



ფინანსური განათლების
შესახებ იდეების კონკურსი

"მომჭირნე"



ავტორი: მარიამ სხილაძე

რა არის "მომჭირნე"?

„მომჭირნე“ იქნება პირველი ქართული თამაში/გამონვევა, რომელიც ყველა დაინტერესებულ პირს მისცემს ინფორმაციას ფინანსურ საკითხებთან დაკავშირებით, ცხოვრებისეული დილემების წინაშე დამდგარი მონაწილე, თამაშის მიმდინარეობისასვე ისწავლის ფულის დაბოგვის მეთოდებს, საჭირო ხრიკებს, გაიაზრებს სხვადასხვა ხარჯების არსებობისა და მათი გადახდის აუცილებლობებზე, თამაშის ერთთვიანი პერიოდის განმავლობაში, მოთამაშეებს ეცოდინებათ, თუ რამდენად სწრაფად შეიძლება მოჰყვეს საცხოვრებლის, საკვების, სამედიცინო და სხვა ხარჯების ცვლას დამანგრეველი შედეგები.



თამაშის წესები:

თამაშ „მომჭირნეს“ საიტზე შესვლის შემდგომ მარტივი ავტორიზაციით შეგვეძლება თავად თამაშის დაწყებაც, თავდაპირველად ეკრანზე გამოისახება მოკლე ისტორია იმის შესახებ, რომ შენ დაკარგე სამსახური, ყველანაირი დანაბოგი და სახლი, ახლა კი თამაში გინვევს რომ 30 დღის განმავლობაში საქართველოში არსებული საშუალო თვიური ხელფასით (1200 ლ) იცხოვრო, დილაკზე „ვიღებ გამოწვევას“ მარტივი დაჭერით გადავდივართ ძირითად თამაშზე, სადაც მონაწილემ უნდა აირჩიოს დაწესებულება სადაც ერთი თვის განმავლობაში იმუშავებს, შემოსავალი თითოეულს ვირტუალური 1200 ლარი ექნება თუმცა განხვავებული იქნება მათი ადგილმდებარეობა, საჭირო რესურსები და სხვა.



თამაშის წესები:

ამის შემდეგ, უნდა გადაწყვიტონ თუ რომელი ტრანსპორტით მივლენ დანიშნულების ადგილას, (თითოეულ მათგანს განსხვავებული საფასური ექნება) ნებისმიერი პასუხის არჩევის შემდეგ ეკრანზე გამოჩნდება საჭირო ინფორმაცია იმის შესახებ, თუ როგორ შეგეძლო ფულის დაბოგვა ამ ვითარებაში, რა იქნებოდა საუკეთესო ფინანსური გადაწყვეტილება და ა.შ.

დანიშნულების ადგილზე მისვლის შემდგომ, მონაწილე ირჩევს სახლს, კვლავ სხვადასხვა ფასით წარმოდგენილს და გადაწყვეტილების მიღების შემდეგ ეკრანზე კვლავ გამოისახება ფინანსური რჩევები, ასე გრძელდება 30 დღის განმავლობაში, თუმცა ყოველი დღის გავლის შემდეგ ახალი გამოწვევა დგება, მონაწილეების მიზანია, რაც შეიძლება სწორად გადაანაწილონ თანხა, შექმნან საცხოვრებელი პირობები და აანაზღაურონ ყველა ხარჯი რაც ერთი თვის განმავლობაში დაჭირდებათ.



თამაშის წესები:

მათ წინაშე არსებული დილემები, შეიძლება წარმოადგენდეს ისეთ პრობლემებს, როგორებიცაა: სამედიცინო დახმარების მოძიება, საკვების სწორად შერჩევა, ელექტროენერჯის დაზოგვა და ა.შ. თვის ბოლომდე მისვლა საკმაოდ რთულია, ამიტომ, თუ მონაწილემ წააგო თამაშის მსვლელობისას, მას შეუძლია ისესხოს თანხა თავისი მეგობრისგან, რომელიც ჩართული უნდა იყოს ამ გამოწვევაში, თუ მონაწილე 30 დღეს წარმატებით გაივლის და არ გაკოტრდება, იგი გამოცხადდება „მომჭირნეს“ გამარჯვებულად, ასევე თამაშის ბოლოს მას შეუძლია იბრძოლოს „ყველაზე მომჭირნეს“ ტიტულისთვის, უფრო ზუსტად, იმ მოთამაშეებს, რომელთაც ყველაზე დიდი თანხა დარჩებათ თამაშის დასრულების შემდეგ, მათი სახელები და მონაცემები აიტვირტება „ყველაზე მომჭირნეს“ დაფაზე, რათა სხვებმაც ნახონ მათი შედეგები (მონაწილეებს შეუძლიათ იყვნენ ანონიმურებიც).



