

კონკურსანტი გუნდის სახელი და მისი წევრების სახელები, გვარები და ასაკი	გუნდის სახელი „მომავლის თაობა“ ნინო გელაგა 15 წლის თამარ გუმბერიძე 15 წლის რუსუდან ბიწაძე 15 წლის ნია ნიჟარაძე 15 წლის
გუნდის მენეჯრის (არსებობის შემთხვევაში) სახელი, გვარი	ლელა ფარსენაძე
სეგმენტი, რომლისთვისაც განკუთვნილია პროექტი (მოსწავლე, სტუდენტი ან ორივე)	საბაზო და საშუალო საფეხურის მოსწავლეები
პროექტის სავარაუდო ბიუჯეტი და განაწილება (რ თანხა რ მიზნობრივად და რ იხარჯება)	სავარაუდო ბიუჯეტი 100 ლარი, ქეისებისა და ბარათების დასაბეჭდად.
პროექტის განხორციელების ეტაპები (მოსამზადებელი, აქტივობის განხორციელების და/ან აქტივობის შემდგომი) თითოეულ მათგანის სავარაუდო ხანგრძლივობის მითითებით	I ეტაპი - საკითხის მოკლე მიმოხილვა და თამაშის წესების გაცნობა (15 წუთი) II ეტაპი - თამაშის წარმართვა (45 წუთი) III ეტაპი - ჯგუფების მიერ ნამუშევრების პრეზენტაცია და დისკუსია (20 წუთი)
პროექტის ფრგლებში გამოყენებული აქტივობა/აქტივობები (ჩამონათვალი და მოკლე აღწერა)	I აქტივობა - საკითხის მოკლე მიმოხილვა და თამაშის წესების გაცნობა II აქტივობა - ოთხ ჯგუფად გადანაწილება და ქეისების დარიგება III აქტივობა - ჯგუფებში როლების გადანაწილება და ბიუჯეტის შაბლონის შევსება IV აქტივობა - ქეისის მომდევნო ეტაპზე გადასვლა და მსჯელობა V აქტივობა - ქეისის კიდევ მომდევნო ეტაპი და საბოლოო გადაწყვეტილება დასკვნითი ეტაპი - ჯგუფების მიერ ნამუშევრების პრეზენტაცია და დისკუსია.

პროექტის სამიზნე აუტორიის ოპტიმალური ზომა (აქტივობაზე დამსწრეთა რაოდენობა)	24 - 28 მოსწავლე
პროექტის განხორციელებაში ჩართულ ადამიანების რაოდენობა და ყველ მათგანის როლი	4 ჯგუფი, 6-7 მონაწილით, თითოეულისთვის ქეისში მოცემული როლების მორგება.
პროექტის შინაარსისა და მიმდინარეობის დეტალური აღწერა, მათშორის, პროექტის მიმდინარეობა, აქტივობ(ებ)ის დეტალური შინაარსი, გამოყენებული მასალები, სივრცის მოწყობის ნიუანსები, გამოყენებული ტექნიკური ხელაწყობები (მაგ. პროექტორი, ლპტოზი), დამხმარე მასალა და ა.შ.	შემუშავებულია ორი სიმულაციური ქეისი მრავალწევრიან ოჯახებზე, რომლებიც ამათუიმი მიზეზებიდან გამომდინარე ეჯახებიან სხვადასხვა ფინანსურ კრიზისებს, მოსწავლეები ირგებენ ოჯახის წევრების როლებს, მსჯელობენ ბიუჯეტის შემუშავებაზე, შიგადაშიგ ერთვება ახალი სიტუაცია, რომელიც ცვლის მათ მდგომარეობას და უწყევთ გაუმკლავდნენ სირთულეებს. აქვთ არჩევანის საშუალებაც, დგებიან დილემის წინაშე, ანგარიშობენ და ღებულობენ ოპტიმალურ გადაწყვეტილებებს. ოთხ ჯგუფად დაყოფის შემდეგ მოსწავლეებს დაურიგდებათ ქეისები, ორ ჯგუფს შეხვდება მსგავსი რაც საიტერესოს ხდის თამაშს თუ რამდენად დაემთხვევა მათი გადაწყვეტილებები. თამაშის ფასილიტატორი მეორე ეტაპზე კონვერტის მიწოდებით ურთულებს მდგომარეობას, რაც წერია წინასწარ გამზადებულ ბარათზე და ასევე ოჯახის წევრების როლებ მორგებულ მოსწავლეებს უწყევთ იმსჯელონ და გაუკლავდნენ ახალ მდგომარეობას. ასევე მათ უწყევთ გამოსავლის გზების ანალიზი და ორი საუკეთესო ვარიანტის არჩევა, აქაც მიმდინარეობს დისკუსია ჯგუფში რაციონალური გადაწყვეტილების მისაღებად. მესამე ეტაპზე მათ მიერ მიღებული გადაწყვეტილების მიხედვით ურიგდებათ ბარათები, თუ რა შედეგზე გავიდნენ ამ არჩევანის საშუალებით. ამის საშუალებით ისინი ღებულობენ ოჯახის მდგომარეობის საბოლოო სურათს და მიმდინარეობს მსჯელობა სად იყო წარმატებული ნაბიჯი და სად დაუშვეს შეცდომა. თამაშის ბოლოს თითოეული ჯგუფი აკეთებს პრეზენტაციის და მიმდინარეობს დისკუსია. გვჭირდება ოთხი ჯგუფისთვის ქეისის ბარათები, ბიუჯეტის შაბლონები და საანგარიშო ფურცლები. დეტალური ინფორმაციისთვის გაცეანით დანართ N2.

ფინანსური განათლების საკითხ(ებ)ი, რომელსაც დფრავს პროექტი	პირადი და ოჯახის ბიუჯეტის მართვა ფული და დანაზოგი
პროექტის განხორციელების სავარაუდო/მიზნობრივი შედეგები	მოსწავლეები ისწავლიან პირადი ბიუჯეტის წარმოებას და განკარგვას. მონაწილეობას ოჯახის ბიუჯეტის შედგენის ეტაპზე, საჭიროების და სურვილის გამიჯვნას. გამოიმუშავენს მძიმე ფინანსური მდგომარეობის დროს გამოსავლის გზებზე დაფიქრების და გადაწყვეტილების მიღების უნარებს, დილემის წინაშე დადგომის შემთხვევაში საუკეთესო ვარიანტის გამოკვეთის უნარს. გაიაზრებს დაზოგვის აუცილებლობის საჭიროებას და ოჯახის სახსრების განკარგვის თანამონაწილეობის მნიშვნელობას. გაუზრდის დამოუკიდებლობის განცდას და ემპათიურ დამოკიდებულებას ოჯახში უფროსების მიმართ.
გთხოვთ დასაბუთოთ რატომ ფიქრობთ რომ თქვენი პროექტი მოსწავლეებისთვის დ/ან სტუდენტებისთვის საინტერესოდ ეფექტური იქნება?	თამაში არის საკმაოდ საინტერესო, ვინაიდან ქეისში მოცემულია რეალობასთან ახლოს მდგომი მდგომარეობები, რაც კიდევ უფრო მიმზიდველს ხდის მუშაობის პროცესს. როლების მორგება და დისკუსია მათთვის იქნება კიდევ უფრო სახალისოა, უწევთ მოიზიდონ ესა თუ ის როლი და ითამაშონ ისე, რომ ნაკლები ხარვეზი იყოს მათ მიერ გადადგმულ ნაბიჯებში.