

ნათია კოპალეიშვილი,
საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და
კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის დოქტორი,
ასოცირებული პროფესორი

რეზიუმე

დღეს განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია თანამედროვე საგანმანათლებლო პროცესი მსოფლიოში. ის წარმოდგენილია ახალი, ეფექტური ტექნოლოგიების გარეშე. ძირითადად, ეს პროცესი ასოცირებულია უმაღლეს სასწავლო დაწესებულებებთან; შემოქმედებაში კი, როგორც წესი, ახალი ტექნოლოგიები ძიებების ახალ გზას გადის. დღევანდელ საგანმანათლებლო მოთხოვნებს ხელოვნების სფეროში, სრულად უნდა აკმაყოფილებდეს თანამედროვე პროექტების შინაარსი, ტექნოლოგიური და ციფრული ხარისხი. ტექნოლოგია სწავლების პროცესში ჩაღრმავების უნივერსალური საშუალებაა და მისი გამოყენება პედაგოგიური მიზნებისთვის თითქმის ნებისმიერი ასაკის მოსწავლეებთან მუშაობისას: უმცროსები (პროექტზე დაფუძნებული სათამაშო აქტივობების გამო), თინეიჯერები (საკუთარი გარემოს შექმნისა და მათი ძალების გამოცდის აუცილებლობის გამო), სტუდენტები (სურვილის შესაბამისად). შემოქმედებითი პროექტების ციფრული განვითარება ეფუძნება წარმოსახვას, შემოქმედების შესახებ ინფორმაციას და მის აღქმას.

თბილისის მუზეუმების გაერთიანებაში შემავალ სახლ-მუზეუმებს თანამედროვე ტექნოლოგიებით მუშაობის მზარდი რესურსი გააჩნიათ, ვინაიდან შემოქმედებით პროექტებში მუზეუმები სწორედ გამოსახულების იდენტიფიცირების, ისტორიულ მოვლენათა გაცოცხლების, ან პოეზიის ნიმუშების ვიზუალიზაციის საშუალებას გვაძლევენ. 90-იანი წლების ჩათვლით, შემოქმედებითი აქტივობები მუზეუმებსა თუ სხვა ადგილებში, ძირითადად, სალექციო ფორმატით შემოისაზღვრებოდა, თუმცა ამასაც ჰქონდა საკუთარი დადებითი მხარე – თემის მიმართ ბუნებრივად აღმოცენებული ინტერესი. შემდეგ, ციფრული მასალის თანმდევა აქტივობებმა სხვა დაკვირვება, ანალიზი, სასწავლო გამოცდილება, სისტემატიზაცია და განზოგადება მოითხოვა.

მუზეუმებში დღეს კოლაჟური პრინციპით აგებული აუდიოვიზუალური მასალა მუშაობს – გალაკტიონის ხმა, პოეტის კარდიოგრამაზე გულისცემის იმიტაცია, გაცოცხლებული ჩანახატები ქარისა და ფოთლების შრიალის ფონზე. მთლიანი სივრცის, ჭერის ვიზუალიზაციამ საშუალება მოგვ-

ცა, გალაკტიონ ტაბიძის სახლ-მუზეუმში ახალი და ძველი მეთოდის შერწყმით, განწყობისა და ემოციის მომტანი, წარმოსახვითი სივრცე გაგვეცოცხლებინა და კომუნიკაციის თანამედროვე ხერხებით მოგვეთხრო ამბები აუდიტორიისათვის.

21-ე საუკუნის ტექნოლოგიურ ეფექტზეა დაფუძნებული ნიკოლოზ ბარათაშვილის სახლ-მუზეუმიც, რომელიც თანამედროვე ტექნოლოგიებით აღჭურვილი, ერთ-ერთი საინტერესო მულტიმედიური სივრცეა საქართველოში. ტატოს ჰოლოგრამა, რომელიც ლექსს კითხულობს, ავტოგრაფისა და ეპოქის - ძველი თბილისის გაცოცხლება აუდიო-ვიზუალური ხერხებით, პოეტის შემოქმედებისა და ცხოვრების სრულ სურათს ქმნის.

