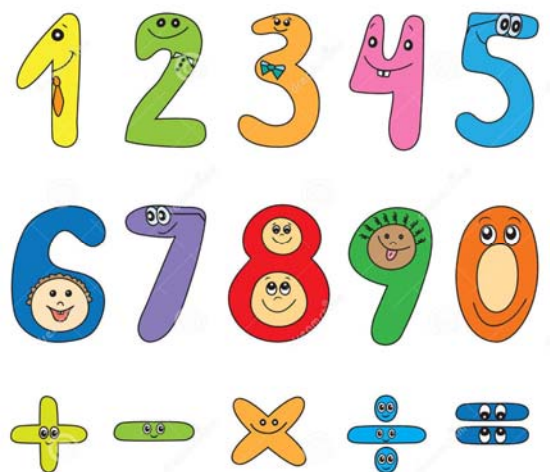
30. მხიარული ციფრები და ჯასპერ ჯონსი

მიზნები: ჯასპერ ჯონსის ხელოვნებით შთაგონებული ფერადოვანი ციფრების შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა ფანტაზია, ემოციური სფერო, ხაზის და ფერის ხმარების უნარები.

ამოცანები: მოსწავლეები ფერადი ფანქრებითა და ფლომასტერებით ხატავენ უჩვეულო ციფრებს.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4.



ინტეგრირება

მათემატიკა

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

ჯასპერ ჯონსის ნამუშევართა რეპროდუქციები ციფრებისა და ასოების გამოსახულებით.

მასალა მოსწავლეთათვის:

სახატავი ფურცლები, ფერადი ფანქრები, საშლელი, ფლომასტერები

გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. ნამუშევართა წარდგენა 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი ეკითხება მოსწავლეებს, რას გამოსახავენ ხოლმე, მათი აზრით, თავიანთ ნამუშევრებზე მხატვრები (სავარაუდო პასუხები: ნატურმორტებს, პეიზაჟებს, პორტრეტებს, საინტერესო სცენებს – ზეიმებს, ოჯახურ სცენებს, გასეირნებას, სპორტულ შეჯიბრებებს, ცხოველებს და ფრინველებს, წიგნების გმირებს, ასევე უსაგნო, ანუ აბსტრაქტულ კომპოზიციებს. ამის შემდეგ მასწავლებელი ეუბნება მოსწავლეებს, რომ, ყოველივე ამის გარდა, ზოგიერთი მხატვარი ძალიან უჩვეულო სიუჟეტებსაც ირჩევს, მაგალითად, ამერიკელი მხატვრის ჯასპერ ჯონსის ნამუშევრებზე ხშირად გხვდავთ ციფრებს და ასოებს. მასწავლებელი უჩვენებს ბავშვებს ჯასპერ ჯონსის შესაფერის ნამუშევრებს და ეკითხება, თუ რითი ჰგავს ეს ციფრები და ასოები ჩვეულებრივებს და რა განსხვავებაა მათ შორის, განსხვავდება თუ არა ეს ნამუშევრები ერთმანეთისაგან, როგორ ფერებს იყენებს მხატვარი და რა განწყობას უქმნის მაყურებელს ეს ფერები – მხიარულს, ხალისიანს, თუ სევდიანს და მოწყენილს. ამის შემდეგ მასწავლებელი სთავაზობს მოსწავლეებს, მოიფიქრონ და დახატონ საკუთარი მხიარული ციფრები (მაგალითები იხ. ელექტრონული რესურსი).

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მოსწავლეები ფერადი ფანქრებითა და ფლომასტერებით ხატავენ ფერადოვან ციფრებს, ამატებენ მათ სხვადასხვა დეტალებს – თვალებს, კუდებს, ნისკარტებს, ფრთებს და ამსგავსებენ მათ სასაცილო არსებებს. დასრულებულ ნამუშევრებს მოსწავლეები მასწავლებლის დახმარებით გამოფენენ კლასში.

რეფლექსიის ფაზა

მოსწავლეები და მასწავლებელი საუბრობენ იმაზე, იწვევს თუ არა მათ მიერ შესრულებული ციფრები იმავე გრძნობებს, რაც მათემატიკის რეგულში ჩაწერილი ჩვეულებრივი ციფრები, რა გრძნობებს იწვევს მათი ნახატები, რა არის ამის მიზეზი, შეძლეს თუ არა მათ სასურველი ეფექტის მიღება და რა ხერხები გამოიყენეს ამისთვის.

დამატებითი აქტივობები

მოსწავლეები იგონებენ ზღაპარს „მხიარული ციფრების ქვეყანა“.

სასწავლო შეთავაზებები

შეინახეთ მოსწავლეთა ნამუშევრები მათი პორტფოლიოებისთვის.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეებს ვაფასებთ იმის მიხედვით, თუ რამდენად შეძლეს მათ, გამოეყვინათ:

- ფანტაზიისა და წარმოსახვის უნარი უჩვეულო ციფრების გამოსახვისას,
- ნახატისა და ფერის ფლობის ელემენტარული უნარები,
- ემოციური განწყობის გადმოცემა ფერისა და ნახატის მეშვეობით.

31. ხელისბული – პირველყოფილი ხელოვნება (კონტურით ხატვა).

მიზნები: მოსწავლეები საუბრის, საილუსტრაციო მასალის დათვალიერების და პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე ეცნობიან ტერმინ „კონტურს“, ავითარებენ დეკორატიულ და კომპოზიციურ უნარებს.

ამოცანები: მოსწავლეები ხატავენ ხელის მტკვნის ამსახველ დეკორატიულ კომპოზიციას პასტელებით ტონირებულ ქაღალდზე.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4.

ინტეგრირება

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

რეპროდუქციები ხელის გამოსახულებათა პირველყოფილი ნახატებით.

მასალა მოსწავლეთათვის:

ტონირებული (ღია ყვითელი ან ღია ნაცრისფერ) სახატავი ფურცლები, პასტელები.

ტერმინები

კონტური

გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი

2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი

3. წარდგინება 7-8 წუთი

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი ურიგებს მოსწავლეებს უბრალო ფორმის საგნებს და სთხოვს მათ, შემოხაზონ ისინი უბრალო ფანქრით. შემდეგ იგი უხსნის მოსწავლეებს, რომ ხაზს, რომელიც რაიმე საგანს შემოსაზღვრავს, „კონტური“



ეწოდება. მასწავლებელი უჩვენებს ბავშვებს ნაცნობი ცხოველებისა და საგნების კონტურულ გამოსახულებებს და ეკითხება თუ რის კონტურს ხედავენ ისინი. ამის შემდეგ მასწავლებელი უყვება მოსწავლეებს იმის შესახებ, რომ უძველეს დროს პირველყოფილი ადამიანები ხშირად გამოსახავდნენ თავისი გამოქვაბულების კედლებზე საკუთარი ხელის მტევნის კონტურებს ან ანაბეჭდებს და უჩვენებს მათ რეპროდუქციებს ასეთი გამოსახულებებით. მასწავლებელი სთავაზობს მათ, შექმნან ისეთივე გამოსახულებები, რომლებსაც ქმნიდნენ ჩვენი შორეული წინაპრები.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მოსწავლეები ღია ფერის ფერად ფურცლებზე (მონაცრისფრო ან მოყვითალო) ხატავენ საკუთარი ხელის კონტურს ყავისფერი ან მუქი წითელი პასტელით. შემდეგ ფონზე სხვადასხვა ფერის პასტელებით გამოისახება ორნამენტული დეტალები: სპირალები, ტაღლოვანი ხაზები, ვარსკვლავები, წერტილები და სხვ. სამუშაოს დასრულების შემდეგ ნამუშევრები გამოიფინება კლასში.

რეფლექსიის ფაზა

მასწავლებელი და მოსწავლეები ათვალიერებენ ნამუშევრებს და საუბრობენ მათ შესახებ: ჰგავს თუ არა ეს ნამუშევრები გამოქვაბულის კედლებზე დახატულებს, როგორი გამოვიდა ორნამენტული დეტალები, კიდევ როგორ შეიძლებოდა ნამუშევრების შემკობა და ა.შ.

დამატებითი აქტივობები

მოსწავლეები იგონებენ და ყვებიან ამბავს პირველყოფილ ბავშვზე, რომელმაც გამოქვაბულის კედელზე თავისი ხელი დახატა.

სასწავლო შეთავაზებები

შეინახეთ მოსწავლეთა ნამუშევრები გამოფენისთვის „ჩვენი წინაპრები“

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეებს ვაფასებთ იმის მიხედვით, რამდენად გამოავლინეს მათ:

- ტერმინ „კონტურის“ სწორი გაგება;
- დეკორატიული და კომპოზიციური უნარები ხელის მტკვნის ამსახველი კომპოზიციის გამოსახვისას.

32. „ჩვენი კლასის ხე“ და ანრი მატისი (აპლიკაცია-დეკუპაჟი)

მიზნები: ანრი მატისის შემოქმედებით შთაგონებული ნამუშევრების შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა ფანტაზია, ემოციური სფერო, პრაქტიკული და გუნდური მუშაობის უნარები.

ამოცანები: მოსწავლეები ასრულებენ საერთო-საკლასო გუნდურ სამუშაოს – კომპოზიციას „ჩვენი კლასის ხე“ ანრი მატისის დეკუპაჟის ტექნიკით.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I)3, ს.გ.დაწყ.(I).4.

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

ანრი მატისის დეკუპაჟების ამსახველი რეპროდუქციები ან კომპიუტერული გამოსახულებები, პროექტორი.

მასალა მოსწავლეთათვის:

ფერადი ქაღალდები, უბრალო ფანქარი, მაკრატელი, წებო, დიდი ფორმატი (ერთი ცალი მთელი კლასისთვის),

გაკვეთილის გეგმა

1. შესავალი საუბარი. 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო. 20 წუთი
3. ნამუშევართა წარდგენა 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი ესაუბრება მოსწავლეებს იმაზე, რომ წინა გაკვეთილზე ნანახი მკაფიო კონტურების მქონე ნახატების გარდა, არანაკლებ ნათლად გამოვლენილი კონტურები შეიძლება ხშირად შეგვხვდეს აგრეთვე სრულიად სხვაგვარი ტექნიკებით შესრულებულ ნაწარმოებებზე და სხვა ეპოქებში. ამ აზრის საილუსტრაციოდ მასწავლებელი აჩვენებს მოსწავლეებს დეკუპაჟებს და უხსნის მათ, რომ ცნობილი ფრანგი მხატვარი ანრი მატისი ფერადი ქაღალდებისაგან ჭრიდა და აწებებდა ასეთ გამოსახულებებს. მასწავლებელი ეკითხება ბავშვებს, კარგად თუ ჩანს ამ ნამუშევრებზე საგნების მოხაზულობა - კონტურები და

შეუძლიათ თუ არა ამ კონტურების მიხედვით იმის ამოცნობა, თუ რა არის გამოსახული. მოსწავლეები პასუხობენ დასმულ შეკითხვებს. შემდეგ მასწავლებელი სთავაზობს ბავშვებს, ასეთივე ხერხის გამოყენებით შექმნან საერთო ნამუშევარი „ჩვენი კლასის ხე“.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მოსწავლეები სხვადასხვა ფერის ქაღალდებზე ხატავენ საკუთარი ხელის მტევნებს კონტურის შემოვლების ხერხით, გამოჭრიან მათ და დააწერენ თავიანთ სახელებს. შემდეგ ისინი ერთ დიდ ფორმატზე ხატავენ ხეს ყავისფერი პასტელით და ფოთლების მაგივრად ლამაზად განალაგებენ მის ტოტებზე მათ მიერ გამოჭრილ ხელების გამოსახულებებს. დასრულებული ნამუშევარი გამოიფინება კლასში.

რეფლექსიის ფაზა

მოსწავლეები და მასწავლებელი საუბრობენ თავიანთ ნამუშევარზე, ყვებიან, თუ, მათი აზრით, რას გამოსახავს ეს ხე, რას უნდა ნიშნავდეს იგი, (სავარაუდო პასუხები: კლასის ერთობას, თანაკლასელთა მეგობრობას და ა.შ.), რა აზრები ებადებათ მათ, როდესაც ამ ნამუშევარს აკვირდებიან და ა.შ.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეებს ვაფასებთ იმის მიხედვით, რამდენად გამოავლინეს მათ:

- გუნდური მუშაობის უნარ-ჩვევები;
- აპლიკაციის ტექნიკის საწყისი ხერხების ფლობა.

33. გაზაფხული დადბაო (ტრიორამა)

მიზნები: მსჯელობის, საილუსტრაციო მასალის დათვალიერების და პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა შემოქმედებითობა, წარმოსახვა და პრაქტიკული უნარები.

ამოცანები: მოსწავლეები მოხატავენ ქაღალდის მოცულობრივ ფორმას – ტრიორამას ზამთრისა და გაზაფხულის პეიზაჟებით.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4, ს.გ.დაწყ.(I).5.

ინტეგრირება

ბუნებისმეტყველება

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

ცნობილი მხატვრების ნამუშევრები გაზაფხულის პეიზაჟებით.

მასალა მოსწავლეთათვის:

სახატავი ქაღალდის ან თხელი მუყაოს თარგები, ფერადი ფანქრები, საშლელი, წებო.

გაკეთილის გეგმა

1. შესავალი საუბარი 7-8 წთ ;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წთ;
3. ნამუშევართა წარდგენა 7-8 წთ.

გაკეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი ესაუბრება მოსწავლეებს წელიწადის დროების შესახებ:



რომელი უფრო უყვართ და რატომ. შემდეგ საუბრობენ გაზაფხულზე, იმაზე, თუ რა ახასიათებს მას (მზიანი და თბილი ამინდები, აყვავებული ხეები, მწვანე ბალახი და ყვავილები). მასწავლებელი სთხოვს მოსწავლეებს, გაიხსენონ, თუ რა ეწოდება ბუნების ხედების გამომსახველ სურათს. შემდეგ მასწავლებელი უყვება ბავშვებს, რომ ბევრ მხატვარს ძალიან უყვარდა გაზაფხულის ხედების გამოსახვა და უბედურებს მათ ცნობილი მხატვრების რეპროდუქციებს ან კომპიუტერულ გამოსახულებებს (მაგ., ელენე ახვლედიანის, ვან გოგის, კამილ პისაროს, ალფრედ სისლეს, ისააკ ლევიტანის და სხვ.) და სთხოვს მოსწავლეებს, გამოთქვან თავიანთი აზრები ამ ნამუშევრების შესახებ: რა არის გამოსახული, რა ფერებია გამოყენებული, როგორი განწყობა იგრძნობა. ამის შემდეგ მასწავლებელი სთავაზობს მოსწავლეებს, შეასრულონ უჩვეულო ფორმის პეიზაჟი, რომელიც ზამთრის წასვლასა და გაზაფხულის დადგომას გადმოსცემს.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მოსწავლეებს ურიგდებათ წინასწარ მომზადებული სქელი ქაღალდის ან თხელი მუყაოს ფურცლები თარგები, რომლებზეც აღნიშნულია მოკეცვის და დაწებების ადგილები (თარგი იხ. დანართში). მასწავლებელი უხსნის მოსწავლეებს მუშაობის ეტაპებს და თანმიმდევრობას და თვალსაჩინოებისთვის აჩვენებს, როგორ და სად უნდა მოიკეცოს და დაწებდეს თარგი. როდესაც მოსწავლეები კარგად გაერკვევიან მოცემულობაში, ისინი ჯერ მარცხენა მხარეს ხატავენ ზამთრის პეიზაჟს: ნიადაგზე – თოვლს, „კედელზე“ - ღია მოცისფრო-მონაცრისფრო ცას, უფოთლო ხეს და დათოვლილ ნაძვს, მარჯვენა მხარეს კი გაზაფხულის პეიზაჟს: კაშკაშა ცისფერ ცას თეთრი ღრუბლებით, ხეებს – ზოგს ამწვანებულს და ზოგს – აყვავებულს, მწვანე ბალახით და ყვავილებით დაფარულ მიწას. როდესაც სურათი მზად იქნება, მოსწავლეები მოკეცავენ და დააწებებენ ფურცელს: გამოვა კუთხურად

განლაგებული ორი „კედლისა“ და „ნიადაგისაგან“ შემდგარი სტრუქტურა - ტრიორამა.

რეფლექსიის ფაზა

დასრულებული ნამუშევრენი გამოიფინება კლასში. მასწავლებელი და ბავშვები საუბრობენ საკუთარ და მეგობართა სურათების შესახებ და უზიარებენ ერთმანეთს აზრებს, მიუთითებენ, თუ რა გამოვიდა განსაკუთრებით საინტერესოდ, რა მოეწონათ განსაკუთრებით, და რისი გაკეთება შეიძლებოდა სხვანაირად. მთავარია, რომ კლასში იყოს მეგობრული და ამავე დროს საქმიანი ატმოსფერო. ამისთვის საჭიროა, რომ კითხვები, კომენტარები და შეთავაზებები ზრდილობიანი და კონსტრუქციული იყოს.

