საქართველოს ეროვნული ბანკი
National Bank of Georgia
ფინედუ
german cooperation
DEUTSCHE ZUSAMMENARBEIT
German Sparkassenstiftung
EASTERN EUROPE AND CENTRAL ASIA

ფინანსური და ეკონომიკური წიგნიერება სკოლებში

დამხმარე სასწავლო მასალა სამოქალაქო განათლების მასწავლებლებისთვის
VII კლასი. თემა: ეკონომიკური ურთიერთობები თემში - დამატებითი საკლასო აქტივობები, ჯგუფური სამუშაოები და დავალებები

ფინანსური და ეკონომიკური წიგნიერება სკოლებში

დამხმარე სასწავლო მასალა სამოქალაქო განათლების მასწავლებლებისთვის

VII კლასი. თემა: ეკონომიკური ურთიერთობები თემში - დამატებითი საკლასო აქტივობები, ჯგუფური სამუშაოები და დავალებები

საქართველოს ეროვნული ბანკი

2020

შ ი ნ ა ა რ ს ი

საკითხი 1: ფული და ბარტერი 3

1.1 საკლასო აქტივობა - თამაში გაცვლაზე (I ვარიანტი) 3
1.2 საკლასო აქტივობა - თამაში გაცვლაზე (II ვარიანტი) 4
1.3 საკლასო აქტივობა - თამაში ფულის ფორმების შესახებ 7
1.4 საკლასო აქტივობა - თამაში „ფულის ისტორიის ბარათები“ 8
1.5 საკლასო აქტივობა - თამაში „ქვეყნებისა და ვალუტების სასწავლო ბარათები“ . . 11

საკითხი 2: ბაზარი (მოთხოვნა-მიწოდება) და ფასი 16

2.1 საკლასო აქტივობა - თამაში „საკლასო ბაზრობა“ 16
2.2 საკლასო აქტივობა - მილქშეიქების დახლი 24

საკითხი 3: კერძო და საჯარო საკუთრება 26

3.1 ჯგუფური სამუშაო - საქონლის 4 ტიპი 26

საკითხი 4: შემოსავალი, ხარჯვა და ბიუჯეტირება (პირადი ფინანსების მართვა) 27

4.1 ჯგუფური სამუშაო - ბიუჯეტის შაბლონის შედგენა 27
4.2 ჯგუფური სამუშაო - „თორნიკეს ბიუჯეტი“ 28
4.3 საკლასო აქტივობა - რეკლამა 34
4.4 ჯგუფური სამუშაო - გადაწყვეტილების მიღება 35
4.5 იდეები კომპლექსური/პროექტული დავალებისთვის 40

საკითხი 5: დაზოგვა და ქველმოქმედება 40

5.1 საკლასო აქტივობა - თამაში ბურთით: რატომ ვზოგავთ? 40
5.2 ჯგუფური სამუშაო - პრობლემების ხე: დანაზოგების ნაკლებობა 41
5.3 პროექტული დავალება - ფინანსური მიზნები 43

გამოყენებული რესურსები 44

საკითხი 1: ფული და ბარტერი

1.1 საკლასო აქტივობა - თამაში გაცვლაზე (I ვარიანტი)

თამაშის მიზნები:

• მოსწავლეები თავიანთ თავზე გამოცდიან, რა სირთულეები ახლდა ბარტერულ გაცვლას;
• ისინი გაიაზრებენ, რატომ გახდა ფულის გამოგონება აუცილებელი და როგორ ამარტივებს ფული გაცვლის პროცესს.

მასალები:

თაბახის ფურცლები, ფერადი ფანქრები ან მარკერები, წებო, მაკრატელი, ძველი ჟურნალ-გაზეთები

სავარაუდო დრო: 35 წუთი

პროცესი:

1) სთხოვეთ ბავშვებს, გაიხსენონ და ჩამოწერონ ის ნივთები, რაც სახლში აქვთ, აღარ ჭირდებათ და სიამოვნებით გაყიდდნენ. თითოეულმა ჩამოწეროს დაახლოებით 5-6 ნივთი.

2) დაურიგეთ მათ თაბახის ფურცლები. სთხოვეთ ბავშვებს, თითოეულმა თავის სიაში დასახელებული ნივთები ამ ფურცლებზე დახატოს (თითო ფურცელზე - თითო ნივთი). რა თქმა უნდა, არ არის აუცილებელი, ეს ნახატები უზადოდ იყოს შესრულებული - მთავარია ჩანდეს, რა ნივთია. შეგიძლიათ სხვანაირად მოიქცეთ: კლასში ძველი ჟურნალ-გაზეთები მოიტანოთ და ბავშვებმა ეს ნივთები ჟურნალებიდან ამოჭრან და ისე დააკრან ფურცლებზე (თითო ფურცელზე - თითო ნივთი).

3) უთხარით ბავშვებს, ახლა იმ ნივთებზე დაფიქრდნენ, რისი ყიდვაც სურთ და ჩამოწერონ საყიდელი ნივთების სია.

4) შემდეგი ნაბიჯი „ბაზრის“ მოწყობაა: ბავშვებმა გასაყიდი „ნივთები“ (ფურცელზე დახატული ან ამოჭრილი) მერხებზე უნდა დაალაგონ და ერთმანეთში ივაჭრონ. ბავშვების დავალებაა, დანარჩენებისგან შეიძინონ ის ნივთები, რისი ყიდვაც სურთ (ამაში თავის მიერ ჩამოწერილი „საყიდელი ნივთების სიაც“ დაეხმარებათ), ოღონდ მათ არ შეუძლიათ ფულის გამოყენება, ანუ მათ სასურველი ნივთის მისაღებად, ერთმანეთში სხვადასხვა ნივთების გაცვლა მოუწევთ. სთხოვეთ ბავშვებს, ჩამოწერონ ფურცელზე, თითოეულმა რომელი ნივთი რაში გაცვალა.

5) ბოლოს დაითვალეთ, რამდენი გარიგება განახორციელა თითოეულმა? ჰკითხეთ მოსწავლეებს, რა პრობლემებს წააწყდნენ ისინი გაცვლის პროცესში? რატომ? უკეთესი იქნებოდა რომ ფული გამოეყენებინათ თავიანთ გარიგებებში? რატომ? უფრო მეტი გარიგება და უფრო სწრაფად შედგებოდა თუ არა ფულის გამოყენების შემთხვევაში?

თამაშის დროს მოსწავლეები წააწყდებიან სხვადასხვა სირთულეებს, როგორიცაა სამკუთხედის ტიპის ვაჭრობა (ანუ ერთს აქვს ის, რაც მეორეს სჭირდება, ხოლო მეორეს აქვს ის რაც მესამეს სჭირდება და ამიტომ რთულდება ნებისმიერმა მათგანმა მიიღოს თავისი სასურველი პროდუქტი). ამასთან, მოსწავლეები აანალიზებენ, რომ ყველა ნივთს სხვადასხვა ფასი აქვს, შესაბამისად, ვერ ხერხდება მათი ბარტერული გაცვლა.

1.2 საკლასო აქტივობა - თამაში გაცვლაზე (II ვარიანტი)

თამაშის მიზნები:

- მოსწავლეები თავიანთ თავზე გამოცდიან, რა სირთულეები ახლდა ბარტერულ გაცვლას;
- ისინი გაიაზრებენ, რატომ გახდა ფულის გამოგონება აუცილებელი და როგორ ამარტივებს ფული გაცვლის პროცესს.

მასალები:

ბარათები სხვადასხვა ფიგურების გამოსახულებით (იხ. დანართი „ბარათები ბარტერისთვის“)

სავარაუდო დრო: 35 წუთი

პროცესი:

1) დაურიგეთ ბავშვებს ბარათები ისე, რომ თითოეულს შეხვდეს 5-8 ბარათი (მოსწავლეების რაოდენობის მიხედვით, შეგიძლიათ გააკეთოთ ბარათების წყების რამდენიმე ასლი).

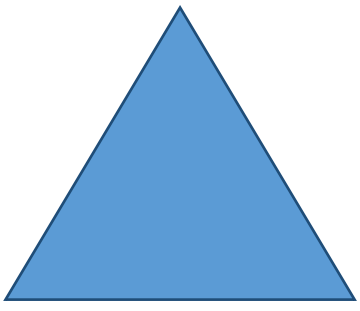
2) დაუსახეთ მოსწავლეებს განსხვავებული მიზნები: ზოგის მიზანია შეაგროვოს, მაგალითად, ყველა სამკუთხედი, რომელიც კლასშია, ზოგის კი - ვარსკვლავები. (აჩვენეთ შესაბამისი ფიგურა, რაც უნდა შეაგროვოს). ამ გაცვლა-გამოცვლისთვის, გარკვეული დრო დაუწესეთ.

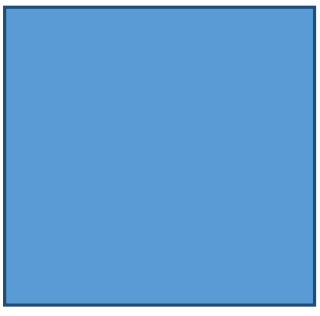
3) ანიშნეთ ბავშვებს, როცა უნდა დაიწყონ თამაში. ბავშვები უნდა ეცადონ იპოვონ ის ბავშვები, რომელთაც მათთვის სასურველი ბარათი აქვთ. გამარჯვებული ხდება ის მოსწავლე, ვინც პირველი შეაგროვებს ყველა სასურველ ბარათს. დანარჩენები კი აგრძელებენ თამაშს.

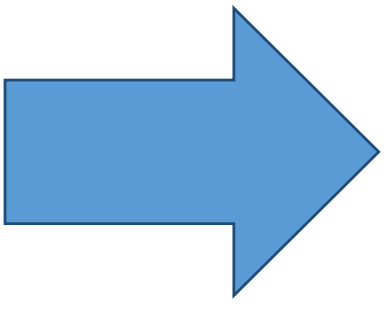
4) თამაშის დასრულების შემდეგ გამართეთ დისკუსია ბავშვებთან: რამდენმა მათგანმა შეაგროვა ყველა სასურველი ბარათი? გაუჭირდათ თუ არა მათ სასურველი ბარათების შეგროვება? რატომ? თხოვეთ ბავშვებს დაასახელონ მიზეზები.

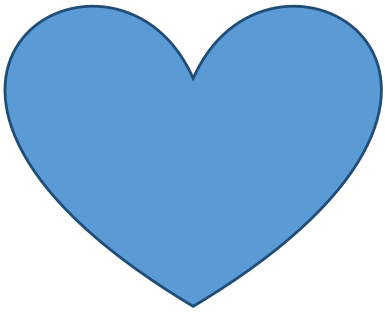
თამაშის დროს მოსწავლეები აწყდებიან ისეთ სირთულეს, როგორიცაა სამკუთხედის ტიპის ვაჭრობა (ანუ ერთს აქვს ის, რაც მეორეს სჭირდება, ხოლო მეორეს აქვს ის რაც მესამეს სჭირდება და ამიტომ რთულდება ნებისმიერმა მათგანმა მიიღოს თავისი სასურველი პროდუქტი).