ზოგადად, ციფრული ტექნოლოგიები, არა ცალკეულ სეგმენ-

ტად, არამედ ყოველთვის ინფორმატიული მასალის კონტექსტად მოიაზრება. ორიგინალობა, ხელმისაწვდომობა, ვიზუალური აღქმადობა, სწორედ ესაა ციფრული მედიის გამოყენების ესთეტიკური უპირატესობები სამუზეუმო საქმიანობაში და შემოქმედებითი პროექტების განხორციელებისას.

საკითხი შემდგომში მდგომარეობს: ციფრული ტექნოლოგიით შექმნილი ობიექტები მუზეუმში უნდა განიხილებოდეს მხოლოდ როგორც საგნები, რომლებიც ასწავლიან და კონსტრუქციულ ცოდნას იძლევიან, აყალიბებენ აზროვნებას და ემოციურ აქტივობას. ისინი დაკავშირებულია ბუნებასთან, ეთიკასთან, ესთეტიკასა და მეცნიერებასთან, ტექნოლოგიასთან, მაგრამ, პირველ რიგში, წარმოსახვასთან - ასეთ დროს, სტუდენტი ან მოზარდი თავს შემოქმედად გრძნობს.

ციფრული ტექნოლოგიები და სასწავლო-შემოქმედებითი საგანმანათლებლო პროექტების აღმშენებლის პარალელები

საკვანძო სიტყვები: ციფრული ტექნოლოგიები, შემოქმედებითი, საგანმანათლებლო პროექტები, ვიზუალური განათლება, სამუზეუმო პროექტები

თანამედროვე საგანმანათლებლო პროცესი მსოფლიოში წარმოუდგენელია ახალი და დღეს კიდევ უფრო ეფექტური ტექნოლოგიების ძიების გარეშე. ძირითადად, ეს პროცესი ასოცირებულია უმაღლეს სასწავლო დაწესებულებებთან და შემოქმედებით სეგმენტში, როგორც წესი, ჩვენ მუდმივად ვეძებთ გზას, რომელიც

აღქმის ახალ, მაღალ დონეზე იქნება ორიენტირებული. თუმცა, ერთია გზა, საშუალება, ხერხი და მეორეა იგივე პროცესის აღქმის ხარისხი. ის, რაც შექმნილია სტუდენტების შემოქმედებითი შესაძლებლობების გაფართოების, თვითგანვითარებისა და თვითგანათლების უნარების ჩამოყალიბების მიზნით, აღქმის ხარისხს უნდა უზრუნველყოფდეს, ეს კი თანამედროვეობის ერთ-ერთ ყველაზე დიდ დილემად იქცა. ამ მოთხოვნებს სრულად უნდა აკმაყოფილებდეს თანამედროვე პროექტის შინაარსი, ტექნოლოგიური და ციფრული სეგმენტის ხარისხი. ტექნოლოგიური ნაწილის აქტივობა, როგორც შემოქმედების სპეციფიკური ფორმა, სწავლების პროცესში ჩაღრმავების უნივერსალური საშუალებაა და ის შეიძლება გამოიყენებოდეს პედაგოგიური მიზნებისთვის თითქმის ნებისმიერი ასაკის მოსწავლეებთან მუშაობისას: უმცროსები (პროექტზე დაფუძნებული სათამაშო აქტივობების გამო), თინეიჯერები (საკუთარი საგნობრივი გარემოს შექმნისა და მათი ძალების გამოცდის აუცილებლობის გამო), სტუდენტები (სურვილის შესაბამისად).