დამატებითი აქტივობები

შეიძლება აგრეთვე ცალკე დაიხატოს რაიმე დამატებითი დეტალი, მაგალითად, კურდღელი ან დათვი და გამოიჭრას ისე, რომ ქვემოთ დარჩეს თავისუფალი ზოლი. ეს ზოლი მოიკეცება, წაესმევა წებო და დამაგრდება ნიადაგზე.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეებს ვაფასებთ იმის მიხედვით, თუ რამდენად გამოავლენენ ისინი:

- ფანტაზიას და წარმოსახვის უნარს პეიზაჟის შესრულების უჩვეულო ფორმით შესრულების დროს;
- ფერადი ფანქრებით მუშაობის უნარებს (ელემენტარულ დონეზე).

34. ფანტასტიკური არსებები და ხუან მირო

მიზნები: საილუსტრაციო მასალის დათვალიერების, მსჯელობისა და პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა ფანტაზია, დაკვირვების უნარი და ხაზისა და ფერის ფლობის უნარები.

ამოცანები: მოსწავლეები ხატავენ ფლომასტერებით ფანტასტიკურ არსებებს ხუან მიროს სტილით.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4.

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის



ხუან მიროს ნაწარმოებთა რეპროდუქციები ან კომპიუტერული გამოსახულებები, პროექტორი.

მასალა მოსწავლეთათვის:

სახატავი ფურცლები, უბრალო (გრაფიტის) ფანქარი, საშლელი, ფლომასტერები

გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. წარდგინება 7-8 წუთი/

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი ესაუბრება მოსწავლეებს იმის შესახებ, რომ ზოგჯერ ცნობილი მხატვრებიც კი ზუსტად კი არ გამოსახავენ ადამიანებს, ცხოველებს და ა.შ., არამედ ქმნიან საკუთარ, გამოგონილ სამყაროს, რომელიც უცნაური, ფანტასტიკური არსებებითაა დასახლებული. მაგალითად, ასეთ სურათებს და ქანდაკებებს ქმნიდა ცნობილი ესპანელი მხატვარი და მოქანდაკე, ხუან მირო. მასწავლებელი უჩვენებს მოსწავლეებს მიროს ნაწარმოებებს, მაგ., „ფიგურები და ძაღლი მხესთან“, „სევდიანი მომღერალი“, „ფიგურები თავდაყირა“, „თანავარსკვლავედი-1940“ და სხვ. მასწავლებელი და მოსწავლეები საუბრობენ იმაზე, შეიძლება თუ არა მიროს ნახატებზე გამოსახული დეტალების ამოცნობა, რას მოაგონებს მათ ესა თუ ის გამოსახულება, შეიძლება თუ არა სათაურის მიხედვით ამოვიცნოთ, რა ხატია სურათზე, იწვევს თუ არა ეს გამოსახულებები მათ ინტერესს, როგორ ხაზებს, ფორმებს და ფერებს იყენებს მხატვარი, როგორ განწყობას ქმნის ეს ნამუშევრები – მხიარულს, ხალისიანს, სევდიანს, მშვიდს და ა.შ. ამის შემდეგ მასწავლებელი სთავაზობს ბავშვებს, მოიფიქრონ და დახატონ საკუთარი ფანტასტიკური არსება ფლომასტერებით.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მოსწავლეები გრაფიტის უბრალო ფანქრით ხატავენ უცნაური არსების კონტურს, რომელიც მიროს ნამუშევრებს მოგვაგონებს. შემდეგ ისინი ფერადი ფლომასტერებით, მუდერი და კაშკაშა ფერებით შეაფერადებენ ფიგურას, შეავსებენ მას ჭრელი მართკუთხედებით, სამკუთხედებით და სხვა გეომეტრიული ფიგურებით. შემდეგ შავი ფლომასტერით მკვეთრად შემოავლებენ ფანქრით დახატულ კონტურს და დახატავენ ფონზე, ფიგურის გარშემო, სხვადასხვა ზომის და ფერის რამდენიმე წრეს, ოვალს, სპირალს ან სხვა დეტალებს, რომლებიც ნახეს მიროს ნამუშევრებზე. დასრულებული ნამუშევრები გამოიფინება კლასში.

რეფლექსიის ფაზა

მასწავლებელი სთავაზობს მოსწავლეებს, მოიგონონ სახელწოდებები თავიანთი ნახატებისთვის, დაარქვან სახელები თავიანთ არსებებს და მოუთხრონ მეგობრებს იმის შესახებ, თუ რა ხდება მათ სურათებზე, ვინ არიან გამოსახული პერსონაჟები, რას აკეთებენ ისინი და როგორი ხასიათი აქვთ მათ.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლის შეფასება შესაძლებელია იმის მიხედვით, თუ რამდენად გამოავლენს იგი:

- ფანტაზიას და წარმოსახვის უნარს ფანტასტიკური არსებების მოგონების და გამოსახვის დროს;
- ხუან მიროს ნამუშევრებზე დაკვირვების უნარს;
- ხაზის და ფერის ფლობის ელემენტარულ უნარებს.

35. აღდგომის დღესასწაული – „კალათა სააღდგომო კვერცხებით“

მიზნები: მსჯელობის, საილუსტრაციო მასალის დათვალიერების და პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა შემოქმედებითობა, ემოციური სფერო, ჯგუფური მუშაობისა და პრაქტიკული უნარები.

ამოცანები: მოსწავლეები აპლიკაციის ტექნიკით ასრულებენ ჯგუფურ აქტივობას „კალათა სააღდგომო კვერცხებით“.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).3, ს.გ.დაწყ.(I).4.

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

რეპროდუქციები აღდგომის სცენების გამოსახულებით

მასალა მოსწავლეთათვის:

სახატავი ფურცელი, შავი ფანქარი, საშლელი, ოვალური შაბლონი,

გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. წარდგინება 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი და მოსწავლეები საუბრობენ აღდგომის დღესასწაულის შინაარსზე, მასწავლებელი უხსნის მათ, რას ნიშნავს აღდგომა, რატომ და როგორ აღვნიშნავთ მას, სააღდგომო ტრადიციებსა და წეს-ჩვეულებებზე. მასწავლებელი და მოსწავლეები ათვალიერებენ ცნობილ მხატვართა ნამუშევრების რეპროდუქციებს აღდგომის სცენების გამოსახულებით და მსჯელობენ მათ შესახებ.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მოსწავლეები იყოფიან ჯგუფებად. თითოეული ჯგუფის წევრები ფურცელზე პასტელებით დახატავენ მწვანე ბალახს, რომელზეც დგას კალათა, შემდეგ კი ოვალური შაბლონის დახმარებით შემოხაზავენ შავი ფანქრით კვერცხის ფორმებს, გამოჭრიან და ფლომასტერებით შეაფერადებენ წითლად, ან დაფარავენ ორნამენტებით – ჭრელი ზოლებით, კოპლებით, პატარა ყვავილებით და ა.შ. და დააწებებენ მათ კალათის ზემოთ. დასრულებული ნამუშევრები გამოიფინება კლასში.

რეფლექსიის ფაზა

მოსწავლეები საუბრობენ საკუთარ და მეგობრების ნამუშევრებზე, ორნამენტების სახეებზე, ფერებზე და ფორმებზე.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეს ვაფასებთ იმის მიხედვით, თუ რამდენად გამოავლენს იგი:

- გემოვნებას, ფანტაზიას და დეკორატიულ აღდგომის სააღდგომო კვერცხების დეკორირების დროს.

36. დედის დღე

მიზნები: მსჯელობის, შესაბამისი ნაწარმოებების დათვალიერების და პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეების ემოციური სფერო, ურთიერთობის უნარ-ჩვევები, შემოქმედებითობა და დეკორატიული უნარები.

ამოცანები: მოსწავლეები ამზადებენ მისაღოც ბარათებს და ამკობენ მათ გუაშის საღებავებით შესრულებული დეტალებით.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4.

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

რეპროდუქციები ან კომპიუტერული გამოსახულებები, პროექტორი.

მასალა მოსწავლეთათვის:

გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. წარდგინება 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი და მოსწავლეები საუბრობენ იმის შესახებ, თუ რას ნიშნავს ყოველი ჩვენგანისთვის დედა, როგორი გრძნობაა დედა-შვილობა, იხსენებენ, რომელი ლექსი იციან დედაზე, რომელი სიმღერა, რა მოთხრობები წაუკითხავთ ამ თემაზე, რომელი მხატვრული ან ანიმაციური ფილმები ან წარმოდგენები უნახავთ. მასწავლებელი უჩვენებს მოსწავლეებს თემატიკის შესაფერის რეპროდუქციებს ან კომპიუტერულ გამოსახულებებს, მაგ., ლეონარდო და ვინჩის „მადონა ლიტას“, ფილიპო ლიპის „მადონას ყრმით და იოანეთი“, რუბენსის „ელენა ფოურმენს შვილებით“, მერი კესეტის, ბერთა მორიზოს, რენუარის, პიკასოს ნამუშევრებს. მასწავლებელი და მოსწავლეები საუბრობენ ნაწარმოებებზე, აღწერენ, რა არის მათზე გამოსახული და როგორ გრძნობებია გამოსახული.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მასწავლებელი სთავაზობს მოსწავლეებს, მოემზადონ დედის დღის აღსანიშნავად და გააკეთონ დედებისთვის ღამაში მისაღოცი ბარათები. ამისთვის მოსწავლეებს დაჭირდებათ ფერადი თხელი მუყაოს ან სქელი ქაღალდის ფურცლები, რომლებიც უნდა გაიკეცოს შუაზე და შეიმკოს ნახატით. შემდეგ მოსწავლეები გრაფიკის ფანქრით მსუბუქად მონიშნავენ ადგილს, სადაც აპირებენ ნახატის მოთავსებას და ნებისმიერი სასურველი სახატავი მასალით ხატავენ რაიმე დეკორატიულ გამოსახულებას: ყვავილს ან თაიგულს, გულს, ფერადოვან ჩიტს, მომღიმარ სახეს ან სხვა რაიმეს. შემდეგ ნახატს გარშემო უნდა გაუკეთდეს ჩარჩო: შემოიხაზოს იგი ფერადი ზოლებით ან რაიმე ორნამენტით (ეს უკანასკნელი არ უნდა იყოს ზედმეტად განიერი ან ძალზე მუდერი, რომ თვით ნახატი არ დაიჩრდილოს).

რეფლექსიის ფაზა

როდესაც სამუშაო დასრულებული იქნება, მოსწავლეები გამოფენენ თავიანთ ნამუშევრებს კლასში. ისინი ათვალიერებენ მეგობრების ნამუშევრებს და საუბრობენ თავისა და სხვის მიერ შესრულებულ ბარათებს, აღნიშნავენ, რა მოეწონათ განსაკუთრებით და რატომ, საუბრობენ გამოყენებულ ფერებსა და ფორმებზე.

დამატებითი აქტივობები

დამატებითი აქტივობის სახით შესაძლებელია ბარათების შემკობა აპლიკაციის ტექნიკით: გამოსახულებები გამოიჭრება ფერადი ქაღალდისაგან და დაწებდება ბარათზე.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეს ვაფასებთ იმის მიხედვით, თუ რამდენად გამოავლენს იგი:

- გემოვნებას, ფანტაზიას და დეკორატიულ ალღოს მისალოცი ბარათების დეკორირების დროს.

37. ზღვის პეიზაჟი და რაულ დიუფი

მიზნები: რაულ დიუფის ნაწარმოებებით შთაგონებული პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე გაგადრმაოთ მოსწავლეების ცოდნა პეიზაჟის შესახებ და განვამტკიცოთ აკვარელის საღებავებით მუშაობის ელემენტარული უნარ-ჩვევები.

ამოცანები: მოსწავლეები აკვარელის საღებავებით ხატავენ ზღვის პეიზაჟს რაულ დიუფის სტილით.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4. ს.გ.დაწყ.(I).5.

ინტეგრირება

ბუნებისმეტყველება

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

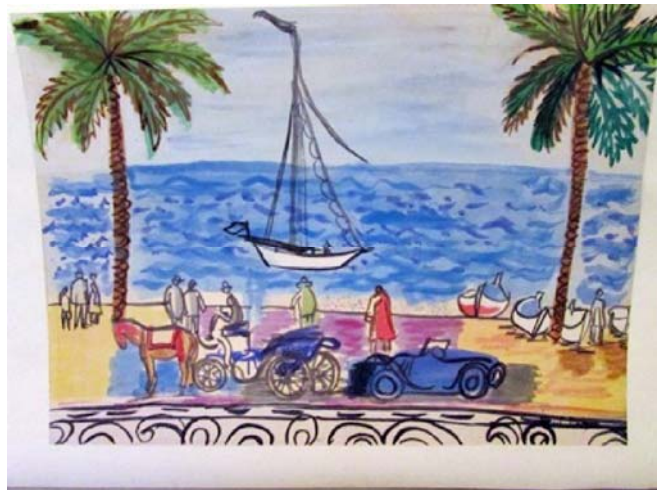
რაულ დიუფის ზღვის პეიზაჟების ამსახველი რეპროდუქციები.

მასალა მოსწავლეთათვის:

სახატავი ფურცლები, აკვარელის საღებავები, ფუნჯი, წყლიანი ჭურჭელი, გრაფიტის ფანქარი, საშლელი, შავი მელანი (ან ტუში) და კალამი, ერთჯერადი სველი ხელსახოცები.

გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. წარდგინება 7-8 წუთი.



გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი ესაუბრება მოსწავლეებს იმის შესახებ, უნახავთ თუ არა მათ ზღვა, რა ფერისაა ზღვა და ცა დღისით და რა ფერის – მზის ჩასვლისას, როგორ გამოიყურება ზღვა კარგ და ცუდ ამინდში, როდის არის იგი მღელვარე და როდის – წყნარი, რა ფერისაა წყნარი ზღვა და რა ფერის – მღელვარე, როგორ გამოიყურება ზღვის ნაპირი, რა ფერისაა ქვიშა და კენჭები, იზრდება თუ არა რაიმე მცენარეები ზღვის პირას, როგორ გამოიყურებიან ისინი, ვინ და რა შეიძლება დაინახო ნაპირზე და ზღვაში. ამის შემდეგ მასწავლებელი ესაუბრება მოსწავლეებს იმაზე, რომ ბევრ მხატვარს ძალიან უყვარს ზღვის პეიზაჟების ხატვა, მათ შორის – ცნობილ ფრანგ მხატვარს რაულ დიუფის. მასწავლებელი უჩვენებს მოსწავლეებს დიუფის რეპროდუქციებს და ესაუბრება იმაზე, თუ რა არის გამოსახული, როგორ ფერებს და ხაზებს იყენებს მხატვარი, როგორ განწყობას ქმნის მისი ნამუშევრები. ამის შემდეგ მასწავლებელი სთავაზობს მოსწავლეებს, დახატონ ზღვის პეიზაჟი აკვარელის საღებავებით.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მუშაობის დაწყებამდე მასწავლებელი შეახსენებს მოსწავლეებს აკვარელის საღებავების ხმარების ძირითად ხერხებს და ნამუშევრის შესრულების თანმიმდევრობას: ჯერ გრაფიტის ფანქრით მსუბუქად მოინიშნება გამოსახულების დეტალები: ჰორიზონტის ხაზი, ნავი ზღვაში და სამკუთხა აფრა. შემდეგ მსხვილი ფუნჯით ან ღრუბლით დასველდება ზღვის არე და მასზე ფუნჯის მოკლე მონასმებით დაიდება ლურჯი საღებავი. მონასმები ერთმანეთს არ უნდა ეხებოდეს, ისინი უნდა განლაგდეს პარალელურ წყვეტილ ხაზებად (მაგალითი იხ. ელექტრონულ რესურსში). ის ადგილი, სადაც უნდა დაიხატოს ნავი და აფრა, არ უნდა შეიღებოს. როდესაც საღებავი შეშრება, უნდა დასველდეს ცის (ზედა) არე და დაიფაროს ცისფერი (ზღვის ფერზე ღია) თანმიმდევრული გრძელი ჰორიზონტალური მონასმებით ზემოდან ქვემოთ. ჰორიზონტის ხაზის ზემოთ უნდა დარჩეს ვიწრო თეთრი არე. შემდეგ ეტაპზე მოკლე პატარა მონასმით, მუდერი წითელი, ყვითელი ან ნარინჯისფერი საღებავით იხატება შორეული ნავი. სამკუთხა აფრა (ნავზე დიდი ზომის) თეთრად უნდა დარჩეს. როდესაც სურათი გაშრება, შავი მელნით აფრას და ნავს შემოეწვლება კონტურები და დაიხატება ცაში თოლიები.

რეფლექსიის ფაზა

ნამუშევრების დასრულების შემდეგ მოსწავლეები გამოფენენ მათ კლასში და ისაუბრებენ მათ შესახებ

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეს ვაფასებთ იმის მიხედვით, თუ რამდენად გამოავლენს იგი:

- აკვარელის საღებავებით მუშაობის უნარ-ჩვევებს (ელემენტარულ დონეზე).