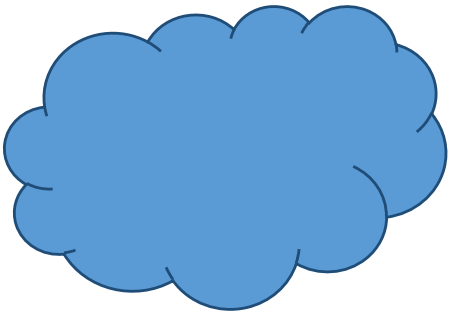
დანართი: „ბარათები ბარტერისთვის“

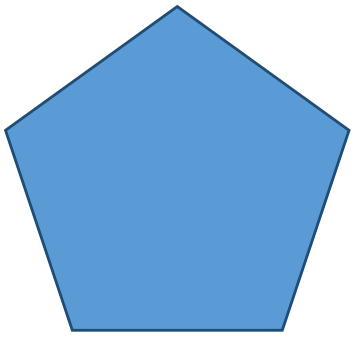


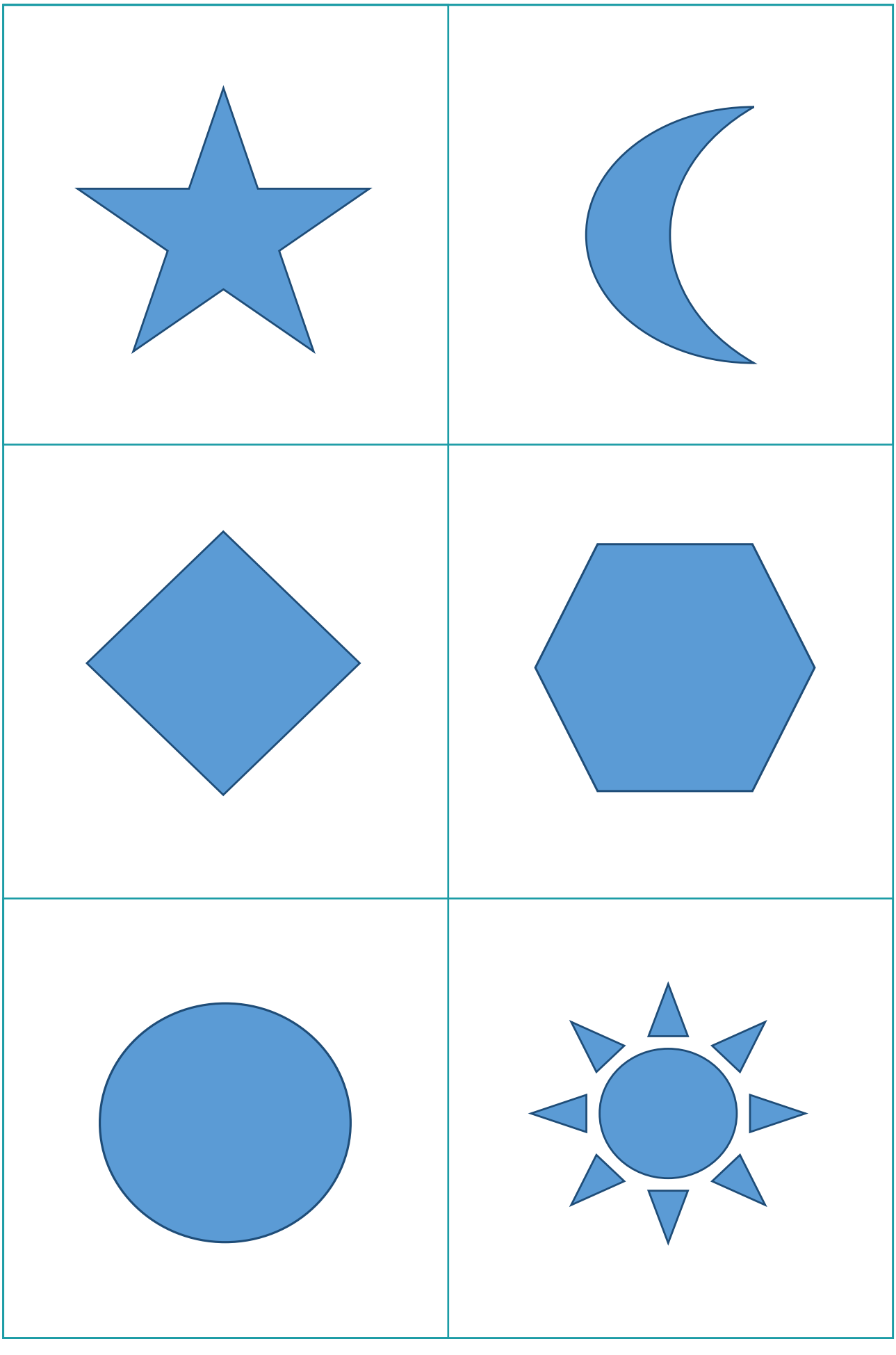












1.3 საკლასო აქტივობა - თამაში ფულის ფორმების შესახებ

თამაშის მიზნები:

• მოსწავლეები თავიანთ თავზე გამოცდიან, რატომ იყო მოუხერხებელი ოქროს ზოდებით ვაჭრობა;
• ისინი გაიაზრებენ, რატომ გახდა ოქროს ზოდებიდან მონეტებზე გადასვლა აუცილებელი

მასალები:

• ელექტრო სასწორი (სასურველია გამყიდველთა ყველა ჯგუფს ჰქონდეს თითო მაინც, კლასში გამყიდველთა 3 ჯგუფზე მეტი არ უნდა იყოს).
• ოქროს ზოდები (სათამაშო ნიმუში), რომლებსაც სხვადასხვა წონა და ზომა ექნებათ. თითოეულ ჯგუფს ექნება 10-მდე სხვადასხვა ზომისა და წონის ოქროს ზოდი.
• სხვადასხვა სახის ქსოვილის ნაჭერი (სხვადასხვა ფერის ნაჭრები ან სხვა ნივთი), რასაც გაყიდიან გამყიდველი ჯგუფები, თითოეულ გამყიდველ ჯგუფს ექნება 5-6 ქსოვილის ნაჭერი. პირობითად, 1 ცალი ნაჭერი იყოს 1 მეტრი.

სავარაუდო დრო: 35 წუთი

მინიშნება: *შესაძლებელია მასწავლებელმა თავად დაამზადოს ოქროს ზოდები: მაგალითად, ოქროსფრად შეღებოს მუყაოს ყუთები, თითოეულში ჩაყაროს სხვადასხვა რაოდენობით ბრინჯი ან სხვა რამ, რათა ყუთებს ჰქონდეთ სხვადასხვა წონა. ან შესაძლებელია გამოიყენოს სხვადასხვა ზომის მომცრო ქვები, რომელსაც შეღებავს ოქროსფრად და პირობითად, ისინი იქნება ოქროს ზოდები.*

პროცესი:

თამაში უნდა ჩატარდეს 2 რაუნდად:

პირველი რაუნდი:

1) უთხარით მოსწავლეებს, რომ გაკვეთილის განმავლობაში ისინი იმოგზაურებენ ანტიკურ პერიოდში, როდესაც ხალხი ვაჭრობდა ოქროს ზოდებით.

2) გადაანაწილეთ ბავშვები მყიდველებისა და გამყიდველების ჯგუფებად (მაგ., 6 ჯგუფიდან 3 იქნება მყიდველების, 3 - გამყიდველების). გამყიდველი ჯგუფები გაყიდიან აბრეშუმის ქსოვილებს, მყიდველები კი - იყიდიან.

3) მყიდველთა ჯგუფებს დაურიგეთ ოქროს ზოდები.

4) გამყიდველთა ჯგუფებსაც დაურიგეთ ოქროს ზოდები („ხურდის“ დასაბრუნებლად) და „აბრეშუმის“ ქსოვილები.

5) სთხოვეთ მყიდველი ჯგუფების ბავშვებს, რომ მივიდნენ გამყიდველებთან და აირჩიონ სასურველი ქსოვილი, რომელის საფასურსაც ოქროს ზოდით გადაიხდიან. ამავდროულად, უნდა გავაფრთხილოთ გამყიდველები, რომ პირველი რაუნდის მსვლელობისას ისინი თითოეული ქსოვილის 1 ცალ ნაჭერს (პირობითად, 1 მეტრს) გაყიდიან 100 გრ ოქროდ.

მყიდველებს არ აწყობთ გადაიხადონ 100 გრ ოქროზე მეტი, რადგან ქსოვილი ზუსტად 100 გრ ოქრო ღირს და მეტის გადახდით, ისინი დაკარგავენ ოქროს. გამყიდველს ხურდის სანაცვლოდ, დამატებით, სხვა ქსოვილის მიყიდვა შეუძლია, მაგრამ ასე გამოვა, რომ მყიდველი ისეთ ქსოვილში იხდის საფასურს, რაც რეალურად არ სჭირდება. იგივე ვრცელდება გამყიდველების მხრიდანაც - მათ არ აწყობთ კონკრეტულ ქსოვილში მიიღონ 100 გრ ოქროზე ნაკლები.

დამეთანხმებით, რომ ძალიან რთულია ოქროს პატარა ზოდებით ზუსტად 100 გრამის გამოყვანა, რადგან ყველა ზოდს სხვადასხვა ფორმა და წონა აქვს. ამიტომ, ჯგუფებს ყველაფერი ძალიან ურთულდებათ.

მეორე რაუნდი

6) ამ რაუნდის დროს გამყიდველები ნაჭერს ყიდიან 150 გრ ოქროდ და, რა თქმა უნდა, აქაც მეორდება დაახლოებით იგივე სცენარი. მოსწავლეებს უფრო უჭირთ ოქროს ზოდებით შეადგინონ ზუსტად 150 გრ.

7) ორივე რაუნდის ბოლოს დაუსვით მოსწავლეებს კითხვა: რა ართულებს ყიდვა-გაყიდვის პროცესს? მათი აზრით, რა გაამარტივებდა ყიდვა-გაყიდვის პროცესს?

ბავშვები, სავარაუდოდ, გეტყვიან, რომ პროცესს ართულებს ის ფაქტი, რომ ყველა ზოდს აქვს სხვადასხვა ფორმა, ზომა და წონა. თუ ისინი იქნებოდა ერთი და იგივე ზომისა და წონის, ყიდვა-გაყიდვის პროცესი უფრო გამარტივდებოდა. ამის შემდეგ აჩვენეთ მოსწავლეებს მონეტები და უთხარით, რომ ზუსტად ეს იყო მიზეზი რატომაც გამოიგონეს მონეტები. რადგან დიდი რაოდენობით ოქროს ზოდების ტარება მოუხერხებელი იყო, ასევე სხვადასხვა წონა ართულებდა გადახდის პროცესს.

1.4 საკლასო აქტივობა - თამაში „ფულის და ისტორიის ბარათები“

თამაშის მიზნები:

- მოსწავლეები გაეცნობიან რამდენიმე საკვანძო მოვლენას ფულის განვითარების ისტორიიდან

მასალები:

- ფულის ისტორიის ბარათების ერთი წყება ყოველი 10 მოსწავლისათვის (იხ. დანართი: ფულის ისტორიის ბარათები)

სავარაუდო დრო: 15 წუთი

პროცესი:

1) დაყავით მოსწავლეები 10–ბავშვიან გუნდებად.

2) გუნდებს „ფულის ისტორიის“ ბარათების თითო წყება მიეცით და სთხოვეთ, ბარათები ისე გადაინაწილონ, რომ თითო ბავშვს თითო ბარათი შეხვდეს.

3) აუხსენით ბავშვებს, რომ 5 წუთი აქვთ ისე გადასანაწილებლად, რომ ფულის ისტორია ქრონოლოგიური თანმიმდევრობით წარმოაჩინონ. ის, ვისაც შეხვდება ბარათი ფულის

ისტორიაში ყველაზე ადრეული განვითარებით, უნდა დადგეს მარცხნივ, ხოლო ის, ვისაც შეხვდება ბარათი ფულის ისტორიაში უახლესი მიღწევებით – მარჯვნივ. მათ შორის კი ბარათები სწორი თანმიმდევრობით უნდა გადანაწილდეს.

4) 5 წუთის შემდეგ თხოვეთ რომელიმე გუნდს, რომ მისმა წევრებმა ხმამაღლა წაიკითხონ თავიანთ ბარათებზე მოცემული ინფორმაცია. გუნდებმა უნდა დაიწყონ ყველაზე ადრეული განვითარებით და დაასრულონ უახლესი მიღწევებით. მათ შორის კი ბარათები სწორი თანმიმდევრობით უნდა იყოს გადანაწილებული.

5) საჭიროებისამებრ, აუხსენით ბავშვებს, თუ რას ნიშნავს ქრონოლოგიური თანმიმდევრობა.

დანართი: ფულის ისტორიის ბარათები

უძველეს დროში, ფულის გამოგონებამდე, ადამიანები ერთმანეთს ჩუქნიდნენ, სესხად აძლევდნენ, ან პირდაპირ ცვლიდნენ ერთმანეთში საქონელს. მაგალითად, ცხვარი შეიძლებოდა მარცვლეულზე ან ბოსტნეულზე გაცვლილიყო. საქონელგაცვლას „ბარტერი“ ეწოდება. ბარტერის ყველაზე ადრეული მაგალითები ეგვიპტეში ძვ. წ. 9000 წელს გვხვდება. მხარეები, რომლებიც ბარტერულ გარიგებაში იყვნენ ჩართულნი, ერთმანეთში თანხმდებოდნენ, თუ რა ღირებულებაჰქონდა ამა თუ იმ საქონელს. მაგალითად, მხარეები შეიძლება შეთანხმებულიყვნენ, რომ 10 ქათმით 1 ღორის, ხოლო 15 კვერცხით – 1 კგ. ხორბლის ყიდვა იყო შესაძლებელი. ცხოველის ტყავი, მარილი, იარაღი და სამუშაო ინსტრუმენტები ადვილად გაცვლად საქონლად მიიჩნეოდა.

