დაზოგვის მსოფლიო დღე 2025 & ლარის 30 წლის იუბილე

ღია გაკვეთილი VII-XII კლასებისთვის

ნაწილი 1: შესავალი (5 წთ)

[იხ. PPT: WSD 2025_გაკვეთილის პრეზენტაცია; თუმცა შეგიძლია სლაიდები საერთოდ არ გამოიყენო და უბრალოდ ისაუბრო]

სასაუბრო ტექსტი:

სლაიდი 1:

გამარჯობა, მე ვარ [სახელი]. დღეს „ფინედუს დესპანის“ როლში ვარ და თქვენთან ერთად მაგარი სამაგიდო თამაში უნდა ვითამაშოთ!

- *ვის გსმენიათ ფინედუს შესახებ? (ჰკითხე მოსწავლეებს და აიწიონ ხელი)*

ფინედუ საქართველოს ეროვნული ბანკის ფინანსური განათლების პლატფორმაა, რომლის მიზანია მოსახლეობას საინტერესო და სახალისო გზებით მიაწოდოს ინფორმაცია ფულის მართვის თუ ბანკებთან ურთიერთობის შესახებ.

სლაიდი 2:

ფულის მართვა და დაზოგვა იმდენად მნიშვნელოვანია, რომ არსებობს დაზოგვის მსოფლიო დღეც - 31 ოქტომბერი. საქართველოში მას უკვე 14 წელია აღვნიშნავთ და სიმბოლოც ჰყავს - ჭიანჭველა „გროვია“. ჩვენი ეს შეხვედრა ზუსტად დაზოგვის დღის კამპანიას ეძღვნება.

- *თუ იცით, რა არის და რას აკეთებს ეროვნული ბანკი? (მოსწავლეები პასუხობენ)*

სლაიდი 3:

საქართველოს ეროვნული ბანკი არის ქვეყნის მთავარი ბანკი. ის არის როგორც მსაჯი თამაშში - აკონტროლებს, ბანკებმა წესები არ დაარღვიონ და გამართულად იმუშაონ.

მისი მთავარი მიზანია ფასების სტაბილურობა, ანუ სხვადასხვა პროდუქტების ფასები ძალიან ხშირად და მკვეთრად არ იცვლებოდეს, მაგალითად რაღაც არ ღირდეს დღეს 2 ლარი, ზეგ 20 და მაზეგ 3.

ეროვნული ბანკი ასევე უშვებს ჩვენს ფულს - ლარს. ლარი პირველად 1995 წლის ოქტომბერში გახდა გადახდის საშუალება და წელს 30 წლის გახდა!

სლაიდი 4:

მოდი ახლა, ერთი პატარა აქტივობით, ერთად გავაცოცხლოთ ლარის ისტორია!

ნაწილი 2: აქტივობა - ლარის ისტორიის ბარათები - ინსტრუქცია (10 წთ)

[იხ. PDF: ლარის ისტორიის ბარათები. გაგატანთ ამობეჭდილ ბარათებს - შემდეგ დაუტოვებთ კლასს].

სასაუბრო ტექსტი:

ჩვენ ახლა შეგვიძლია სწრაფად გავაცოცხლოთ ლარის ისტორია, 90-იანი წლებიდან დღემდე. ამისთვის, წყვილებად ვიმუშაოთ. მე დაფასთან მოგიწვევთ თითო-თითო წყვილს და მოგცემთ ბარათს. ბარათის ერთ მხარეს ეწერება ნაწყვეტი ლარის ისტორიიდან, მეორე მხარეს კი წელი - როდესაც ეს ამბავი მოხდა. გთხოვთ, არ შეხედოთ წლის მხარეს, არამედ წაიკითხეთ ისტორია და დაახლოებით გამოიცანით - როდის მოხდა ეს ამბავი - რაღაც წლის შემდეგ, თუ რაღაც წლამდე და დადექით შესაბამის ადგილას. და ასე შემდეგ, სანამ ყველა წყვილი არ გამოხვალთ და შევქმნით ლარის ისტორიის ქრონოლოგიურ ხაზს - 90-იანებიდან დღემდე.

პირველი მე წავიკითხავ ბარათს, რათა საწყისი წელი გქონდეთ. **(წაიკითხეთ 2000 წლის ბარათი და დადეთ შუაში).**

თამაშის დაწყება:

გამოგყავთ პირველი წყვილი, აძლევთ რომელიმე ბართს და სთხოვთ, ხმამაღლა წაიკითხონ ბარათზე მოცემული ისტორია. შემდეგ უნდა გადაწყვიტონ, ეს ამბავი პირველ ბარათზე, ანუ 2000 წლამდე მოხდა, თუ 2000 წლის შემდეგ და დადგნენ შესაბამისად ან ამ ბარათამდე, ან ბარათის შემდეგ. ადგილის დაკავების შემდეგ, ამოატრიალონ ბარათი და წაიკითხონ თარიღი - თუ სწორად განლაგდნენ, რჩებიან ადგილზე და უკრავთ ტაშს. თუ არასწორია - დადგებიან შესაბამის ადგილზე.