38. ეკოლოგია და ნაკეთობები მეორადი მასალებისაგან

მიზნები: გავაცნოთ მოსწავლეებს ტერმინი „ეკოლოგია“ და მეორადი მასალების გამოყენების მნიშვნელობა, ჩამოვუყალიბოთ მოსწავლეებს ეკოლოგიური აზროვნების ზოგადი საფუძვლები, დაკვირვებულობა და პრაქტიკული უნარ-ჩვევები.
ამოცანები: მეორადი მასალებისაგან სათამაშოებისა და სამშენისების დამზადება.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).3, ს.გ.დაწყ.(I).4.

ინტეგრირება

ბუნებისმეტყველება

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

მასალა მოსწავლეთათვის:

შაბლონები, მუყაოს კოლოფები, რულონები და პლასტმასის ბოთლები, ფერადი ქაღალდები, მაკრატელი, წებო, გუაშის საღებავები, ფუნჯები წებოსა და საღებავებისათვის, გრაფიტის ფანქარი, საშლელი, ერთჯერადი სველი ხელსახოცები.

ტერმინები

ეკოლოგია

გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 8-10 წუთი,
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. წარდგინება 5-7 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი ესაუბრება მოსწავლეებს იმის შესახებ, რომ ჩვენი პლანეტა – დედამიწა ჩვენი საერთო სახლია და ამიტომ ყველა – დიდებიც და პატარებიც უნდა გავუფრთხილდეთ მის ბუნებას – ტყეებს, მინდვრებს, ზღვებს, მდინარეებს, მცენარეებს, ცხოველებს. თუ გარემო დაბინძურდა და მავნე ნივთიერებებით

მოიწამლა, მაშინ ცოცხალი არსებები აქ ვეღარ იცხოვრებენ. მეცნიერებას, რომელიც ჩვენი პლანეტის ჯანმრთელობაზე ზრუნავს, ეკოლოგია ეწოდება. მასწავლებელი ეკითხება მოსწავლეებს, მათი აზრით, რითი შეუძლიათ ბავშვებს ბუნების დახმარება (სავარაუდო პასუხები: დავიცვათ სისუფთავე ქალაქად და სოფლად, არ დავყაროთ ნაგავი ტყეში ან მდინარეში, არ დავამტვრიოთ ხეების ან ბუჩქების ტოტები, არ დავწყვიტოთ ყვავილები, არ დავტოვოთ ღია ონკანები და ა.შ). მასწავლებელი ეუბნება მოსწავლეებს, რომ ჩვენ შეგვიძლია კიდევ ერთი რამით დავეხმაროთ გარემოს: იმისთვის, რომ არ დაგროვდეს ბევრი ნაგავი და არ მოიჭრას ხეები ქაღალდისა და მუყაოს დასამზადებლად, ჩვენ უნდა ვეცადოთ, რომ შევძლოთ უკვე ნახმარი ნივთების ხელმეორედ გამოყენება, მაგალითად, ჩვენ შეგვიძლია, გავაკეთოთ სათამაშოები ან რაიმე სასარგებლო ნივთები მუყაოს ცარიელი კოლოფებისა და რულონებისაგან, პლასტმასის ბოთლებისა და ქილებისაგან და სხვ.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მოსწავლეები მეორადი მასალებისაგან ამზადებენ სხვადასხვა ნივთებს: აწებებენ ფერად ქაღალდებს ქილებს და კოლოფებს და აკეთებენ ფანქრების ჩასაწყოებს, მუყაოს რულონებს ახატავენ ტანსაცმელს, აწებებენ თვალებს და სხვა დეტალებს და აკეთებენ სათამაშოებს, გუაშის საღებავებით მოხატავენ გადაჭრილ შამპუნის ბოთლებს და ა.შ. (მაგალითებისთვის იხ. ელექტრონული რესურსი).

რეფლექსიის ფაზა

მოსწავლეები გამოფენენ კლასში ნამუშევრებს და საუბრობენ იმის შესახებ, თუ რა გააკეთეს, როგორი გამოვიდა მათი ნამუშევრები, რისთვის შეიძლება მათი გამოყენება და რა სარგებლობა მოიტანეს ამით.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეს ვაფასებთ იმის მიხედვით, თუ რამდენად გამოავლენს იგი:

- ტერმინ „ეკოლოგიის“ გაგებას;
- ბუნებისადმი სიყვარულს და პასუხისმგებლობას;
- ფანტაზიას და პრაქტიკულ უნარებს მეორადი მასალებისაგან სათამაშოებისა და სხვა ნივთების დამზადებისას.

39. პანო ბუნებრივი მასალებისაგან (კოლაჟი)

მიზნები: პრაქტიკული სამუშაოს შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა გემოვნება, ფერისა და ფაქტურის გრძნობა, კომპოზიციური განაწილების ელემენტარული უნარები და დეკორატიული უნარები.

ამოცანები: მოსწავლეები ქმნიან პანოს ბუნებრივი მასალებისაგან.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4..

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

მასალა მოსწავლეთათვის:

მუყაოს კოლოფი, სქელი ბაწარი, სხვადასხვა მარცვლები და თესლები, წებო, ფუნჯი, უბრალო ფანქარი, სახაზავი, გუაშის საღებავი, ფუნჯი.

გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 15 წუთი;
3. წარდგინება 8-10 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი და მოსწავლეები საუბრობენ იმის შესახებ, თუ რა მრავალფეროვნება ჩანს სხვადასხვა ბუნებრივი მასალის, მაგალითად, მცენარეთა თესლების და მარცვლების დათვალიერებისას: ყოველი მათგანი სხვადასხვა ზომის, ფორმის და ფერისაა, სხვადასხვაგვარადაა მოხატული, განსხვავებული ზედაპირები აქვთ – ზოგი პრიალაა, ზოგი – ხაოიანი და ა.შ. ასეთი მასალით ძალიან საინტერესოა რაიმე დეკორატიული კომპოზიციის შექმნა.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მოსწავლეები მუყაოს კოლოფში უბრალო ფანქრით ხაზავენ სხვადასხვაგვარ მართკუთხედებს (დაახლოებით იმდენს, რამდენნაირი მასალაც აქვთ). შემდეგ ხაზებზე აწებებენ სქელ ბაწარს და ღებავენ მას გუაშის საღებავით. შემდეგ კოლოფის ძირს უსვამენ წებოს და თხელ ფენად აწებებენ სხვადასხვა მასალას.

რეფლექსიის ფაზა



სამუშაოს დასრულების შემდეგ მოსწავლეები გამოფენენ კლასში თავიანთკომპოზიციებს.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეს ვაფასებთ იმის მიხედვით, თუ რამდენად გამოავლენს იგი:

- ელემენტარულ კომპოზიციურ და დეკორატიულ უნარებს ბუნებრივი მასალებისაგან პანოს შექმნის პროცესში.

40. ვხატავთ პეიზაჟს ყველა ერთად

მიზნები: მსჯელობის, შესაფერისი საილუსტრაციო მასალების დათვალიერების და პრაქტიკული სამუშაოს შესრულების საფუძველზე განგავითაროთ მოსწავლეთა ფანტაზია, დაკვირვების უნარი და პასტელებით მუშაობის უნარ-ჩვევები.

ამოცანები: მოსწავლეები ასრულებენ პეიზაჟებს გუნდური მუშაობის პროცესში

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I)3, ს.გ.დაწყ.(I).4.

ინტეგრირება

ბუნებისმეტყველება

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

შესაფერისი ვიზუალური მასალის ამსახველი რეპროდუქციები.

მასალა მოსწავლეთათვის:

სახატავი ფურცლები, გრაფიტის ფანქარი და საშლელი, პასტელები.

გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. წარდგინება 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი აცნობს მოსწავლეებს პეიზაჟის ცნებას, აჩვენებს მათ ცნობილი მხატვრების ნამუშევართა რეპროდუქციებს.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

ამის შემდეგ მოსწავლეებს ურიგდებათ ფურცლები, რომლებზეც წინასწარ მონიშნულია მიწის და ცის გამყოფი ხაზი. (ნამუშევრების შესრულებისთვის შეიძლება გამოყენებულ იქნას ნებისმიერი მასალა). მოსწავლეები თავ-თავიანთ ფურცლებზე ხატავენ მიწას, შემდეგ ფურცლებს ერთმანეთს გადააწოდებენ წრეზე

და დახატავენ ბალახს, მთებს მზეს, ვისაც რა უნდა, ისევ გადააწოდებენ და დახატავენ ცას, ხეებს, სახლებს და ა.შ.

მიღებული ნამუშევრები საერთო შემოქმედების შედეგია.

რეფლექსიის ფაზა

მუშაობის დასრულების შემდეგ მოსწავლეები მასწავლებლის დახმარებით გამოფენენ თავიანთ ნამუშევრებს – სკოლით ან ჭიკარტებით ამაგრებენ მათ დაფაზე ან სტენდზე. მასწავლებელი და ბავშვები საუბრობენ მათ შესახებ და უზიარებენ ერთმანეთს აზრებს. მოსწავლეები ყვებიან, როგორი ჩანაფიქრი ჰქონდათ, როგორი ფრინველის გამოსახვა უნდოდათ – საშიშის თუ მშვენიერის, გამოთქვამენ თავიანთ შეხედულებებს იმაზე, თუ რამდენად შეძლეს ჩანაფიქრის განხორციელება.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეს ვაფასებთ იმის მიხედვით, თუ რამდენად გამოავლენს იგი:

- ფანტაზიას და წარმოსახვის უნარს ჯადოსნური ფრინველის მოგონების და გამოსახვის დროს;
- ფორმის, ფერის და კომპოზიციური გადაწყვეტის ელემენტარულ უნარებს.

41. ჯადოსნური ფრინველი

მიზნები: მსჯელობის, შესაფერისი საილუსტრაციო მასალების დათვალიერების და პრაქტიკული სამუშაოს შესრულების საფუძველზე განგავითაროთ მოსწავლეთა ფანტაზია, დაკვირვების უნარი და პასტელებით მუშაობის უნარ-ჩვევები.

ამოცანები: მოსწავლეები მოიფიქრებენ და პასტელებით ხატავენ ჯადოსნური ფრინველის გამოსახულებას.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4.

ინტეგრირება

ბუნებისმეტყველება

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

ეკოლოგიური ფრინველების ფოტოები ან კომპიუტერული გამოსახულებები

მასალა მოსწავლეთათვის:

სახატავი ფურცლები, გრაფიტის ფანქარი და საშლელი, პასტელები.

გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;

3. წარდგინება 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი სთავაზობს მოსწავლეებს, გაიხსენონ, შეხვედრიათ თუ არა ზღაპარსა თუ ლეგენდაში, მხატვრულ ან მულტიპლიკაციურ ფილმში რაიმე ზღაპრული ფრინველი, მაგალითად, ფასკუნჯი, ფენიქსი და ა.შ. მოსწავლეები საუბრობენ ზღაპრულ ფრინველზე, იმაზე, თუ როგორ წარმოუდგენიათ იგი. მასწავლებელი მიუთითებს ბავშვებს, რომ ეს, მართალია, ზღაპრული არსებაა, მაგრამ მას ძირითადად იგივე აგებულება უნდა ჰქონდეს, როგორიც ჩვეულებრივ ჩიტს. იგი სთხოვს მოსწავლეებს, გაიხსენონ და ჩამოთვალონ ნაწილები, რომლებისგანაც შედგება ჩიტი (სავარაუდო პასუხები: თავი, ტანი, კისერი, ფრთები, კუდი, ფეხები, ბრჭყალები, ნისკარტი, თვალები, ქოჩორი). მასწავლებელი ეკითხება ბავშვებს, მათ მიერ ნანახი ჩიტებიდან რომელი იყო ყველაზე ღამაში და ფერადოვანი (ფარშევანგი, თუთუყუში და სხვ.). მასწავლებელი უჩვენებს ეკზოტიკური ფრინველების ფოტოებს ან კომპიუტერულ გამოსახულებებს. ამის შემდეგ მასწავლებელი სთავაზობს ბავშვებს, დახატონ ზღაპრული ფრინველი, რომელიც იმავე ნაწილებისაგან შედგება, რომლებისგანაც ნამდვილი ჩიტი, მაგრამ უფრო ჭრელი, ფერადოვანი და უჩვეულო იქნება.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მოსწავლეები მოიფიქრებენ და ხატავენ ჯადოსნურ ფრინველს. თავდაპირველად ისინი გრაფიტის ფანქრით მსუბუქად მოხაზავენ ფრინველის კონტურებს, დააზუსტებენ მის ზომას, ფორმას და განლაგებას. იმ შემთხვევაში, თუ მოცემულობა რთული აღმოჩნდება, მასწავლებელი დაფაზე ცარცით უჩვენებს, როგორ გამოისახოს ჩიტის ზოგადი ფორმა მარტივად, ნაბიჯ-ნაბიჯ (მაგალითი იხ. ელექტრონულ რესურსში), ხოლო შემდეგ ბავშვები პასტელების მეშვეობით ინდივიდუალურ ფორმებსა და ფერებს მიანიჭებენ გამოსახულებას.

რეფლექსიის ფაზა

მუშაობის დასრულების შემდეგ მოსწავლეები მასწავლებლის დახმარებით გამოფენენ თავიანთ ნამუშევრებს – სკოხით ან ჭიკარტებით ამაგრებენ მათ დაფაზე ან სტენდზე. მასწავლებელი და ბავშვები საუბრობენ მათ შესახებ და უზიარებენ ერთმანეთს აზრებს. მოსწავლეები ყვებიან, როგორი ჩანაფიქრი ჰქონდათ, როგორი ფრინველის გამოსახვა უნდოდათ – საშიშის თუ მშვენიერის, გამოთქვავენ თავიანთ შეხედულებებს იმაზე, თუ რამდენად შეძლეს ჩანაფიქრის განხორციელება.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეს გაფასებთ იმის მიხედვით, თუ რამდენად გამოავლენს იგი:

- ფანტაზიას და წარმოსახვის უნარს ჯადოსნური ფრინველის მოგონების და გამოსახვის დროს;
- ფორმის, ფერის და კომპოზიციური გადაწყვეტის ელემენტარულ უნარებს.

42. საყვარელი მულტფილმების გმირები

მიზნები: მსჯელობისა და პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე განვაითაროთ მოსწავლეთა წარმოსახვის უნარი, მეხსიერება და პრაქტიკული უნარ-ჩვევები.

ამოცანები: მოსწავლეები ასრულებენ საყვარელი მულტფილმის გმირს ფლომასტერებით.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4.

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

მასალა მოსწავლეთათვის:

სახატავი ფურცლები, გრაფიტის ფანქრები და საშლელი, ფლომასტერები.

გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. წარდგინება 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი და მოსწავლეები საუბრობენ იმის შესახებ, თუ რომელი მულტფილმები (ანიმაციური ფილმები) უნახავთ, როგორი მულტფილმები უფრო მოსწონთ – ნახატი, კომპიუტერული თუ თოჯინური, რომელი ფილმი მიაჩნიათ ყველაზე საინტერესოდ და რატომ, რომელია მათი საყვარელი პერსონაჟი, რა თვისებები ახასიათებს მას, როგორია მისი გარეგნობა, სად ცხოვრობს იგი, ჰყავს თუ არა მეგობრები და ოჯახი, ჰყავს თუ არა შინაური ცხოველები და ა.შ. მასწავლებელი სთავაზობს მოსწავლეებს, დახატონ თავიანთი საყვარელი პერსონაჟი. მასწავლებელი ურჩევს მოსწავლეებს, რომ უმჯობესი იქნება, დაიხატოს არა უბრალოდ პერსონაჟი, არამედ გადმოიცეს მისი გარემო, მისი მოქმედებები, რაიმე დამახასიათებელი დეტალები.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

ბავშვები გრაფიტის ფანქრით ხატავენ კომპოზიციას. მუშაობის პროცესში მასწავლებელი თვალყურს ადევნებს მათ და საჭიროების შემთხვევაში აძლევს ამა თუ იმ რჩევას. შეიძლება აგრეთვე ჩვენება, თუ როგორ უნდა დაიხატოს პერსონაჟის ზოგადი ფორმა მარტივად, ნაბიჯ-ნაბიჯ (მაგალითი იხ. ელექტრონულ რესურსში). ყურადღება ექცევა ნამუშევრის ფორმატის შერჩევას (ვერტიკალური ან პორტირეტალური) და ობიექტების თანაბარზომიერ განლაგებას. შემდეგ მოსწავლეები აფერადებენ ნახატს ფლომასტერებით. გაკვეთილის ბოლოს მასწავლებელი და ბავშვები სტენდზე ან კედელზე გამოფენენ ნახატებს.