შემოქმედებითი პროექტების ციფრული აქტივობების განვითარების ფუნქცია ეფუძნება წარმოსახვის პროდუქტიულობას, შემოქმედების შესახებ ინფორმაციის ძალასა და მისი აღქმის თავისუფლებას, აქტივობის განვითარების სტიმულირებას. მსოფლიოს მრავალი ქვეყნის სასწავლო გეგმებში ტექნოლოგიების, როგორც სავალდებულო საგნის, გაჩენა მიუთითებს ციფრული ტექნოლოგიის აღიარებაზე, როგორც ჩვენი დროის ერთ-ერთ მთავარ ფაქტორზე, რომელიც გავლენას ახდენს შემოქმედების თანამედროვე ფილოსოფიაზე, პოლიტიკაზე და ასე შემდეგ. ციფრული გამოსახულების გამოყენების ტექნოლოგიის უპირატესობებია: ინტერესი, რეალურ ცხოვრებასთან კავშირი, შინაარსის იდენტიფიცირება, ცნობისმოყვარეობის აღძვრა, ცოდნის თავმოყრა ვიზუალურ მეხსიერებაში.

შემოქმედებითი პროექტების ეს მეთოდი კრეატიული პროექტების შესრულების წინაპირობაა. შემოქმედებითი აქტივობის განვითარების პროცესი, როგორც წესი, ლიტერატურის, პოეზიის, ისტორიული შემოქმედებითი მემკვიდრეობის შესწავლის დროს ხდება შეუცვლელი, განსაკუთრებით მაშინ, როდესაც სტუდენტურ შემოქმედებით განათლებაზეა საუბარი. შემოქმედებითი პროექ-

ტების ციფრული ვიზუალური მეთოდის გამოყენება, დაფუძნებულია აქტივობის განსახორციელებლად, რაც გარკვეულ ზომიერებასაც ითხოვს, ვინაიდან, დღეს საქმე მუზეუმებსა და სკოლებისთვის, უმაღლესებისთვის შეთავაზებულ, პროექტებს ეხება. ამ დროს ალემის ხარისხი მთლიანადაა დამოკიდებული იმაზე, მაგალითად, ისმენს თუ ვერა სტუდენტი პოეტური შედეგების შესახებ მისთვის საინტერესო ინფორმაციას. თუ ეს ინფორმაცია მხოლოდ ჰოლოგრაფიის ეფექტებით გადაფარვის ან მოძრავი ეკრანის, თუნდაც ხმოვანი ეფექტების ხარჯზე ხდება, როგორც ჩვენი პრაქტიკა მეტყველებს. ხშირად, ინფორმაციის დიდი ნაწილი, უბრალოდ, იკარგება მსმენელის, დამთვალიერებლის, მაყურებლის მეხსიერების შრეებში. იგივე შეიძლება ითქვას სკოლის მოსწავლეებზეც.

თბილისის მუზეუმების გაერთიანებაში შემავალ სახლ-მუზეუმებს თანამედროვე ტექნოლოგიების გამოყენების მზარდი რესურსი გააჩნიათ, ვინაიდან, შემოქმედებით პროექტებზე მუშაობისას, ჩვენი მუზეუმები სწორედ გამოსახულების იდენტიფიცირების, ისტორიულ მოვლენათა გაცოცხლების ან პოეზიის ნიმუშების ვიზუალიზაციის ციფრულ გზაზე ფიქრის და ამ ჩანაფიქრის რეალიზების საშუალებას გვაძლევენ. ეს სწორედ ის სინთეზია, რომლის საშუალებითაც თანამედროვე სამუზეუმო შემოქმედებითი საქმიანობა ყველაზე დიდი აქტივობით უკავშირდება უმაღლეს საგანმანათლებლო დაწესებულებებსა და სტუდენტებს. პრაქტიკამ ასევე აჩვენა, რომ ყოველი მათგანი, ვინც მონაწილეობს საგანმანათლებლო შემოქმედებით პროგრამებში, ციფრული ვიზუალიზაციის სწორედ ამ ნაწილის დახმარებით აღიდგენს უკვე ვერბალურად მიწოდებულ ინფორმაციას და შემდეგ წარმოსახვა აკავშირებს და აქცევს ამ ინფორმაციას ერთ მთლიანობად.