სხვა წყვილების მსვლელობა:

გამოგყავთ თითოეული წყვილი დაფასთან რიგრიგობით, საათის ისრით მიმართულებით.

თითოეული:

ა) წაკითხვა: წყვილი კითხულობს თავის ბარათზე მოცემულ ინფორმაციას ხმამაღლა

ბ) პოზიციის არჩევა: იმის მიხედვით, თუ როდის ფიქრობენ რომ მოხდა ეს მოვლენა, ირჩევენ და დგებიან ერთ-ერთ პოზიციაზე:

- უკვე განთავსებული ბარათ(ებ)ის წინ
- ბარათებს შორის
- ბარათ(ებ)ის შემდეგ

გ) შემოწმება: ატრიალებენ ბარათს და ამოწმებენ თარიღს. თუ პასუხი:

- სწორია - მონაწილეები ტაშს უკრავენ წყვილს,

- არასწორია - წყვილი უნდა გადადგეს სწორ ადგილზე

ეს პროცესი გრძელდება მანამ, სანამ ყველა წყვილი არ წაიკითხავს თავის ბარათს და არ შექმნება სრული ქრონოლოგიური ხაზი.

თამაშის დასრულება

იქმნება ლარის ისტორიის სრული ქრონოლოგიური სურათი

მადლობა ყურადღებისთვის! ახლა ერთად ვითამაშოთ ფინანსური ასოციაციობანა!

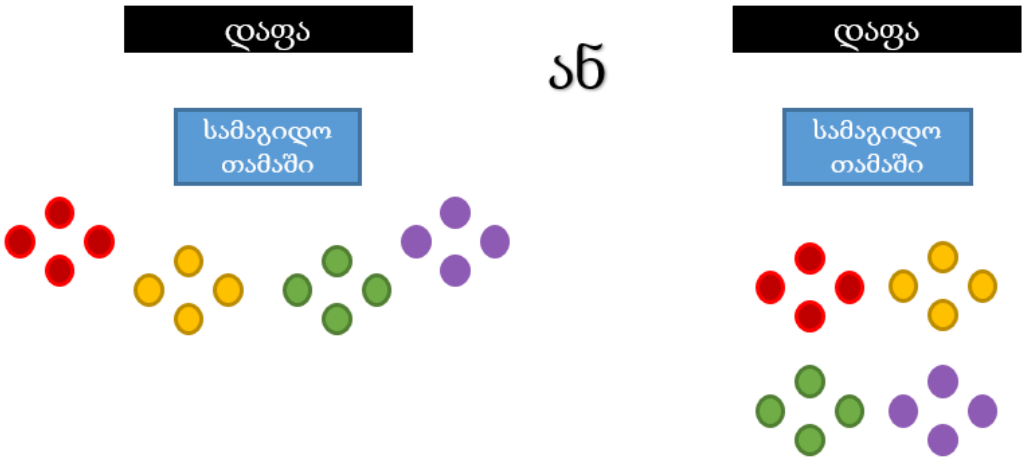
ნაწილი 3: თამაში „ფინანსური ასოციაციობანა“ - ინსტრუქცია (30 წთ)

[ფიზიკურად გაგატანთ სამაგიდო თამაშს „ფინანსური ასოციაციობანა“ - შემდეგ დაუტოვებთ კლასს.]

მომზადება

წინასწარ შეუთანხმდით მასწავლებელს, გაკვეთილის დაწყებამდე:

- კლასში დაგახვედროთ სუფთა დაფა და ცარცი/მარკერი;
- დაფის წინ დადგას 1 მერხი (სადაც გაშლით თამაშს);
- დანარჩენი მერხები კი შეაერთოს ისე, რომ გამოვიდეს 4 გუნდი (იხ. სურათი).
- მოსწავლეებიც უკვე გადანაწილებულნი უნდა იყვნენ 4 გუნდად და ისხდნენ ამ მერხების ირგვლივ ისე, რომ უყურებდნენ დაფას.
- თითოეულ გუნდს ჰქონდეს რამდენიმე პატარა ფურცელი და კალამი.



გაკვეთილზე სავარაუდოდ მოასწრებთ თითო გუნდიდან 1, მაქსიმუმ 2 სიტყვის ახსნას. ამიტომ სურვილის შემთხვევაში შეგიძლიათ, წინასწარ გადაარჩიოთ თამაშების დასტიდან ის ბარათები და დასტის თავში დადოთ, რისი ახსნაც თქვენ ყველაზე მეტად გაგიმარტივდებოდათ, ან ფიქრობთ, რომ მოსწავლეებს გაუმარტივდებათ.

