



ინფორმაცია კონკურსანტის შესახებ

სკოლის/ბიბლიოთეკის დასახელება	კონკურსანტის სახელი, გვარი, პოზიცია
ვაჟა-ფშაველას სახელობის ქ.თბილისის 87 საჯარო სკოლა .87 საჯარო სკოლის ბიბლიოთეკა	ქეთევან სისვაძე მოქალაქეობის პედაგოგი

ინფორმაცია ბიბლიოთეკის საქმიანობაზე

<p>რატომ გსურთ ბიბლიოთეკაში „ფინედუს“ კუთხის დამატება</p> <ul style="list-style-type: none"> რატომ არის მნიშვნელოვანი სკოლაში/ბიბლიოთეკაში „ფინედუს“ კუთხის გახსნა? როგორ შეუწყობს ხელს „ფინედუს“ კუთხე სკოლას/ბიბლიოთეკას და განათლების პროცესს? 	<p>დღევანდელ ეპოქაში, როდესაც ფინანსური ტრანზაქციების უდიდესი ნაწილი ციფრულ სივრცეში გადავიდა, ბიბლიოთეკა აღარ არის მხოლოდ წიგნების საცავი — ის ინფორმაციული ჰაბია. „ფინედუს“ კუთხე გახდება სივრცე, სადაც ნებისმიერი ასაკის მკითხველი შეძლებს მიიღოს სანდო და გადამოწმებული ინფორმაცია ფულის მართვის თანამედროვე გზებზე.</p> <p>კუთხე უზრუნველყოფს მუდმივ წვდომას რესურსებზე, რაც დაეხმარება მასწავლებლებს საგაკვეთილო პროცესის გამრავალფეროვნებაში, ხოლო მოსწავლეებსა და მშობლებს — თეორიული ცოდნის პრაქტიკაში (მაგ. მობილბანკის უსაფრთხო გამოყენება) გადატანაში. სანდო ინფორმაციის ხელმისაწვდომობა: ინტერნეტში არსებული ურთიერთგამომრიცხავი ფინანსური რჩევების ფონზე, „ფინედუს“ კუთხე იქნება ოფიციალური და სანდო წყარო, სადაც მოსწავლეები და თემის წევრები მიიღებენ ეროვნული ბანკის მიერ ვერიფიცირებულ ცოდნას.</p> <p>ფინანსური კეთილდღეობის საფუძველი: ფინანსური წიგნიერება არის 21-ე საუკუნის ერთ-ერთი უმნიშვნელოვანესი კომპეტენცია. კუთხის არსებობა ხელს უწყობს ადრეული ასაკიდანვე პასუხისმგებლიანი ფინანსური ქცევის ჩამოყალიბებას, რაც გრძელვადიან პერსპექტივაში ქვეყნის ეკონომიკურ სტაბილურობას უწყობს ხელს.</p> <p>კიბერპიფიციის კულტურა: ვინაიდან პროექტის თემა ციფრული ფინანსური წიგნიერებაა, კუთხე მნიშვნელოვანია კიბერუსაფრთხოების კულტურის დასამკვიდრებლად — რომ მომხმარებლებმა იცოდნენ საკუთარი მონაცემების დაცვა ციფრულ ეკოსისტემაში.</p>
--	--