პროექტის ძლიერი და სუსტი მხარეები

ინტერნეტი XXI საუკუნის ერთ-ერთი ყველაზე ძლიერი ინსტრუმენტია ინფორმაციის მიღებისა და გაცემისთვის, ამასთან, ახალგაზრდების ძალიან დიდი ნაწილი ყოველდღიურად იყენებს მას, როგორც შემეცნებითი, ასევე გასართობი სახის ღონისძიებებისთვის, ეს თამაში/გამოწვევა კი გააერთიანებს ორივე მიმართულებას, ეს იქნება ისეთი პლათფორმა, სადაც მონაწილე თამაშის მსვლელობისასვე შეიმეცნებს, ასეთი სწავლების ფორმა კი მოგვცემს უფრო მეტ დაინტერესებულ პირს, არაერთმა კვლევამ აჩვენა ისიც, რომ ახალგაზრდების უმრავლესობა, უფრო მოტივირებული ხდება თამაშით სწავლების დროს, სწორედ ეს განაპირობებს მრავალი ამგვარი თამაშებისა თუ აპლიკაციების პოპულარობას მსოფლიოს გარშემო, მაგალითად როგორებიცაა: „2048“, „Word Cross“, „Recycle Now“ და ა.შ.



პროექტის ძლიერი და სუსტი მხარეები

ამ პროექტის ერთ-ერთ ყველაზე ძლიერ მხარედ, კი შეიძლება ახალგაზრდებისთვის დამოუკიდებლად ცხოვრების ეტაპში არსებულ გამოწვევებთან შეგუება და მათი გადაჭრის ხერხების სწავლება ჩაითვალოს, რადგან, სწორედ ამ თამაშს შეეძლება მოამზადონ ისინი ამ ეტაპისთვის და განაწყონ არსებულ გამოწვევებთან საბრძოლველად. გარდა ამისა, აქტივობაში ჩართვა ნებისმიერ მსურველს შეეძლება განურჩევლად ლოკაციისა, მაშასადამე გავალთ მასშტაბურ შედეგებზე, გამონვევაში ჩართვა ნებისმიერი სახის გაჯექითაა შესაძლებელი, რომელთანაც ინტერნეტი კავშირდება, აღსარნიშნავია ისიც, რომ თამაშის დაწყება სრულიად უფასოა და გარდა მონაწილის სურვილისა სხვა არანაირ რესურსს არ საჭიროებს. თამაში რომ უფრო საინტერესო გახდეს, ამიტომ, მონაწილეებს შეეძლებათ ერთმანეთისგან ვირტუალური ფულის შესხება, რაც გაზრდის მოთამაშეების ჩართვის რიცხვს და დაინტერესებას ამ მიმართულებით.



პროექტის ძლიერი და სუსტი მხარეები

თუმცა, კვლევებმა აჩვენეს ისიც, რომ არსებობს არაერთი მსგავსი საგანმანათლებლო პროგრამა, რომელიც უსარგებლო საკვებს ჰგავს, მათ პირიქით, შეუძლიათ ისეთი ზიანი მიაყენონ

მომხმარებელს, როგორებიცაა: დაძაბულობა, შფოთვა, სოციალური გაუცხოება და სხვა. როგორ შეგვიძლია ამის თავიდან აცილება? პროგრამის სისტემური მონუობის კარგად შემუშავებით, საჭირო პირების აქტიური ჩართულობით და სამიზნე აუდიტორიასთან მაქსიმალური სიახლოვით. შეიძლება გამოითქვას აზრი, რომ ერთხელ თამაშის შემდგომ, ყველას მობებრდება, ერთიდაიგივე, რუტინულ კითხვებზე პასუხის გაცემა, მაგრამ, თამაშის კითხვები, ყოველ ჯერზე შეცვლილი იქნება, პროგრამის ალგორითმი ეცდება, განსხვავებული კითხვების დასმას, სხვადასხვა გამონვევებთან ჭიდილი კი არასდროს არ არის მოსაწყენი.



