

კონკურსანტი გუნდს სახელ და მისი წევრების სახელები, გვარები და ასაკი	გუნდის სახელი: „დაზღვევის ელფები“ ლუკა ზოიძე , 16 წლის გიგა გოგიტიძე , 15 წლის
გუნდს მენტორის (არსებობის შემთხვევაში) სახელი, გვარი	ამირან ხიმშიაშვილი
სეგმენტი, რომლისთვისაც განკუთვნილია პროექტი (მოსწავლე, სტუდენტი ან ორივე)	სკოლის მოსწავლეები , 9-11 კლასი
პროექტის სავარაუდო ბიუჯეტი და განაწილება (რ თანხა რ მიზნობრივობით დიხარდება)	500 ლარი. • აქტივობების განსახორციელებლად შესაბამისი რესურსების შეძენა; • წამახალისებელ საჩუქრები და სერტიფიკატები.

პროექტის განხორციელების ეტაპები (მოსამზადებელი, აქტივობის განხორციელების და/ან აქტივობის შემდგომი) თითოეული მათგანის სავარაუდო ხანგრძლივობის მითითებით	• აქტივობათა განსახორციელებლად შესაბამისი რესურსების შეძენა - 2 კვირა; • აქტივობებისთვის რესურსების მომზადება, ბარათების/ქეისების შემუშავება, რეკვიზიტებისა და სერტიფიკატების დამზადება - 4 კვირა; • აქტივობათა განხორციელება - 2 კვირა; • აქტივობათა შეფასება/უკუკავშირი - 2 კვირა.
პროექტის ფრგლებში გამოყენებულ აქტივობა/აქტივობები (ჩამონათვალი და მოკლე აღწერა)	სადაზღვევო „escape room“ - ეს არის ინტერაქტიული საგანმანათლებლო თამაში, სადაც მოსწავლეები აღმოჩნდებიან „დახურულ ქალაქში“, სადაც მოულოდნელი შემთხვევები ხდება - ავარიები, ავადმყოფობები, ნივთების დაკარგვა. ერთდეროთი გზა გაქცევისათვის არის სხვადასხვა სადგურზე თავსატეხების ამოხსნა, რომლებიც დაზღვევასთან არის დაკავშირებული. ყველა დავალების წარმატებით შესრულებით მოსწავლეები იღებენ მინიშნებას, რომელიც საშუალებას აძლევს გაიქცნენ ქალაქიდან. სადაზღვევო დეტექტივები - არის საგანმანათლებლო თამაში, სადაც მოსწავლეები დეტექტივების როლში იძიებენ სხვადასხვა შემთხვევას (მაგ: ნივთის დაკარგვა, ავარია, ავადმყოფობა, მოსავალის განადგურება). თითოეულმა ჯგუფმა უნდა გამოიკვლიოს, რომელი ტიპის დაზღვევა დაიცავდა მოცემულ სიტუაციაში და როგორ მოხდებოდა ზარალის ანაზღაურება. ჯგუფი, რომელიც ყველაზე ზუსტად დაასაბუთებს, ხდება გამარჯვებული და იღებს „საუკეთესო სადაზღვევო დეტექტივის“ წოდებას.