ინფორმაცია ჩასატარებელი პროექტის/აქტივობის შესახებ	
პროექტის /აქტივობის დეტალები	<p>ქვემოთ მოცემულ ველებში დეტალურად აღწერეთ პროექტი/აქტივობა, რომელსაც განახორციელებთ/დაიწყებთ „ფინედუს“ მასალების გამოყენებით 2026 წლის 20 დეკემბრამდე.</p> <ul style="list-style-type: none"> • შეგიძლიათ აღწეროთ როგორც ხანგრძლივი პროექტი, მაგ.: ფინანსური განათლების კლუბის შექმნა, სემესტრული კონკურსები, ციფრული პროექტები, მასალების სხვა საგნებში ინტეგრირება და სხვ. ასევე, კონკრეტული, ერთჯერადი აქტივობები, მაგ.: ტრენინგი, დისკუსია, საჯარო შეხვედრები ბიბლიოთეკის სივრცეში, სოციალურ ქსელებში კამპანიები და სხვ. • შეგიძლიათ აღწეროთ გრძელვადიანი პროექტი, რომლის პირველ აქტივობასაც 20.12.2026-მდე ჩაატარებთ
მიზნობრივი სეგმენტი <i>(მოსწავლეები, მშობლები, მასწავლებლები ან სხვ)</i>	მოსწავლეები (VI-XII კლასი), მათი მშობლები და პედაგოგები.
ადგილი, ხანგრძლივობა, ჯერადობა	სკოლის/ბიბლიოთეკის სამკითხველო დარბაზი. პროექტი გრძელვადიანია (სექტემბერი-დეკემბერი), მოიცავს თვეში 2 ძირითად შეხვედრას.
ინდივიდუალურად განახორციელებთ თუ სხვა პირის ან ორგანიზაციის ჩართულობით <small>(თუ სხვაც ჩაერთვება, პერსონალური მონაცემების მითითების გარეშე), მოკლედ აღწერეთ რა დანიშნულებით/ფუნქციით ჩაერთვება</small>	ინდივიდუალურად, სკოლის ისტ-ის (ინფორმაციული ტექნოლოგიების) მასწავლებელთან კოლაბორაციით.



პროექტის/აქტივობის აღწერა

(რეკომენდირებულია 500-მდე სიტყვა)

(მიუთითეთ ყველა რელევანტური ინფორმაცია პროექტის იდეის შესაბამისად: რაში მდგომარეობს იდეა, როგორ უკავშირდება იგი ციფრულ განათლებას ან/და კიბერუსაფრთხოებას, როგორ წარიმართება შეხვედრა/შეხვედრები, რა სტრუქტურით და თანმიმდევრობით განიხილავთ თემებს, რა სავარუდო თემები დაიფარება, რა მეთოდებს გამოიყენებთ და როგორ დაუკავშირებთ ფინანსურ განათლებას, რამდენი მონაწილე ჩაერთვება, პროექტი გრძელვადიანი თუ ერთჯერადი)

პროექტი მიზნად ისახავს არა მხოლოდ თეორიულ სწავლებას, არამედ „სიმულაციური თამაშების“ მეშვეობით ციფრული ფინანსური უნარების გამომუშავებას. პროექტი დაყოფილია სამ ეტაპად: „ფინედუს“ ვიდეოებისა და ბლოგების გამოყენებით, ჩატარდება ვორქშოპი ფიშინგის, სკამინგისა და რთული პაროლების მნიშვნელობის შესახებ. მონაწილეები ისწავლიან, როგორ განასხვავონ ყალბი შეტყობინება ბანკის რეალური შეტყობინებისგან.

„ციფრული საფულე“: დისკუსია ონლაინ შოპინგზე, ინტერნეტ ბანკინგსა და იმ „უხილავ“ ხარჯებზე, რომლებსაც ციფრული გადახდები წარმოშობს. გამოვიყენებთ „ფინედუს“ კალკულატორებსა და დამხმარე სახელმძღვანელოებს.

პროექტის იდეაა შეიქმნას ინტერაქციული სასწავლო ციკლი, რომელიც მოსწავლეებსა და თემს დაეხმარება თანამედროვე ფინანსური ინსტრუმენტების უსაფრთხო და გონივრულ გამოყენებაში. პროექტი არის **გრძელვადიანი** და მიზნად ისახავს თეორიული ცოდნის გარდაქმნას ყოველდღიურ ჩვევად: როგორ დავზოგოთ ეფექტურად, ვმართოთ ბიუჯეტი ციფრულად და დავიცვათ თავი კიბერ-თაღლითობისგან.