ძვ. წ. 1200 წელს, ინდოეთის სანაპიროებზე საქონლის გაცვლა–გამოცვლის, ანუ ბარტერის პროცესში, აქტიურად გამოიყენებოდა ნიჟარები. ნიჟარა მონეტის წინამორბედად შეგვიძლია მივიჩნიოთ.

ძვ. წ. 1100 წელს, ჩინეთში, ბარტერულ გარიგებებში აქტიურად დაიწყეს ბრინჯაოს გამოყენება. ბრინჯაო ნელ–ნელა ფულის უნივერსალურ ფორმად იქცა.

პირველი მონეტები თანამედროვე თურქეთის ტერიტორიაზე, ლიდიის სამეფოში ძვ. წ. 600 წელს დამზადდა. ეს მონეტები იყო მრგვალი, მზადდებოდა ოქროსა და ვერცხლის ნაზავით და მათზე ლომი იყო გამოსახული.

ჩვ. წ. მე-10 საუკუნიდან ჩინეთში ქაღალდის ფულის აქტიურად გამოყენება დაიწყეს. ამ ადრეულ ფულზე დატანილი იყო გაფრთხილება, რომლის მიხედვითაც, ფულის გამყალბებლებს თავის მოკვეთით დასჯიდნენ!

1290 წელს მარკო პოლომ ჩინეთში იმოგზაურა და აღმოაჩინა, რომ იქ ქაღალდის ფულს იყენებდნენ. მან ეს გამოგონება ევროპაში ჩამოიტანა.

ქაღალდის ფული ევროპაში 1661 წლამდე არ არსებობდა. ამ წელს, შვედეთში პირველი ბანკნოტი დაიბეჭდა.

1860 წელს „ვესტერნ იუნიონმა“ (Western Union) ფულის ტელეგრაფით გადარიცხვის მეთოდი გამოიგონა.

1946 წელს ნიუ იორკში ბანკირმა ჯონ ბრიგსმა პირველი საკრედიტო ბარათი გამოიგონა.

1967 წელს ლონდონში გამომგონებელმა ჯონ შეფერდ ბარონმა პირველი ბანკომატი გამოიგონა. ამბობენ, რომ ჯონს ეს იდეა, არქიმედეს მსგავსად, აბაზანაში დაებადა!

1.5 საკლასო აქტივობა - თამაში „ქვეყნებისა და ვალუტების სასწავლო ბარათები“

თამაშის მიზნები:

• მოსწავლეები დაიმახსოვრებენ სხვადასხვა ქვეყნის ვალუტას და წაივარჯიშებენ ვალუტის კონვერტაციაში

მასალები:

• ქვეყნებისა და ვალუტების ბარათების ერთი წყება ყოველი 5 მოსწავლისთვის (იხ. დანართი: ქვეყნებისა და ვალუტების სასწავლო ბარათები)

სავარაუდო დრო: 25 წუთი

პროცესი:

1) დაყავით კლასი 4 ან 5–ბავშვიან გუნდებად და თითოეულ გუნდს ქვეყნებისა და ვალუტების ბარათების 1 წყება მიეცით. აუხსენით ბავშვებს, რომ ბარათები ქვეყნებისა და მათი შესაბამისი ვალუტის წყვილებისგან შედგება. ყოველი ქვეყნის ბარათისთვის მოიძებნება შესაბამისი ვალუტის ბარათი. სთხოვეთ მოსწავლეებს, ერთმანეთში აურიონ ქვეყნებისა და ვალუტების ბარათები, ამოატრიალონ და მაგიდაზე/იატაკზე გაშალონ.

2) პირველი მოთამაშე ატრიალებს ბარათს და ხმამაღლა კითხულობს მასზე მოცემული ვალუტის ან ქვეყნის სახელს. შემდეგ ის ატრიალებს მეორე ბარათს და ხმამაღლა კითხულობს მასზე მოცემული ვალუტის ან ქვეყნის სახელს. თუ ეს ორი ბარათი ერთმანეთს შეესაბამება, მაშინ მოთამაშეს მიაქვს ისინი. ამის შემდეგ, მოთამაშე ახალ ბარათებზე გადადის: თუ მის მიერ აღებული 2 ბარათი ერთმანეთს არ შეესაბამება, მაშინ მოთამაშე მათ თავიანთ ადგილზე აბრუნებს.

3) ახლა მე–2 მოთამაშის ჯერი დგება. ისიც ატრიალებს ორ ბარათს და ხმამაღლა კითხულობს მათზე მოცემული ქვეყნის ან ვალუტის დასახელებას. თუკი ბარათები ერთმანეთს შეესაბამება, მაშინ მოთამაშე იღებს მათ. ხოლო თუ ბარათები ერთმანეთს არ შეესაბამება, მაშინ მოთამაშე მათ ისევ საკუთარ ადგილას აბრუნებს.

4) ბარათის კუთხეში დატანილი სიმბოლოს მიხედვით მოთამაშეებს შეუძლიათ შეამოწმონ, მათ მიერ აღებული ბარათები შეესაბამება თუ არა ერთმანეთს. მაგალითად, ქვეყნის ბარათი A შეესაბამება ვალუტის ბარათ A-ს. თამაშის წესების მიხედვით, თითოეული მოსწავლე უნდა შეეცადოს, რომ დაიმახსოვროს თუ სად დევს თითოეული ბარათი. თამაში დასრულდება მაშინ, როდესაც მოთამაშეები მაგიდიდან/იატაკიდან ყველა ბარათს აიღებენ. გაიმარჯვებს ის მოთამაშე, რომელიც ყველაზე მეტ ბარათს დააგროვებს.

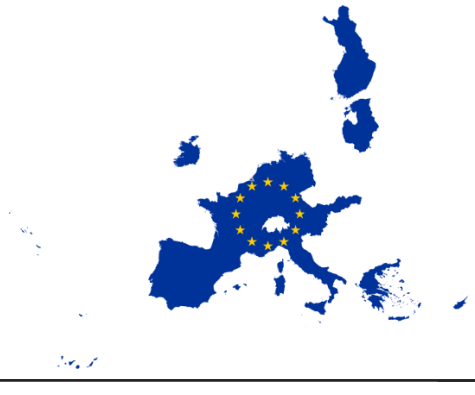
5) იმისთვის, რომ ბავშვებმა ვალუტის კონვერტაციაში წაივარჯიშონ, დააწერეთ ვალუტის ბარათებს მოცემული ვალუტისა და ლარის ოფიციალური გაცვლითი კურსი (მიმდინარე თარიღით).

6) სთხოვეთ თითოეულ გუნდს, რომელსაც უცხოური ვალუტა შეხვდა, შემდეგი გამოთვლები გააკეთონ: რამდენ ლარს უდრის 200, 1000, 150, 75, 0.5, 0.75 [ვალუტა]? (შენიშვნა: რიცხვები შეგიძლიათ ცვალოთ მოსწავლეების ასაკისა და მოცემული ვალუტის მიხედვით; ამოსახსნელად გუნდებს 5 წუთი დაუთმეთ).

7) დასასრულს, სთხოვეთ ბავშვებს დაასახელონ, თუ რომელ ვალუტას აქვს ლართან მიმართებაში ყველაზე მაღალი ან დაბალი ღირებულება? სხვა სიტყვებით, რომელი მათგანით შეძლებთ ყველაზე მეტი ან ნაკლები ლარის ყიდვას? სთხოვთ მოიფიქრონ, თუ რა ფორმით შეიძლება აისახოს მათ ცხოვრებაზე ლარის კურსის ცვლილება (მაგ., უცხოეთში მოგზაურობასთან მიმართებაში)?

დანართი: ქვეყნებისა და ვალუტების სასწავლო ბარათები

ქვეყნის ბარათი A	**ვალუტის ბარათი A**
საქართველო	ლარი / GEL

ქვეყნის ბარათი B	**ვალუტის ბარათი B**
ევროზონა – ევროკავშირის 19 ქვეყანა 	ევრო / EUR

ქვეყნის ბარათი C	ვალუტის ბარათი C
ჩინეთი	იუანი / CNY

ქვეყნის ბარათი D	ვალუტის ბარათი D
იაპონია	იენი / JPY

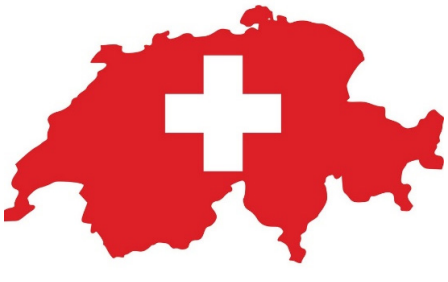
ქვეყნის ბარათი E	ვალუტის ბარათი E
ამერიკის შეერთებული შტატები (აშშ)	დოლარი / USD

ქვეყნის ბარათი F სომხეთი 	**ვალუტის ბარათი F** დრამი / MDL

ქვეყნის ბარათი G აზერბაიჯანი 	**ვალუტის ბარათი G** მანათი / MKD

ქვეყნის ბარათი H დიდი ბრიტანეთი 	**ვალუტის ბარათი H** ფუნტი / GBP

ქვეყნის ბარათი I თურქეთი 	**ვალუტის ბარათი I** ლირა / TRY

ქვეყნის ბარათი J შვეიცარია 	**ვალუტის ბარათი J** ფრანკი / CHF

ქვეყნის ბარათი K ჩეხეთი 	**ვალუტის ბარათი K** კრონა / CZK

საკითხი 2: ბაზარი (მოთხოვნა-მიწოდება) და ფასი

2.1 საკლასო აქტივობა - თამაში „საკლასო ბაზრობა“

თამაშის მიზნები:

• მოსწავლეები თავიანთ თავზე გამოცდიან, თუ როგორ მუშაობს ბაზარი;
• მათ ესმით, როგორ თანხმდებიან მყიდველები და გამყიდველები ამა თუ იმ საქონლის ფასზე

მასალები:

• სათამაშო ბარათების დასტა (იხ. დანართი „სათამაშო ბარათები“), თითო მონაწილის ფურცელი თითოეულ ბავშვზე (იხ. დანართი: მონაწილის ფურცელი)

სავარაუდო დრო: 45 წუთი

პროცესი:

1) დაყავით მოსწავლეები ორ ჯგუფად: გამყიდველებად და მყიდველებად. (მყიდველების და გამყიდველების რაოდენობა ტოლი უნდა იყოს) ამისთვის დაგჭირდებათ სათამაშო ბარათების დასტა, რომელსაც დაურიგებთ ბავშვებს. (დანართიდან შავი და წითელი ბარათები ამობეჭდეთ 2-2 ეგზემპლარად და გამოჭერით).

• მოსწავლეები, რომელთაც შეხვდებათ წითელი ბარათები, იქნებიან მყიდველები;
• მოსწავლეები, რომელთაც შეხვდებათ შავი ბარათები, იქნებიან გამყიდველები.

შენიშვნა: 1. შავთეთრი პრინტერის შემთხვევაში, შეგიძლიათ დანართი ორ სხვადასხვა ფერის ფურცელზე ამობეჭდოთ, ან: 2. რიცხვები ორ სხვადასხვა ფერის პატარა ფურცელებზე ხელით დააწეროთ. უთხარით ბავშვებს, რომელია მყიდველის ფურცლის ფერი, და რომელი - გამყიდველის.

2) პირობითად, დაასახელეთ რამე ნივთი (მაგალითად, წიგნი, კალამი, ბლოკნოტი და ა.შ), რასაც მოსწავლეები გამოიყენებენ ყიდვა-გაყიდვის პროცესში: გამყიდველები გაყიდიან, ხოლო - მყიდველები იყიდიან ამ ნივთს.

3) უთხარით მოსწავლეებს, რომ ბარათის რიცხვი შეესაბამება ფასს: გამყიდველებისთვის ეს არის მინიმალური ფასი, რაც შეიძლება დაადონ გასაყიდ ნივთს, ხოლო მყიდველებისთვის ეს არის მაქსიმალური ფასი, რა ფასადაც მათ შეიძლება იყიდონ ნივთი.

4) თამაში გაგრძელდება 5-6 რაუნდის განმავლობაში. თითოეული რაუნდისთვის ბავშვებს 5 წუთი მიეცით.