რეფლექსიის ფაზა

მასწავლებელი და ბავშვები მსჯელობენ გამოფენილი ნამუშევრების შესახებ. ბავშვები ჰყვებიან, რა დახატეს, რითი დააინტერესა ისინი ამ სიუჟეტმა, როგორი გრძნობებია გამოსახული მათ სურათებში, როგორ გადმოსცემს ამ გრძნობებს ფერი და ნახატი (მაგ. „დიდი შავი დრაკონი ძალიან საშინლად გამოიყურება“, ან „არიელი და მისი მეგობრები ფერადოვან წყალქვეშა სამყაროში ძალიან მხიარულად გამოიყურებიან“ და ა. შ.). მასწავლებელი ხელს უწყობს საუბრისას პოზიტიური და საქმიანი ატმოსფეროს შექმნას.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეს ვაფასებთ იმის მიხედვით, თუ რამდენად შეუძლია მას გამოავლინოს:

- კომპოზიციის აგების ელემენტარული უნარები,
- პერსონაჟთა და გარემოს გამოსახვის უნარი (მარტივი ფორმებით).

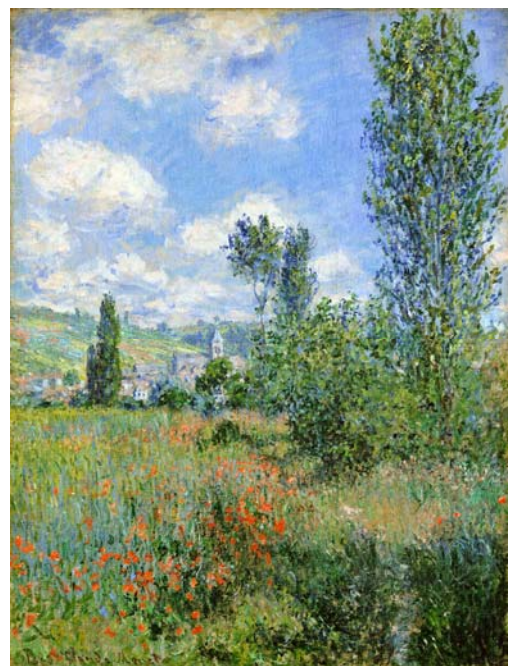
43. ზაფხულის პეიზაჟი

მიზნები: საილუსტრაციო მასალის დათვალიერების, მსჯელობის და პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ ინტერესი გარემოსადმი, ფერის გრძნობა, მეხსიერება, წარმოსახვა და გუაშის საღებავით ხატვის უნარ-ჩვევები.

ამოცანები: მოსწავლეები მეხსიერებით ხატავენ ზაფხულის პეიზაჟს გუაშის საღებავებით.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4,
ს.გ.დაწყ.(I).5.



ინტეგრირება

ბუნებისმეტყველება

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

რეპროდუქციები ან კომპიუტერული გამოსახულებები ცნობილი მხატვრების მიერ შესრულებული ზაფხულის პეიზაჟებით, პროექტორი.

მასალა მოსწავლეთათვის:

სახატავი ფურცლები, გუაშის საღებავები, ფუნჯი, წყლიანი ჭურჭელი, გრაფიტის (უბრალო) ფანქარი, საშლელი, კალმისტარი, ტუში ან კალამი შავი მელნიით

გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. წარდგინება 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი ესაუბრება მოსწავლეებს იმის შესახებ, თუ წელიწადის რომელი დროები იცინან, რომელი უყვართ ყველაზე მეტად და რატომ. შემდეგ საუბრობენ ზაფხულზე, იმაზე, თუ რა ახასიათებს მას (მზიანი ამინდები, არდადეგები, ტყე, ზღვა, ყვავილები და სხვ.). მასწავლებელი უყვება ბავშვებს, რომ ბევრ მხატვარს ძალიან უყვარდა შემოდგომის ხედების გამოსახვა და უჩვენებს მათ ცნობილი მხატვრების რეპროდუქციებს ან კომპიუტერულ გამოსახულებებს (მაგ., ალექსანდრე ციმაკურიძის, პოლ გოგრნის, ანა მარი მოხესის ანუ „ბებია მოხესის“ და სხვ.) და სთხოვს მოსწავლეებს, გამოთქვან თავიანთი აზრები ამ ნამუშევრების შესახებ: რა არის გამოსახული, რა ფერებია გამოყენებული, როგორი განწყობა იგრძნობა.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მოსწავლეები გუაშის საღებავებით ასრულებენ ზაფხულის პეიზაჟს. მუშაობის დაწყებამდე მასწავლებელი სვამს კითხვებს, რომლებიც ხელს უწყობს გუაშის საღებავებით ხატვის ხერხების გახსენებას: „გინახავთ ზაფხული სოფლად?“ „როგორ გამოიყურებოდა მთები, მინდვრები, ტყე, ზღვა?“ „რომელი ფერები დაგვჭირდება ასეთი პეიზაჟის დასახატად?“ (მწვანე, ლურჯი, წითელი, ყვითელი ნარინჯისფერი, თეთრი). (ფურცელზე ჯერ სრულდება მსუბუქი მონახაზი ფანქრით, შემდეგ კი – საღებავებით).

მოსწავლეები ხატავენ პეიზაჟს. მიუთითეთ მოსწავლეებს, რომ ხატვა უნდა დაიწყოთ ცის და მიწის მინიშნებით და უკვე შემდეგ გამოსახონ ხეები, სახლები ან სხვა დეტალები. მასწავლებელი შეახსენებს მოსწავლეებს, რომ ცა რომ თანაბრად დაიფაროს ფერით, ქაღალდი ჯერ წყლით (დრუბლით ან დიდი ფუნჯით) უნდა დასველდეს. უნდა მომზადდეს დიდი რაოდენობით წყალში გახსნილი ლურჯი საღებავი ცისთვის და მწვანე – მიწისთვის. მსუბუქად გაესვას დიდი ფუნჯი სურათის ზედა კიდეზე. შემდეგი მონასმით პირველი მონასმის ქვედა კიდე ცოტა უნდა გადაიფაროს. ასე უნდა გაგრძელდეს, სანამ ცის არე თანაბარი ფერით არ დაიფარება. თუ ფერის თანდათან გაღიაება გვინდა, პირველი მონასმი ჩვეულებრივად კეთდება, მეორის დადებამდე კი ფუნჯი წყლით კარგად უნდა დასველდეს. ყოველი შემდეგი მონასმის წინ წყლის დამატება იქნება საჭირო. მიაქციეთ ყურადღება, რომ ცის და მიწის საღებავები ერთმანეთში არ აირიოს. როდესაც ფონი გაშრება, იხატება დეტალები (ხეები, სახლები, ფიგურები და სხვ.). ის ადგილები, სადაც შემდეგ (გაშრობის მერე) ეს დეტალები უნდა დაიხატოს, ფონის ფერით არ უნდა დაიფაროს.

რეფლექსიის ფაზა

გაკვეთილის ბოლოს მოსწავლეები მასწავლებლის დახმარებით აწვობენ გამოფენას: მზა ნამუშევრებს სკოლით ამაგრებენ ქაღალდის დიდ ფორმატზე ან ჭიკარტებით სტენდზე. ისინი საუბრობენ იმაზე, თუ რა არის გამოსახული მათ ნამუშევრებზე, როგორი ფერებია გამოყენებული, როგორ გრძნობებს და ფიქრებს აღძრავს ეს სურათები, რა მოსწონთ და რას შეცვლიდნენ ან გააუმჯობესებდნენ.

სასწავლო შეთავაზებები

შეაგროვეთ მოსწავლეთა ნამუშევრები მათი პორტფოლიოებისათვის.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეს ეაფასებთ იმის მიხედვით, თუ რამდენად შეუძლია მას გამოავლინოს:

- გუაშის საღებავებით ზაფხულის პეიზაჟის მეხსიერებით დახატვის უნარი.



44. კოსმოსის საიღუმლოება

მიზნები: პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა ფანტაზია, ხაზისა და ფერის ფლობის და კომპოზიციური განაწილების ელემენტარული უნარები.

ამოცანები: მოსწავლეები გუაშის საღებავებით ასრულებენ კოსმოსურ პეიზაჟს.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).1, ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4.

ინტეგრირება

ბუნებისმეტყველება

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

კოსმოსის ამსახველი ფოტოები ან კომპიუტერული გამოსახულებები.

მასალა მოსწავლეთათვის:

შავი ან მუქი ლურჯი ქაღალდის ფურცლები, გუაშის საღებავები, წყლიანი ჭურჭელი, ფუნჯი, ძველი ჯაგრისი, სხვადასხვა ზომის მონეტები, გრაფიტის ფანქარი, ფლომასტერები.

გაკვეთილის გეგმა

გაკვეთილის გეგმა:

1. შესავალი საუბარი 7-8 წუთი;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წუთი;
3. წარდგინება 7-8 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი ეკითხება მოსწავლეებს, თუ დაკვირვებიან ღამის ცას. იგი სვამს კითხვებს: „რა ფერისაა იგი ღამით? რა შეიძლება დავინახოთ ცაზე?“ მასწავლებელი უჩვენებს მოსწავლეებს კოსმოსის ამსახველ ფოტოებს ან კომპიუტერულ გამოსახულებებს. ისინი საუბრობენ იმაზე, რომ ძველად ადამიანებმა ბევრი რამ არ იცოდნენ და ამიტომ ეგონათ, რომ ცა მუქი ლურჯი თასია, რომელზეც ოქროს ვარსკვლავებია დამაგრებული. დღეს ყველამ იცის, რომ კოსმოსური სივრცე ძალიან, წარმოუდგენლად დიდია, ამიტომ პლანეტები, როგორიც ჩვენი დედამიწაა, და ვარსკვლავები, როგორიც ჩვენი მზეა, ძალიან პატარა მოციმციმე წერტილებად მოჩანს. მაგრამ თუ ვინმე კოსმოსური რაკეტით

ცოტათი მიუახლოვდა პლანეტებს, ისინი დაახლოებით დაემსგავსებოდა დედამიწას, როგორც ის გლობუსზეა გამოსახული: მრგვალ ფერად ბურთს. შემდეგ მასწავლებელი ესაუბრება მოსწავლეებს იმაზე, რომ დიდი ხნის განმავლობაში ადამიანები ოცნებობდნენ უცხო პლანეტებზე, მაგალითად, მთვარეზე გაფრენაზე, დღეს კი ეს უკვე რეალობად იქცა: ადამიანი გაფრინდა კოსმოსში, გავიდა ხომალდიდან კოსმოსურ სივრცეში, დაადგა ფეხი მთვარეს. მასწავლებელი ეუბნება ბავშვებს, რომ კოსმოსში მაინც არის უამრავი საიდუმლო, და ამ საიდუმლოებათა ამოსაცნობად მოგზაურობენ კოსმონავტები. იგი სთხოვს ბავშვებს, წარმოიდგინონ კოსმოსში გაფრენა: რა აცვიათ მათ (სკაფანდრები), სად სხედან (კოსმოსურ ხომალდში), რას აკეთებენ (მართავენ ხომალდს) და რას ხედავენ ფანჯრიდან.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მასწავლებელი სთავაზობს ბავშვებს, გამოსახონ კოსმოსური პეიზაჟი. ისინი წინასწარ მოიფიქრებენ, რამდენ პლანეტას დახატავენ და სად განათავსებენ მათ სასურათო სიბრტყეზე, რომ ეს განლაგება ღამაში და თანაბარზომიერი გამოვიდეს: პლანეტები არ უნდა იყოს ზედმეტად ბევრი და არ უნდა იყოს შეჯგუფული ყველა ერთად სურათის ერთ ადგილზე. მოსწავლეები მოიფიქრებენ, რა ფერებს აირჩევენ და ა.შ. შემდეგ მოსწავლეები შავ ან მუქ ლურჯ ქაღალდზე ჯაგრისით აშხეფებენ თეთრ და ყვითელ საღებავს. როდესაც შხეფები გაშრება, მოსწავლეები სხვადასხვა ზომის მონეტების კონტურების შემოხაზვით (უბრალო ფანქრით) ხატავენ პლანეტებს და გუაშის საღებავებით ღებავენ მათ. უნდა შეირჩეს 2-3 სხვადასხვა ფერი და ფუნჯის წვერით შეერიოს ერთმანეთში. როდესაც საღებავი გაშრება, პლანეტების კონტურებს უნდა შემოავლონ შესაფერისი ფერის ფლომასტერები.

რეფლექსიის ფაზა

დასრულებულ ნამუშევრებს მოსწავლეები გამოფენენ კლასში. ისინი ათვალიერებენ ნამუშევრებს და საუბრობენ მათ შესახებ, ყვებიან, თუ რამ დააინტერესათ განსაკუთრებით და კიდევ რისი გამოსახვა შეიძლება ამ თემასთან დაკავშირებით.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეს ვაფასებთ იმის მიხედვით, თუ რამდენად გამოავლენს იგი:

- ფანტაზიას და წარმოსახვის უნარს კოსმოსური პეიზაჟის მოგონების და გამოსახვის დროს;
- ფორმის, ფერის და კომპოზიციური გადაწყვეტის ელემენტარულ უნარებს.

45. თოჯინების თეატრი (ბაკვეთილი I) – (გუნდური აქტივობა)

მიზნები: პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა გუნდური მუშაობის უნარ-ჩვევები, ორგანიზაციული და შემოქმედებითი უნარები.

ამოცანები: მოსწავლეები მასწავლებლის დახმარებით ამზადებენ მუყაოს თეჯირს თოჯინების თეატრისათვის.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).3, ს.გ.დაწყ.(I).4.

მასალა მოსწავლეთათვის:

მუყაო, მაკრატელი, წებო, უბრალო ფანქარი, საშლელი, სახაზავი, საღებავები, ფუნჯები, ფერადი ქაღალდები.

ტერმინები

თეჯირი, სცენა

ბაკვეთილის გეგმა

1. შესავალი საუბარი 5 წთ;
2. პრაქტიკული სამუშაო 25 წთ;
3. ნამუშევართა წარდგენა 5 წთ.

ბაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი ეკითხება მოსწავლეებს, ყოფილან თუ არა ისინი თოჯინების თეატრში, რომელი თეატრი იყო ეს, ან უნახავთ თუ არა თოჯინური წარმოდგენები ტელევიზიით ან კინოში, რა სპექტაკლი ნახეს, რა შინაარსის იყო პიესა, ვინ იყვნენ მთავარი პერსონაჟები, როგორი თოჯინები განასახიერებდნენ მათ და ა.შ. მასწავლებელი ესაუბრება ბავშვებს იმაზე, რომ არსებობს პატარა, „მინი-თეატრებიც“, და რომ ასეთის მოწყობა კლასში სავსებით რეალურია, მაგრამ ამისთვის მნიშვნელოვანი სამუშაოს ჩატარება იქნება საჭირო.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მასწავლებელი და მოსწავლეები ადგენენ გეგმას: რა უნდა გაკეთდეს და როგორი თანმიმდევრობით. პირველ რიგში საჭირო იქნება თვით „თეატრი“, რომელშიც გაიმართება წარმოდგენა. მასწავლებლის დახმარებით მოსწავლეები აწყობენ ასეთი „თეატრს“, რომლის შექმნის რამდენიმე მარტივი ვარიანტი არსებობს: შეიძლება კლასში ჩამოიკიდოს „ფარდა“, რომლის უკანაც „მსახიობები“ იდგებიან.

მეორე ვარიანტი არის მაგიდაზე დასადგმელი თეჯირი („შირმა“), რომელიც მუყაოსაგან გამოიჭრება (იხ. ელექტრონული რესურსი). იგი სამ ნაწილადაა მოკეცილი. წინა ნაწილში შესაფერის სიმაღლეზე გამოჭრილი უნდა იყოს მართკუთხედი, ანუ „სცენა“, სადაც თოჯინები იმოქმედებენ. „თეატრი“ უნდა გაფორმდეს: მოიხატოს, ან გადაეკრას ფერადი ქაღალდი, მიეწებოს რაიმე დეკორატიული დეტალები. შეიძლება აგრეთვე „სცენის“ ორივე მხარეს ღამაზი ფარდების მიმაგრება.

რეფლექსიის ფაზა

მასწავლებელი და მოსწავლეები განათავსებენ მზა თეჯირს გამოსაჩენ ადგილზე და საუბრობენ იმაზე, თუ რა სამუშაო უნდა შესრულდეს მომავალში: მომდევნო გაკვეთილზე უნდა შეირჩეს პიესა, მოიფიქრონ და შეასრულონ დეკორაციები.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეს ვაფასებთ იმის მიხედვით, თუ როგორ შეუძლია მას გამოავლინოს:

- გუნდური მუშაობის უნარები;
- დეკორატიული და კომპოზიციური უნარები (მარტივ დონეზე).

46. თოჯინების თეატრი (ბაკვეთილი II) – (გუნდური აქტივობა)

მიზნები: პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე განგავითაროთ მოსწავლეთა გუნდური მუშაობის უნარ-ჩვევები, ორგანიზაციული და შემოქმედებითი უნარები.

ამოცანები: მოსწავლეები მასწავლებლის დახმარებით ამზადებენ დეკორაციებს და თოჯინებს.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).3, ს.გ.დაწყ.(I).4.

ინტეგრირება

ქართული ენა

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

მასალა მოსწავლეთათვის:

მუყაო, მაკრატელი, წებო, უბრალო ფანქარი, საშლელი, სახაზავი, საღებავები, ფუნჯები, ფერადი ქაღალდები.