კავშირი ციფრულ განათლებასა და კიბერუსაფრთხოებასთან: პროექტი პირდაპირ ეხმიანება ციფრულ განათლებას, რადგან სწავლება წარიმართება „ფინედუს“ ციფრული რესურსების, კალკულატორებისა და მობილური აპლიკაციების გამოყენებით. კიბერუსაფრთხოება კი შემოდის როგორც „ფინანსური ჯავშანი“ — მონაწილეები ისწავლიან, რომ ფინანსური წიგნიერება წარმოუდგენელია პირადი მონაცემების დაცვის გარეშე.

შეხვედრების სტრუქტურა და თემები: პროექტი დაყოფილია ოთხ ძირითად მოდულად (შეხვედრების სერიად):

1. **ბიუჯეტირება და პირადი ფინანსების მართვა:** როგორ შევადგინოთ ბიუჯეტი ციფრული ხელსაწყოების (მაგ. Excel, სპეციალური აპლიკაციები) დახმარებით. განვიხილავთ „საჭიროებებისა“ და „სურვილების“ გამიჯვნას.
2. **დაზოგვის ხელოვნება და მიზნები:** რატომ არის მნიშვნელოვანი დაზოგვა და როგორ მუშაობს რთული პროცენტი. „ფინედუს“ დაზოგვის კალკულატორის გამოყენებით მონაწილეები დასახვევენ კონკრეტულ ფინანსურ მიზნებს.



3. კიბერუსაფრთხოება - ფინანსური თავდაცვა: ფიშინგი, სკამინგი და პაროლების ჰიჯინა. რეალური ქეისების ანალიზი: როგორ ამოვიცნოთ ყალბი შეტყობინებები და დავიცვათ საბანკო ბარათის მონაცემები ინტერნეტში შოპინგისას.
4. მომხმარებლის უფლებები და პასუხისმგებლობა: რა უფლებები გვაქვს ფინანსურ ორგანიზაციებთან ურთიერთობისას, როგორ წავიკითხოთ ხელშეკრულება და ვის მივმართოთ დარღვევის შემთხვევაში.

გამოყენებული მეთოდები:

- სიმულაციური თამაშები: „თაღლითის ამოცნობის“ როლური თამაშები.
- პრაქტიკული ვორქშოპები: პირადი ბიუჯეტის გეგმის შექმნა.
- ვიზუალური სწავლება: „ფინედუს“ საგანმანათლებლო ვიდეოების ჩვენება და შემდგომი დისკუსია.
- ქვიზ-შეჯიბრებები: ცოდნის შემოწმება Kahoot-ის პლატფორმით.

მონაწილეთა რაოდენობა: პროექტში პირდაპირ ჩაერთვება 40-დან 60-მდე მონაწილე (მოსწავლეები, მშობლები, მასწავლებლები), თუმცა ბიბლიოთეკაში მოწყობილი „ფინედუს კუთხისა“ და საინფორმაციო მასალების მეშვეობით, არაპირდაპირი ბენეფიციარი გახდება მთელი სასკოლო საზოგადოება.

ფინანსურ განათლებასთან კავშირი: თითოეული აქტივობა ეყრდნობა ეროვნული ბანკის მიერ აღიარებულ სტანდარტებს. პროექტი აჩვენებს, რომ ფინანსური წიგნიერება არ არის მხოლოდ მათემატიკა, არამედ კრიტიკული აზროვნება და უსაფრთხო ქცევა ციფრულ სივრცეში.

„მშობლების საათი“: მოსწავლეები თავად გახდებიან „მასწავლებლები“ და თავიანთ მშობლებს/ბებია-ბაბუებს ჩაუტარებენ მასტერკლასს კიბერჰიჯინის წესებზე.