5) თამაშის პროცესში გამყიდველები და მყიდველები უნდა შეთანხმდნენ ნივთის ისეთ ფასზე, რომელიც ორივეს აწყობთ; ეს ყველაფერი მათ უნდა შეძლონ მოლაპარაკებებით და ამისთვის თითოეულ რაუნდში მათ 5 წუთი ექნებათ:

- მყიდველები და გამყიდველები თანხმდებიან ფასზე, რაც არის გამყიდველის ბარათის რიცხვზე მეტი და მყიდველის ბარათის რიცხვზე ნაკლები.
- გამყიდველები უნდა ეცადონ, გაყიდონ რაც შეიძლება მაღალ ფასად, რადგან მათ უნდა დარჩეთ მოგება. აუხსენით ბავშვებს, რომ გამყიდველს ამ ნივთის შესაქმნელად უკვე დახარჯული აქვს გარკვეული თანხები (თამაშში გამყიდველის დანახარჯი თავისი ბარათის შესაბამისი რიცხვია), ამიტომ მან უნდა გაყიდოს ისეთ ფასად, რაც არამარტო დაფარავს ამ თანხას, არამედ მოგებასაც დაუტოვებს.
- ამ თამაშის დროს გამყიდველები ვერ გაყიდიან თავის გასაყიდ ნივთს იმაზე ნაკლებ ფასად, ვიდრე მათი ბარათის რიცხვია.
- მყიდველები კი უნდა ეცადონ, იყიდონ რაც შეიძლება დაბალ ფასად, რადგან დახარჯონ ნაკლები თანხა თავიანთი შემოსავლიდან. (თამაშში მყიდველის შემოსავალი თავისი ბარათის შესაბამისი რიცხვია).
- შესაბამისად, მყიდველებიც ვერ გადაიხდიან იმ თანხაზე მეტს, ვიდრე მათი ბარათის რიცხვია.

6) იმისთვის, რომ მარტივი აღსაქმელი იყოს, ვინ მყიდველია და ვინ გამყიდველი, მყიდველები დააყენეთ კლასის ერთ მხარეს, ხოლო გამყიდველები - მეორე მხარეს. უთხარით ბავშვებს, რომ გარიგების ადგილად ოთახის შუა ნაწილი აირჩიონ და აქ მოელაპარაკონ ერთმანეთს.

7) როდესაც თითოეული რაუნდის ბოლოს მყიდველ-გამყიდველის წყვილი შეთანხმდება ორივესთვის მისაღებ ფასზე, უნდა მოვიდნენ თქვენთან და გითხრან შეთანხმებული ფასი. თქვენ უნდა შეამოწმოთ, არის თუ არა ეს ფასი გამყიდველის ბარათის რიცხვზე მაღალი და მყიდველის ბარათის რიცხვზე დაბალი. გამოართვით ბარათები და ჩაინიშნეთ მათ მიერ შეთანხმებული ფასი.
ბავშვების წასახალისებლად, კარგი იქნება, მათი ტკბილეულით დასაჩუქრება იმის პროპორციულად, თუ როგორ წარმატებას მიაღწევენ ისინი როგორც მყიდველები ან გამყიდველები

- გამყიდველები მიიღებენ იმდენ კანფეტს, რა სხვაობაც იქნება მათი ბარათის რიცხვსა და შეთანხმებულ ფასს შორის.
- მყიდველებიც ანალოგიურად მიიღებენ იმდენ კანფეტს, რა სხვაობაც იქნება მათი ბარათის რიცხვსა და შეთანხმებულ ფასს შორის.

მაგალითად, მოვიდა ორი მოსწავლე: მყიდველი და გამყიდველი და მათ შემდეგი ბარათები გაჩვენეს:

გამყიდველი	მყიდველი
4	9

შავი 4-იანი არის გამყიდველის ბარათი, ხოლო წითელი 9-იანი კი - მყიდველის. ვთქვათ, ისინი შეთანხმდნენ გაყიდვის ფასზე: 6 ლარი. თქვენ უნდა შეამოწმოთ, მეტია თუ არა შეთანხმებული ფასი, 6 ლარი, გამყიდველის ბარათის რიცხვზე, ანუ 4-ზე და ნაკლებია

თუ არა ის მყიდველის ბარათის რიცხვზე ანუ 9-ზე. ამ მაგალითში ყველა ეს პირობა სრულდება, შესაბამისად, თქვენ შეგიძლიათ ჩაიბაროთ ეს ბარათები, ჩაინიშნოს მათი ეს გარიგება და დაასაჩუქროთ გამყიდველი 2 ცალი კანფეტით (6-4=2), ხოლო მყიდველი 3 კანფეტით (9-6=3)

8) თამაშის მსვლელობისას, მას შემდეგ რაც დაუდასტურებთ მყიდველისა და გამყიდველის წყვილს მათ „გარიგებას“, ყველა „გარიგება“ ჩამოწერეთ დაფაზე. პირველი რაუნდის დროს შეიძლება რამდენიმე მოსწავლემ საერთოდ ვერ მოახერხოს გარიგება. თითოეული რაუნდის ბოლოს ბარათები უნდა დაიბრუნოთ და შემდეგი რაუნდის დასაწყისისას თავიდან დაურიგოთ ბავშვებს არეულად, რათა ყოველ ჯერზე ერთი და იგივე მოსწავლე არ აღმოჩნდეს მყიდველი ან გამყიდველი.

9) თამაშის ბოლოს აჩვენეთ ბავშვებს დაფაზე ჩამოწერილი ყველა რაუნდის შედეგები და ფასები. დაფაზე „გარიგებების“ ჩამოწერისას, ასევე მყიდველ-გამყიდველის წყვილის შეთანხმებული ფასის შემოწმებისას, შეგიძლიათ ქვემოთ მოყვანილი ფურცლით იხელმძღვანელოთ:

რაუნდი I:

შეთანხმება N	გამყიდველის „ხარჯი“ (ბარათის რიცხვი)	≤ შეთანხმებული ფასი ≤	მყიდველის „დანაზოგი“ (ბარათის რიცხვი)
1			
2			
3			
4			
5			
...			

10) შეგიძლიათ ასევე, თამაშის დასაწყისში ბავშვებს მონაწილის ფურცლები (იხ. დანართი) დაურიგოთ, სადაც ისინი ყველა რაუნდის განმავლობაში თავიანთ შედგებს ჩაინიშნავენ და ქულებს დააჯამებენ. გამყიდველის ქულა იქნება: შეთანხმებულ ფასს - ბარათის რიცხვი, მყიდველის ქულა იქნება: ბარათის რიცხვს - შეთანხმებული ფასი.

1	2
3	4
5	6

7	8
9	10

(ამობეჭდეთ 2 ასლი)

1	2
3	4
5	6

7	8
9	10

(ამობეჭდეთ 2 ასლი)

დანართი: მონაწილის ფურცელი

სახელი: ----------

გამყიდველის ქულა (გამყიდველის შემთხვევაში შეივსება ეს მხარე)						**მყიდველის ქულა (მყიდველის შემთხვევაში შეივსება ეს მხარე)**				
ფასი	-	ბარათის რიცხვი	=	ქულა	**რაუნდი 1**	ბარათის რიცხვი	-	ფასი	=	ქულა
ფასი	-	ბარათის რიცხვი	=	ქულა	**რაუნდი 2**	ბარათის რიცხვი	-	ფასი	=	ქულა
ფასი	-	ბარათის რიცხვი	=	ქულა	**რაუნდი 3**	ბარათის რიცხვი	-	ფასი	=	ქულა
ფასი	-	ბარათის რიცხვი	=	ქულა	**რაუნდი 4**	ბარათის რიცხვი	-	ფასი	=	ქულა
ფასი	-	ბარათის რიცხვი	=	ქულა	**რაუნდი 5**	ბარათის რიცხვი	-	ფასი	=	ქულა
ფასი	-	ბარათის რიცხვი	=	ქულა	**რაუნდი 6**	ბარათის რიცხვი	-	ფასი	=	ქულა
ჯამური ქულა:						**ჯამური ქულა:**				

2.2 საკლასო აქტივობა - მილქშეიქების დახლი

თამაშის მიზნები:

• მოსწავლეები პრაქტიკაში გამოცდიან, თუ როგორ განსაზღვრავენ მიმწოდებლები ფასებს თავიანთ საქონელზე და როგორ წყვეტენ, თუ რამდენი აწარმოონ;
• ისინი უკეთ გაეცნობიან კონკურენციის საკითხებს და თავად ეცდებიან იყვნენ კონკურენტუნარიანი მიმწოდებლები.

მასალები:

• სათამაშო ფული, მარტივად რომ გამოიყენებოდეს ბავშვებისთვის (შეგიძლიათ თქვენ თვითონ ამობეჭდოთ, ვიზუალს მნიშვნელობა არ აქვს, მთავარია იკითხებოდეს ნომინალი)
• 10 ცალი სხვადასხვა ფერის მარკერი
• ფერადი ქაღალდები
• 3 ლიტრი რძე
• 1 ცალი ბლენდერი
• 5 ფილა შოკოლადი ან შოკოლადის სიროფი
• 10 ცალი ვანილის ნაყინი
• 10 ცალი ბანანი
• ერთჯერადი ხელსახოცები
• ერთჯერადი ჭიქები
• საწრუპები

სავარაუდო დრო: 45 წუთი

პროცესი:

თამაშის აზრი მდგომარეობს შემდეგში: მოსწავლეებმა უნდა იმუშაონ ჯგუფურად; თითოეული ჯგუფი შექმნის მილქშეიქების დახლს, სადაც ისინი გაყიდიან ბანანისა და შოკოლადის მილქშეიქებს. არცერთ ჯგუფს არ ექნება წვდომა ყველა ინგრედიენტზე იმისთვის, რომ დაამზადონ პროდუქტი და წარმატებით გაუძღვნენ თავიანთ ბიზნესს. მათ მოუწევთ გეგმის დასახვა, თუ როგორ მოიპოვონ ინგრედიენტები სხვა ჯგუფებისგან (იყიდონ თუ გაცვალონ). ყველა ჯგუფის მიზანია დაამზადოს საუკეთესო პროდუქტი და გაყიდოს ისეთ ფასად, რომ დარჩეს მოგება. ამავდროულად, კონკურენტული ფასის შენარჩუნება მნიშვნელოვანია. უფროსებისგან შემდგარი ჟიური იყიდის ორივე სახის პროდუქტს ყველა კონკურსანტი ჯგუფისგან. ბოლოს კი, ჯგუფები შეფასდებიან მათი ბიზნესისა და პროდუქტის ხარისხით.

1) უთხარით ბავშვებს, რომ ახლა ისინი მილქშეიქების მიმწოდებლები გახდებიან! დაყავით კლასი 5 ჯგუფად და უთხარით, რომ მათი დავალებაა, თითოეულმა ჯგუფმა გააკეთოს დახლი, სადაც ისინი გაყიდიან თავიანთ დამზადებულ შოკოლადისა და ბანანის მილქშეიკებს. საბოლოოდ, თითოეული ჯგუფი შეფასდება 3 კრიტერიუმის მიხედვით (1-დან 10 ქულამდე თითოეული კრიტერიუმისთვის, სადაც 10 არის უმაღლესი შეფასება).

• პირველი კრიტერიუმი იქნება ის, თუ როგორ შეძლებენ მოსწავლეები კლიენტების (მშობლების ან ჟიურის წევრების) მიზიდვას (მაგალითად, დახლის დიზაინი, ლოგო, სლოგანი, სხვადასხვა პრომო-აქტივობა);
• მეორე კრიტერიუმი იქნება მათი ბანანის მილქშეიკის ხარისხის, ფასისა და გემოს

შესაბამისობის შეფასება;
• მესამე კრიტერიუმი იქნება მათი შოკოლადის მილქშეიკის ხარისხის, ფასისა და გემოს შესაბამისობის შეფასება.
• საბოლოოდ, 4 ან 5 მშობლისგან შემდგარი „ჟიური“ ცალ-ცალკე შეაფასებს თითოეულ ჯგუფს ზემოხსენებული 3 კრიტერიუმის მიხედვით. მასწავლებელი საბოლოოდ გამოავლენს 3 გამარჯვებულს: საუკეთესო დახლის შემქმნელი ჯგუფი, საუკეთესო ბანანის მილქშეიკის შემქმნელი ჯგუფი და საუკეთესო შოკოლადის მილქშეიკის შემქმნელი ჯგუფი. თითოეული გამარჯვებული ჯგუფისთვის შეგიძლიათ სიმბოლური საჩუქარი დააწესოთ.