ეს არ იქნებოდა იოლი პროცესი, რომ არა მთავარი ფაქტორი – საქმე ეხება პროექტებს შემოქმედებით თემებზე, უფრო კონკრეტულად კი, ცნობილ ხელოვანთა შემოქმედების თემაზე, სადაც ინფორმაციის ხასიათი დიდწილად წყვეტს, თუ როგორი ხარისხი ექნება ალემას, მაგალითად, სტუდენტი მსახიობებისთვის, სტუდენტი ხელოვნებათმცოდნეებისა და სტუდენტი რეჟისორებისთვის. ყოველი მათგანი, რა თქმა უნდა, პროფესიული ინტერესიდან გამომდინარე, მისთვის საინტერესოს, მისი იმპროვიზებული წარმოსახვისთვის მნიშვნელოვანს იძენს ამ დროს. თითოეული პროექ-

ტის საქმიანობის თეორიული პრინციპების შესწავლა საშუალებას გვაძლევს, გამოვლინდეს სტუდენტების აქტივობების არსი; ჩვენ კი ყოველ ჯერზე, როდესაც ვიყენებთ ციფრულ აქტივობას პროექტების შესაქმნელად, ვქმნით ჰიპოთეზასაც იმის შესახებ, რომ, თუ ტექნოლოგიების სწავლების პროცესში გამოყენებული იქნება სინთეზური მეთოდი, ვერბალურ-ციფრული ინფორმაციით, მაშინ განვითარდება სტუდენტების შემოქმედებითი ინფორმაციული მეხსიერების ხარისხი. ფსიქოლოგიური და პედაგოგიური ლიტერატურა ციფრულ ტექნოლოგიურ რესურსთან დაკავშირებით, სამწუხაროდ, ნაკლებად სწავლობს შემოქმედებით პროექტებს და თუ სწავლობს, ესეც ძალზე კონკრეტული არეალით შემოიფარგლება: ანიმაციით თუ მედიაპოლოგრამებით სჯობს თხრობის გაღრმავება, რა შეუძლიათ ტექსტის შემქმნელებს, თუ ტექნოლოგიურ რესურსს გაითვალისწინებენ და სხვა. მაგრამ თითქმის არ არის გამოკვლეული, რა ზეგავლენას ახდენს წარმოსახვა შემოქმედებითი პროექტების ტექნოლოგიური სისტემის გამოყენების - დადებით ან უარყოფით მხარეებზე. ეს საკითხი ალბათ რაღაც გარკვეულ დროით დისტანცირებასაც გულისხმობს, მაგრამ ჩვენ არ გვაქვს უფლება, დღესაც არ ჩავუღრმავდეთ და არ დავაკვირდეთ პროცესს, არ შევადაროთ დროითი პარალელები ერთმანეთს. მაგალითად:

- 90-იანი წლების ჩათვლით, შემოქმედებითი აქტივობები მუზეუმებსა თუ სხვა ადგილებში, ძირითადად, სალექციო ფორმით შემოისაზღვრებოდა, თუმცა, ამ ვერბალურ მოცემულობასაც ჰქონდა საკუთარი დადებითი მხარე: ბუნებრივად აღმოცენებული ინტერესი თემის მიმართ და ასე შემდეგ;
- ციფრული მასალის თანმდევი აქტივობების ანალიზი და მოწინავე სასწავლო გამოცდილება, დაკვირვება, სისტემატიზაცია და განზოგადება;
- ციფრული მასალის აქტივობების მართვის მეთოდოლოგიის დიაგნოსტიკური არსის დადგენა, რომელიც შეიძლება გამოყენებულ იქნას სტუდენტების სასწავლო პროცესში.

ამ მასალის შესწავლისა და გამოყენების პრაქტიკული მნიშვნელობა დამატებით იმაშია, რომ პროექტის აქტივობების მართვის შემუშავებული მეთოდოლოგია შეიძლება გამოიყენებოდეს წარმოდგენით ასპექტებშიც.¹

¹ Fleer M., Technologically, 2011.

