

პროექტის სახელი: ინვესტიციები

პროექტის აღწერა:

უორენ ბაფეტმა 11 წლის ასაკში დაიწყო ინვესტირება, თუმცა დღესაც ქართველმა თინეიჯერებმა თითქმის არ იციან ინვესტირების არსი და მისი აუცილებლობა ფინანსურ წარმატებაში. დიდი ინფორმაციული ბაზისა და შესაძლებლობების მიუხედავად თანამედროვე ახალგაზრდობა დროის უმეტეს ნაწილს არაპროდუქტიულად ატარებს ინტერნეტ სივრცეში. ბოლო წლების ტენდენციის მიხედვით ინტერაქტიული, კონსტრუქტიული და მოსწავლის ინტერესზე მორგებული სწავლების მეთოდია თამაშით სწავლება. პროექტში აღწერილია ჩემ მიერ შექმნილი ეკონომიკური თამაში, რომელიც მოსწავლეებს დაეხმარება ძირითადი ეკონომიკური ხედვის ჩამოყალიბებასა და გლობალური აზროვნების განვითარებაში.

თამაში გათვლილია, სასწავლო პროცესში საგაკვეთილო, კლუბური მუშაობის დროს, ასევე შეიძლება ბანაკში გამოყენება.

თამაშის მიზანი:

თამაშის მიზანია საშუალო საფეხურის მოსწავლეებში ეკონომიკური და სამეწარმეო უნარ-ჩვევების გაღვივება და მოტივაციის გაზრდა. თამაშის შემადგენელი იდეები და პროცესები მოსწავლეებს საშუალებას მისცემს გაერკვნენ რესურსების რაციონალურ მოხმარების, ინვესტიციებისა და საერთაშორისო ვაჭრობის ბაზისებში.

თამაშის დებულება:

1.0.თამაშის აღწერა:

- 1.1.თამაშს თამაშობს 4 გუნდი, გუნდში მონაწილეების რაოდენობა შეიძლება იყოს მაქსიმუმ 6 მოსწავლე. სურვილისამებრ მონაწილეებს შეუძლიათ სახელი დაარქვან გუნდებს.
- 1.2.თამაშში, ისევე როგორც რეალურ ცხოვრებაში, არის წარმოების ფაქტორები თავისი შემადგენელი კატეგორიებით:
 - შრომა - მენეჯერი, სტაფი
 - მიწა - სასოფლო-სამეურნეო მიწა, არასასოფლო-სამეურნეო მიწა
 - კაპიტალი - შენობა-ნაგებობა, საწარმოო დანადგარები
 - ფული
- 1.3.რესურსების განაწილება თითოეულ გუნდში შემდეგია:
 - გუნდი 1
 - 6 მენეჯერი
 - 22 სტაფი
 - 4 სასოფლო-სამეურნეო მიწა

- 4 არასასოფლო-სამეურნეო მიწა
 - ფული – 50 000 ლარი
 - გუნდი 2 შრომისა და კაპიტალის რესურსები + ფული -
 - 6 მენეჯერი
 - 10 სტაფი
 - 14 შენობა
 - 6 დანადგარი
 - ფული - 50 000 ლარი
 - გუნდი 3 - მიწისა და კაპიტალის რესურსები + ფული -
 - 2 შენობა
 - 18 დანადგარი
 - 2 სასოფლო-სამეურნეო მიწა
 - 2 არასასოფლო-სამეურნეო მიწა
 - ფული – 50 000 ლარი.
 - გუნდი 4
 - ფული - 250 000 ლარი.
 - ბანკი - რესურსებით აღჭურვილი წარმომადგენელი(მასწავლებელი), რომელიც გარკვეული თანხის გადახდის შემდეგ მონაწილეებს აძლევს რესურსებს ან პროექტებს.
- 1.4.თამაშში არის 15 პროექტი(ჩამონათვალი იხილეთ „დანართი 1“), რომელიც გუნდებმა უნდა შეიძინონ ბანკისგან შესაბამისი რაოდენობის რესურსების გადახდით.
- 1.5.თამაშში ყველა რესურსისთვის და პროექტისთვის არის ცალკე ქარდი(იხილეთ მიმაგრებული ფაილი „ქარდები“). ფულის კუპონები ცალკე იქნება დაბეჭდილი.
- 1.6.რესურსები სხვადასხვა რაოდენობითაა განაწილებული გუნდებს შორის, თითოეულ გუნდს სხვადასხვა რესურსში აქვს უპირატესობა, თუმცა ვერც ერთი მათგანი დამოუკიდებლად მოქმედებით ვერ მიაღწევს სასურველ წარმატებას. მოცემული გარემოება გუნდებს ბიძგს მისცემს აწარმოონ მოლაპარაკებები კონკურენტ გუნდებთან, გაცვალონ/შეიძინონ ერთმანეთისგან საჭირო რესურსები, წარმოქმნან ფასი სხვადასხვა რესურსებზე, დასახონ სტრატეგია და ა.შ. თამაშის პროცესში მათ მიერ გადადგმული თითოეული ნაბიჯი იქნება საერთაშორისო ვაჭრობის სიმულაცია.
- 1.7. მე-4 მოთამაშედ გვევლინება ბანკი, რომელსაც აქვს ფულისა და რესურსების ბაზა, რომელსაც ყიდის შესაბამისი ფასით. ფასების კატალოგი მოცემულია მიმაგრებულ ექსელის ფაილში. დარიცხული თანხების აღწერას აწარმოებს ბანკი და ბოლო დღეს აჯამებს სხვა პროექტებთან და ფულად რესურსთან ერთად. ასევე, ბანკი ყოველი ატიური ეტაპის ბოლოს ბრმად არჩევს 3 პროექტს, რომელთაც ერთი კვირით შეუწყდებათ შემოსავალი.
- 1.8.თამაშში შედგება 4 აქტიური(ვაჭრობის სესიები) და 2 პასიური(დასაწყისი და საბოლოო) რაუნდისგან, თითო რაუნდი გრძელდება 1 კვირა. თითოეულ რაუნდში ვაჭრობის პროცესთან ერთად მასწავლებელი ახსნის საერთაშორისო ვაჭრობის, ინვესტიციების, უკუგების, რე ინვესტირებისა და საწარმოო ფაქტორების ძირითად დებულებებს.

