

პროფესიული განვითარების გეგმის რეფლექსიის კითხვარი

1. რა ტიპის საჭიროებები გამოიკვეთა თქვენი პროფესიული საქმიანობის თვითშეფასებისას? გთხოვთ, მიუთითოთ ესგ-ს ან მასწავლებლის პროფესიული სტანდარტის მუხლი (მოიყვანეთ შესაბამისი ამონარიდი), რითაც დაასაბუთებთ, თუ რას ეყრდნობოდით საჭიროების დადგენისას.

2. თქვენი პროფესიული საჭიროებებიდან გამომდინარე რა ტიპის აქტივობები აირჩიეთ?

3. რა ცოდნა და გამოცდილება შეიძინეთ თქვენ მიერ არჩეული აქტივობების განხორციელების შედეგად?

4. როგორ გამოიყენეთ მიღებული ცოდნა და გამოცდილება თქვენს პროფესიულ საქმიანობაში? რა შეიცვალა თქვენს პედაგოგიურ პარაპრაქტიკაში მიღებული ცოდნისა და გამოცდილების შედეგად?

საგნობრივ კათედრაზე განხორციელებული აქტივობის, დამუშავებული თემის კათედრაზე წარდგენის, პროფესიული ცოდნისა და გამოცდილების გაზიარების მიზნით პრეზენტაციის მოწყობის რეფლექსიის კითხვარი

1. თქვენს მიერ წარდგენილი თემის სათაური;
2. ესგ-ს, ან მასწავლებლის პროფესიული სტანდარტის შესაბამისი მუხლი (ამონარიდი), რითაც დაასაბუთებთ, თუ რას ეყრდნობოდით წარდგენის თემის/საკითხის შერჩევისას;

3. რატომ გადაწყვიტეთ ამ საკითხის/თემის გაზიარება კოლეგებისთვის და რა მიზანს/კონკრეტულ ამოცანებს ემსახურებოდა თქვენს მიერ ახალი ცოდნის/გამოცდილების გაზიარება?

4. როგორ შეისწავლეთ აღნიშნული საკითხი/თემა (რა მეთოდოლოგიას ეყრდნობოდით)?

5. მოკლედ ჩამოაყალიბეთ თქვენი ძირითადი მიგნებები და დასკვნები თემასთან დაკავშირებით

6. რა სიახლეს (ინოვაციას) შეიცავდა თქვენს მიერ მიწოდებული გამოცდილება/ცოდნა?

7. რა პრაქტიკული რჩევები (რეკომენდაციები) შესთავაზეთ კოლეგებს აღნიშნულ თემასთან დაკავშირებით? გთხოვთ გაეცით დეტალური პასუხი.

8. როგორ, რა საშუალებებით მოახდინეთ ახალი ინფორმაციის ან ცოდნის გაზიარება (პრეზენტაცია, ვიდეო მასალა, ბროშურა, ბიბლიოგრაფიის მიწოდება და ა.შ.)? გთხოვთ დაურთოთ მასალა.

9. თქვენი კოლეგებისგან რა უკუკავშირი მიიღეთ წარდგენილ თემასთან დაკავშირებით და როგორ მოახდინეთ მისი გათვალისწინება?

სასწავლო პროცესში ინფორმაციულ-საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების გამოყენების, სასწავლო ელექტრონული რესურსების შექმნის და გამოყენების რეფლექსიის კითხვარი

1. თქვენს მიერ წარდგენილი ციფრული რესურსის სათაური;
2. რა საგანმანათლებლო მიზანს ემსახურება ციფრული ობიექტი (ეროვნული სასწავლო გეგმის მიხედვით, რომელ შედეგზე ან შედეგებზე გადის)?
3. რამ განაპირობა ამ კონკრეტული ციფრული რესურსის შერჩევა/გამოყენება დასახული საგანმანათლებლო მიზნისთვის?
4. რა დადებითი გავლენა ჰქონდა ციფრული რესურსის ამ სახით გამოყენებას მოსწავლეების სწავლის პროცესზე?
5. მიღწეული შედეგები.

1. კვლევის/პრობლემის აქტუალობა (მნიშვნელობა);
2. კვლევის მიზანი/საკვლევი საკითხები;
3. გამოყენებული ლიტერატურის მოკლე ანალიზი (ამ საკითხებზე უკვე არსებული გამოკვლევები/თეორიები);
4. კვლევის მეთოდოლოგია;
 - ა) კვლევის მონაწილეები/სამიზნე ჯგუფი
 - ბ) მონაცემების შეგროვების მეთოდების აღწერა (დაკვირვება, ინტერვიუ, ანკეტირება, ფოკუს ჯგუფი, შემთხვევის ანალიზი და სხვა)
 - გ) მონაცემების დამუშავების მეთოდების აღწერა
5. კვლევის შედეგები და მათი ინტერპრეტაცია;
6. ძირითადი დასკვნები/რეკომენდაციები;
7. გამოყენებული ლიტერატურის ნუსხა.

ინტეგრირებული გაკვეთილის გეგმის კომპონენტები

1. კლასი;
2. საგნები;
3. სტანდარტთან შესაბამისობა (ეროვნული სასწავლო გეგმის მიხედვით რა შედეგებზე/ინდიკატორებზე გადის მოცემული გაკვეთილი);
4. გაკვეთილის მიზანი;
5. გაკვეთილის თემა;
6. წინარე ცოდნა;
7. საგნები/თემები, რომელთა ინტეგრირებაც ხდება; ინტეგრირებული უნარ-ჩვევები;
8. სწავლების სტრატეგიები, რომლებიც გამოყენებული იქნება გაკვეთილის მიზნის მისაღწევად;
9. გაკვეთილის სცენარი;
10. გაკვეთილის რეფლექსია.

საგანმანათლებლო პროექტის გეგმის კომპონენტები:

1. პროექტის აქტუალობა;
2. პროექტის მიზნები;
3. საგნობრივი სტანდარტები, რომელსაც ეყრდნობა პროექტი;
4. პროექტის ამოცანები;
5. პროექტის განხორციელების წინაპირობები;
6. პროექტის ფარგლებში განსახორციელებელი აქტივობები;
7. პროექტში მონაწილეების ასაკი, კლასი;
8. პროექტის მონიტორინგისა და შეფასების სტრატეგია;
9. პროექტის განხორციელების რისკები და შესაძლო ხარვეზები და მათი თავიდან აცილების გზები;
10. მოსალოდნელ შედეგები;
11. პროექტის განხორციელებისთვის საჭირო დრო.