კოლაჟური პრინციპით აგებული გალაკტიონის ხმა, გაცოცხლებული გულისცემის იმიტაცია, ჩანახატები ქარის ხმაური ფონზე – ყოველივე ამან საშუალება მოგვცა, გალაკტიონ ტაბიძის სახლ-მუზეუმში, ახალი და ძველი მეთოდოლოგიის შერწყმით, განწყობის მომტანი წარმოსახვითი სივრცე გაგვეცოცხლებინა, რაც შემდგომ მაგისტრანტთა ერთი ჯგუფისთვის შემოქმედებითი კვლევის ინსპირაციად იქცა და, ახალი სტანდარტების თანახმად, პროექტმა მაინც მოითხოვა ჩაღრმავებული ინფორმაციის მოზიდვა. მართლაც, შრომატევადობის მიუხედავად, ციფრული კონტენტის თანხლებით ტრადიციულმა ინფორმაციამ უფრო მეტი ეფექტი გამოიწვია.

იმავე ეფექტზე შეიძლება საუბარი ბარათაშვილის სახლ-მუზეუმის ჰოლოგრამასთან დაკავშირებით, რომელიც ლექსს კითხულობს და ავტოგრაფს აცოცხლებს. ძველი თბილისის გაცოცხლება იქნება ეს თუ სხვა ფორმა, ციფრული ტექნოლოგია, არა ცალკეულ სეგმენტად, არამედ ყოველთვის ინფორმატიული მასალის კონტექსტად მოიაზრება. შემოქმედებითი პროექტების განვითარების ადრეულ ეტაპებზე აქტივობა გამოიხატებოდა თხრობისა და ფიზიკური აქტივობის, კითხვის დონეზე. ჩვენს შემთხვევაში კი ამგვარი ციფრული დიზაინი, როგორც განსაკუთრებული ტიპის აქტივობა, ემყარება ადამიანის ბუნებრივ უნარს, გონებრივად შექმნას რეალობის მოდელები² და გააცოცხლოს ისინი.

სამოგადოების განვითარების ამჟამინდელ ეტაპზე, რომელიც ხასიათდება არაჩვეულებრივი მობილურობითა და ცვალებადობით, ციფრული შემოქმედებაც იწყებს დომინირებას. შემოქმედებითი პროექტი საგანმანათლებლო ამოცანაა, რომელსაც ყოველთვის უნდა ჰქონდეს სუბიექტური და ზოგჯერ ობიექტური სიახლე. პროექტის ხარისხი დამოკიდებულია იმაზე, თუ რამდენად ძლიერია ტექნოლოგიური და კრეატიული შესაძლებლობები, შემოქმედებითი ორიენტაცია, ინდივიდუალური მახასიათებლები, მათი მომზადების ხარისხი და შესაძლებლობები. შემოქმედებითი-ციფრული პროექტის შედეგი უნდა იყოს რეალური პროდუქტი, დამზადებული საკმარისად მაღალ დონეზე, რომელსაც შეუძლია გახდეს კონკურენტუნარიანი და გაზარდოს ჩვენი შემოქმედებითი აქტივობა, თუმცა არ გადაწონოს ინფორმატიული მასალისა და წარმოსახვითი აქტივობის როლი, რაც, მაგალითად, თავისუფალ

² American Academy of Pediatrics, Media, 2016.

კამათსა და ლიტერატურული შედეგების შესახებ დისკუსია სტუდენტებს მუზეუმში ნებისმიერი აქტივობის მთავარ მოცემულობად მიაჩნიათ.

ციფრული ტექნოლოგიით შექმნილი ობიექტები მუზეუმში, მაგალითად, უნდა განიხილებოდეს მხოლოდ როგორც საგნები, რომლებიც ასწავლიან და კონსტრუქციულ მხატვრულ ცოდნას იძლევიან, რომლებიც აყალიბებენ აზროვნებას და ემოციურ აქტივობას. ისინი დაკავშირებული არიან ბუნებასთან, ეთიკასთან, ესთეტიკასა და მეცნიერებასთან, ტექნოლოგიასთან, მაგრამ, უპირველესად, წარმოსახვასთან – ასეთ შემთხვევაში სტუდენტი ან მოზარდი თავს შემოქმედად გრძნობს.³