- 1.9. თამაშის გამარჯვებულია გუნდი, რომელიც მეტ თანხას გამოიმუშავებს თამაშის მთელი პერიოდის განმავლობაში და ბოლო ეტაპზე ექნება პროექტებისა და თანხის სახით ყველაზე მეტი ლარი. პროექტების ღირებულებები განსაზღვრულია წინასწარ და მოცემულია მიმაგრებული ექსელის ფაილში.
- 1.10. მნიშვნელოვანი პუნქტი! გუნდებს დარჩენილი რესურსები, გარდა ფულისა, უნუღდებათ და არ ითვლება საბოლოო შედეგში.

2.0. თამაშის დაწყება:

- 2.1. თამაშის პირველ ეტაპზე მონაწილეები დეტალურად გაეცნობიან თამაშის წესებს და დასვამენ კითხვებს. თამაშის წამყვანი (ბანკის წარმომადგენელი) აუხსნის მონაწილეებს თამაშის მიზანს, განუმარტავს მათ რა პროცესების განხორციელება შეეძლებათ მონაწილეებს თამაშში და როგორ დაეხმარება ეს პროცესები ეკონომიკური აზროვნების განვითარებას. ამ ეტაპზე არ მიმდინარეობს ვაჭრობა. წესების გაცნობის შემდეგ მონაწილეები დანაწილდებიან გუნდებად ფარული წილისყრის ე.წ. ლოტოს მეთოდით.
- 2.2. გუნდების ჩამოყალიბების შემდეგ წამყვანი გადასცემს გუნდებს მათ ხელში არსებულ საწყისი რესურსების ქარდებსა და თანხას.

3.0. თამაშის პროცესი:

- 3.1. პირველი ეტაპის დასრულების შემდეგ იწყება თამაშის აქტიური ფაზა. მონაწილეები გუნდები მოქმედებენ დასახული სტრატეგიის მიხედვით და ცდილობენ მაქსიმალური მოგება მიიღონ. გუნდები ახორციელებენ მოლაპარაკებებს ერთმანეთში ან ყიდულობენ რესურსებსა და პროექტებს ბანკისგან.
- 3.2. თითოეული გაცვლა უნდა მოხდეს ორივე მხრის თანხმობით.
- 3.3. გუნდები ცდილობენ საჭირო რესურსების შეძენას, შეგროვებას და შემდეგ ბანკიდან სასურველი პროექტის ყიდვას. თითოეულ პროექტს აქვს უკუგების 100% ყოველ კვირაში. მაგალითად თუ გუნდი აქტიური თამაშის პირველივე კვირას შეიძენს პროექტს „სათბური“ მას პირველი, მეორე, მესამე და მეოთხე კვირას ჯამში დაერიცხება 4*46 000 ლარი.
- 3.4. მე-4 ეტაპზე ნაყიდ პროექტებს დაემატება 1 კვირის 100%-იანი უკუგება.
- 3.5. ბანკი ინიშნავს გაყიდული პროექტების დროს და შესაბამისად არიცხავს უკუგებას გუნდებს. 3.6. ყველა აქტიური რაუნდის ბოლოს ბანკი ბრმად არჩევს 3 პროექტს და მათ 1 კვირის განმავლობაში არ არიცხავს მოგების თანხას. არჩეული პროექტები აღარ მონაწილეობს შემდეგი კვირის შერჩევაში.
- 3.7. გუნდებს შორის გაცვლას შესაძლებელია ჰქონდეს ბარტერის სახეც.
- 3.8. აქტიური ეტაპების განმავლობაში ბანკს მუდმივად აქვს ინფორმაცია გუნდების რესურსებისა და ფულის შესახებ და სურვილისამებრ გასცემს მათ სხვა გუნდებზე.
- 3.9. თამაშის აქტიური პროცესი გრძელდება 4 ეტაპის განმავლობაში. ეტაპების დასრულების შემდეგ ბანკი ვაჭრობას დასრულებულად აცხადებს, არიცხავს ბოლო უკუგებას პროექტებს და ემშვიდობება მონაწილეებს შემდეგ, ბოლო ეტაპამდე.

