თემა 20

სოფელი

Село

ამოცანები:

- ვასწავლოთ ქართულის, როგორც მეორე ენის შემსწავლელ მოსწავლეებს, როგორ დასვან კითხვები სოფლის შესახებ.
- ისწავლონ სხვადასხვა ცხოველის მიერ გამოცემული ხმები და მოახდინონ იდენტიფიცირება (ძაღლი - აუ, აუ; კატა - მიაუ, მამალი - ყიყლიყო,,,)
- ისწავლონ პასუხების გაცემა ამა თუ იმ ადგილის დახასიათების ასახვის მიზნით (ლამაზია, დიდია, შორია, გემრიელია...).
- დაისწავლონ სოფელთან, სოფლის ყოველდღიურ ცხოვრებასთან დაკავშირებული ლექსიკური ერთეულები და კონსტრუქციები.

გაკვეთილ(ებ)ის მიმდინარეობა:

1. მასწავლებელი აცნობს ტექსტს (22-1) ბავშვებს, რომელიც ცხოველების თემატიკას ეხება:

ბაგრატი სოფელში

ბაგრატი თბილისში ცხოვრობს. ბაგრატი სოფელში ჩავიდა
ბაბუ გენაცვალოს!- ლუღლუღებს ბაბუ;
აუ, აუ! - ყეფს ძაღლი,
მიაუ, მიაუ! - კნავის კატა,
ყიყლიყო! - ყივის მამალი,
კო-კო-კო-კო! - კაკანებს ქათამი,
ყი, ყი, ყი - ყიყინებს ბატი,
ყვიტ,ყვიტ! - ყვიტყვიტებს ინდაური,
ჭიკ, ჭიკ! - ჭიკჭიკებს ჩიტი,
იოჰო-ჰო! - ჭიხვინებს ცხენი
ღრუტ, ღრუტ! - ღრუტუნებს ღორი,
მუუ, მუუ!- ბღავის ძროხა,
ბეე, ბეე!- კიკინებს თხა.
ბუუ, ბუუ! - ბუბუნებს ხარი,
რა ამბავია? - ქოთქოთებს ბებო.
ყველას უხარია ბაგრატის სტუმრობა

2. მოსწავლეები ვარჯიშობენ ხმების მიხედვით ცხოველების ამოცნობაში და მიბაძვაში, რაც განაპირობებს მათს მოტივაციას, დაიმახსოვრონ ცხოველთა სახელები.
თამაში 22-1:
მასწავლებელი აწყვილებს ბავშვებს; თითოეულ წყვილს სთავაზობს, ერთ-ერთმა მიბაძოს ცხოველს ხმით), მეორემ კი - ამოიცნოს. შემდეგ შეცვალონ როლები. გამარჯვებული ის წყვილია, რომელიც ყველაზე მეტ ცხოველს ამოიცნობს.
თამაში მიმდინარეობს მასწავლებლის აქტიური ჩართულობით. ის ეხმარება ბავშვებს სახელწოდების გამოთქმის ფორმირებაში.

3. მასწავლებელი ხელახლა უკითხავს (ასმენინებს) ტექსტს. უხსნის და ასწავლის ბავშვებს ახალ სიტყვებს (ზმნებს: კნავის, ყეფს, ყიყინებს...) და ახალ კონსტრუქციებს (ზმნა + ძაღლი, კატა, ბებო; „უხარიათ ბაგრატ-ის სტუმრობა“.

4. ზმნებთან დაკავშირებით მასწავლებელი ბავშვებს შემდეგ თამაშ-აქტივობას სთავაზობს (თამაში 22-2):
კატეგორია- მოსმენა
ჯგუფი- ნებისმიერი
გარემო- ნებისმიერი
მასალები- ბარათები ცხოველების გამოსახულებით, სასურველია თავსაკრავები
თამაშის წესი: თითოეულ მოსწავლეს ზურგზე მიამაგრეთ მეხსიერების ბარათი ცხოველის გამოსახულებით. აჩვენეთ ცხოველთა გამოსახულებები რიგრიგობით. გამოიძახეთ პირველი ცხოველი. ყველა მოსწავლე დგება და თავისი შესაბამისი ცხოველის ხმას ბაძავს. გამოიძახეთ მეორე ცხოველი. ამ დროს კი ბავშები უნდადასხდნენ, ხოლო შემდეგი ცხოველის გამოძახებაზე ისევ წამოდგნენ და მიბაძონ შესაბამისი ცხოველის ხმას. თავიდან თამაში ნელა მიმდინარეობს, ხოლო შემდგომ უფრო დინამიური ხდება. თქვენ შეგიძლიათ ცხოველების რიგითობაც აურიოთ, ეს უფრო სახალისოს გახდის თამაშს.

5. მასწავლებელი მუშაობს ბანერზე (ბანერზე სოფლის სხვადასხვა დეტალია ასახული). ყურადღება მახვილდება აქტიურ ლექსიკაზე (სახლი, ეზო, ბაღი, ბოსტანი, თივა...). ამ ეტაპზე არ ღირს ბავშვების მეხსიერების გადატვირთვა რთული ლექსიკური ერთეულებით; გარკვეული შეზღუდვაცაა საჭირო (არ არის მიზანშეწონილი ერთ დღეს 10-ზე მეტი ლექსიკური ერთეულის დასწავლა).

6. თამაში 22-3.

მოძებნეთ სურათი

საკლასო ოთახში განალაგეთ სოფლის სურათები. სივრცის სიმცირის შემთხვევაში შეგიძლიათ ნახატები სიმაღლეზე დაკიდოთ. თავდაპირველად აღუწერეთ ბავშვებს სურათები. გაიმეორეთ და ამ ჯერზე ნება მიეცით აღსაზრდელებს აღწერის მიხედვით მოძებნონ და იპოვნონ შესაბამისი სურათი.

- გამოიყენეთ შესაბამისი სირთულის ენა. აღწერა უფრო დეტალური და რთული ლექსიკით მდიდარი იქნება, თუ ბავშვების დონე შესაბამისია.
- გამოიყენთ სხვადასხვა ზღაპრებისა და ისტორიების ილუსტრაციები.

7. მასწავლებელი და ბავშვები ერთად მუშაობენ ბანერზე: მასწავლებელს გამოჰყავს ბავშვები ბანერთან და კითხვებს უსვამს. თუ ბავშვი ვერ პასუხობს, მასწავლებელი სხვა ბავშვებს რთავს კლასიდან და ამეორებინებს.

ლექსიკა	ძირითადი ფრაზები/წინადადებები
• ყეფს • კნავის • ყიყინებს • ბუბუნებს • კიკინებს • კაკანებს • ყივის • ბღავის • ყვიტყვიტებს • ჭიკჭიკებს • ლუღლუღებს • ქოთქოთებს • უხარიათ • ყრია	• თბილის-ში ცხოვრობ-ს • ბაბუ გენაცვალოს! • რა (ყეფს, კნავის, ყივის, ყიყინებს)? • ვინ (ლუღლუღებს, ქოთქოთებს)? • უხარია - უხარია-თ • სოფელ-ში დიდი / პატარა სახლია • სახლ-ს ეზო აქვს. • ბებო-ს ჰყავ-ს (ქათმებ-ი, გოჭებ-ი, ძროხებ-ი...) • ბაბუ-ს აქვს (ბოსტან-ი, ბაღ-ი) • ეზოში ყრია (თივა, შეშა...)

რესურსი:

ბანერი - 9. სოფელი (ეუთოს მიერ 2010 წელს გამოცემული პაკეტიდან)