1. **თამაშის გაშლა და წესების ახსნა (5 წთ)**

თამაშს 20 წუთში სრულად ვერ ვათამაშებთ, მიზანი არის ის, რომ მოსწავლეებს ვასწავლოთ როგორ ითამაშონ და მოასწრონ თამაშის ნაწილი, შემდეგ კი ამ თამაშს ვუტოვებთ კლასს. ამასთან, არაა აუცილებელი ყველა წესი ავხსნათ თავიდანვე, მოქმედებაშივე მარტივად გაერკვევიან. საკმარისია მხოლოდ:

- ახსენოთ დაფა (ამოიღეთ ყუთიდან, აჩვენეთ და გაშალეთ მერხზე);
- ახსენოთ პაიკები და პაიკის ფერი აარჩევინოთ გუნდებს (დადებთ დაფაზე საწყის უჯრაზე);
- ახსენოთ 3 სირთულის ბარათი და რომ ეს სირთულეები დაფაზე სიარულის ნაბიჯებს შეესაბამება (დადებთ ბარათებს დაფაზე თავ-თავის ადგილას);
- აჩვენოთ კამათელზე ახსნის 3 მეთოდი და მარტივად თქვენვე გაითამაშოთ ახსნა თითოეული მეთოდით (დადებთ მერხზე);
- აჩვენოთ ქვიშის საათი (დადებთ მერხზე).

ქვემოთ სასაუბრო ტექსტი სწორედ ამას მიყვება:

სასაუბრო ტექსტი:

ახლა კი დროა, თამაშით ვისწავლოთ ფინანსური ტერმინები. მზად ხართ? ეს თამაშია „ფინანსური ასოციაციობანა, შეიქმნა საქართველოს ეროვნული ბანკის ინიციატივით, კომპანია „თამაშობანასთან“ ერთად და საქართველოს ბანკის მხარდაჭერით.

ეს არის დაფა, რომელიც უნდა გავიაროთ **(ამოიღეთ ყუთიდან დაფა, აჩვენეთ მოსწავლეებს და დადეთ მერხზე).**

თქვენ ახლა 4 გუნდად ხართ გაყოფილი - თითოეულ გუნდს გექნებათ თითო პაიკი სათამაშო დაფაზე. ახლა ავიღებ პაიკებს და გადავინაწილოთ: რომელ გუნდს უნდა წითელი ფერის პაიკი? ყვითელი? მწვანე? შავი? (აარჩევინეთ ფერები და დარწმუნდით, რომ თითოეულ გუნდს ახსოვს თავისი ფერი. **დააწყვეთ პაიკები საწყის უჯრაზე).**

პაიკები ამ დაფაზე გადაადგილდებიან. იმარჯვებს ის გუნდი, ვინც პირველი მიაღწევს ფინიშს. გაკვეთილის ფარგლებში ფინიშამდე მისვლას ვერ მოვახერხებთ: ჩემი მიზანია, უბრალოდ გასწავლოთ ეს თამაში და რამდენიმე სვლა მოვასწროთ. შემდეგ ამ თამაშს თქვენ მასწავლებელთან დავტოვებ და იმედი მაქვს მომავალში ისევ ითამაშებთ და გამოიყენებთ.

როგორ ვთამაშობთ? გუნდის 1-მა მონაწილემ თავისი გუნდის დანარჩენ წევრებს უნდა აუხსნას სიტყვას, რომელიც შეხვდება აი ამ ბარათებიდან **(აჩვენეთ ბარათები და დააწყვეთ დაფაზე თავ-თავის ადგილას სირთულის მიხედვით).** სიტყვები ძირითადად ფინანსური თემატიკიდანაა, თუმცა შეგხვდებათ სხვა, ჩვეულებრივი სიტყვებიც.

სიტყვის ახსნა კი ხდება ამ სამიდან ერთ-ერთი გზით, რომელიც ამოვა კამათელზე:

1. თუ კამათელზე ამოვიდა ხელი და ფანქარი - დაფაზე დახატვით უნდა ახსნათ (მაგრამ თავად ეს სიტყვა არ დაწეროთ!)
2. თუ კამათელზე ამოვიდა ხელის ნიშანი - პანტომიმით, ანუ უსიტყვოდ - მოძრაობებით და მიმიკებით უნდა ახსნათ
3. თუ კამათელზე ამოვიდა საყვირის ნიშანი - 3 სიტყვით უნდა ახსნათ **(აჩვენეთ კამათელი და დადეთ მერხზე)**