4.0. თამაშის დასასრული:

- 4.1. ბოლო, რიგით მე-6 ეტაპია დასასრული, სადაც გუნდები აკეთებენ პრეზენტაციას თუ რა სტრატეგია დასახეს და როგორ განახორციელეს იგი. რა ისწავლეს, რა სირთულეებს წააწყდნენ და ა.შ.
- 4.2. პრეზენტაცია უნდა გაგრძელდეს მაქსიმუმ 10 წუთი.
- 4.3. პრეზენტაციების შემდეგ თამაშის წამყვანი შეაჯამებს თამაშს და გამოავლენს გამარჯვებულს.

დანართი 1. პროექტების ჩამონათვალი

კაფე ბარი

- 1 მენეჯერი
- 4 სტაფი
- 1 არასასოფლო-სამეურნეო მიწა
- 1 შენობა-ნაგებობა

კერძო სკოლა

- 2 მენეჯერი
- 5 სტაფი
- 1 არასასოფლო-სამეურნეო მიწა
- 3 შენობა-ნაგებობა

კერძო საბავშვი ბაღი

- 2 მენეჯერი
- 6 სტაფი
- 1 არასასოფლო-სამეურნეო მიწა
- 2 შენობა-ნაგებობა

სასტუმრო

- 2 მენეჯერი
- 8 სტაფი
- 1 არასასოფლო-სამეურნეო მიწა
- 1 სასოფლო-სამეურნეო მიწა
- 3 შენობა-ნაგებობა

ბანკი

- 4 მენეჯერი
- 12 სტაფი
- 2 არასასოფლო-სამეურნეო მიწა
- 4 შენობა-ნაგებობა

სათბური

- 1 მენეჯერი
- 4 სტაფი
- 1 სასოფლო-სამეურნეო მიწა
- 1 შენობა-ნაგებობა

- 2 საწარმოო-დანადგარები

ცხოველების ფერმა

- 2 მენეჯერი
- 6 სტაფი
- 2 სასოფლო-სამეურნეო მიწა 2 შენობა-ნაგებობა
- 2 საწარმოო-დანადგარები

მელვინეობა

- 2 მენეჯერი
- 4 სტაფი
- 2 სასოფლო-სამეურნეო მიწა
- 1 შენობა-ნაგებობა
- 2 საწარმოო დანადგარი

პიცერია

- 1 მენეჯერი
- 4 სტაფი
- 1 შენობა-ნაგებობა
- 1 საწარმოო დანადგარი

სახინკლე

- 1 მენეჯერი
- 4 სტაფი
- 1 შენობა-ნაგებობა
- 1 საწარმოო დანადგარი

მაკდონალდსი

- 2 მენეჯერი
- 6 სტაფი
- 1 არასასოფლო-სამეურნეო მიწა 1 შენობა-ნაგებობა
- 2 საწარმოო დანადგარი

კოკა-კოლას ქარხანა

- 3 მენეჯერი
- 12 სტაფი
- 1 არასასოფლო-სამეურნეო მიწა
- 2 შენობა-ნაგებობა
- 2 საწარმოო დანადგარი

გესტ-ჰაუსი

- 1 მენეჯერი
- 3 სტაფი
- 1 არასასოფლო-სამეურნეო მიწა
- 1 სასოფლო-სამეურნეო მიწა
- 1 შენობა-ნაგებობა

საკონდიტრო

- 1 მენეჯერი
- 2 სტაფი
- 1 შენობა-ნაგებობა
- 1 საწარმოო დანადგარი

სტემ-ლაბორატორია

- 1 მენეჯერი
- 3 სტაფი
- 1 შენობა-ნაგებობა

მეფრინველეობა

- 2 მენეჯერი
- 8 სტაფი
- 1 სასოფლო-სამეურნეო მიწა
- 1 შენობა-ნაგებობა
- 2 საწარმოო დანადგარი