	სასამართლო - დაზღვევა vs მომხმარებელი - როლური თამაში, სადაც მოსწავლეები ინაწილებენ მომხმარებლის, სადაზღვევო კომპანიისა და მოსამართლის როლებს. განხილული იქნება კონკრეტული სადავო ქეისები (მაგ: ავარია და მანქანის დაზიანება) მხარეები ამტკიცებენ საკუთარ პოზიციას, ხოლო მოსამართლეები იღებენ გადაწყვეტილებას. აღნიშნული აქტივობა მოსწავლეებს დაახმარება გაათავისუფლონ როგორ უნდა დაიცვან საკუთარი უფლებები და რა ნაბიჯები გადადგან სადაზღვევო პრობლემის შემთხვევაში „დაზღვევის მოგზაურობა დროში“ - ინტერაქტიული თამაში, სადაც მოსწავლეები ჯგუფებად ვირტუალურად „მოგზაურობენ“ სხვადასხვა ეპოქასა და ქვეყნის გარემოში (მაგ: მე-16 საუკუნის ქართლი - ხანძარი, მარცვლეულის დაკარგვა) თითოეულ ეპოქაში მათ უნდა მოაგვარონ მოულოდნელი შემთხვევები და მოძებნონ ან შექმნან შესაბამისი დაზღვევა. ჯგუფები წარადგენენ თავიანთ გადაწყვეტილებებს და სწავლობენ, როგორ იცავს დაზღვევა სხვადასხვა რისკებისგან. დავაზღვიოთ ვეფხისტყაოსანი - მოსწავლეებმა გააცნობიერონ, როგორ შეიძლება გმირების (მაგალითად, ტარიელის) გადაწყვეტილებები და სიუჟეტის განვითარება განსხვავებულიყო, რომ მათ ჰქონოდათ დაზღვევა - დაინახონ რისკის მართვის მნიშვნელობა და საჭიროება.
პროექტის სამიწე აუდიტორიის ოპტიმალური ზომა (აქტივობაზე დამსწრეთა რაოდენობა)	20 მოსწავლე

პროექტის განხორციელებაში ჩართულ ადამიანების რაოდენობა და ყველ მათგანის როლი	აქტივობათა ფასილიტატორი/მასწავლებელი (ერთი ადამიანი) - გეგმავს და წარმართავს აქტივობებს ჯგუფში, აცნობს წესებს და აჯამებს აქტივობებს. ფასილიტატორის თანაშემწე (ერთი ადამიანი) - უზრუნველყოფს აქტივობათა განხორციელებისთვის შესაბამისი სივრცის ორგანიზებას, რესურსის უზრუნველყოფას/დამზადებას, მონაწილეობას ღებულობს აქტივობათა განხორციელებაში და საჭიროების შემთხვევაში უწევს ტექნიკურ თუ შინაარსობრივ დახმარებას.
პროექტის შინაარსისა და მიმდინარეობის დეტალური აღწერა, მათ შორის, პროექტის მიმდინარეობა, აქტივობ(ებ)ის დეტალური შინაარსი, გამოყენებული მასალები, სივრცის მოწყობის ნიუანსები, გამოყენებული ტექნიკური ხელაწყოები (მაგ. პროექტორი, ლპტობი), დამხმარე მასალა და ა.შ.	სადაზღვევო „escape room“ აქტივობათა განხორციელებისთვის საჭირო რესურსები: სადაზღვევო „escape room“ - საკლასო ოთახი, ქაღალდი და კალმები/ფლომასტერები მოსწავლეებისთვის, ყუთი/კონტეინერი „გასაღებებისთვის“, მინიშნებების ბარათები, პატარა პრიზები/სერტიფიკატები, ვიზუალური ეფექტები - მაგალითად, ნიშნები, კონუსები სადგურების აღსანიშნავად, ტკბილეულობა/სასუსნავები. ოთახის მოწყობა : კლასი იყოფა 5 სადგურად აქტივობის დეტალური შინაარსი

ქეისი: თქვენ აღმოჩნდით ქალაქში, სადაც მოულოდნელად უამრავი შემთხვევა ხდება - ავარიები, ნივთების დაკარგვა, ავადმყოფობები. ერთადერთი გზა ქალაქიდან თავის დაღწევის არის დაზღვევის საიდუმლოს გაშიფვრა და ყველა გამოწვევის სწორად გადაჭრა.

კლასი იყოფა 3-4 ჯგუფად. თითოეული ჯგუფი არის „სადაზღვეო სააგენტო“.

სადგური

1

ამოცანა: მონაწილეებს ეძლევათ ბარათები სხვადასხვა შემთხვევებით (მაგ: ტელეფონი გაფუჭდა, ავარია, ბარგის დაკარგვა, სახლის დატბორვა) და სხვ და ასევე ბარათები, სადაც წერია შესაბამისი დაზღვევის ტიპები.