გაკვეთილის გეგმა

1. შესავალი საუბარი 5 წთ;
2. პრაქტიკული სამუშაო 25 წთ;

3. ნამუშევართა წარდგენა 5 წთ.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი და მოსწავლეები კითხულობენ არჩეულ პიესას და მსჯელობენ იმაზე, როგორი დეკორაციები და თოჯინები გააკეთონ.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

შემდეგ მოსწავლეები იყოფიან ჯგუფებად. ზოგი ჯგუფი ხატავს დეკორაციებს ნებისმიერი მასალით – გუაშის საღებავებით, ფერადი ფანქრებით, პასტელით. დეკორაციების ზომა უნდა შეესაბამებოდეს „სცენის“ - თეჯირში ამოჭრილი მართკუთხა სივრცის ზომას, რომლის უკანაც უნდა განთავსდეს იგი. თითო დეკორაციას თითო ჯგუფი ხატავს (სასურველია, რომ დეკორაციების რაოდენობა სამს არ აღემატებოდეს). სხვა ჯგუფები აკეთებენ მარტივ თოჯინებს. მათ შესასრულებლად მრავალი საინტერესო ხერხი არსებობს (იხ. ელექტრონული რესურსი): ქაღალდზე დახატული, გამოჭრილი და ჩხირზე დამაგრებული თოჯინები, პლასტმასის კოვზების, ნაყინის ჯოხებისა და ფანქრებისაგან დამზადებული თოჯინები, ქაღალდის პატარა ცილინდრები, რომლებზეც სახეებს და თმებს ხატავენ და თითებზე იცვამენ.

რეფლექსიის ფაზა

მოსწავლეები და მასწავლებელი ათვალიერებენ დეკორაციებს და თოჯინებს და მსჯელობენ მათ შესახებ. მათ ინახავენ კლასში იმ დღემდე, როდესაც წარმოდგენაა დანიშნული.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლე უნდა შეაფასოს იმის მიხედვით, თუ როგორ შეუძლია მას გამოავლინოს:

- გუნდური მუშაობის უნარები;
- ფანტაზია და წარმოსახვა;
- პრაქტიკული უნარები (მარტივ დონეზე).

47. ჩვენი კლასის მუზეუმი

მიზნები: საკლასო ღონისძიებაში მონაწილეობის საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა გუნდური მუშაობის უნარ-ჩვევები, ორგანიზებულობა, პასუხისმგებლობა და შრომისმოყვარეობა.

ამოცანები: მოსწავლეები აწყობენ საკლასო „ხელოვნების მუზეუმს“.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).3, ს.გ.დაწყ.(I).4.

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

მასალა მოსწავლეთათვის:

ნამუშევრები მოსწავლეთა პორტფოლიოებიდან, მუყაო, წებო, ძაფი ან ზონრები და სკოტჩი ჩარჩოებისთვის და საკიდებისთვის.

ტერმინები

ექსპონატი, ექსპოზიცია

გაკვეთილის გეგმა

1. შესავალი საუბარი 5 წთ;
2. პრაქტიკული სამუშაო 20 წთ;
3. ნამუშევართა წარდგენა 10 წთ.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი და მოსწავლეები საუბრობენ იმაზე, რომ მუზეუმი არის დაწესებულება, სადაც ინახავენ განსაკუთრებით მნიშვნელოვან ნივთებს, უფლიან მათ და აჩვენებენ დამთვალიერებლებს. მასწავლებელი ეკითხება მოსწავლეებს, ყოფილან თუ არა ისინი მუზეუმში, რა მუზეუმი იყო ეს, სად მდებარეობდა, რა იყო იქ გამოფენილი (მაგ. ისტორიული ნივთები, სამეცნიერო ექსპონატები ან ხელოვნების ნაწარმოებები). მოსწავლეები ყვებიან, რა ნახეს მუზეუმში და რამ დააინტერესათ ყველაზე მეტად. შემდეგ მასწავლებელი სთავაზობს მოსწავლეებს, მოაწყონ საკუთარი „ხელოვნების მუზეუმი“ კლასში, რისთვისაც შეიძლება გამოყენებულ იქნას ნამუშევრები მათი პორტფოლიოებიდან

შინაარსის რეალიზების ფაზა

ბავშვები მასწავლებლის დახმარებით აწყობენ ექსპოზიციას. ისინი გადაარჩევენ გამოსაფენად ნამუშევრებს და იწყებენ მათ მოწესრიგებას – უკეთებენ ელემენტარულ ჩარჩოებს და საკიდებს – ნამუშევრებს აწებებენ სახატავ ფურცელზე ოდნავ (4-10 მმ.-ით) დიდ ფერად ფურცლებზე და უკნიდან სკოტჩით აწებებენ საკიდებს (ძაფი, ქაღალდის სამაგრები). ასევე ამზადებენ წარწერებს, რომლებიც დაწებდება „ჩარჩოზე“ და არა ნამუშევარზე. გამოფენისთვის ნამუშევრების გადარჩევაში მონაწილეობს ყველა ერთად – ბავშვები მსჯელობენ, რისი გამოფენა ღირს და რისი არა, როგორ გაანაწილებენ ნამუშევრებს, რა რას მოუხდება. მომზადების პროცესში მოსწავლე გამოხატავს ინიციატივას, გამოთქვამს

იდევს, დასახავს ამოცანის გადაჭრის გზას და მეთოდს, ანაწილებს ფუნქციებს. ბავშვები მასწავლებელთან ერთად მოიფიქრებენ შესავალ სიტყვას (მისაღმებას), რომლის წარმოთქმასაც აუდიტორიის (მშობლების) წინაშე რომელიმე მათგანი ითავებს.

რეფლექსიის ფაზა

მასწავლებელმა უნდა უზრუნველყოს კლასში კეთილგანწყობილი ატმოსფერო და მიაქციოს ყურადღება, რომ მოსწავლეებმა მეგობრის ნამუშევრებზე აზრის გამოთქმის დროს შეინარჩუნონ კეთილგანწყობა და ტაქტი. სასურველია, ყურადღება გამახვილდეს ნამუშევრების დადებით მხარეებზე.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეს ვაფასებთ იმის მიხედვით, თუ როგორ შეუძლია მას გამოავლინოს:

- ჯგუფური და გუნდური მუშაობის უნარ-ჩვევები;
- ორგანიზაციული უნარ-ჩვევები.

48. ორნამენტიანი ჩარჩო

მიზნები: პრაქტიკული აქტივობის შესრულების საფუძველზე განვავითაროთ მოსწავლეთა შემოქმედებითობა, პრაქტიკული უნარ-ჩვევები და ხელის მოტორიკა.

ამოცანები: მოსწავლეები ეუფლებიან ახალ ტექნიკას: რელიეფური ორნამენტების შექმნას სხვადასხვა სასურველი მასალის მეშვეობით.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).2, ს.გ.დაწყ.(I).4.

მასალა მოსწავლეთათვის:

თხელი მუყაო, მაკრატელი, გრაფიტის ფანქარი, სახაზავი, პლასტილინი, თიხა ან წებო პეპი, გუაშის ბრინჯაოსფერი საღებავი, ფუნჯი, სკოჩი.

გაკვეთილის გეგმა

1. შესავალი საუბარი. 5 წთ;
2. პრაქტიკული სამუშაო. 25 წთ;
3. ნამუშევართა წარდგენა. 5 წთ.

გაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი და მოსწავლეები იხსენებენ ტერმინს „ორნამენტი“, რომელიც უკვე ნასწავლი აქვთ. შემდეგ ისინი საუბრობენ იმაზე, თუ როგორ ჩარჩოებში არის ხოლმე ჩასმული სურათები მუზეუმებში (ორნამენტით შემკული, ფართო,

მდიდრული, მოჩუქურთმებული, მოოქროვილი). მასწავლებელი ეკითხება მოსწავლეებს, როგორ მოსწონთ ასეთი ჩარჩოები, რისთვის არის ისინი საჭირო. მასწავლებელი სთავაზობს მოსწავლეებს, თავად გააკეთონ დეკორატიული ჩარჩო თავიანთი ნახატებისთვის.

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მოსწავლეები მასწავლებლის დახმარებით თხელი მუყაოსაგან გამოჭრიან ისეთი ზომის ჩარჩოს, რომელიც შესაფერისი იქნება შერჩეული ნამუშევრისთვის. ამისთვის მოსწავლეები წინასწარ დაადებენ ამ ნამუშევარს მუყაოს ფურცელზე და შემოავლებენ მას ფანქარს, შემდეგ კი ამოჭრიან მუყაოს ამ კონტურის შიგნით, ხაზამდე 1 -1,5 სმ-ის დაშორებით. შემდეგ მოსწავლეები ფანქრით დახატავენ ჩარჩოზე ორნამენტს. შემდეგ რომელიმე სასურველი მასალით – თიხით, პლასტილინით ან წებო პვა-თი აკეთებენ მოცულობრივ გამოსახულებას ნახატის შესაბამისად. თუ გამოიყენება წებო, მაშინ თავსახურში აკეთებენ ნახვრეტს და ბოთლზე დაჭერით იქიდან გადმოსულ წებოს ზოლს ორნამენტის ხაზზე უსვამენ. (იხ. ელექტრონული რესურსი). აქ საჭიროა სიფრთხილე, რომ ტუბიდან გადმოსული წებოს მრგვალი მილისებური რელიეფური ფორმა შემთხვევით არ გაფუჭდეს. როდესაც მასალა (თიხა, პლასტილინი ან წებო) მზად იქნება, მივიღებთ ამოზურცულ რელიეფურ ორნამენტს, რომელიც უნდა შეიღებოს ბრინჯაოსფერი გუაშის საღებავით ან ოქროსფერი სპრეით. მზა ჩარჩოებს უკანა მხრიდან სკოჩით დაემაგრება ნახატები. შეიძლება აგრეთვე მიეწებოს ჩამოსაკიდებელი ყუნწი, ან მუყაოს გრძელი საყრდენი ზოლი ჩარჩოს მაგიდაზე დასაყენებლად.

რეფლექსიის ფაზა

მუშაობის დასრულების შემდეგ მოსწავლეები კლასში გამოფენენ თავიანთ ნამუშევრებს. მასწავლებელი და ბავშვები საუბრობენ მათ შესახებ და უზიარებენ ერთმანეთს აზრებს.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლე უნდა შეეაფასოთ იმის მიხედვით, თუ როგორ შეუძლია მას გამოავლინოს:

- ფანტაზია და წარმოსახვა;
- პრაქტიკული უნარები (მარტივ დონეზე).

49. შიშაჯამებული ბაკვეთილი – ინტელექტუალური თამაში

მიზნები: მოსწავლეთა მიერ ათვისებული ცოდნისა და უნარ-ჩვევების შემოწმება.

ამოცანები: მოსწავლეები მონაწილეობას იღებენ ინტელექტუალურ თამაშში „უპასუხე შეკითხვაზე“.

სტანდარტთან შესაბამისობა

ს.გ.დაწყ.(I).3, ს.გ.დაწყ.(I).4.

მასალა/რესურსები მასწავლებლისთვის

შესაფერისი რეპროდუქციები, მაგ, სეზანის რომელიმე ნატურმორტი, ბრაკის ან პიკასოს პეიზაჟი, აგრეთვე გოგენის „ქალი მანგოს ნაყოფით“ ან „ქალი ყვავილით“.

ბაკვეთილის გეგმა

1. შესავალი საუბარი 10 წთ;
2. საკონტროლო აქტივობა „უპასუხე შეკითხვებზე“ 20წთ;
3. შედეგების ანალიზი 5 წთ.

ბაკვეთილის მსვლელობა

გამოწვევის ფაზა

მასწავლებელი ესაუბრება მოსწავლეებს იმის შესახებ, თუ რა შეისწავლეს მათ, რომელ ტერმინებს გაეცნენ, რომელი მხატვრების ნამუშევრები დაათვალიერეს, რა ახალ ტექნიკებს და უნარ-ჩვევებს დაეუფლნენ: მაგ., მათ იციან ფერადი ფანქრებით, აკვარელის და გუაშის საღებავებით და პლასტილინით მუშაობის ძირითადი (მარტივი) ხერხები, შეუძლიათ ფერადი ქაღალდის და სხვა შესაფერისი მასალის გამოჭრით და დაწებებით ბრტყელი ან მოცულობრივი ნამუშევრების შექმნა და არატრადიციული მასალების და ტექნიკების გამოყენება (მაგ. წებოსაგან გაკეთებული რელიეფური ორნამენტების გაკეთება, მარილის ხმარება საღებავთან ერთად, პლასტილინის ბრტყელი სურათები და სხვ.).

შინაარსის რეალიზების ფაზა

მასწავლებელი ატარებს თამაშ-ვიქტორინას „უპასუხე შეკითხვაზე“: იგი ჰყოფს კლასს რამდენიმე ჯგუფად და უსვამს მათ შეკითხვებს განვლილი მასალიდან, მაგალითად, „რა არის არქიტექტურა?“ „რა არის ილუსტრაცია?“ „რა არის „ესტამპი“?“ „რა არის კონტური?“ „ჩამოთვალეთ ცისარტყელას ფერები“, აგრეთვე ეკითხება, თუ რას ნიშნავს „ორნამენტი“, სთხოვს, ჩამოთვალონ მათთვის ნაცნობი გეომეტრიული ფორმები და ა.შ. შემდეგ იგი უჩვენებს მოსწავლეებს შესაფერისი რეპროდუქციებს, და სთავაზობს მათ, დეტალურად აღწერონ ისინი, აღნიშნონ და მიუთითონ, სად როგორი ხაზებია გამოყენებული, სად რა ფერებს ხმარობს მხატვარი, რომელი დეტალები შეიძლება მივამსგავსოთ გეომეტრიულ ფორმებს.

ჯგუფები პასუხობენ ერთმანეთის მიყოლებით, ისინი თითო ქულას (ვარსკვლავს, გულს, ყვავილს) იღებენ სწორ პასუხში, თუ პასუხი არასწორია, ამავე კითხვას მეორე ჯგუფი პასუხობს. მასწავლებელი აქცევს ყურადღებას, რომ პასუხები თავის დროზე იყოს გაცემული, არ იყოს ადგილიდან წამოძახებები და წესების დარღვევა.

მეორე ეტაპზე მასწავლებელი აჩვენებს რომელიმე კუბისტი მხატვრის, მაგ., ბრაკის ან პიკასოს პეიზაჟს (რეპროდუქციაზე აუცილებლად უნდა იყოს შენობები) და სვამს იმავე ტიპის შეკითხვებს.

მესამე ეტაპზე მასწავლებელი აჩვენებს მოსწავლეებს რომელიმე პორტრეტს, სადაც მკაფიოდ ჩანს ხაზები, ფერები და ფორმები, მაგ., გოგენის „ქალი მანგოს ნაყოფით“ ან „ქალი ყვავილით“ და სვამს იმავე ტიპის შეკითხვებს.

ამის შემდეგ თამაშის შედეგები ჯამდება, იგებს ის ჯგუფი, რომელსაც მეტი ქულა აქვს მოგროვილი.

რეფლექსიის ფაზა

მასწავლებელი და მოსწავლეები საუბრობენ ჩატარებულ თამაშზე და აფასებენ მიღებულ შედეგებს. მოსწავლეები გამოთქვამენ საკუთარ აზრს იმის შესახებ, თუ რამდენად კარგად გამოავლინეს მათ მიღებული ცოდნა და რა უნდა გააკეთონ იმისთვის, რომ ეს ცოდნა კიდევ უფრო გაღრმავდეს (მაგ. იარონ მუზეუმებსა და სამხატვრო გალერეებში), ათვალიერონ რეპროდუქციების ალბომები და სხვ.

შეფასების კრიტერიუმები

მოსწავლეებს ვაფასებთ თამაში-ვიქტორინის მსვლელობის დროს გამოვლენილი ცოდნისა და უნარების მიხედვით.

შეფასება

მოსწავლის შეფასების მიზანი

მოსწავლის შეფასების მიზანია სწავლა-სწავლების ხარისხის მართვა, რაც გულისხმობს სწავლის ხარისხის გაუმჯობესებაზე ზრუნვასა და კონტროლს.

მოსწავლის აკადემიური მიღწევა ხშირად და მრავალმხრივად უნდა შეფასდეს, რაც ხელს შეუწყობს მოსწავლეთა განვითარებას, მათი შესაძლებლობების გამოვლენასა და სხვადასხვა პოტენციალის მქონე მოსწავლეთათვის თანაბარი პირობების შექმნას.

შეფასების სახეები

სკოლაში გამოიყენება ორი ტიპის შეფასება: განმსაზღვრელი და განმავითარებელი.

განმსაზღვრელი შეფასება აკონტროლებს სწავლის ხარისხს, ადგენს მოსწავლის მიღწევის დონეს ეროვნული სასწავლო გეგმით განსაზღვრულ მიზნებთან მიმართებაში. განმსაზღვრელ შეფასებაში იწერება ქულა.