2) აუხსენით მოსწავლეებს, რომ თამაშის მიზანი არის ის, რომ მოსწავლეებმა თავის მიერ შექმნილ პროდუქტს დაადონ ისეთი ფასი, რომელიც მათ მოუტანს მაქსიმალურ მოგებას. ამასთანავე, მოსწავლეებს უნდა ავუხსნათ, რომ ფასი, რასაც ისინი დაადებენ თავიანთ პროდუქტს, ერთ-ერთი კრიტერიუმი იქნება მყიდველისთვის. მათ უნდა გამოთვალონ, რა უჯდებათ თითოეული მილქშეიქის წარმოება (ანუ რა ჯდება თითოეული ინგრედიენტი) და დააწესონ მასზე მეტი ფასი.

3) მნიშვნელოვანია, თამაშის დაწყებამდე ავუხსნათ მოსწავლეებს, რომ არცერთ ჯგუფს არ აქვს მილქშეიქის დამზადებისთვის საჭირო ყველა ინგრედიენტი, ამიტომ მათ მოუწევთ მუშაობა და მოლაპარაკებები სხვა ჯგუფებთან, რათა მოიპოვონ საჭირო ინგრედიენტები თავიანთი მილქშეიკების დასამზადებლად. ბავშვებს მოუწევთ იმუშაონ ჯგუფურად, დაიყონ სამუშაო, ჩამოაყალიბონ გეგმა, როგორ მიიღონ ყველა საჭირო ინგრედიენტი, რაც კი სჭირდებათ. ინგრედიენტების და აქედან გამომდინარე, საბოლოო პროდუქტის ფასს, თითოეული ჯგუფი თავისით განსაზღვრავს.

4) მოსწავლეებს ექნებათ დაახლოებით 30 წუთი, რომ ააწყონ დახლი თავისი გაფორმებით და მენიუთი და ამასთან ერთად, დაამზადონ მილქშეიკები.

5) მასწავლებლის/ორგანიზატორის მხრიდან აუცილებელია რომ მოსწავლეები მოამარაგონ:

• ჯგუფი 1: რძე, ბლენდერი
• ჯგუფი 2: შოკოლადი, მარკერები
• ჯგუფი 3: ვანილის ნაყინი, ფერადი ქაღალდები
• ჯგუფი 4: ბანანი, ერთჯერადი ხელსახოცები
• ჯგუფი 5: ჭიქები, საწრუპები
• ამასთან, თითოეულ ჯგუფს დაურიგეთ სათამაშო თანხა 15 ლარის ოდენობით, (უმჯობესია, იყოს წვრილი ფული, რათა ბავშვებმა ადვილად მოახერხონ გაცვლა).

6) როცა ბავშვები საბოლოოდ დაამთავრებენ მილქშეიკების დამზადებას, ჟიურის ყველა წევრი თითოეული ჯგუფისგან იყიდის ორივე სახის მილქშეიქს, ამისთვის ჟიურის თითოეულ წევრსაც უნდა დაურიგოთ სათამაშო ფული.

7) ჟიურის თითოეული წევრი თითოეულ ჯგუფს აფასებს ცალ-ცალკე სამი კრიტერიუმის მიხედვით 1-იდან 10-მდე ქულით:

• დახლის დიზაინი, ლოგო, სლოგანი, სხვადასხვა პრომო-აქტივობა
• შოკოლადის მილქშეიქის გემოს, ფასისა და ხარისხის შეფარდება
• ბანანის მილქშეიქის გემოს, ფასისა და ხარისხის შეფარდება

8) საბოლოოდ, გამოვლინდება 3 გამარჯვებული გუნდი: საუკეთესო დახლის მქონე,

საუკეთესო შოკოლადის მილქშეიქის შემქმნელი და საუკეთესო ბანანის მილქშეიქის შემქმნელი.

9) საბოლოოდ, თამაშის დასასრულს, განიხილეთ მოსწავლეებთან ერთად თითოეული ეტაპი რაც მათ გამოიარეს ამ აქტივობის დროს. განიხილეთ სხვადასხვა ინგრედიენტების მოპოვების ეტაპი, კითხეთ ბავშვებს ელოდებოდნენ თუ არა ისინი შემოსავალს, რამდენს ელოდნენ მოგებას? აუხსენით ბავშვებს რა პრინციპით გამოავლინეთ და დააჯილდოვეთ გამარჯვებულები.

საკითხი 3: კერძო და საჯარო საკუთრება

3.1 ჯგუფური სამუშაო - საქონლის 4 ტიპი

თამაშის მიზნები:

• მოსწავლეები ერთმანეთისგან ასხვავებენ კერძო, საჯარო, საზოგადოებრივ და კლუბურ საქონელს.

მასალები:

• პატარა წებოვან ფურცლებზე დახატული ან ამოჭრილი სხვადასხვა საქონელი და მომსახურება (შესაძლებელია, ფურცელზე უბრალოდ დაწეროთ ამ საქონლის/ მომსახურების სახელი) 3-4 შეკვრად, რამდენი ჯგუფიც იქნება იმის მიხედვით.
• დაფა ან ფლიპჩარტის ფურცლები
• მარკერები

სავარაუდო დრო: 15 წუთი

პროცესი:

1) დაფაზე ან ფლიპჩარტის ფურცლებზე წინასწარ დააწერეთ ჯგუფების დასახელება ერთმანეთის გასწვრივ: ჯგუფი 1, ჯგუფი 2, ჯგუფი 3...
2) თითოეული ჯგუფის ქვეშ ჩამოწერეთ საქონლის ოთხივე ტიპი: კერძო, საჯარო, საზოგადოებრივი, კლუბური. თითოეული საქონლის ქვეშ დატოვეთ სივრცე წებოვანი ქაღალდების მისაკრავად.
3) დაყავით ბავშვები 3-4 ჯგუფად. თითოეულ ჯგუფს დაურიგეთ ფურცლები, სადაც თითო ფურცელზე დახატული ან დაწერილი იქნება თითო საქონელი ან მომსახურება, ზოგიერთი მათგანი იყოს საჯარო, ზოგი კერძო, ზოგი საზოგადოებრივი და ზოგიც კლუბური.
4) სთხოვეთ თითოეულ ჯგუფს, ჯგუფის წევრებმა ერთმანეთში იმსჯელონ და გაარკვიონ, რომელი რა ტიპის საქონელია და ცალ-ცალკე დააწყონ ოთხივე ტიპის საქონელი.
5) ამის შემდეგ თითოეული ჯგუფიდან რომელიმე წევრი უნდა გამოვიდეს დაფასთან/ ფლიპჩარტთან და თითოეული ფურცელი შესაბამის ადგილას მიაკრას.

6) შეადარეთ ერთმანეთს ჯგუფების შედეგი, რომელიმეს აქვს თუ არა განსხვავებულად? რატომ? მოსწავლეებთან ერთად იმსჯელეთ სხვადასხვა საქონლის ტიპისთვის დამახასიათებელ ნიშნებზე.
მაგალითები წებოვანი ფურცლებისთვის:
კერძო საქონელი (მომსახურება) - ტანსაცმელი, თმის შეჭრა, საცხოვრებელი სახლი, ავტომობილი, სპორტული ფეხსაცმელი, კბილის დაბჟენა, კალამი, მობილური ტელეფონი, თვითმფრინავის ბილეთი, წიგნი, კომპიუტერი, ექიმთან ვიზიტი, კოკა-კოლა, ჰამბურგერი.
საჯარო საქონელი (მომსახურება) - სახანძრო, პოლიცია, ხიდი, შუქნიშანი, ქუჩა, პარკი, საგზაო ნიშნები, ქუჩის განათება, თავდაცვა, ფეიერვერკი, ქუჩის დასუფთავება.
საზოგადოებრივი საქონელი (მომსახურება)/საერთო რესურსები - თევზჭერა, სოკოს კრეფა, საძოვარი ადგილი, საერთო ჭა, ტყე, ტბა.
კლუბური საქონელი (მომსახურება) - კინოთეატრში ფილმის ყურება, სტადიონზე ფეხბურთის მატჩის ყურება, აკვაპარკში გართობა, საკაბელო ტელევიზია, ინტერნეტი.

საკითხი 4: შემოსავალი, ხარჯვა და ბიუჯეტირება (პირადი ფინანსების მართვა)

4.1 ჯგუფური სამუშაო - ბიუჯეტის შაბლონის შედგენა

თამაშის მიზნები:

• მოსწავლეები ისწავლიან ბიუჯეტის შაბლონის შედგენას;
• ამასთან, ისინი დაფიქრდებიან, რა შემოსავლები და ხარჯები შეიძლება გაუჩნდეთ ცხოვრების სხვადასხვა ეტაპზე.

მასალები:

• ბიუჯეტის ცარიელი შაბლონები სავარჯიშოსთვის თითოეულ ჯგუფზე (იხ. დანართი: ბიუჯეტის შაბლონი);
• კალმები;
• ფლიპ ჩარტის ფურცელი ან დაფა;
• მარკერები.

სავარაუდო დრო: 20 წუთი

პროცესი:

1) დაყავით ბავშვები სამ ჯგუფად, დაურიგეთ თითოეულ მათგანს ბიუჯეტის ცარიელი შაბლონი. თითოეულმა ჯგუფმა უნდა გააკეთოს ბიუჯეტი სამი სხვადასხვა სიტუაციიდან ერთ-ერთისთვის:

• ადამიანი, რომელიც სტუდენტი გახდა და ცალკე, სხვა ქალაქში გადავიდა საცხოვრებლად;
• ადამიანი, რომელიც სტუდენტი გახდა და ისევ თავის ქალაქში, ოჯახთან ცხოვრობს;
• ადამიანი, რომელიც დაქორწინებულია და ცოტა ხნის წინ ბავშვი შეეძინა.

2) უთხარით ბავშვებს, დაფიქრდნენ ყველა იმ შემოსავალსა და ხარჯზე, რაც შეიძლება ამ ადამიანს ქონდეს (მაგ. კომუნალური, ბინის ქირა, სწავლის გადასახადი, ბავშვის კვება). ბავშვებს შეუძლიათ მხოლოდ შემოსავლის/ხარჯის დასახელება დაწერონ და კონკრეტული ციფრები არ მიაწერონ, ან დაწერონ სავარაუდო ციფრები, რათა შემდეგ ბალანსი იანგარიშონ. მიეცით მათ ამისთვის 10 წუთი.

3) ამის შემდეგ, ფლიპ ჩარტის ფურცელზე ან დაფაზე, ბავშვებთან ერთად ჩამოწერეთ ზოგადი ბიუჯეტის შაბლონი, კითხეთ ყველა შემოსავალი და ხარჯი რაც თავიანთ შაბლონებში ჩაწერეს, გზადაგზა აუხსენით ფიქსირებული და ცვალებადი, აუცილებელი და არააუცილებელი ხარჯები. ყურადღება მიაქციეთ, ცალკე გამოყოთ პუნქტი დანაზოგისთვის. მიაწერეთ სავარაუდო ციფრები, რათა მოსწავლეებთან ერთად დაიანგარიშოთ ნაშთი.

4) აუხსენით, რა მნიშვნელობა აქვს დადებით ან უარყოფით ნაშთს, რაში გვეხმარება ბიუჯეტი, რომ საჭიროა ბიუჯეტის პერიოდული გადახედვა და მასში ცვლილებების შეტანა. ასევე გასათვალისწინებელია, რომ ცხოვრების სხვადასხვა ეტაპზე, ჩვენი ხარჯები და შემოსავლები შეიცვლება, მაგალითად, ცალკე საცხოვრებლად გადასვლისას, ოჯახის შექმნისას და ა.შ. ამ შემთხვევაშიც, ბიუჯეტი უნდა გადაიხედოს.

დანართი: ბიუჯეტის შაბლონი

ბიუჯეტი	
დასახელება	თანხა ₾
შემოსავლები	
შემოსავლები მთლიანად	
ხარჯები	
აუცილებელი ხარჯები	
არააუცილებელი ხარჯები	
ხარჯები მთლიანად	
დანაზოგი	
ნაშთი	

4.2 ჯგუფური სამუშაო - „თორნიკეს ბიუჯეტი“

თამაშის მიზნები:

• მოსწავლეები ისწავლიან ბიუჯეტის შაბლონის შედგენას

მასალები:

• თითო გუნდისთვის „თორნიკეს შემოსავლები და ხარჯები“ (იხ. დანართი: „თორნიკეს შემოსავლები და ხარჯები“)
• თითო გუნდისთვის ბიუჯეტის ფურცლის შაბლონი (იხ. დანართი: ბიუჯეტის ფურცლის შაბლონი)

სავარაუდო დრო: 25 წუთი

პროცესი:

1) დაყავით კლასი 5–ბავშვიან გუნდებად.