- მოსწავლეებმა სწორად უნდა დააღაგონ სადაზღვეო შემთხვევები დაზღვევის ტიპის მიხედვით.
- სწორად დალაგების შემდეგ იღებენ პირველ მინიშნებას

სადგური 2

- მოსწავლეებს ეძლევათ ტექსტი, რომელიც დაკავშირებულია დაზღვევასთან, მაგრამ რამდენიმე სიტყვა ამოჭრილია.
- მათ უნდა შეავსონ სწორად გამოტოვებული სიტყვა/სიტყვები (მაგ: ----- ფარავს საზღვარგარეთ ან ქვეყნის შიგნით მოგზაურობის რისკებთან დაკავშირებულ ხარჯებს,

როგორიცაა, მაგალითად, სამედიცინო მომსახურებასთან, მოგზაურობის გაუქმებასთან, დაკარგულ ბარგთან თუ სხვა გაუთვალისწინებელ შემთხვევებთან დაკავშირებული ხარჯები.

- სწორად დალაგების შემდეგ იღებენ მეორე მინიშნებას

სადგური 3

მასალები: ჯგუფებს ურიგდებათ წინასწარ მომზადებული პატარა კროსვორდი (სიტყვები: დაზღვევა, რისკი, პოლისი, პრემია, ავარია და სხვა).

ამოცანა: ჯგუფი უნდა ამოხსნას კროსვორდი.

- სწორი პასუხების შემდეგ მიიღებენ მესამე მინიშნებას.

სადგური 4

მოსწავლეებს ვაჩვენებთ კონკრეტულ ვიდეო რგოლებს

- ადამიანი ავარიაში მოყვა;
- მოგზაურმა ბარგი დაეკარგა;
- ვენახი განადგურდა

- მონაწილეები უყურებენ თითო სცენას და წყვეტენ, რომელი დაზღვევა გადაარჩენდა გმირს.
- ყველა სწორი პასუხის შემდეგ მათ გადაეცემათ მე-4 მინიშნება

სადგური 5

თითოეულ ჯგუფს მიეცემათ ორი პატარა აკვარიუმში, სადაც მოთავსებულია ბარათები. ერთ აკვარიუმში მოთავსებულია სადაზღვევო ტერმინები, ხოლო მეორე აკვარიუმში მოცემულია განმარტებები. მათი ამოცანაა ტერმინები დააწყვილონ შესაბამის განმარტებასთან.

- ყველა სწორი პასუხის შემდეგ მათ გადაეცემათ მე-5 მინიშნება

ფინალური ნაწილი

თითოეული მინიშნება წარმოადგენს კონკრეტულ სიტყვას, რომლის დახმარებითაც უნდა გამოიცნო საბოლოო სიტყვა. გუნდი, რომელიც გამოიცნობს სიტყვას, მასწავლებელი აძლევს სიმბოლურ გასაღებს, რითაც ხსნიან ყუთს და ხვდებათ შესაბამისი სიურპრიზი (ტკბილეულობა ან სახალისო რამ).. გამარჯვებულია ის გუნდი, ვინც პირველი გახსნის ამ ყუთს.

სადაზღვევო დეტექტივები

მასალები: კალმები, ფურცლები, წინასწარ შემუშავებული ბარათები, გამარჯვებული გინდისთვის პრიზი

მასწავლებელი იწყებს პატარა ისტორიით:

„ დღეს თქვენ ხართ დეტექტივები, რომლებიც იძიებენ უცნაურ საქმეებს. ქალაქში ბევრი შემთხვევა მოხდა- ზოგი ავად გახდა, ვიღაცას მანქანა დაემტვრა, ზოგს ბარგი დაეკარგა. თქვენი მისიაა დაადგინოთ: რომელი დაზღვევა დაიცავდა თითოეულ შემთხვევაში და როგორ დასრულდებოდა საქმე დაზღვევის გარეშე.