სტუდენტების მიერ შემოქმედებითი პროექტების განხორციელება იგივე სივრცეში და ჩვენივე რესურსით, სადაც ციფრული ტექნოლოგიის დახმარებით, ძირითადად, სამუზეუმო მასალის გაცოცხლება იქნება მიზნად დასახული, უნდა განიხილებოდეს არა მხოლოდ როგორც პროცესი, რომელიც მიზნად ისახავს შესაძლებლობების განვითარებას, არამედ როგორც განათლების ერთ-ერთი ეფექტური გზა. ორიგინალობა, ხელმისაწვდომობა, ესთეტიკური უპირატესობები – ყოველივე ესაა ციფრული მედიის გამოყენების უპირატესობანი სამუზეუმო საქმიანობაში შემოქმედებითი პროექტების განხორციელებისას. მეტი სიცხადისთვის, ფაქტორები საჭიროებენ გაუმჯობესებას, თუმცა ეს შესწავლის ფაზაში არსებული პროცესია.

³ Mitchell L. M., Using, 2017; Sutton Smith B., The Ambiguity 1997.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- American Academy of Pediatrics, Media and Young Minds, Illinois, 2016.
- <https://publications.aap.org/pediatrics/article/138/5/e20162591/60503/Media-and-Young-Minds?autologincheck=redirected> 16/06/2025.
- Fleer M., Technologically Constructed Childhoods: Moving Beyond a Productive and Critical View of Curriculum Development, Watson, Australia, 2011.
- Mitchell L. M., Using Technology in Reggio Emilia-Inspired Programs, Mahwah, New Jersey, 2007.
- Sutton Smith B., The Ambiguity of Play, Cambridge, 1997.

Natia Kopaleishvili,
Shota Rustaveli Theater and Film Georgia State University,
Doctor of Arts, Associate Professor

PARALLELS BETWEEN DIGITAL TECHNOLOGY AND THE PERCEPTION OF EDUCATIONAL-CREATIVE LEARNING PROJECTS

Keywords: *Digital Technology, Educational Projects, Creative Projects, Learning Projects, Visual Education, House Museums, Modern Technology*

Abstract

Today, the modern educational process around the world is exceptionally important. It cannot be imagined without new, effective technologies. Mostly, this process is associated with establishments that give higher education; In creative fields, usually, modern tech takes a new path of discoveries. The content, technological, and digital quality of today's projects must meet the demands of modern education in the field of art. Technology is an universal method for giving the process of learning more depth and it can be used to teach every single age group: Children (Because the project includes activities in the form of games), teenagers (As it is necessary to create their environment and test their abilities), students (Depending on their preferences). The digital development of educational projects depends on imagination, information about art, and the perception of it.

The house museums that are included in the Union of Tbilisi Museums have growing resources for working with modern technology, since these establishments give us the ability to identify visuals, bring historical events to life, or visualize examples of poetry in their creative projects. For a long time, until the end of the 90s, creative activities in museums and other places mostly only included the format of a lecture, but this also had a positive side – A naturally born interest towards the topic. As time passed, activities consisting of digital material started to require different kinds of

observation, analysis, experience in education, systematization, and generalization.

Today, they use audiovisual material constructed as a collage in museums – the voice of Galaktioni, the imitation of the poet's heartbeat on a cardiogram, sketches coming to life while having the sound of wind and leaves rustling in the background. The visualization of the entire space, including the ceiling, gave us an opportunity to combine the old and new methods and create an imaginative area in Galaktion Tabidze House-Museum that would bring emotions and tell stories to the auditorium with modern means of communication.

Nikoloz Baratashvili House-Museum is also based on the technological effect of the 21st century. It is one of the most interesting multimedia spaces in Georgia, equipped with modern tech. The hologram of Tato reading a poem, using audio-visual methods to bring old Tbilisi, an autograph, and a place in time to life, creates a complete picture of the poet's work and life.

Generally, digital technology is not perceived as a separate segment, but always as a context for informative material. Originality, availability, and the power of being visually perceived – These are the aesthetic benefits of using digital media in museums and creative projects.

The issue is that objects created with digital technology should be seen as items that teach and give constructive knowledge, develop the ability of thought, and emotional activity. They are connected to nature, ethics, aesthetics, and science, technology. But most importantly – Imagination. In this moment, a student or a teen feels like a creator.