2) დაურიგეთ გუნდებს თითო-თითო „თორნიკეს შემოსავლები და ხარჯები“ და ბიუჯეტის ფურცლის შაბლონი. აუხსენით, რომ 5–10 წუთი აქვთ იმისთვის, რომ გუნდურად იმუშაონ, და თორნიკეს ფინანსური მონაცემების მიხედვით შეავსონ 1 თვის ბიუჯეტის ფურცლის შაბლონი. საინტერესოა, როგორ გაუმკლავდებიან ისინი ამ დავალებას დამოუკიდებლად. სანამ ბავშვები მუშაობენ, დახაზეთ დაფაზე ბიუჯეტის შაბლონი.

3) 5 წუთის გასვლის შემდეგ, დაფაზე დახაზული შაბლონი ბავშვებთან ერთად უნდა შეავსოთ. იმისთვის, რომ თავიდან აირიდოთ ხმაური, გუნდებს რიგ–რიგობით სთხოვეთ დაგეხმარონ ბიუჯეტის კონკრეტული მუხლების შევსებაში.

• აუხსენით გუნდებს, რომ ჩვეულებრივ, ბიუჯეტის ფურცლის თავსართში, სახელთან ერთად, ბიუჯეტის პერიოდი იწერება (1 კვირა, 2 კვირა, 1 თვე, ა.შ.)
• ბიუჯეტის მარცხენა მხარეს ბიუჯეტის პუნქტებია მოცემული, ხოლო მარჯვენა მხარეს – თითოეული პუნქტის შესაბამისი თანხა. ბიუჯეტის პუნქტებია:

1. **შემოსავალი** – შემოსავლად ითვლება როგორც ხელფასი, ისე ჯიბის ფული, ნაჩუქარი ფული, სტიპენდია, და ა.შ.

2. **ხარჯები** – დანახარჯები ორ ნაწილად იშლება:

• აუცილებელი ხარჯი (მაგ., კალამი, ახალი ფეხსაცმელი (თუ ძველი დაპატარავდა), საკვები);
• არააუცილებელი ხარჯი (მაგ., კონცერტის ან მუზეუმის ბილეთი, ახალი ტელეფონი (თუ ძველი მუშაობს), სახლის ნაცვლად პიცერიაში ვახშმობა და ა.შ.);
• დანაზოგი – ყოველ თვე უნდა შეეცადო, რომ გარკვეული თანხა, თუნდაც ძალიან მცირე, დაზოგო. ბიუჯეტში ცალკე პუნქტია გამოყოფილი დანაზოგისთვის, რათა არ დაგვავიწყდეს მისი გადადება. დანაზოგის პუნქტი უნდა გამოვაკლოთ მთლიან შემოსავალს.

3. **შემოსავლები მთლიანად** – ამ ნაწილში უნდა შეიკრიბოს ყველა შემოსავალი, რომელსაც თვის განმავლობაში მიიღებ.

4. **ხარჯები მთლიანად** – ამ ნაწილში უნდა შეიკრიბოს ყველა ხარჯი, რომლის გაწევაც თვის განმავლობაში მოგიწევს.

5. **ნაშთი** = ჯამური შემოსავლები – ჯამური ხარჯები - დანაზოგი. დადებითი ნაშთი კარგი შედეგია, პროფიციტულ ბიუჯეტს მიუთითებს და გვაჩვენებს, რომ ჩვენ გონივრულად ვმართეთ ფინანსები მიმდინარე თვეს. ხოლო თუ ჯამური ნაშთი უარყოფითია, ანუ დანახარჯებმა გადააჭარბა შემოსავლებს, ე.ი. ბიუჯეტი „დეფიციტურია“, და არც ისე გონივრულად ვმართეთ საკუთარი ფული მიმდინარე თვეს.

4) თუკი რომელიმე გუნდი სხვა გუნდებისგან განსხვავებულ პასუხებს დააფიქსირებს, ჰკითხეთ, თუ რატომ ფიქრობს ასე.

5) ჰკითხეთ მოსწავლეებს: რა რჩევას მისცემდით თორნიკეს, როგორ შეუძლია გაუმჯობესოს თავისი ფინანსური გადაწყვეტილებები? (სავარაუდო პასუხია: კინოში ხშირად სიარულის ნაცვლად, ცურვის აბონემენტი იყიდოს).

6) სავარჯიშოს დასასრულს, ჰკითხეთ ბავშვებს: თქვენი აზრით, რაში გვეხმარება ბიუჯეტის შედგენა? *(სავარაუდო პასუხებია: იმის გადაწყვეტაში, თუ მოცემულ თვეს რამდენის დახარჯვა შემიძლია; იმის გადაწყვეტაში, თუ რამდენის დაზოგვა შემიძლია; უაზრო და ზედმეტი ხარჯების გამოვლენაში; შემოსავლის გონივრულად გადანაწილებაში; შესაძლებლობების ფარგლებში ხარჯვაში და ა.შ.).*

დანართი: „თორნიკეს შემოსავლები და ხარჯები“

თორნიკემ შემდეგი თვისთვის (თებერვლისთვის) ბიუჯეტის შედგენა გადაწყვიტა. დაეხმარეთ მას! ქვემოთ მოცემული ფაქტების მიხედვით შეავსეთ ბიუჯეტის ფურცლის შაბლონი.

1–28 თებერვალი, 2016:

- *თორნიკე შაბათ–კვირას ავტოსამრეცხაოში მუშაობს. მას დიდად არ მოსწონს თავისი სამსახური, თუმცა საკუთარი შემოსავალი აქვს, რითიც ამაყობს. თორნიკეს საათში 10 ლარს უხდიან და ის შაბათ–კვირას 3–3 საათის განმავლობაში მუშაობს.*

- *თორნიკეს დედა ჯიბის ფულის სახით კვირაში 10 ლარს აძლევს.*

- *თორნიკეს ბებია და ბაბუა ქუთაისში ცხოვრობენ და თორნიკეს ყოველ თვე 50 ლარს უგზავნიან.*

- *თორნიკე ყოველთვიურად ყიდულობს სატრანსპორტო აბონემენტს, რომელიც 10 ლარი ჯდება.*

- *თორნიკე ყოველდღე სკოლაში სადილობს, რაც უფასოა. ამას გარდა, შაბათ–კვირას თორნიკე ყოველთვის სახლში ჭამს. თუმცა თორნიკე ხანდახან სახლში ვერ ასწრებს სადილობას და დადის საცხობში ან ყიდულობს სასუსნავებს, რაშიც კვირაში 10 ლარი ეხარჯება.*

- *თორნიკეს სწავლის ფულს მშობლები იხდიან, თუმცა თორნიკეს ხანდახან უწევს საკანცელარიო ნივთებისა და წიგნების შეძენა. ჩვეულებრივ, თვეში ამისთვის 20 ლარი ეხარჯება.*

- *თორნიკეს ძალიან უყვარს კინოში სიარული და თვეში ერთხელ დადის. თუმცა თებერვალში 3 ახალი ფილმი გამოდის, რომლების გამოტოვებაც არ უნდა! ამასთან, ყველა მათგანზე ანანოს დაპატიჟებაც სურს. კინოს ერთი ბილეთი 10 ლარი ღირს.*

- *თებერვალში ანანოს დაბადების დღეა. დიდი ხანია ანანოს „ბეჭდების მბრძანებლის“ მე–3 ტომის წაკითხვა უნდა, რომელიც 10 ლარი ღირს.*

- *თორნიკეს ძალიან უნდა ცურვაზე სიარული, რომლის აბონემენტიც თვეში 80 ლარი ჯდება. თუმცა, გადაწყვიტა, რომ თებერვალში არ დაიწყოს ცურვაზე სიარული*

– ამ თვეში სხვა ხარჯები აქვს. ზაფხულისთვის ხომ არ გადადოს ჯანმრთელობაზე ზრუნვა?

- *რამდენიმე დღის წინ თორნიკემ ქუდი დაკარგა. ეს მისი ერთადერთი ქუდი იყო, რადგან ძალიან ხშირად კარგავს ქუდებს! არადა ახლა თებერვალია და ყოველდღე თოვს. ამასთან, თორნიკეს დაუპატარავდა ზამთრის ფეხსაცმელი. ახალი ქუდი 15, ხოლო ფეხსაცმელი – 100 ლარი ღირს.*

დანართი: ბიუჯეტის ფურცლის შაბლონი

სახელი და გვარი: **ბიუჯეტის პერიოდი:**	
ბიუჯეტის პუნქტები	რაოდენობა (თანხა, ₾)
შემოსავალი	
სამსახური	
ჯიბის ფული	
საჩუქარი / სტიპენდია / დახმარება / სხვა	
შემოსავლები მთლიანად	
დანახარჯები	
აუცილებელი ხარჯები	
საკვები	
სასკოლო/საკანცელარიო ნივთები	
ტანისამოსი (მაგ. ქუდი, ქურთუკი)	
ტრანსპორტი (მაგ. ავტობუსის აბონემენტი)	
ჯანმრთელობა (მაგ. წამალი, ცურვის აბონემენტი)	
სხვა	
არაუცილებელი ხარჯები	
კინო / თეატრი / მუზეუმი / პარკი	
საჩუქარი (მეგობრისთვის, ძმისთვის)	
ახალი ტექნიკა	
სხვა	
დანახარჯები მთლიანად	
დანაზოგი	
ნაშთი	

შევსებული ბიუჯეტის ფურცელი (მხოლოდ ფასილიტატორისთვის!)

სახელი და გვარი: თორნიკე მაისურაძე **ბიუჯეტის პერიოდი: 1-28 თებერვალი, 2020 წელი**	
ბიუჯეტის პუნქტები	რაოდენობა (თანხა, ₾)
შემოსავალი	
სამსახური	240 ₾
ჯიბის ფული	40 ₾
საჩუქარი / სტიპენდია / დახმარება / სხვა	50 ₾
შემოსავლები მთლიანად	**330 ₾**
დანახარჯები	
აუცილებელი ხარჯები	
საკვები	40 ₾
სასკოლო/საკანცელარიო ნივთები	20 ₾
ტანისამოსი (მაგ. ქუდი, ქურთუკი)	15 ₾
ფეხსაცმელი	100 ₾
ტრანსპორტი (მაგ. ავტობუსის აბონემენტი)	10 ₾
ჯანმრთელობა (მაგ. წამალი, ცურვის აბონემენტი)	0 ₾
სხვა	0 ₾
არააუცილებელი ხარჯები	
კინო / თეატრი / მუზეუმი / პარკი	60 ₾
საჩუქარი (მეგობრისთვის, ძმისთვის)	10 ₾
ახალი ტექნიკა	0 ₾
სხვა	0 ₾
დანახარჯები მთლიანად	**255 ₾**
დანაზოგი	**0 ₾**
ნაშთი	**75 ₾**

4.3 საკლასო აქტივობა - რეკლამა

თამაშის მიზნები:

• მოსწავლეები იაზრებენ რეკლამის მიზანს;
• ისინი ერკვევიან, რა ხერხებს იყენებს რეკლამა მომხმარებლების მოსაზიდად;
• ისინი აცნობიერებენ, რომ უნდა გადაამოწმონ რეკლამაში მოცემული ინფორმაცია;
• მათ იციან, რომ რეკლამამ შეიძლება გავლენა მოახდინოს მათ გადაწყვეტილებაზე, ამიტომ ყიდვისას უნდა დაფიქრდნენ, ნამდვილად ჭირდებათ თუ არა ეს ნივთი.