საჭირო რესურსები:

პროექტის(საიტის)
შესაქმნელად საშუალოდ 18
კვირა იქნება საჭირო, ამასთან
აუცილებელია კონსულტაცია
ისეთ ადამიანებთან,
რომელთაც უკვე შექმნეს
მსგავსი პროგრამა, (მაგ: „რაც
მოგივა დავითაო“-ს
შემქმნელებთან) სსაჭიროა ვებ-
დეველოპერების გამოცდილი
ჯგუფი, მათი ხელფასი
საშუალოდ 3000-5000 ლარამდე
მერყეობს.



რატომ იქნება ეს პროექტი ეფექტური და შედეგიანი დასმული ამოცანის გადასაჭრელად

ცოდნის მიღბა სახლიდან გაუსვლელად?
ყოველგვარი გადასახადებისა და დამატებითი
რესურსების გარეშე? თანაც, ეს ყველაფერი
იქნება გასართობი, მაღალ სტანდარტებს
მორგებული პროგრამა? ვის არ მოუნდება
მსგავს გამოწვევაში ჩართვა?! ვთვლი, ეს
პროექტი მალევე მიიღებს მასშტაბურ სახეს,
გახდება მოთხოვნადი და ღირებული, ეს იქნება
ქართული გასართობ-შემეცნებითი პროგრამა,
რომელიც სამწუხაროდ, ჩვენს ქვეყანაში არცთუ
ისე მრავლადაა. პროექტი ასწავლის
ახალგაზრდებს ფინანსების მართვას,
დამოუკიდებლობას და მასთან დაკავშირებულ
პრობლემებს, ასწავლის, თუ როგორ შეიძლება
იყვნენ ინფორმირებულები, უკეთესები და რაც
მთავარია უფრო მეტად მომჭირნეები.



Georgia IDENTITY CARD
საქართველო

სახელი / FIRST NAME
მარიამი
MARIAMI

გვარი / LAST NAME
სკილაძე
SKHILADZE

შიმში / CIT ქვეყანა / SEX პირადი № / PERSONAL No
GEO მდე / F 18901074004

დაბადების თარიღი / DATE OF BIRTH
14.02.2004

გაცემის თარიღი / DATE OF ISSUE
27.05.2019

ბარათის № / CARD No
18IE28587

ხელმოწერა / SIGNATURE





დაბადების ადგილი / PLACE OF BIRTH
ხაშური
KHASHURI

გაცემის თარიღი / DATE OF ISSUE
27.05.2019

გამცემი ორგანო / ISSUING AUTHORITY
იუსტიციის სამინისტრო
MINISTRY OF JUSTICE

დოკუმენტი სსსი, დაგეგმვა/ფორმატი: MB-IDS 2018
სსსი-ს რეგისტრაციის № 26-3184

IDGEO18IE28587718901074004<<<<
0402143F2305271GEO<<<<<<<<<<<<2
SKHILADZE<<MARIAMI<<<<<<<<<<<<

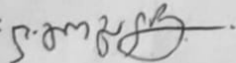



ფინანსური განათლების შესახებ იდეების კონკურსში არასრულწლოვანის მონაწილეობის თანხმობის ფორმა