მეთოდოლოგია:

	<p>გამოყენებული იქნება როლური თამაშები, ქვიზები (Kahoot-ის პლატფორმით „ფინედუს“ მასალებზე დაყრდნობით) და ჯგუფური დისკუსიები. პროექტის ფარგლებში ბიბლიოთეკაში მოეწყობა მულტიმედიური „ციფრული რჩევების დაფა“.</p>
<p>პროექტის/აქტივობის მოსალოდნელი შედეგი <i>(მიუთითეთ, როგორ გაზომავთ პროექტის განხორციელების შედეგს ან რითი შეაფასებთ პროექტის წარმატებას)</i></p>	<p>პროექტის განხორციელების შედეგად ველოდებით შემდეგ ცვლილებებს:</p> <p>ცოდნის ამაღლება: მონაწილეებს ეცოდინებათ ფინანსური წიგნიერების ძირითადი პრინციპები: ბიუჯეტირება, დაზოგვა, მომხმარებლის უფლებები და კიბერუსაფრთხოების წესები.</p> <p>პრაქტიკული უნარების გამომუშავება: მოსწავლეები შეძლებენ პირადი ან ოჯახის ბიუჯეტის მარტივი გეგმის შედგენას ციფრული ხელსაწყოების გამოყენებით და ისწავლიან დაზოგვის კალკულატორით სარგებლობას.</p> <p>უსაფრთხო ქცევის ჩამოყალიბება: მონაწილეები შეძლებენ კიბერ-თაღლითობის ნიშნების (ფიშინგი, საეჭვო ბმულები) ამოცნობას და საკუთარი ფინანსური მონაცემების დაცვას ინტერნეტ სივრცეში.</p> <p>ცნობიერების გაზრდა: მშობლებისა და თემის ჩართულობით გაიზრდება ფინანსური განათლების, როგორც ცხოვრებისეული აუცილებლობის, აღქმა.</p> <p>შედეგების გაზომვისა და შეფასების მეთოდები იმისათვის, რომ შევაფასოთ პროექტის წარმატება, გამოვიყენებთ შემდეგ ინდიკატორებს:</p> <p>ცოდნის შეფასების კითხვარები (Pre & Post Tests): შეხვედრების ციკლის დაწყებამდე და დასრულების შემდეგ მონაწილეები შეავსებენ ტესტებს, რაც საშუალებას მოგვცემს ციფრებში დავინახოთ ცოდნის დონის ზრდა.</p> <p>პრაქტიკული დავალებების ხარისხი: შეფასდება მონაწილეების მიერ შედგენილი ბიუჯეტის პროექტები და კიბერუსაფრთხოების სიმულაციური თამაშების შედეგები (რამდენმა მონაწილემ შეძლო თაღლითური შეტყობინების იდენტიფიცირება).</p>



	<p>ჩართულობის სტატისტიკა: აღირიცხება შეხვედრებზე დასწრება და „ფინედუს“ კუთხით სარგებლობის ინტენსივობა ბიბლიოთეკაში.</p> <p>უკუკავშირი: პროექტის ბოლოს ჩატარდება გამოკითხვა, სადაც მონაწილეები შეაფასებენ, რამდენად დაეხმარათ მიღებული ინფორმაცია კონკრეტული ფინანსური გადაწყვეტილების მიღებაში (მაგ: დაზოგვის დაწყება ან პაროლების განახლება). შედეგების შესახებ მომზადდება მცირე ანგარიში, რომელიც განთავსდება სკოლის/ბიბლიოთეკის სოციალურ ქსელში, რაც პროექტის გამჭვირვალობასა და პოპულარიზაციას შეუწყობს ხელს.</p>
<p>დაახლოებით როდის გეგმავთ პროექტის ორგანიზებას/გრძელვადიანი პროექტის შემთხვევაში - დაწყებას</p>	<p>განხორციელების ვადები</p> <p>მოსამზადებელი ეტაპი: 2026 წლის სექტემბერი.</p> <p>აქტიური ფაზა (შეხვედრები): 2026 წლის ოქტომბერი - ნოემბერი.</p> <p>შეჯამება და „ფინედუს“ კუთხის პრეზენტაცია: 2026 წლის დეკემბრის დასაწყისი</p> <p>ფინალური ღონისძიება ჩატარდება მოწვეულ სტუმართან ერთად ინტერაქციულ რეჟიმში.</p>