



# „სასწავლო პროცესში ტექნოლოგიების გამოყენების წარმატებული მაგალითები“

ზიტა ბალახაშვილი  
მარიამ გაბრიჭიძე

24.01.2026  
თბილისი

# განსახილველი საკითხები:

- ციფრული ტექნოლოგიები და მათი მნიშვნელობა განათლებაში;
- ტექნოლოგიების გავლენა სწავლებაზე და მოსწავლეთა/სტუდენტთა ჩართულობაზე;
- წარმატებული მაგალითები;
- მასწავლებლის/ლექტორის როლი;
- გამოწვევები;
- გადაჭრის გზები;
- დასკვნა;

# ციფრული ტექნოლოგიები განათლებაში:

- კომპიუტერი, ტაბლეტები, სმარტფონები;
- ინტერაქციული დაფები;
- საგანმანათლებლო პლატფორმები;  
(Google Classroom, Microsoft Teams და სხვა.)
- ციფრული სასწავლო რესურსები  
(ვიდეოგაკვეთილები, ელ. წიგნები, ონლაინ  
ტესტები და ქვიზები);



## ციფრული ტექნოლოგიების მნიშვნელობა განათლებაში:



- სწავლების ხარისხის გაუმჯობესება;
- მოსწავლეთა მოტივაციის ზრდა;
- ინდივიდუალური საჭიროებების  
გათვალისწინება;
- ინფორმაციის ხელმისაწვდომობა;
- ციფრული უნარების განვითარება;

# ტექნოლოგიების გავლენა სწავლებაზე და მოსწავლეთა/სტუდენტთა ჩართულობაზე



- „ტექნოლოგიების ინტეგრაცია კავშირშია მომატებული მოსწავლეთა ჩართულობასა და აკადემიურ მოსწრებასთან.“ - The Impact of Technology Integration on Student Engagement and Academic Performance;
- „თანამედროვე განათლების სისტემა დამოკიდებულია ტექნოლოგიების განვითარებაზე, რაც მათებს სწავლების პროცესს ეფექტურობას, ინტერაქტიულობას“- „The role of technology in the education system“ (სოფია მთვილაძე და ნინო ჩიკვილაძე (Georgian Technical University))

„ტექნოლოგიების ინტეგრაციამ გაზარდა  
მოსწავლეთა ინტერესიც და მოტივაციაც;  
მოსწავლეების აზრით, ტექნოლოგიები არ არის  
მხოლოდ გართობა — ისინი აღზრდიან უნარებსა და  
დამოუკიდებლად მუშაობის სურვილს“ (დარიკო  
ხვედელიძის სტატია- „საინფორმაციო  
ტექნოლოგიების გამოყენება უწყვეტი  
განათლებისთვის“)

# წარმატებული მაგალითები:



1. Microsoft Teams / Zoom – ონლაინ და ჰიბრიდული სწავლება;
2. Google Classroom – დავალებების მართვა;
3. Kahoot / Quizizz – ინტერაქტიული შეფასება;
4. ინტერაქტიული დაფები კლასებსა და აუდიტორიებში;
5. Canva / PowerPoint – ციფრული პრეზენტაციები;
6. AI ინსტრუმენტები (მაგ. ChatGPT, Grammarly) – აკადემიური მხარდაჭერა;





- 7. Learning Management Systems (LMS) – Moodle;
- 8. Edpuzzle- ვიდეოგაკვეთილების ინტერაქტიულად გარდაქმნა.
- 9. virtual labs- ვირტუალური ლაბორატორიები (ფიზიკა, ქიმია, ბიოლოგია) ;
- 10. book creator- ციფრული წიგნების შექმნა მოსწავლეებთან ერთად;



# მასწავლებლის/ლექტორის როლი

- ორგანიზატორი;
- ჩართულობისა და მოტივაციის  
გამზრდელი;
- ინდივიდუალური სწავლების მხარდამჭერი;
- ეთიკური, მორალური და ციფრული  
დამხმარე;



# გამოწვევები:

- ციფრული უთანასწორობა;
- ციფრული კომპეტენციის ნაკლებობა;
- შეფასების სირთულეები;
- ტექნიკური პრობლემები და ინფრასტრუქტურა;

# გადაჭრის გზები:

1. ციფრული უთანასწორობის შემცირება;
2. მასწავლებელთა და ლექტორთა ციფრული კომპეტენციების გაძლიერება;
3. ყურადღების მართვა და ჩართულობის გაზრდა;
4. შეფასების სისტემის გაუმჯობესება;
5. ტექნიკური მხარდაჭერის გაძლიერება;

# დასკვნა:

- ტექნოლოგიები წარმოადგენს განათლების განვითარების ძლიერ ინსტრუმენტს. სწორად დანერგილი ტექნოლოგიები ზრდის ჩართულობას, ხარისხსა და სწავლების შედეგიანობას.

მადლობა ყურადღებისთვის!