შემთხვევების მაგალითები:

- მოსწავლე უცხოეთში სწავლისას ავად გახდა;
- ოჯახს სახლში წყალი ჩამოუვიდა და ავეჯი დაზიანდა;
- მძღოლი ავტოავარიაში მოჰყვა;
- მოგზაურს ბარგი აეროპორტში დაეკარგა;
- სტუდენტს ტელეფონი მოპარეს;
- სპორტსმენი ტრავმას იღებს შეჯიბრზე.

დავალება ჯგუფებისთვის:

აიღონ თითო ბარათი და წაიკითხონ შემთხვევა.

შეავსონ სქემა:

- რა მოხდა?
- რომელი დაზღვევა დაიცავდა? (ჯანმრთელობის, ქონების, ავტო, მოგზაურობის, სხვა)
- როგორ ანაზღაურდებოდა ზარალი?
- რა მოხდებოდა დაზღვევის გარეშე?

თითოეულმა ჯგუფმა წარმოადგინოს თავისი „დეტექტიური დასკვნა“ კლასის წინაშე.

ფინალი

- მასწავლებელი აფასებს არგუმენტებსა და იდეებს.
- იმარჯვებს ჯგუფი, რომელიც ყველაზე ნათლად და დამაჯერებლად ახსნა შემთხვევა.
- ყველა იღებს „დეტექტივის გამოცდილებას“ და ხვდება, რომ დაზღვევა წინასწარ ფიქრისა და დაცულობის მექანიზმია.

სასამართლო - დაზღვევა vs მომხმარებელი

მასალები: კალმები, ფურცლები, წინასწარ შემუშავებული ქეისები, მოსამართლის მანტიები

კლასში იმიტირდება სასამართლო პროცესი. ერთი ჯგუფი თამაშობს დაზღვეულ მომხმარებლებს, მეორე - სადაზღვევო კომპანიას, ხოლო მესამე - მოსამართლეებს.

მასწავლებელი აძლევს თითოეულ ჯგუფს შემთხვევის სცენარს, მაგალითად:

- დაზღვეულს ავარიის შემდეგ არ გადაუხადეს ზარალი, რადგან კომპანია ამტკიცებს, რომ პოლისის პირობა დარღვეულია.

- ბარგი დაიკარგა, მაგრამ სადაზღვევო კომპანია ამბობს, რომ მგზავრმა არ წარადგინა ყველა საჭირო დოკუმენტი.

როლები:

- მომხმარებლები - ამტკიცებენ, რომ სადაზღვევო კომპანიამ უნდა შეასრულოს ხელშეკრულებით ნაკისრი ვალდებულებები
- სადაზღვევო კომპანია - ცდილობს უარი თქვას ან ახსნას, რატომ არ ეკუთვნის ანაზღაურება.
- მოსამართლე - აჯამებს არგუმენტებს და იღებს გადაწყვეტილებას.

პროცესი:

- თითოეულ მხარეს ეძლევა დრო არგუმენტების მოსამზადებლად (10 წუთი).
- ხდება სასამართლო განხილვა - მომხმარებლები და კომპანია წარმოგვიდგენენ თავიანთ პოზიციას.
- მოსამართლეები იღებენ გადაწყვეტილებას.

ფინალი:

მასწავლებელი აჯამებს:

- რა უფლებები აქვს მომხმარებელს დაზღვევის დროს?
- რა ვალდებულებები აქვს სადაზღვევო კომპანიას?

- როგორ უნდა მოიქცეს დაზღვეული, თუ დარღვეულია მისი უფლება?

„დაზღვევის მოგზაურობა დროში“

მასალები: კალმები, ფურცლები, წინასწარ შემუშავებული ქეისები

მოსწავლეები ჯგუფებად გაყოფილები ვირტუალურად „მოგზაურობენ“ სხვადასხვა ეპოქასა და ქვეყანაში (მაგალითად: მე-16 საუკუნეების საქართველო, თანამედროვე საქართველო, სხვა ქვეყნები), სადაც მოულოდნელ შემთხვევებს და რისკებს ეჯახებიან. თითოეულ ეპოქაში მათი ამოცანაა: მოძებნონ ან შექმნან შესაბამისი დაზღვევა და გადაჭრან სიტუაცია.