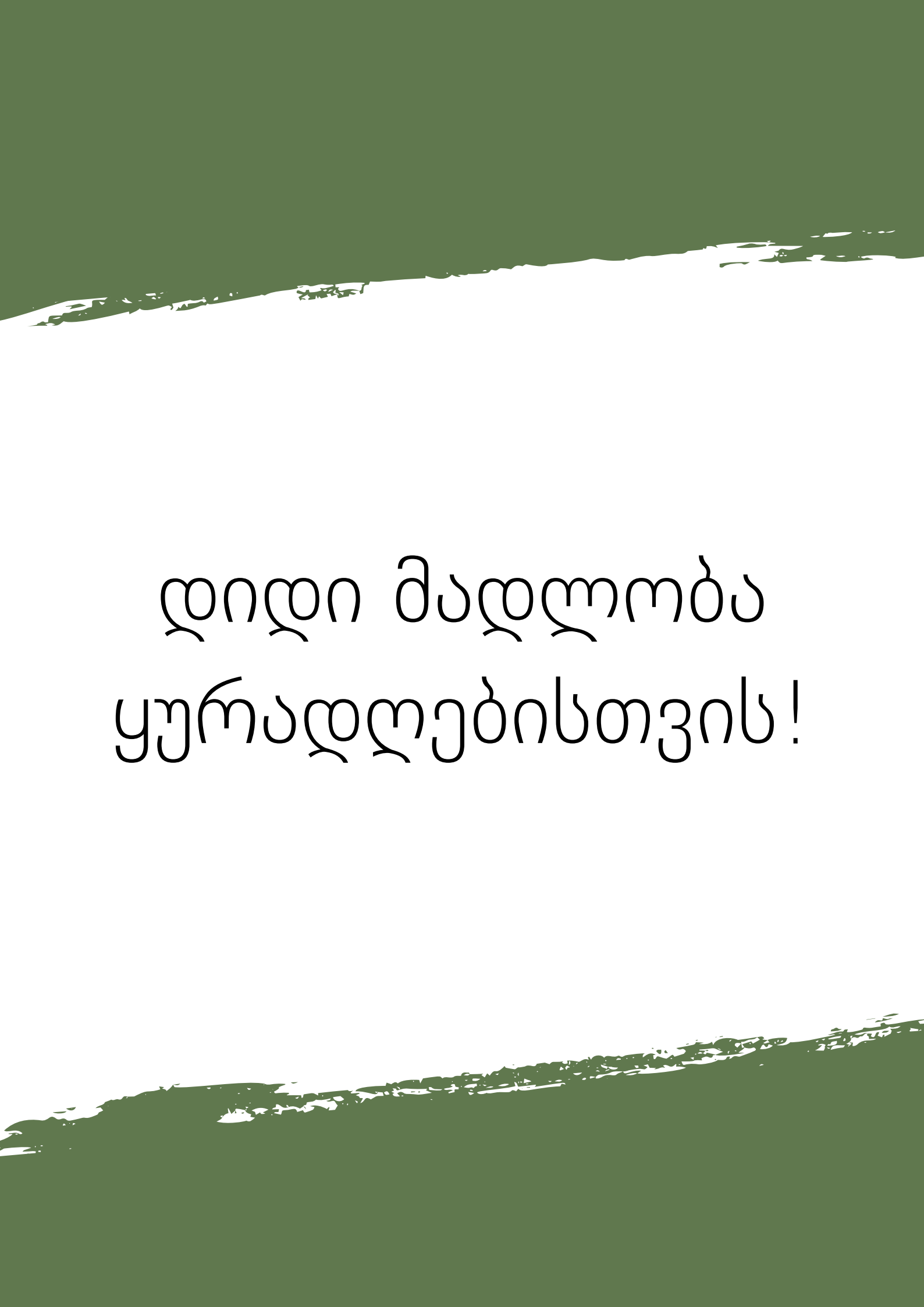
მეცადონია გოგიაძე 57001047351 თანახმა ვარ
(შობლის/ მურვის სახლი, გვარი, პირადი ნომერი)

მარიამ სხილაძე
(არასრულწლოვანი მონაწილის სახელი და გვარი)

მონაწილეობა მიიღოს საქართველოს ეროვნული ბანკისა და ფინანსური განათლების პლატფორმა www.finedu.gov.ge -ს ორგანიზებით, სს „კრედიტ ბანკი“-ს, სს ფინანსური ჩართულობის ორგანიზაცია „კრისტალი“-ს, სს მიკროსაფინანსო ორგანიზაცია „სვის კაპიტალი“-ს და სს მიკროსაფინანსო ორგანიზაცია „ევრო კრედიტი“-ს - ჩართულობითა და მხარდაჭერით ორგანიზებულ ფინანსური განათლების შესახებ იდეების კონკურსში.

ხელმოწერა: 

თარიღი: 29:07:2021



დიდი მადლობა
ყურადღებებისთვის!