მასალები:

• კომპიუტერი და პროექტორი
• ან სარეკლამო პოსტერი

სავარაუდო დრო: 20 წუთი

პროცესი:

1) აჩვენეთ ბავშვებს რომელიმე პროდუქტის რეკლამა (პოსტერი ან ვიდეორგოლი, უკეთესია, თუ პროდუქტი საბავშვო სეგმენტისთვის იქნება გათვლილი)

2) ამის შემდგომ, დაუსვით მათ შემდეგი კითხვები დისკუსიისთვის:

• ეს პროდუქტი სასურველია თუ საჭირო? (თხოვეთ მოსწავლეებს, დაასაბუთონ თავიანთი პასუხი)
• იყიდდით თუ არა ამ პროდუქტს? რატომ? (პასუხის ახსნისას მოსწავლეებმა თავიანთი სურვილები და საჭიროებები უნდა გაითვალისწინონ)
• რა არის რეკლამა? (მოსწავლეები უნდა შეეცადონ, ახსნან თავიანთი სიტყვებით)
• რა არის ამ რეკლამის მიზანი?
• რა ხერხებს იყენებს რეკლამა, რომ დაგარწმუნოთ ამა თუ იმ პროდუქტის ყიდვაში? (მაგ. მკვეთრი ფერები, მომხმარებლისთვის თვალებში ყურება, შენობით მიმართვა, ცნობილი ადამიანების გამოყენება).
• თქვენი აზრით, მუშაობს თუ არა ეს ხერხები? რატომ კი ან რატომ არა?
• არსებობს თუ არა გზა, რომ დავიცვათ თავი რეკლამის გავლენისგან?
• როგორ ამოწმებთ რეკლამაში მოცემულ ინფორმაციას?
• როგორ უნდა მოვიქცეთ სანამ რაიმეს შევიძენდეთ?

4.4 ჯგუფური სამუშაო - გადაწყვეტილების მიღება

თამაშის მიზნები:

• მოსწავლეები იაზრებენ, რა ახდენს გავლენას ყიდვის შესახებ გადაწყვეტილების მიღებაზე
• ისინი ეცნობიან გონივრული გადაწყვეტილების მისაღებად 5 ნაბიჯს

მასალები:

• კალმები;
• დანართიდან ამობეჭდილი 3 პოსტერი თითოეული ჯგუფისთვის (იხ. დანართი: მობილური ტელეფონის პოსტერები);
• პასუხების ფურცელი თითოეული ჯგუფისთვის (იხ. დანართი: პასუხების ფურცელი).

სავარაუდო დრო: 30 წუთი

პროცესი:

აუხსენით ბავშვებს, რომ ამ თამაშში მათ ყიდვის შესახებ გადაწყვეტილება უნდა მიიღონ. თუმცა, თქვენ არ ჩაერევით შემოთავაზებების შესწავლის პროცესში მანამ, სანამ მოსწავლეები თავიანთ გადაწყვეტილებას არ დაასახელებენ.

1) დაყავით კლასი სამ ან ოთხ ჯგუფად, თითოეულ ჯგუფს დაურიგეთ პოსტერები: მობილური ტელეფონი #1, მობილური ტელეფონი #2, მობილური ტელეფონი #3. მიეცით ჯგუფებს 1 წუთი, რათა სწრაფად გადახედონ სამივე ტელეფონს და აირჩიონ ერთ-ერთი მათგანი. ეს სწრაფად მიღებული გადაწყვეტილება იქნება. უთხარით ჯგუფებს, დაიმახსოვრონ თავიანთი არჩევანი.

2) ახლა კი ჯგუფებს დაურიგეთ პასუხების ფურცლები, სადაც ნაბიჯ-ნაბიჯ ეწერება, თუ რას უნდა დააკვირდნენ ისინი გადაწყვეტილების მიღებამდე და როგორ შეაფასონ უკეთ თავიანთი არჩევანი. ამისთვის მათ მოუწევთ, უფრო სიღრმისეულად დააკვირდნენ თითოეული ტელეფონის ფუნქციონალებს და უფრო დეტალურად შეისწავლონ ის. მიეცით ჯგუფებს 20 წუთი ფურცლის შესავსებად.

3) ამის შემდეგ კითხეთ, რომელი ტელეფონი აირჩია თითოეულმა ჯგუფმა? რამ განაპირობა მათი ეს არჩევანი? რამდენად მოახდინა გავლენა საჭიროებებმა და სურვილებმა ამ გადაწყვეტილების მიღებაზე?

4) არის თუ არა ეს იგივე ტელეფონი, რაც პირველად, სწრაფი გადაწყვეტილების მიღებისას აირჩიეთ? თუ არა, რამ განაპირობა თქვენი არჩევანის ცვლილება? და თუ კი, რამ გაამყარა თქვენი არჩევანი?

5) დასასრულს, კიდევ ერთხელ შეახსენეთ ბავშვებს, რომ არამარტო მობილური ტელეფონის, არამედ ნებისმიერი გადაწყვეტილების მიღებამდე კარგად უნდა დავფიქრდეთ და ერთმანეთს შევადაროთ სხვადასხვა შემოთავაზება. გავერკვეთ, გვინდა თუ გვჭირდება ეს რამ? რამდენად გვაქვს შესაძლებლობა, ვიყიდოთ ესა თუ ის პროდუქტი? რამდენად შეესაბამება ეს პროდუქტი და მისი მახასიათებლები ჩვენს საჭიროებებს და სურვილებს? ხომ არ ვართ რეკლამის ან თანატოლების გავლენის ქვეშ?

მობილური ტელეფონი #1 A2018

A2018 გთავაზობთ!

- 8 მეგაპიქსელიანი კამერა
- თითის ანაბეჭდი
- 1,080p HD ვიდეოს ჩაწერა
- GPS ნავიგაცია
- 12-საათიანი ელემენტი
- 64 GB მეხსიერების ბარათი

გსურთ შეიძინოთ A2018 დღესვე?

იკითხეთ შემდეგ მაღაზიებში:

მობილური სამყარო

599 ლარი*

**არ შედის შიდა მეხსიერების ბარათის ფასი 45 ლარი*

ელექტრონიკა

489 ლარი ** †

***არ შედის მეხსიერების ბარათის ფასი 45 ლარი*

†ფასი მოქმედებს დამატებით მეორე ტელეფონის შეძენის შემთხვევაში

მობილური ტელეფონი #2 PRIME

PRIME გთავაზობთ!

- 5 მეგაპიქსელიანი კამერა
- 9 საათიანი ელემენტი
- 32 GB მეხსიერების ბარათი
- FM რადიო
- ბლუთუზ ყურსასმენი
- ორი სიმ ბარათი

გსურთ შეიძინოთ PRIME?

იკითხეთ შემდეგ მაღაზიებში:

მობილური სამყარო **250 ლარი***

ელექტრონიკა **270 ლარი***

**ფასში არ შედის მეხსიერების ბარათის ღირებულება 100 ლარი და ბლუთუზ ყურსასმენის ღირებულება - 70 ლარი*

შეიძინეთ დღესვე!

- კამერა 5 MP
- ელემენტი 9 სთ
- მეხსიერება 32 GB

მხოლოდ 250 ლარი!

მობილური ტელეფონი #3 SMART

SMART გთავაზობთ!

- 5 მეგაპიქსელიანი კამერა
- თვალის სკანერი
- სახის ამომცნობი
- 2 სიმ ბარათი
- 9 საათიანი ელემენტი
- 16 GB მეხსიერება

გსურთ შეიძინოთ SMART დღესვე?

იკითხეთ შემდეგ მაღაზიებში:

მობილური სამყარო

449 ლარი*

**არ შედის შიდა მეხსიერების ბარათის ფასი 20 ლარი*

ელექტრონიკა

459 ლარი*

**ფასი მოქმედებს მხოლოდ მაღაზიის ბარათით გადახდის შემთხვევაში*

რომელი ტელეფონი აირჩიეთ თავდაპირველად, გადაწყვეტილების სწრაფად მიღებისას?

გონივრული გადაწყვეტილების მიღება

ნაბიჯი 1:
გინდათ თუ გჭირდებათ ტელეფონი? ახსენით თქვენი პასუხი. თქვენი აზრით, რა გავლენას მოახდენს ეს პასუხი თქვენს გადაწყვეტილებაზე, თუ რომელ ტელეფონს იყიდით? ---
---

ნაბიჯი 2:
დაფიქრდით, რატომ გინდათ ან რატომ გჭირდებათ ეს ტელეფონი? ჩამოწერეთ მინიმუმ სამი ძირითადი მიზეზი, შეგიძლიათ მეტი მიზეზის ჩამოწერაც.

ნაბიჯი 3:
კარგად დააკვირდით თითოეული ტელეფონის მახასიათებლებს. რამდენად შეესაბამება ეს მახასიათებლები იმ მიზეზებს, რაც ჩამოწერეთ მეორე ნაბიჯში? რომელი ტელეფონი შეესაბამება ყველაზე მეტად თქვენს საჭიროებებს?

ნაბიჯი 4:
გადახედეთ თითოეული ტელეფონის პოსტერს. რა სარეკლამო ხერხებია გამოყენებული? ახდენს თუ არა გავლენას ეს სარეკლამო ხერხები თქვენს გადაწყვეტილებაზე, იყიდოთ აუცილებლად ეს კონკრეტული მობილური ტელეფონი?

ნაბიჯი 5:
გადახედეთ თითოეული ტელეფონის ფასების ორივე ვერსიას. რომელ მაღაზიაში იყიდდით? გაითვალისწინეთ ყველა ფაქტორი.

ამ ყველა ნაბიჯის გათვალისწინებით, რომელ ტელეფონს იყიდდით საბოლოოდ?

4.5 იდეები კომპლექსური/პროექტული დავალებისთვის

- **დავალება რეკლამის თემაზე:**

მოსწავლეებმა მოამზადონ რაიმე პროდუქტის რეკლამა თანატოლებისთვის. ამისთვის, მოიძიონ და გააანალიზონ მსგავსი პროდუქტების რეკლამები, გაითვალისწინონ გაკვეთილზე ნასწავლი მასალა. რეკლამა შესაძლოა წარმოადგინონ ვიდეორგოლის, პოსტერის ან აუდიორგოლის სახით, ან, შესაძლებელია, სულაც გაითამაშონ.

- **დავალება გონივრული რჩევების თემაზე:**

მოსწავლეებმა მოამზადონ პოსტერი „გონიერი მომხმარებელი", რომელიც მოსახლეობას რჩევებს მისცემს. მაგალითად, როგორ შეადგინონ პირადი ბიუჯეტი, როგორ შეამცირონ არააუცილებელი ხარჯები, რა უნდა გაითვალისწინონ ხარჯვის შესახებ გადაწყვეტილების მიღებისას, როგორ დაზოგონ მეტი და ა.შ

საკითხი 5: დაზოგვა და ქველმოქმედება

5.1 საკლასო აქტივობა - თამაში ბურთით: რატომ ვზოგავთ?

თამაშის მიზნები:

- ბავშვები განიხილავენ გავრცელებულ მიზნებს, რომელთა მისაღწევადაც ადამიანები ხშირად ზოგავენ ფულს;
- ისინი იმსჯელებენ, თუ რა სარგებელი მოაქვს რეგულარულ დაზოგვას.

მასალები:

- ბურთი, დაფა და ფერადი მარკერები

სავარაუდო დრო: 15 წუთი

პროცესი:

1) სთხოვეთ მოსწავლეებს დადგნენ წრეზე. აუხსენით, რომ თქვენ დაიწყებთ წინადადებას და შემდეგ ბურთს რომელიმე მათგანს გადაუგდებთ. იმ მოსწავლემ, რომელიც ბურთს დაიჭერს, უნდა დაასრულოს თქვენს მიერ დაწყებული წინადადება. მაგალითისთვის, წინადადება შეიძლება ასე დაიწყოს: „ადამიანები ხშირად იმისთვის ზოგავენ, რომ..."

2) წინადადების დასრულების შემდეგ, ეს მოსწავლე თავიდან იწყებს იმავე წინადადებას. შემდეგ, ის ბურთს წრეზე მდგომ რომელიმე სხვა მოსწავლეს გადაუგდებს, რომელმაც, თავის მხრივ, ასევე უნდა დაასრულოს წინადადება. თამაშის პროცესში, შესაძლებელია წინადადების დასაწყისის დროდადრო შეცვლა.