განმავითარებელი შეფასება აკონტროლებს თითოეული მოსწავლის განვითარების დინამიკას და ხელს უწყობს სწავლის ხარისხის გაუმჯობესებას. განმავითარებელი შეფასებისას მასწავლებელი მოსწავლეთა საქმიანობას ამოწმებს არა მათი მიღწევის დონის განსასჯელად და ქულების დასაწერად, არამედ მათ დასახმარებლად. მასწავლებელი აკვირდება თითოეულ მოსწავლეს სწავლის პროცესში, სწავლობს მათ საჭიროებებს, რათა თითოეულ მათგანს მაქსიმალურად შეუწყოს ხელი წინსვლაში. ასეთ კონსტრუქციულ სასწავლო გარემოში მოსწავლეებს არ აფერხებთ მარცხის/წარუმატებლობის შიში და ნებისმიერ შემთხვევაში მასწავლებლის რჩევისა და მხარდაჭერის იმედი აქვთ. ცოდნის დონის მიუხედავად, მოსწავლეები იძენენ ახალ ცოდნას, ამდიდრებენ გამოცდილებას და იუმჯობესებენ უნარებს.

განმავითარებელი შეფასების პროცესში უნდა ჩაერთოს მასწავლებელიც და მოსწავლეებიც. მასწავლებლის დახმარებით, მოსწავლეები თავადაც უნდა ცდილობდნენ, დაადგინონ საკუთარი მოთხოვნილებები, გამოავლინონ ძლიერი და სუსტი მხარეები, შემაფერხებელი ფაქტორები. ამგვარ პროცესებში მოსწავლეების ჩართვა თვითშეფასებისა და თვითგანვითარების უნარებს აყალიბებს და ზრდის მათ ქმედითუნარიანობასა და პასუხისმგებლობას.

მნიშვნელოვანია, აღვნიშნოთ, რომ განმავითარებელი შეფასების შემთხვევაში, მოსწავლე ფასდება საკუთარ თავთან, საკუთარ მიღწევებთან

მიმართებით, რაც მას საშუალებას აძლევს, იგრძნოს წინსვლა და ირწმუნოს, რომ შეუძლია სიძნელეთა ეტაპობრივად გადალახვა.

განმავითარებელი შეფასებისას გამოიყენება ისეთი საშუალებები, როგორიცაა სიტყვიერი კომენტარი, რჩევა-დარიგება, დაკვირვების ფურცელი, თვითშეფასებისა და ურთიერთშეფასების სქემა, ცოდნის ათვისების ან უნარის განვითარების ეტაპების აღმნიშვნელი დონეები (მაგ., ათვისებულია/ფლობს, ათვისების/დაუფლების პროცესშია, ასათვისებელია/დასაუფლებელია). ათვისების თუ ფლობის დონეებით შედგენილი შეფასების ან თვითშეფასების სქემები მასწავლებელსაც და მოსწავლესაც საშუალებას აძლევს, დინამიკაში დაინახოს კონკრეტული ცოდნის თუ უნარის ათვისების პროცესი.

შეფასება სახვით და გამოყენებით ხელოვნებაში

შეფასება სწავლების განუყოფელი ნაწილია და შემოწმების მთლიანი პროცესის შედეგს წარმოადგენს. შედეგზე ორიენტირებული სწავლების პრინციპების შესაბამისად, იგი უნდა ეყრდნობოდეს მოსწავლის მიერ გამოვლენილ სასწავლო შედეგებს, სადაც თეორიულ ცოდნასთან შედარებით („რა იცის მოსწავლემ“) უპირატესობა ენიჭება პრაქტიკულ ცოდნას, ანუ უნარ-ჩვევებს („რა შეუძლია მისწავლეს“).

სასწავლო შედეგები სახვითი და გამოყენებითი ხელოვნების დარგში ფართო შესაძლებლობებს იძლევა საესესმენტო ინფორმაციის შეგროვებისათვის, რისთვისაც ამ დარგში მრავალფეროვანი ხერხები და საშუალებები არსებობს. მაგალითად:

- პერიოდული საკლასო და სასკოლო გამოფენები;
- პორტფოლიოები და პრაქტიკული სავარჯიშოების ალბომები;
- ნამუშევრები;
- მასწავლებლის წიგნაკი საინფორმაციო ჩანაწერებისათვის, სადაც ასახული იქნება ყოველი მოსწავლის მიერ განვლილი გზა;
- ტესტები. მას შეიძლება მრავალგვარი ფორმა ჰქონდეს: კითხვარი, დაუმთავრებელი წინადადებების დასრულება, კროსვორდი, ხელოვანის (ან ნამუშევრის, ეპოქის, სტილის, ქვეყნის) ამოცნობა და სხვ. (ამ ტიპის ტესტების ნიმუშები იხილე მოსწავლის სახელმძღვანელოს დასკვნით ნაწილებში);
- კითხვარები;

- მსჯელობა საკუთარ და სხვათა ნამუშევრებზე;
- დისკუსია;
- პრეზენტაცია.

ეს ხერხები გვაძლევს საშუალებას შევაგროვოთ საკმარისი ინფორმაცია მოსწავლეთა შეფასებისათვის სახვითი და გამოყენებითი ხელოვნების დარგში და, რაც მნიშვნელოვანია, შევაფასოთ არა მარტო ერთი კონკრეტული ნამუშევარი, არამედ ავსახოთ მოსწავლის შემოქმედებითი და გონებრივი ზრდის პროცესი, გამოვავლინოთ ის სფეროები, სადაც მოსწავლე წარმატებულია ან ნაკლებად წარმატებული და დავსახოთ ნაკლოვანებათა დაძლევის გზები. ამერიკელი ედუკატორი მარვინ ბარტელი თავის ნამუშევრებში აღნიშნავს, რომ მასწავლებელი სისტემატურად უნდა აღნუსხავდეს მოსწავლის განვითარების პროცესს მსგავსი ტიპის შეფასების რუბრიკების მეშვეობით:

დამატებითი მასალა

თამაშზე დაფუძნებული სწავლება

ცნობილი ამერიკელი მეცნიერი ჯონ დიუი⁴ ერთ-ერთი პირველთაგანი იყო, ვინც ესთეტიკური აღზრდის პროცესში თამაშის როლის მნიშვნელოვნებას აღნიშნავდა. დღეს ეს იდეა უკვე ფართოდაა გავრცელებული არა მარტო მოზარდთა, არამედ ზრდასრულთა განათლების სფეროშიც კი.

ამერიკელი მეცნიერი **მარკ პრენსკი** თავის სტატიაში „თამაშით მოტივაცია, ანუ 21-ე საუკუნის სასწავლო რევოლუცია“ წერს:

„ყოველგვარი სწავლების მთავარი პრობლემა, იქნება ეს სწავლება საკლასო ოთახში, ქსელში (online), დისტანციურად და ა.შ., არის მოსწავლეთა **მოტივაციის** შენარჩუნება იმ დონეზე, რომელიც უზრუნველყოფს მათ „მიბმას“ სასწავლო პროცესზე შესაბამისი პერიოდის ბოლომდე – სასწავლო წლის, გაკვეთილის, სესიის, კურსის, სემესტრის და ა.შ. რატომ არის მოტივაციის პრობლემა ასე მნიშვნელოვანი? იმიტომ, რომ ყოველგვარი სწავლა მოითხოვს ძალისხმევას,

⁴ John Dewey, Evelyn Dewey, *Schools of Tomorrow*, Dutton, 1962, p. 103-131

ადამიანები კი იშვიათად აკეთებენ ამას უმოტივოდ. განათლების სამყაროში მოტივაციის უზრუნველყოფა მასწავლებლის ერთ-ერთი ტრადიციული როლია. მასწავლებლებს ხშირად აფასებენ და იმასსოვრებენ იმის მიხედვით, თუ რამდენად კარგი მოტივატორები იყვნენ ისინი. და სანამ არსებობენ მასწავლებლები, ეს საკითხი არასოდეს დაკარგავს აქტუალობას. მაგრამ განა შესანიშნავი არ იქნება, თუ მოსწავლის მოტივაციას **თავად სწავლის პროცესიც** გამოიწვევს, თუნდაც მასწავლებელი სულაც არ იყოს კლასში?“. ⁵

ამავე მოსაზრებას იზიარებს მრავალი თანამედროვე მკვლევარი, მაგ.: „ჩვენ უკეთ ვსწავლობთ მაშინ, როცა სწავლა სიამოვნებას გვანიჭებს“ („დაჩქარებული სწავლა 21-ე საუკუნეში“, კროუზი, მ.ჯ.ნიკოლი),⁶ „თამაშის როლი განათლების სფეროს შინაგან მოტივაციასთან მიმართებით ორგეარია. პირველი: შინაგანი მოტივაცია იწვევს ერთჯერადი გამოცდილების გამეორებისკენ მისწრაფებას. მეორე, გართობამ შეიძლება გამოიწვიოს მოსწავლეთა მოტივაცია ისეთ აქტივობებში ჩაბმისაკენ, რომლების შესრულების გამოცდილება მათ ჯერ არ გააჩნიათ“ („თამაში არის სწავლა: თამაშის პედაგოგიური როლი სწავლის პროცესში“, ქ. ბისონი და ჯ. ლაკნერი). ⁷

სწორედ ის მოსაზრება, რომ ძლიერი მოტივაციის შემთხვევაში სწავლის პროცესი უფრო სწრაფი და შედეგიანია, დაედო საფუძვლად მ. პრენსკის მიერ ჩამოყალიბებულ „თამაშზე დამყარებული სწავლების“ თეორიასა და პრაქტიკას. დღესდღეობით მის მიერ შექმნილი საწავლო კომპიუტერული თამაშები ფართოდ გამოიყენება მრავალი საგნის სწავლებისას.

რას გვაძლევს თამაშზე დაფუძნებული სწავლების მეთოდი

- ქმნის მოსწავლეთა სწავლის მოტივაციას;
- იწვევს მოსწავლეთა უფრო ღრმა ჩართვას სასწავლო მასალის დაუფლების პროცესში;
- უბიძგებს მოსწავლეებს შეცდომებზე სწავლისკენ.

თამაშზე დაფუძნებული სწავლების მახასიათებლები

სწორად შედგენილი საგანმანათლებლო თამაში:

- ანიჭებს სასწავლო პროცესს მიმზიდველ ხასიათს;

⁵ Marc Prensky, **The Motivation of Gameplay or, the REAL 21st century learning revolution.**

⁶ Colin Rose, Malcolm J. Nicholl, **Accelerated Learning for the 21st Century.**

⁷ C. Bisson, J. Luckner, **Fun in Learning: The Pedagogical Role of Fun in Adventure Education**”

- ქმნის კლასში ცოცხალ, ხალისიან ატმოსფეროს;
- იწვევს მოსწავლეთა კლასგარეშე სწავლის მოტივაციას.

სასწავლო აქტივობა, როგორც თამაში

არის რამდენიმე ელემენტი, რომელიც განსაზღვრავს სასწავლო აქტივობას, როგორც თამაშს, ანუ ამ ელემენტების არსებობის შემთხვევაში ჩვენ შეგვიძლია განვიხილოთ აქტივობა, როგორც თამაში. ეს ელემენტებია:

- **შეჯიბრი:** ანგარიშის მომენტი და/ან მოგების შესაძლებლობა, რომელიც წარმოშობს მოთამაშეთა მოტივაციას და განაპირობებს მათი მოქმედებების შეფასების შესაძლებლობას. აღსანიშნავია, რომ არ არის მაინც და მაინც აუცილებელი მოთამაშეთა ერთმანეთთან შეჯიბრი: მრავალ თამაშში მოსწავლეები მოქმედებენ გუნდურად რაიმე წინააღმდეგობის გადასაღახად.
- **ჩართულობა:** საკმარისია თამაშში ჩაბმა, და მოსწავლეს თავად აღარ სურს მისი შეწყვეტა, სანამ თამაში არ დამთავრდება (1992წ. მეცნიერებმა მ.რ. ლეპერმა და დ.ი. კორდობამ თავის ნაშრომში „სწავლის წყურვილი: შინაგანი მოტივაციის სასწავლო შედეგები“⁸ მსგავსი ტიპის ფენომენს „შინაგანი მოტივაცია“ უწოდეს).
- **მომენტალური უკუგება/ჯილდო:** მოთამაშეები აღწევენ გამარჯვებას ან აგროვებენ ქულებს მაშინათვე, როგორც კი მიზანი მიღწეულია.

ეს ელემენტები უკავშირდება გაკვეთილის გეგმის შემდეგ ელემენტებს:

- **მიზნები:** ნებისმიერი თეორიული თუ პრაქტიკული გაკვეთილი ეფუძნება განსაზღვრულ მიზანს, ანუ იმას, თუ რა ცოდნასა და უნარ-ჩვევებს უნდა დაეუფლოს მოსწავლე გაკვეთილის განმავლობაში.
- **მოტივაცია:** საგანი შეიცავს საინტერესო თემებს. მასწავლებელი ახდენს მოსწავლეთა მოტივაციას იმ კავშირების ხაზგასმით, რომელიც არსებობს საგნის შინაარსსა და მოსწავლეთა ყოველდღიურ ცხოვრებას შორის.
- **შეფასება:** კარგი სწავლის შედეგად იზრდება მოსწავლის ცოდნა და შესაძლებლობები, რაც წარმოიჩინდება დადგენილი შეფასების (ნიშნების, ქულების და სხვ.) შესაბამისად.

⁸ A desire to be taught: Instructional consequences of intrinsic motivation. M.R. Lepper, D.I. Cordova 1992

ზოგადი მითითებები სასწავლო პროცესში თამაშების გამოყენებისთვის

იმისთვის, რომ მოვახდინოთ თამაშის წარმატებული ინტეგრაცია გაკვეთილის მსვლელობაში, საჭიროა წინასწარ გავითვალისწინოთ შემდეგი მომენტები:

- მოიფიქრეთ, თუ როგორ მიაწოდებთ მოწაფეებს „საყრდენ წერტილებს“ გაკვეთილში დასახული მიზნების მისარწევად;
- მოიფიქრეთ, რა ჯილდოს მიიღებს გამარჯვებული;
- მოამზადეთ თამაშისთვის საჭირო რესურსები;
- შეამოწმეთ თამაში კლასში მის გამოყენებამდე.

თამაშების იდეები მსთეტიკური აღზრდის სფეროსათვის (1-6 კლ.)

„ჯადოსნური მინდორი“.

ამ თამაშის მიზანია განვლილი მასალის (ტერმინების, სახელების, სახელწოდებების და სხვ.) განმეორება, მეხსიერებაში აღდგენა და ახალი მასალის უფრო სწრაფად და იოლად დამახსოვრება.

თამაშის მსვლელობა

მოსწავლეები იყოფიან 2, 3 ან 4 ჯგუფად – იმის შესაბამისად, თუ რამდენი მოსწავლეა კლასში. გუნდების წევრები ერთად უნდა იხდნენ.

წამყვანი (მასწავლებელი ან არჩეული მოსწავლე) მოიფიქრებს რომელიმე სიტყვას განვლილი მასალიდან (მაგ., ხელოვანის სახელს, ნაწარმოებს, ტერმინს და სხვ.) და დაწერს დაფაზე იმდენ ტირეს, რამდენი ასოცაა ჩაფიქრებულ სიტყვაში (უმჯობესია, დავალება ერთი სიტყვისაგან შედგებოდეს). წამყვანს შეუძლია დაასახელოს, რა სფეროდანაა მოცემული სიტყვა (მაგ., „XVII საუკუნის მხატვარი“, „ქანდაკება“, „მითოლოგიური პერსონაჟი“, „არქიტექტურული ძეგლი“ და სხვ.), შეუძლია არ დაასახელოს – იმის მიხედვით, თუ როგორი იყო შეთანხმება.

პირველ გუნდს ეძლევა უფლება ჯერ დაასახელოს მთელი სავარაუდო სიტყვა. გუნდის წევრები თათბირობენ და თუ აქვთ ვარიანტი (მაგ., „რუბენსი“, „ბადროს მტყორცნელი“, „ჯვარი“, „ათენა“) ერთ-ერთი წევრი მას ხმამაღლა ასახელებს. თუ პასუხი სწორია, თამაშის ეს რაუნდი დამთავრდა, თუ არა – გუნდს აქვს უფლება, დაასახელოს ერთი ასო. თუ ეს ასო მართლაც შედის მოცემულ სიტყვაში, წამყვანი მას ჩაწერს შესაბამის ადგილზე და გუნდს აქვს უფლება დაასახელოს შემდეგი ასო. თუ ასო სწორედ ვერ დასახელდა, თამაშის ჯერი გადადის შემდეგ გუნდზე და

ყველაფერი მეორდება: ჯერ მათ აქვთ უფლება დაასახელონ მთელი სიტყვა, შემდეგ – ერთი ასო. სწორი პასუხის შემთხვევაში გუნდი აგრძელებს თამაშს, არასწორის შემთხვევაში კი ჯერი მესამე გუნდზე გადადის.