მერხზე დგას ქვიშის საათი, ვინც ხსნით სიტყვას, შეგიძლიათ ახსნა განაგრძოთ იქამდე, სანამ ქვიშის საათი არ ჩამოიცლება. ამ დროს გუნდის ყველა წევრს შეგიძლიათ თქვათ იმდენი სიტყვა, რამდენიც მოგივათ თავში. თუ გუნდი დროის ამოწურვამდე გამოიცნობს სიტყვას, გუნდის პაიკი წინ წაიწევს. ამ დროს სხვა გუნდის წევრებმა არაფერი არ უნდა თქვათ, რომ არ დაეხმაროთ კონკურენტებს. **(აჩვენეთ ქვიშის საათი და დადეთ მერხზე).**

თუ გუნდი დროის ამოწურვამდე ვერ გამოიცნობს პასუხს, მაშინ სხვა გუნდებს გექნებათ საშუალება ჩემ მიერ მოცემულ პატარა ფურცლებზე დაწეროთ სიტყვის 1 ვერსია. ამიტომ თქვენი გუნდის წევრის გარდა, სხვა გუნდებსაც ყურადღებით შეხედეთ. **(დაურიგეთ გუნდებს ჩასანიშნი ფურცლები).**

როგორ გადაადგილდება პაიკი?

სიტყვები სირთულის მიხედვით დაყოფილია სამ კატეგორიად. შესაბამისად, რომელი ბარათიდანაც მოხდება სიტყვის გამოცნობა, გუნდის პაიკი წინ წაიწევს 3, 4, ან 5 ნაბიჯით. მე გთავაზობთ, ჯერ შედარებით მარტივი სიტყვებით, ანუ 3 ქულიანი ბარათებით დავიწყოთ.

ხოლო როდესაც სხვა გუნდი გამოიცნობს სხვა გუნდის სიტყვას, მაშინ მისი გუნდის პაიკი 1 ნაბიჯით გადაიწევს წინ.

ვიწყებთ თამაშს!

2. თამაში (20 წთ)

გამოიყვანეთ 1 მოხალისე პირველი გუნდიდან, სთხოვეთ ჯერ გააგოროს კამათელი და ნახეთ, ახსნის რომელი მეთოდი მოუწევს. ამის შემდეგ აირჩიოს სირთულე და აიღოს 1 ბარათი. ბარათზე 3 სიტყვაა მოცემული, მან კი ის სიტყვა უნდა ახსნას, რომელიც კამათელზე ამოსული მეთოდის გასწვრივაა. მოსაფიქრებლად მიეცით 10 წამი.

თუ მოსწავლე ფიქრობს, რომ სიტყვა არ იცის, ვეუბნებით, რომ ყველა წევრს შეუძლია 1 ბარათის გამოცვლა, ან მეორე ვერსია - თქვენ უხსნით ამ სიტყვის მნიშვნელობას ჩუმად. როდესაც გეტყვით, რომ მზად არის, ატრიალებთ ქვიშის საათს და იწყებს ახსნას.

თუ გუნდმა გამოიცნო სიტყვა, მოთამაშე ბარათის ქულის შესაბამისი რაოდენობის უჯრით წინ გადაწევს თავის პაიკს. თუ გუნდი დროის ამოწურვამდე ვერ გამოიცნობს სიტყვას, დანარჩენ 3 გუნდს სთხოვეთ თავიანთი ვერსია პატარა ფურცლებზე დაწერონ.

თუ სიტყვა ვერავინ გამოიცნო, ან ერთმა გუნდმა გამოიცნო და დანარჩენებმა არ იციან სიტყვის მნიშვნელობა, შეგიძლიათ ერთად მოძებნოთ ამ სიტყვის მნიშვნელობა ტერმინების ლექსიკონში, რომელიც თამაშს ახლავს და ასევე დაასკანეროთ ფინედუს ლექსიკონის QR კოდი თამაშის ყუთიდან, ან უბრალოდ მოძებნოთ ინტერნეტში.

თამაშობთ იმდენ ხანს, სანამ გაკვეთილის ამოწურვამდე არ დარჩება 5 წუთი.

3. **შეჯამება და დამშვიდობება (5 წთ)**

სასაუბრო ტექსტი:

ყოჩაღ! ყველა გუნდი ძალიან კარგი იყო! მოგეწონათ დღევანდელი გაკვეთილი და თამაში? რა მოგეწონათ ყველაზე მეტად? რა დაგამახსოვრდათ ყველაზე მეტად?

შეგახსენებთ, რომ ეს სამაგიდო თამაში თქვენს კლასში დარჩება და იმედია, მოგვიანებით ერთად განაგრძობთ თამაშს და ყველა ტერმინს გაეცნობით.

დაგემშვიდობებით, მადლობა მოწვევისთვის!