- კლასი იყოფა 3 ან 4 ჯგუფად
- თითოეულ ჯგუფს ეძლევა „დროის ბარათი“ - ეპოქა/ქვეყანა + მოსალოდნელი რისკები

მაგალითი:

- ეპოქა 1: 16-ე საუკუნის ქართლი – ხანძარი, მარცვლეულის დაკარგვა
- ეპოქა 2: პირველყოფილი საზოგადოება - ცხოველებისგან დავდაცვა;
- ეპოქა 3: XIV საუკუნე-შავი ჭირი

თითოეული ჯგუფი უნდა:

- განსაზღვროს რისკები და გამოწვევები ეპოქაში
- შექმნას ან აირჩიოს შესაბამისი დაზღვევა
- აღწეროს, როგორ დაიცავს ეს დაზღვევა ჯგუფს ან „პერსონაჟს“

შეჯამება:

- რა ტიპის დაზღვევა იყო ყველაზე პრაქტიკული
- რისკების მართვა დროში და სხვადასხვა სიტუაციებში
- რატომ მნიშვნელოვანია წინასწარ ფიქრი და დაცულობა

„დავაზღვიოთ“ ვებხისტყაოსანი

ეს აქტივობა ორიენტირებულია მოსწავლეების შემოქმედებითი აზროვნების სტიმულირებაზე.

- მოსწავლეები იყოფიან სამ ჯგუფად.
- თითოეული ჯგუფი ირჩევს ვებხისტყაოსნის პერსონაჟს;
- არჩეული პერსონაჟის შესაბამისად, ვებხისტყაოსნის სიუჟეტის ქრონოლოგიურად, ამზადებენ პრეზენტაციას, თუ რა დაზღვევა დასჭირდებოდა პერსონაჟს სხვადასხვა

	სიტუაციაში (მაგ: ტარიელს მოგზაურობის, ბრძოლის, ქონების და ჯანმრთელობის დაზღვევა ექნებოდა და ა.შ, კონკრეტული მასიუუქეების მიხედვით. გამარჯვებულ გუნდს სიმბოლურად გადაეცემა საჩუქრად ვეფხისტყაოსანი
ფინანსური განათლების საკითხ(ებ)ი, რომელზეც დაფრავს პროექტი	დაზღვევა , მომხმარებლის უფლებები
პროექტის განხორციელების სავარაუდო/მიზნობრივი შედეგები	- მოსწავლეები უკეთ გააცნობიერებენ ყოველდღიური და მოულოდნელი საფრთხეების არსებობას და დაზღვევის მნიშვნელობას; - მოსწავლეები დაინახავენ თუ როგორ შეიძლება დაზღვევა გამოიყენონ რეალურ ცხოვრებაში; - მოსწავლეები სწავლობენ სიტუაციების ანალიზს, რისკების შეფასებასა და გადაწყვეტილებების მიღებას სხვადასხვა სიტუაციებში.
გთხოვთ დასაბუთოთ რატომ ფიქრობთ რომ თქვენი პროექტი მოსწავლეებისთვის და/ან სტუდენტებისთვის საინტერესოდ ეფექტური იქნება?	აღნიშნული პროექტი მოსწავლეებს საშუალებას მისცემს ზედმეტი თეორიის, რუტინული ლექციების ნაცვლად, ინტერაქციულ და აქტიური სწავლების მეთოდებით შეისწავლონ საკითხები, რომელიც აქამდე მათთვის უცნობი ან ნაკლებად ნაცნობი იყო. თითოეული აქტივობა ორიენტირებულია კრიტიკული, ანალიტიკური და შემოქმედებითი უნარების განვითარებაზე და

	გულისხმობს მოსწავლის აქტიურ როლში ყოფნას, სადაც ის სხვადასხვა როლშია და მოგზაურობს დაზღვევის მრავალფეროვან სამყაროში.
--	--