3) სთხოვეთ რამდენიმე მოხალისეს, ჩაიწერონ თანაკლასელების მიერ გაჟღერებული პასუხები.
4) დაიწყეთ თამაში და გაითვალისწინეთ, რომ ეს სავარჯიშო აუცილებლად ცოცხლად და დინამიურად უნდა მიმდინარეობდეს. იმისთვის, რომ არ განელდეს მოსწავლეების ინტერესი, პერიოდულად უნდა ცვალოთ წინადადების დასაწყისი. წინადადება შეგიძლიათ ასე დაიწყოთ:

- „ადამიანები ხშირად იმისთვის ზოგავენ, რომ...“
- „დანაზოგი შეიძლება იმაში დამეხმაროს, რომ...“
- „მე დამიზოგავს იმისთვის, რომ...“

5) ჩამოწერეთ შემდეგი კატეგორიები დაფაზე:

- **პირადი მოხმარება** (მაგ. ახალი ჩანთა ჩემთვის, ველოსიპედი პატარა ძმისთვის, დაბადების დღის საჩუქარი მეგობრისთვის).
- **მოულოდნელი მოვლენები** (მაგ. მოულოდნელი ავადმყოფობა; გაფუჭებული კომპიუტერი).
- **სამომავლო შესაძლებლობები** (მაგ. ცურვაზე სიარული; სათხილამურო ბანაკში წასვლა; ახალი სახლის შეძენა;).

6) დასასრულს, თქვენი ამოცანაა დაეხმაროთ ბავშვებს შეაჯამონ გაჟღერებული პასუხები, რათა ერთად გადაწყვიტონ, თუ რომელ კატეგორიას განეკუთვნება ესა თუ ის პასუხი და ჩამოწერონ ეს პასუხები დაფაზე შესაბამისი კატეგორიის ქვეშ. გავიმეოროთ:

- რატომ ზოგავენ ადამიანები?
- რატომ არის დაზოგვა მნიშვნელოვანი?
- რა სარგებელი მოაქვს რეგულარულ დაზოგვას?
- მხოლოდ ფულის დაზოგვა არის შესაძლებელი? (შესაძლო პასუხებია: შეგვიძლია ასევე დავზოგოთ დრო, ელექტროენერგია, წყალი, და ა.შ.).

5.2 ჯგუფური სამუშაო - პრობლემების ხე: დანაზოგების ნაკლებობა

თამაშის მიზნები:

- მოსწავლეები განიხილავენ, თუ რა იწვევს დანაზოგების ნაკლებობას
- ისინი მსჯელობენ, რა შედეგები შეიძლება მოჰყვეს დაზოგვისთვის თავის არიდებას

მასალები:

- დაფაზე წინასწარ დახატული „პრობლემების ხის მოდელი“ (ხე, სადაც კარგად ჩანს ფესვები, ხის ტანი და ტოტები);
- 2 ტიპის (მაგ., კვადრატული და ფოთლების ფორმის) წებოვანი მისაკრავი ქაღალდები სამ სხვადასხვა ფერში, კალმები.

სავარაუდო დრო: 30 წუთი

პროცესი:

1) დაყავით ბავშვები სამ ჯგუფად, თითოეულ ჯგუფს დაურიგეთ თითო ფერის ორი სხვადასხვა ფორმის წებოვანი ფურცლების წყება.

2) აუხსენით მოსწავლეებს, რომ დაფაზე მოცემული ილუსტრაცია ხეს წარმოადგენს. დარწმუნდით, რომ მოსწავლეები კარგად არჩევენ ხის ტოტებსა და ფესვებს.

3) ჰკითხეთ ბავშვებს: რა როლს ასრულებს ფესვები ხის ცხოვრებაში? (ერთ–ერთი შესაძლო პასუხია: „ფესვები ხეს კვებავს და ეხმარება გაიზარდოს“)

4) ხის ტანზე დაწერეთ და ბავშვებს აუხსენით დღევანდელი გაკვეთილის პრობლემის დასახელება: „დანაზოგების ნაკლებობა“.

5) ამის შემდეგ, თხოვეთ ჯგუფებს, დაადგინონ პრობლემის გამომწვევი მიზეზები და ჩამოწერონ თითო წებოვან ფურცელზე თითო მიზეზი (მინიმუმ 5 მიზეზი თითო ჯგუფისგან). დაუსვით მათ შემდეგი შეკითხვები, რათა მიზეზების აღმოჩენაში დაეხმაროთ: „საიდან გაჩნდა ეს პრობლემა?“ „რამ შეუწყო ხელი ამ პრობლემის გაჩენას?“.

6) 5 წუთის შემდეგ, თხოვეთ გუნდებს, მათ მიერ ჩამოწერილი მიზეზები ხის ფესვებზე მიაკრან.

7) ახლა, სთხოვეთ გუნდებს, მოიფიქრონ დანაზოგების ნაკლებობის შესაძლო შედეგები და კვლავ ჩამოწერონ სხვა ფორმის წებოვან ქაღალდებზე (მინიმუმ 5 შედეგი თითო ჯგუფისგან). შეგიძლიათ დაეხმაროთ გუნდებს დანაზოგების ნაკლებობის კონკრეტული შედეგების აღმოჩენაში, ამისთვის შეგიძლიათ შემდეგი კითხვები დაუსვათ:

- თუ მაქვს კომპიუტერი, რომელსაც ვიყენებ სასკოლო დავალებების შესასრულებლად და ანიმაციების შესაქმნელად (რაც ჩემი ჰობია), რა პრობლემები შეიძლება შემექმნას, თუ ფულს არ დავზოგავ? (შესაძლო პასუხია: თუ მოულოდნელად გამიფუჭდება კომპიუტერი, მე კი არ მექნება დანაზოგი, მაშინ ვერ შევძლებ მის შეკეთებას, რაც შემიშლის ხელს სწავლასა და ანიმაციების შექმნაში).
- თუ ჩემი ოჯახი ატმის მეურნეობით ირჩენს თავს, რა პრობლემები შეიძლება შეგვექმნას, თუ ფულს არ დავზოგავთ? (შესაძლო პასუხია: თუ იქნება გვალვა, არ გვექნება საკმარისი მოსავალი და შესაბამისად, ფინანსურად ძალიან გაგვიჭირდება. ასეთ დროს, თუ არ გვექნება დანაზოგი, ვერ შევძლებთ ჩვენი ხარჯების დაფარვას, შეიძლება ქონების (მაგ. ავტომობილის) გაყიდვა მოგვიწიოს და ა.შ.).

8) 5 წუთის შემდეგ თხოვეთ გუნდებს, მათ მიერ ჩამოწერილი შედეგები ხეს ტოტებზე მიაკრან.

9) როდესაც „პრობლემების ხის“ სურათი შეივსება, ხმამაღლა წაიკითხეთ მიზეზები და შედეგები. სთხოვეთ ბავშვებს, მთლიანობაში გაიაზრონ და ახსნან დაფაზე მოცემული მოვლენების ჯაჭვი. სთხოვეთ მათ კიდევ ერთხელ დაფიქრდნენ დანაზოგების ნაკლებობის გამომწვევ მიზეზებსა და შესაძლო შედეგებზე და უპასუხონ შეკითხვას: საბოლოოდ, რა მნიშვნელობა აქვს დაზოგვას?

10) დასასრულს, თქვენი ამოცანაა ბავშვები დააფიქროთ როგორც პრობლემის გამომწვევი მიზეზების, ისე პრობლემის შედეგების გამოსწორების გზებზე. აუხსენით, რომ გამოსწორების გზების მოფიქრება ხშირად სწორად მათი პასუხისმგებლობაა. შესაძლო გამოსავლებზე მსჯელობის შემდგომ, სთხოვეთ დაასახელონ კონკრეტული ნაბიჯები,

რომლებიც უნდა გადადგან სიტუაციის გამოსასწორებლად. შესაძლო გამოსავლები შეგიძლიათ ხილის სახით მიახატოთ/მიაწეროთ „პრობლემების ხეს.“

5.3 პროექტული დავალება - ფინანსური მიზნები

თამაშის მიზნები:

- მოსწავლეები იაზრებენ, რომ ფინანსური მიზნები შეიძლება მრავალნაირი იყოს;
- ისინი შეეცდებიან მიზნების დახარისხებას პრიორიტეტების მიხედვით და მათგან ყველაზე პრიორიტეტულების შერჩევას;
- ისინი იაზრებენ, მიზნის მისაღწევად რა თანხა არის საჭირო, რამდენ ხანში სურთ ამ მიზნის მიღწევა და ამისთვის რა თანხის გადადებაა ყოველთვიურად საჭირო.

მასალები:

- A3 ზომის ფურცელი, ფერადი მარკერები, მიზნების ცხრილი თითოეული მოსწავლისთვის (იხ. დანართი: მიზნების ცხრილი)

პროცესი:

1) აუხსენით მოსწავლეებს, რომ ფინანსური მიზნები მრავალნაირია. ამ სავარჯიშოთი ისინი მიზნების და მათ მისაღწევად საჭირო გზების დასახვას შეეცდებიან. სასურველია ფინანსური მიზანი იყოს:

- კონკრეტული (მაგ. საზაფხულო ბანაკში წასვლა, ახალი ტაბლეტის შეძენა, მეგობრის დაბადების დღისთვის საჩუქრის შეძენა)
- და რეალური / მიღწევადი (ე.ი. მიზანი არ უნდა სცდებოდეს ბავშვის შესაძლებლობებს - მაგ. ბავშვმა 1 წელში ბინის ყიდვა არ უნდა დაისახოს მიზნად). ეს ბავშვებს დაეხმარება განსაზღვროს, რა მოცულობის დანაზოგი და რა დრო დასჭირდებათ მზნიის მისაღწევად.

2) მოსწავლეებმა ცხრილში მოცემული თითოეული კატეგორიის გასწვრივ უნდა მიუთითონ საკუთარი მიზნები (თითოში 2 მიზანი მაინც). თუ მათი მიზანი რომელიმე კატეგორიაში არ ჯდება, შეუძლიათ ცხრილს თავად დაამატონ ახალი კატეგორია, რასაც დაარქმევენ სახელს და სადაც ამ მიზნებს ჩაწერენ.

3) მას შემდეგ, რაც ჩამოწერენ 10 მიზანს, კარგად უნდა გადახედონ და ამოარჩიონ მათთვის ყველაზე პრიორიტეტული 3 მიზანი. ეს სამი მიზანი ფურცელზე ცალკე უნდა ჩაწერონ ერთმანეთის გასწვრივ.

4) თითოეული ამ მიზნისთვის უნდა გაარკვიონ და ჩამოწერონ მიახლოებითი ხარჯები.

5) მოსწავლეები უნდა დაფიქრდნენ, რამდენ ხანშია შესაძლებელია თითოეული მათგანის მიღწევა და მიუწერონ შესაბამისი დრო. შესაძლებელია ეს მიზნები მოკლევადიან და გრძელვადიან მიზნებადაც გადაანაწილონ.

6) ამის შემდეგ გამოთვალონ, რა თანხა უნდა გადადონ ყოველთვიურად, ყოველკვირეულად ან ყოველდღიურად იმისთვის, რომ მოცემულ დროში მიაღწიონ დასახულ მიზანს. მიაწერონ გადასადები თანხა და პერიოდი, რა პერიოდულობითაც უნდა გადადონ ეს თანხა.
7) ამის შემდეგ დაფიქრდნენ და და ჩამოწერონ დაბრკოლებები, რამაც შეიძლება ხელი შეუშალოს მათი მიზნების მიღწევას.

8) დაფიქრდნენ და ჩამოწერონ, რა ნაბიჯები უნდა გადადგან, რომ გადაილახოს თითოეული დაბრკოლება?

დანართი: მიზნების ცხრილი

განათლება – მაგალითად, ცურვის წრეზე ან მუსიკის გაკვეთილებზე სიარული, სწავლის უნივერსიტეტში გაგრძელება	
ქველმოქმედება – მაგალითად, საშობაოდ რომელიმე თავშესაფარში მოხალისედ მუშაობა, საკუთარი ძველი ტანსაცმლის/სათამაშოების გადაცემა, ფულის შეგროვება და დახმარება.	
ოჯახი – მაგალითად, პატარა დისთვის დაბადების დღის საჩუქრის ყიდვა.	
მოგზაურობა – მაგალითად, ბათუმში მცხოვრები ნათესავების მონახულება, საზაფხულო ბანაკში წასვლა	
გართობა – მაგალითად, ახალი კომპიუტერული თამაშის ყიდვა, კინოში წასვლა.	

გამოყენებული რესურსები

- https://www.econedlink.org/resources/
- http://www.people.virginia.edu/~cah2k/pitmkttr.pdf
- https://catalog.fdic.gov/money-smart-young-people-grades-6-8-downloadable
- **სკოლა-ბანკი: ფინანსური განათლება ბავშვებისა და ახალგაზრდებისთვის - სებ, CYFI**

www.finedu.gov.ge / info@finedu.gov.ge
www.nbg.gov.ge / info@nbg.gov.ge / (032) 2 406 406