მოგებულია ის გუნდი, რომელიც პირველი დაასახელებს სწორ სიტყვას. ამის შემდეგ იწყება შემდეგი რაუნდი (შეიძლება იმდენი რაუნდის თამაში, რამდენიც სასურველია, ან რამდენის საშუალებაც არის, მაგრამ უმჯობესია, ითამაშონ მინიმუმ იმდენი რაუნდი, რამდენი ჯგუფიც არის ჩაბმული თამაშში, რათა მოგების თეორიული შანსი ყველას ქონდეს). ახალ რაუნდს მოგებული გუნდი იწყებს.

შეფასება

შეფასების მოცემული სისტემა დაახლოებითია და მასწავლებელს შეუძლია, სურვილის შემთხვევაში, შეცვალოს იგი – მაგ., ქულები შეცვალოს ვარსკვლავებით, დააწესოს პრიზები და სხვ.

1. რაუნდის ბოლოს მოგებული გუნდი იღებს 10 ქულას.
2. წესების დარღვევისათვის (კარნახისათვის, პასუხის ჯერის გარეშე თქმისთვის, ადგილიდან წამოძახებისთვის) გუნდს ჯარიმის სახით აკლდება ხუთი ქულა.

თამაში “ცოცხალი სურათები”

მოსწავლეები იყოფიან გუნდებად. მასწავლებელი აძლევს დავალებას გუნდს, წარმოადგინონ ‘ცოცხალი სურათი’, რომელიც ხელოვნების ამა თუ იმ დარგს განასახიერებს. სხვა გუნდების წევრებმა უნდა გამოიცნონ, თუ ხელოვნების რომელი დარგია წარმოდგენილი “ცოცხალ სურათზე”. ბავშვები განასახიერებენ სცენებს თეატრალური წარმოდგენებიდან, ან იმ ცნობილი სურათებიდან, რომლებიც მუზეუმში (ან რეპროდუქციებზე) უნახავთ, (მაგ., დ. ერისთავის „კლასობანა“ ან პიკასოს „გოგონა ბურთზე“), განასახიერებენ რომელიმე ცნობილ ქანდაკებას (მაგ., “ქართლის დედა,” “კიდევაც დაიზრებიან,” “გალაკტიონი,...”), ან წიგნის ილუსტრაციას. თუ მეორე გუნდმა გამოიცნო, რა დარგი ან რომელი ნაწარმოები იყო წარმოდგენილი, მათ ქულა ეწერებათ. სასურველია, რომ წარმოდგენილი იყოს ისეთი რამ, რაც მოსწავლეების უმეტესობისთვის ნაცნობია, მაგალითად, საერთო ექსკურსიის შედეგად.

რესურსები

- კლარკი, ჯ. „ხელოვნების ილუსტრირებული ისტორია“,
ციფშიძე, ა. „ხელოვნების განმარტებითი ლექსიკონი“, 1985.
ამირანაშვილი, შ. „ქართული ხელოვნების ისტორია“,
ბერიძე, ვ. „ძველი ქართული ხუროთმოძღვრება“.
- Joy Evans, Tanya Skelton. *How to Teach Art to Children, Grades 1-6* Teacher ed. Edition
Helen D. Hume, *The Art Teacher's Book of Lists*, Jossey-Bas, 2010
Dewey, John. **How we think**. Lexington, MA: D.C. Heath & Co., (1910).
Dewey, John, Dewey, Evelyn. *Schools of Tomorrow*, Dutton, 1962
Alan Crawford, Wendy Saul, Samuel Mathews and Jim MaKinster, **Teaching And Learning
Strategies For The Thinking Classroom**, Publisher: International Debate Education Association
Anderson, Lorin W. & David R. Krathwohl. *A Taxonomy for Learning, Teaching and
Assessing*. Addison Wesley Longman, Inc., 2001.
Bean, J. *Engaging ideas: The Professor's Guide to Integrating Writing, Critical Thinking and
Active Learning in the Classroom*. San Francisco: Jossey-Bass, 1996.
STEEL, J. L. The Reading and Writing for Critical Thinking Project: A Framework for School
Change. In D. KLOOSTER, J. STEEL, & P. BLOEM (Eds.). *Ideas Without Boundaries*:
International Reading Association. 2001.
Educational Reform through Reading, Writing and Critical Thinking. International Reading
Association. 2001.
Bloom, Benjamin S. *Taxonomy of Educational Objectives. The Classification of Educational
Goals. Handbook I: Cognitive domain*. 1. New York : David Mc Kay Company, Inc., 1956.
Braus, J. Wood, D. *Environmental education in the schools: creating a program that works!* [1994]
North American Association for Environmental Education (USA)
Janson, H. W., *History of Art*, Harry Abrams, Inc. New York, 1974.

კომენტარები პირველი კლასის მასწავლებლის წიგნის ელექტრონულ რესურსზე

I კლასის ელექტრონულ რესურსში მოცემულია კომპიუტერული ფაილები
იმ მხატვართა ნაწარმოებებით, რომლებიც მასწავლებლის წიგნშია ნახსენები და
ხატვის და ძეგლის ვიზუალური ინსტრუქციები (ნაბიჯ-ნაბიჯ), აგრეთვე
ვიდეოგაკვეთილების ელექტრონული მისამართები. ასევე მითითებულია იმ

სასარგებლო საიტების მისამართები, რომლებზეც განთავსებულია მასალები გაკვეთილის დაგეგმვაზე, სახელოვნებო ლექსიკონები და ენციკლოპედიები, ხელოვანთა ბიოგრაფიები და ვიზუალური მასალა და სხვ.

მასწავლებელს შეუძლია ელექტრონული რესურსის მასალები გამოიყენოს საკუთარი საჭიროებისთვის, ან აჩვენოს მმოცემული მასალები მოსწავლეებს პროექტორის ან ბუკის (საბავშვო ლეპტოპის) საშუალებით.

სასარგებლო ელექტრონული საიტების მისამართები:

<http://www.artlex.com>

<http://www.artcyclopedia.com>

http://www.artchive.com/ftp_site.htm

<http://www.theteachersguide.com/Artlessonplans.html>

<http://www.metmuseum.org/>

http://www.getty.edu/education/teachers/building_lessons/guide.html

<http://www.drawingandpaintinglessons.com/>

<http://www.drawinghowtodraw.com/directoryhome.html>

<http://www.scholastic.com/teachers/collection/lesson-planning>

<http://resources.opened.io/plan-lessons/>

ვიდეოგაკვეთილების ელექტრონული მისამართები:

<https://www.youtube.com/watch?v=uzSPddFq7aA&feature=share>

<https://www.youtube.com/watch?v=7mCUVpwiano>

<https://www.youtube.com/watch?v=8sr5Bu14AOU&feature=share>

<https://www.youtube.com/watch?v=88LOeM-b7as>

<https://www.youtube.com/watch?v=vutB4z22W8g&feature=share>

<https://www.youtube.com/watch?v=3s9bGUaVIv4>

<https://www.youtube.com/watch?v=u3AfFMLnZoA&feature=share>

https://www.youtube.com/watch?v=iebQ9cQ5_a8

<https://www.youtube.com/watch?v=UXFB4dhBwvA&feature=share>

<https://www.youtube.com/watch?v=rzxRWTv237M&feature=share>

<https://www.youtube.com/watch?v=MJn4EHHjXi4>

<https://www.youtube.com/watch?v=7jWsSkzSLWU>

პირითადი ტერმინები:

ხელოვნების დარგები და სახეობები: სახვითი ხელოვნება, დეკორატიულ-გამოყენებითი ხელოვნება, კინო, თეატრი, ლიტერატურა, მუსიკა, ქორეოგრაფია, არქიტექტურა.

სახვითი (პლასტიკური) ხელოვნების დარგები:

ფერწერა – დარგი, სადაც გამოსახულება სადებავის მეშვეობით იქმნება.

გრაფიკა – დარგი, რომელშიც წამყვანი მნიშვნელობა ნახატს ენიჭება (მაგ., ფანქრით, ტუშით, ნახშირით და ა.შ.)

ქანდაკება – სხვადასხვა მასალისაგან გამოსახულების ძერწვისა და კვეთის ხელოვნება;

არქიტექტურა – მშენებლობის ხელოვნება

სახვითი (პლასტიკური) ხელოვნების ჟანრები:

პორტრეტი – ადამიანის ან ადამიანთა ჯგუფის გამოსახულება.

პეიზაჟი (ანუ ლანდშაფტი) – სურათი, რომელზეც ბუნების ან ქალაქის ხედია გამოსახული.

ნატურმორტი – ფრანგ. „უსულო ბუნება“, ანუ ნივთების გამომსახველი ჟანრი.

ყოფითი ჟანრი – ყოველდღიური ყოფის ამსახველი ჟანრი.

ისტორიული ჟანრი – ისტორიული პირებისა და მოვლენების ამსახველი ჟანრი.

რელიგიური ჟანრი – რელიგიური სიუჟეტებისა და პერსონაჟების ამსახველი ჟანრი.

მითოლოგიური ჟანრი – მითოლოგიური სიუჟეტებისა და პერსონაჟების ამსახველი ჟანრი.

ანიმალისტური ჟანრი – ცხოველების ამსახველი ჟანრი.

დეკორატიულ-გამოყენებითი ხელოვნების დარგები: ყველა დარგი, რომელიც ქმნის საყოფაცხოვრობო დანიშნულების ნაკეთობებს – ავეჯს, ქსოვილებს, ჭურჭელს, შრომის იარაღებს, ტანსაცმელს, სხვადასხვა სახის მოსართავეებს და სხვ.

სახვითი ხელოვნების პირითადი პრინციპები: მოძრაობა, წონასწორობა, რიტმი, კონტრასტი, ჰარმონია, ერთიანობა, მრავალფეროვნება, სიმეტრია/ასიმეტრია.

სახვითი ხელოვნების ელემენტები: ხაზი, ფერი, ფორმა, მოცულობა, სივრცე, შუქ-ჩრდილი, ფაქტურა.

გამოსახვის საშუალებები: ხაზი, შტრიხი, ლაქა, მონასმი.

დანართი

ხელოვნების ლექსიკონი

აბსტრაქციონიზმი (ლათ. „Abstractus“ – განყენებული) - XX ს. მხატვრული მიმდინარეობა, უსაგნო ხელოვნება, რომლის ნაწარმოებებზე არ გამოისახება რაიმე კონკრეტული ობიექტები (მაგ., ადამიანი, ხეები, სახლები და ა.შ.). აბსტრაქციონიზმი უარყოფს სამყაროსა და ადამიანის ზუსტად გამოსახვის პრინციპს – იგი არ გამოსახავს საგნებს ისე, როგორც ისინი სინამდვილეში წარმოგვიდგება და როგორც მათ თვალი ხედავს.

ავტოპორტრეტი – ხელოვანის მიერ შექმნილი თავისი გამოსახულება.

ათენა – ბერძნულ მითოლოგიაში: სამართლიანი ომისა და სიბრძნის ქალღმერთი.

აკროპოლისი - მაღლობზე აშენებული ქალაქის ცენტრალური ნაწილი.

ალეგორია – გამოსახულება, რომელიც რაიმე სხვა, მნიშვნელოვან მოვლენას ან იდეას განასახიერებს.

ამფითეატრი – ძველ რომში: გლადიატორთა ბრძოლებისა და სხვა სანახაობებისათვის განკუთვნილი ოვალური, გადაუხურავი შენობა.

ანტიკური ხელოვნება – ძვ. საბერძნეთისა და რომის ხელოვნება.

ანუბისი – ეგვიპტურ მითოლოგიაში: სულების მფარველი ღვთაება.

აპოლონი – ბერძნულ მითოლოგიაში: ხელოვნებისა და სინათლის ღმერთი.

არქიტექტურა – შენობის დაპროექტების და აგების ხელოვნება.

ახელედიანი ელენე – XX ს-ის ქართველი მხატვარი.

აქსესუარი – დამატებითი ნივთი (მაგ., სამკაული, ჩანთა და ა.შ.).

ბაზილიკა – გრძელი მართკუთხა შენობა, რომლის შუა, ამადლებული ნაწილი, ანუ ცენტრალური ნაწილი, სვეტების რიგით გამოიყოფა გვერდითი ნაგებობაგან.

ბარბაღი - ქრისტიანობამდელ საქართველოში - მზის ქალღმერთი,

ბაროკო (იტალ. „barocco“ – „უცნაური“) – XVI - XVII სს-ში ევროპის რიგ ქვეყნებში გავრცელებული ევექტური, დინამიკური და ემოციური სტილი.

ბოტიჩელი სანდრო – XV-XVI სს-ის იტალიელი მხატვარი.

ბრიგედი - ძველი კელტების მითოლოგიაში დაბადების, შთაგონების და პოეზიის ქალღმერთი.

ბუშე ფრანსუა – XVIII ს-ის ფრანგი მხატვარი, როკოკოს წარმომადგენელი.

გაბაშვილი იოსებ – XX ს-ის ქართველი მხატვარი.

გამოყენებითი ქანდაკება - მცირე ზომის ქანდაკება, რომლითაც ნივთებს ამკობენ.

გამოყენებითი ხელოვნება – ხელოვნების დარგი, რომელიც მოიცავს ხელოვანთა მიერ შექმნილი ნივთების (ჭურჭლის, ავეჯის, ტანსაცმლის და სხვ.) მრავალგვარობას.

გერბი – განმასხვავებელი ნიშანი, ემბლემა.

გეგმა - არქიტექტურაში: ნახაზი, რომელიც ზედხედს ასახავს.

გობელენი – გლუვი ხალიჩა გამოსახულებებით.

გოცოლი ბენოცო — XVს-ის იტალიელი მხატვარი.

გრაგნილი - გრძელ, ვიწრო ფურცელზე შესრულებული ნაწერი ან ნახატი. გრაფიურა – სურათი, რომელიც რაიმე ფირფიტაზე (მაგ., ხეზე ან ლითონზე) იკვეთება და შემდეგ იბეჭდება.

გრაფიკა – ხელოვნების დარგი, რომელშიც წამყვანი მნიშვნელობა ნახატს ენიჭება (მაგ., ფანქრით, ტუშით, ნახშირით და ა.შ.)

დავიდი ჟაკ ლუი – XVIII-XIXსს-ის ფრანგი მხატვარი, ნეოკლასიციზმის წარმომადგენელი.

დაზგური სურათი – სახატავ დაზგაზე, ანუ მოღბერტზე შექმნილი შედარებით მცირე ზომის სურათი, რომელიც, (მაგ., ფრესკისაგან ან მოზაიკისაგან განსხვავებით,) ნებისმიერ შენობაში შეიძლება გამოიფინოს.

დელაკრუა ეჟენ – XIX ს-ის ფრანგი მხატვარი, რომანტიზმის დამაარსებელი.

დეტალი – მთელის ნაწილი, ფრაგმენტი.

დივალი („სინათლის სხივები“) - ინდური ახალი წელი.

დიზაინი – დეკორატიულ-გამოყენებითი ხელოვნების დარგი, რომელიც ნივთიერი გარემოს მხატვრულ სახეს ქმნის.

დიონისე – ბერძნულ მითოლოგიაში მევენახეობისა და ღვინის ღმერთი.

დონჟონი - ციხე-დარბაზის მთავარი კოშკი.

დრაკონი - ზღაპრული მფრინავი და ცეცხლისმფრქვეველი ურჩხული, რომელიც ჩინურ მითოლოგიაში კეთილი ღვთაება იყო.

ესკიზი ანუ ჩანახატი – სწრაფი მოსამზადებელი ნახატი.

ესტამპი (ფრ. estampe) – გრაფიკული ნაწარმოები, ანაბეჭდი.

ექსპონატი - სამუზეუმო ნივთი.

ექსტერიერი - შენობის ხედი გარედან.

ვან გოგი ვინსენტ - XIX-XXსს. ჰოლანდიელი მხატვარი, პოსტიმპრესიონიზმის წარმომადგენელი.

ვან დეიკი ანტონის — XVIIს-ის ფლანდრიელი მხატვარი.

ვან დერ ნეერი არტ – XVIIს-ის ჰოლანდიელი მხატვარი, პეიზაჟისტი.

ვან ეიკი იან – XVს-ის ნიდერლანდელი მხატვარი

ვაზარელი ვიქტორ - XXს-ის საფრანგეთში მოღვაწე უნგრელი მხატვარი, ოპ-არტის დამაარსებელი.

ველასკესი დიეგო – XVIIს-ის ესპანელი მხატვარი.

ვიზაჟი (ფრანგ. visage –სახე) – იგივე მაკიაჟი, სახის მხატვრული გაფორმების ხელოვნება.

ვიტრაჟი – ფანჯრის ჩარჩოში ჩასმული ფერადი მინის ნატრებისაგან შედგენილი სურათი.

ზევკსისი – ძვ. წ. V-IV სს. ბერძენი მხატვარი.

ზევსი – ელინთა მთავარი ღმერთი.

ზიკურათი – საფეხუროვანი საკულტო კოშკი შუამდინარეთში.

თავშეყრის წერტილი – წარმოსახვითი წერტილი პორიზონტის ხაზზე, სადაც პერალელური ხაზები თითქოს თავს იყრის.

ილუსტრაცია (ლათ. „illustratio“) - ტექსტის დასურათება

იმპრესიონიზმი (ფრანგ. „Impression“ – შთაბეჭდილება) - XIX ს. მეორე ნახ. მხატვრული მიმდინარეობა.

იმპრესიონისტები. – იმპრესიონიზმის მიმდევრები: ედუარდ მანე, ედგარ დეგა, კლოდ მონე, ოგიუსტ რენუარი, ბერტა მორიზო, ალფრედ სისლეი, კამილ პისარო, მერი კესეტი და სხვ.

ინტენსიური ფერები - მკვეთრი, კაშკაშა ფერები.

ინტერიერი - შენობის შიგა ნაწილი.

იშთარი – სიყვარულისა და ომის ქაღალდმერთი შუამდინარეთში.

კაკაბაძე დავით - XX. ქართველი მხატვარი.

კალდერი ალექსანდერ – XXს-ის ამერიკელი ხელოვანი, კინეტიკური ქანდაკების (მობილების) გამომგონებელი.

კალფი ვილემ – XVIIს-ის ჰოლანდიელი მხატვარი-ნატურმორტი.

კანდინსკი ვასილი – უმეტესად გერმანიაში მოღვაწე რუსი მხატვარი.(XXს.)

აბსტრაქციონიზმის ერთ-ერთი დამაარსებელი.

კანოპი – მუმიფიცირებული ორგანოების შესანახი ჭურჭელი ძველ ეგვიპტეში.

კაპელა – ევროპულ არქიტექტურაში: პატარა სამლოცველო.

კატაკომბები - მიწისქვეშა დერეფნები ძველ რომში, რომლებსაც პირველი ქრისტიანები თავყრილობებისთვის იყენებდნენ.

კარავაჯო – XVI - XVIIსს-თა მიჯნის იტალიელი მხატვარი.

კარაჩი ანიბალე – XVIს-ის ბოლოს იტალიელი მხატვარი.

კერამიკა - თიხის გამომწვარი ნაკეთობები.

კიბელე - ნაყოფიერების ქაღალდმერთი ძველ რომში.

კლასიციზმი – მხატვრული მიმდინარეობა XVIIIს-ში, რომლის მიმდევრები იდეალად კლასიკურ ანტიკურ ხელოვნებას მიიჩნევდნენ.

კოლიზუმი (კოლოსუმი) – ახ. წელთ. II-ში აგებული უზარმაზარი ამფითეატრი რომში.

კოლორიტი (ლათ. color – ფერი, საღებავი) – ფერწერაში: ნაწარმოებში გამოყენებული ფერების, ელფერების ერთიანობა და ურთიერთშეხამება.

კოდექსი (ლათ. codex – წიგნი) – წიგნის ერთ-ერთი ფორმა: ერთმანეთზე დაწყობილი, შუაში გადაკეცილი და დამაგრებული ფურცლები.

კოლორიტი - მხატვრულ ნაწარმოებში გამოყენებულ ფერთა ერთიანობა და შეხამება.

კომპოზიცია – ნაწარმოების სტრუქტურა, აგებულება, მისი ელემენტების განლაგება და ურთიერთკავშირი.

კონტური – საგნის მოხაზულობა.

კრომლეხი – ქვის კოჭებით შეერთებული სვეტებისაგან შედგენილი წრიული მეგალითური ნაგებობა.

კუბიზმი – მიმართულება XX-ის ხელოვნებაში, რომელიც საგნებს გეომეტრიული ფორმების სახით გამოსახავს.

ლეონარდო და ვინჩი – ალორძინების ხანის (XV-XVI სს) ფლორენციელი ხელოვანი და მეცნიერი.

ლიხტენსტაინი როი – XX-ის ამერიკელი მხატვარი, პოპ-არტის წარმომადგენელი.

ლორენი კლოდ – XVII ს-ის ფრანგი მხატვარი, კლასიციზმის წარმომადგენელი, პეიზაჟისტი.

მაზაჩო ტომაზო – XV ს-ის იტალიელი მხატვარი.

მანტენია ანდრეა – XV ს-ის იტალიელი მხატვარი.

მარდუჩი – ბაბილონელთა მთავარი ღმერთი.

მარინა – ზღვის პეიზაჟი.

მარიამ მაგდალინელი - ქრისტეს მიმდევარი, მენელსაცხებლე დედა

მატისი ანრი - XX ს. ფრანგი მხატვარი, ფოვიზმის მამამთავარი.

მეგალითები (ბერძნ. megas დიდი და lithos ქვა.) – უზარმაზარი ქვებისაგან აღმართული უძველესი არქიტექტურული ძეგლები.

მედიჩის ოჯახი – ალორძინების ხანაში: ფლორენციის ფაქტობრივი მმართველები და ხელოვნების მფარველები.

მეორადი, ანუ შედგენილი ფერები: – მწვანე, ნარინჯისფერი და იისფერი.

მეჩეთი – მაჰმადიანური ტაძარი

მონუმენტური ქანდაკება - დიდი ქანდაკება, რომელიც რაიმე მნიშვნელოვან იდეას გამოხატავს.

მინიატურა – სახვით ხელოვნებაში: პატარა სურათი.

მირო, ხუან – XX ს-ის ესპანელი მხატვარი, სიურეალიზმის წარმომადგენელი.

მიუზიკლი – თეატრალური ჟანრი, სადაც დიდ როლს ასრულებს მუსიკა, ცეკვა და სიმღერა.

მიქელანჯელო (მიქელანჯელო ბუონაროტი) – ალორძინების ხანის დიდი იტალიელი მოქანდაკე, ფერმწერი, არქიტექტორი და პოეტი.

მოგვები – ბიბლიის მიხედვით, აღმოსავლეთის ბრძენი მეფეები.

მოდელიერი – ხელოვანი, რომელიც ტანსაცმლის დიზაინს ქმნის.

მოზაიკა – მყარი მასალის ნატეხებისგან შედგენილი სურათი.

მონოგრამა – ასოებისგან შედგენილი ნიშანი.

მობილი, ანუ კინეტიკური ქანდაკება – ჩამოკიდებული და გაწონასწორებული მოძრავი ფორმებისაგან შემდგარი კონსტრუქცია.

მუზა – ბერძნულ მითოლოგიაში: ხელოვნების მფარველი ღვთაება.

ნაერუზი – აღმოსავლური ახალი წელი.

ნატურმორტი – „ესული ბუნება“, ნივთების გამომსახველი ჟანრი.

ნიკე – გამარჯვების ქალღმერთი ძველ საბერძნეთში.

ნეოკლასიციზმი – XVIII ს-ის ბოლოს და XIX ს-ის I ნახ. მხატვრული მიმდინარეობა,

რომელიც ანტიკური და კლასიციზტური (XVII ს) ხელოვნების სტილს და იდეებს ეყრდნობა.

ოზირისი – ეგვიპტურ მითოლოგიაში: საიქიოს მბრძანებელი.

ოპ-არტი – „ოპტიკური ხელოვნება“, XX ს-ის მხატვრული მიმდინარეობა

ოპტიკური ილუზია - მხედველობითი შევდომა, „თვალის მოტყუება“.

ორიგინალი (ლათ. Originalis) - ხელოვანის საკუთარი ხელით შესრულებული ნამუშევრის დედანი.

ორნამენტი - მხატვრული ან სკულპტურული სამკაული, რომელიც რაიმე გამოსახულების რიტმული გამეორებით იქმნება.

ორგანული ფორმები – არაგეომეტრიული, უსწორმასწორო, თავისუფალი ფორმები, ან ისეთი ფორმები, როგორიც ბუნებაში გვხვდება.

პაუი – შუა საუკუნეებში: კეთილშობილი გვარის ყმაწვილი, რაინდის მსახურბელი. პარაზიუსი - ძვ. წ. V-IV სს. ბერძენი მხატვარი.

პარტენონი, „უფროთ ნიკეს“ ტაძარი, ერეკთეონი – ათენის აკროპოლისზე აღმართული ტაძრები.

პაპირუსი – მცენარე, რომლისგანაც ეგვიპტელები საწერ ფურცლებს ამზადებდნენ.

პეიზაჟი, ანუ ლანდშაფტი – სურათი, რომელზეც ბუნების ან ქალაქის ხედია გამოსახული.

პერსპექტივა (ლათ. „perspicio“ – „ნათლად ვხედავ“) – სიბრტყეზე სიღრმისა და მოცულობის შთაბეჭდილების შექმნის წესები.

პიკასო პაბლო – XXს-ის საფრანგეთში მოღვაწე ესპანელი მხატვარი.

პირამიდა – ფარაონის აკლდამა ძველ ეგვიპტეში.

პირობითი მასშტაბი - მთავარი ფიგურების გამოყოფა დიდი ზომის მეშვეობით.

პოლოკი ჯეკსონ - XXს. ამერიკელი მხატვარი-აბსტრაქციონისტი.

პოპ-არტი - „პოპულარული ხელოვნება“. XXს-ის მხატვრული მიმდინარეობა.

პორტრეტი – ადამიანის ან ადამიანთა ჯგუფის გამოსახულება.

პროპორცია (ლათ. პროპორტიო) – ნაწილებს შორის თანაფარდობა.

პროფილი – გვერდიდან გადმოცემული გამოსახულება.

პოსტიმპრესიონიზმი - XIX ს-ის ბოლოს-XX საუკუნის დასაწყისის მხატვრული მიმდინარეობა.

პოლ სეზანი – XIX-XX სს-თა მიჯნის ფრანგი მხატვარი, პოსტიმპრესიონიზმის წარმომადგენელი.

პუსენი ნიკოლა – XVIIს-ის ფრანგი მხატვარი, კლასიციზმის წარმომადგენელი.

ჟანრი (ფრანგ. genre – გვარი) – ხელოვნების სახეობა. სახვით ხელოვნებაში ჟანრები იყოფა გამოსახვის საგნის მიხედვით (მაგ., ნატურმორტი, პეიზაჟი და ა.შ.).

რაილი ბრიდჯით – XX ს-ის ბრიტანელი მხატვარი, ოპ-არტის წარმომადგენელი.

რესტავრაცია - დაზიანებული ექსპონატების აღდგენა.

„რამაიანა“ - ძველინდური პოემა

რანგოლი - ინდური საახალწლო ორნამენტები.

რაფაელი (რაფაელო სანტი) – XV-XVIსს-ის იტალიელი მხატვარი.

რეა - ბერძნულ მითოლოგიაში: ღმერთების დედა, კრონოსის მეუღლე.

რეალისტური ხელოვნება – ნაწარმოებები, რომლებიც ასახავს სამყაროს და ადამიანს ბუნებრივად, სინამდვილის შესაბამისად, ისე, როგორც მას ადამიანი ხედავს.

რეკონსტრუქცია – სახვით ხელოვნებაში: ნაწარმოების პირვანდელი სახის გამოსახვა, აღდგენა.

რელიეფი - სიბრტყეზე გამოქანდაკებული გამოსახულება.

რემბრანდტ ჰარმენს ვან რეინი – XVII ს-ის ჰოლანდიელი მხატვარი.

რენესანსი (ფრანგ.) - აღორძინება, კულტურის აყვავების ხანა ევროპაში. ჩაისახა იტალიაში, შემდეგ გავრცელდა ევროპის სხვა ქვეყნებში. ძირითადად მოიცავს XV-XVI სს-ებს.

რიტმი - ხელოვნებაში: რაიმე ელემენტის პერიოდული მონაცვლეობა.

როკოკო – XVIII ს-ის მხატვრული მიმდინარეობა, რომელიც მოხდენილი სტილითა და მხიარული სასიათით გამოირჩეოდა.

რომანტიზმი – XVIII ს-ის ბოლოსა და XIX ს-ის I ნახ. მხატვრული მიმდინარეობა, რომელიც ამაღლებული, ემოციური და მგზნებარე სულით ხასიათდებოდა.

რუბენსი პეტერ პაულ – XVII ს-ის ფლანდრიელი მხატვარი.

სატრიუმფო თაღი – გამარჯვების ზეიმისათვის (ტრიუმფისათვის) განკუთვნილი ნაგებობა.

სათოფური - ციხე-კოშკის კედელში დატანებული პატარა სარკმელი.

სარკოფაგი – ქვის ან ხის სამარხი.

სილუეტი – ფიგურის ან საგნის სიბრტყობრივი, ერთი ფერით შესრულებული გამოსახულება.

სიმბოლო – გამოსახულება ან საგანი, რომელიც პირობითად განასახიერებს რაიმე ცნებას ან მოვლენას (მაგ., თეთრი შროშანა სიწმინდის სიმბოლოდ ითვლებოდა, წითელი ვარდი – სიყვარულის სიმბოლოდ და ა.შ.)

სიუჟერენი – შუა საუკუნეებში: სხვა რაინდებზე მაღალი მდგომარეობის მქონე პირი.

სიუჟეტი – მხატვრულ ნაწარმოებში ასახული ამბავი, შინაარსი.

სკრიპტორიუმი – წიგნის სახელისნო შუა საუკუნეებში.

სკულპტურა (ლათ. „sculpto“ – ვკვეთ) – ქანდაკება, სახვითი ხელოვნების დარგი.

სტატუეტი - პატარა ქანდაკება.

სურბარანი ფრანსისკო – XVII ს-ის ესპანელი მხატვარი.

„სფუმატო“ – ფერწერაში: კონტურების შერბილება შუქჩრდილით.

ტიბერიუსი - რომის იმპერატორი ახ. წ. I ს.

ტიციანი – XV-XVI სს. ვენეციელი მხატვარი.

ტოტემი – ცხოველი, რომელიც ტომის წინაპრად მიაჩნდათ.

უკანა პლანი – სურათის ის ნაწილი, რომელიც ყველაზე შორს გვეჩვენება.

უორპოლი ენდი – XX ს-ის ამერიკელი მხატვარი, პოპ-არტის წარმომადგენელი.

უჩელო პაოლო – XV ს-ის ფლორენციელი მხატვარი.

უშეპტი – მსახურთა ამსახველი თოჯინები, რომლებსაც ეგვიპტელები სამარხებში აწყობდნენ.

ფასადი - შენობის ერთ-ერთი გარეთა მხარე.

ფაქტურა (ლათ. factura – დამუშავება) – ზედაპირთა თვისებების გადმოცემა. ფერწერა – ხელოვნების დარგი, სადაც გამოსახულება საღებავის მეშვეობით იქმნება.

ფიდასი – ძვ. წ.-ით V ს-ის ბერძენი მოქანდაკე.

ფოვიზმი (ფრანგ. "Fauve" - ეელური) - XX ს. მხატვრული მიმდინარეობა. ფრაგონარი ონორე – XVIII ს-ის ფრანგი მხატვრები, როკოკოს წარმომადგენელი.

ფრანჩესკა პიერო დელა – XV ს-ის იტალიელი მხატვარი.

ქანდაკება – სხვადასხვა მასალისაგან გამოსახულების კვეთისა და ძერწვის ხელოვნება.

შარავანდი(შარავანდედი) ანუ ნიშბი – წმინდანის თავზე გამოსახული ნათება.

შარდენი ჟან ბატისტ სიმეონ – XVIII ს-ის ფრანგი მხატვარი.

ცერერა – რომაულ მითოლოგიაში: ნაყოფიერების ქალღმერთი.

ძირითადი, ანუ პირველადი ფერები – წითელი, ყვითელი და ლურჯი.

წინა პლანი – სურათის ის ნაწილი, რომელიც ყველაზე ახლოს გვეჩვენება.

ჭიქური – კრიალა ნივთიერება, რომლითაც ფარავენ თიხის ნაკეთობათა ზედაპირს.

ჯვარ-გუმბათოვანი ეკლესია – შენობა, რომლის ოთხი მკლავი ჯვრის ფორმას ქმნის და გუმბათითაა გადახურული.

ჯონსი ჯასპერ – XX ს-ის ამერიკელი მხატვარი, პოპ-არტის წარმომადგენელი.

ჯორჯონე – XV-XVI ს-ის ენეციელი მხატვარი.

ჯოტო დი ბონდონე – XIII-XIV ს. იტალიელი მხატვარი, რომელმაც პირველმა დაიწყო ხატვა ახალი, რენესანსული მანერით.

პაეროვანი პერსპექტივა – ეს არის პაერის ზემოქმედება სხვადასხვა მანძილზე განლაგებულ საგანთა ფერზე და სიმკვეთრეზე.

პალსი, ფრანს – XVII ს-ის პოლანდიელი მხატვარი.

პიდრა – ბერძნულ მითოლოგიაში – ცხრათავიანი ურჩხული.

პედა ვილემ კლაას – XVII ს-ის პოლანდიელი მხატვარი-ნატურმორტი.

პერაკლე – ბერძნული მითების პერსონაჟი, სახელოვანი გმირი.

პერალდიკა – მეცნიერება გერბების შესახებ.

პეროლდი – პერალდიკის სპეციალისტი.

პუმანისტები - აღორძინების ხანაში: მეცნიერები და ხელოვნები, კლასიკური ანტიკური კულტურის მცოდნენი.