



ინფორმაცია კონკურსანტის შესახებ

სკოლის/ბიბლიოთეკის დასახელება	კონკურსანტის სახელი, გვარი, პოზიცია
სსიპ წყალტუბოს მუნიციპალიტეტის სოფელ ქვიტირის საჯარო სკოლა	კახაბერ ჩაკვეტაძე-ისტორიის მენტორი მასწავლებელი

ინფორმაცია ბიბლიოთეკის საჭიროებაზე

<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>ფინანსური განათლების ეკოსისტემის განვითარება</p> <p>რატომ არის აუცილებელი ბიბლიოთეკაში „ფინედუს“ სივრცის ინტეგრირება თანამედროვე საგანმანათლებლო ლანდშაფტში ფინანსური წიგნიერება აღარ განიხილება როგორც ვიწრო, სპეციალიზებული ცოდნა, არამედ ის XXI საუკუნის ერთ-ერთი ფუნდამენტური ფუნქციური კომპეტენციაა. სასკოლო ბიბლიოთეკის ბაზაზე „ფინედუს“ მულტიფუნქციური კუთხის პლატფორმის დაფუძნება წარმოადგენს სტრატეგიულ ნაბიჯს, რომელიც მიზნად ისახავს საგანმანათლებლო სივრცის მოდერნიზაციას და დაინტერესებული მხარეების (მოსწავლეები, პედაგოგები, მშობლები) უზრუნველყოფას მაღალხარისხიანი, ვერიფიცირებული ციფრული და მატერიალური რესურსებით.</p> <p>ეს სივრცე იფუნქციონირებს არა როგორც პასიური საინფორმაციო წერტილი, არამედ როგორც ინტერაქტიული ლაბორატორია, სადაც თეორიული კონცეფციები ტრანსფორმირდება პრაქტიკულ, ყოველდღიურ ცხოვრებაში გამოსაყენებელ უნარ-ჩვევებად.</p> <p>„ფინედუს“ კუთხის ინსტიტუციური და საგანმანათლებლო ბენეფიციები:</p> <p>მულტიდისციპლინური ინტეგრაცია სასწავლო პროცესში: სივრცე ხელს შეუწყობს ფინანსური განათლების ელემენტების სინთეზს სხვადასხვა საგნობრივ კურიკულუმთან (მათემატიკა, მოქალაქეობა, ისტორია, გეოგრაფია და სხვა...), რაც საგაკვეთილო პროცესს უფრო კონტექსტურსა და დინამიკურს გახდის.</p> <p>ციფრული ეკონომიკური კომპეტენციები და კიბერჰიგიენა: ფინანსური სერვისების ტოტალურ ეპოქაში, კუთხე ორიენტირებული იქნება მოსწავლეებში ელექტრონული საბანკო პროდუქტების მართვის, მომხმარებელთა უფლებების დაცვისა და კიბერუსაფრთხოების კრიტიკული უნარების (პრევენცია, მონაცემთა დაცვა) გამომუშავებაზე.</p>
---	---

	<p>კოგნიტური და ანალიტიკური უნარების პროვოცირება: სპეციალიზებული რესურსების, ქეისებისა და სიმულაციური თამაშების გამოყენებით, მოსწავლეები განავითარებენ სტრატეგიული დაგეგმვის, რისკების შეფასებისა და კრიტიკული აზროვნების უნარებს, რაც დაეხმარება მათ რაციონალური ეკონომიკური გადაწყვეტილებების მიღებაში.</p> <p>სოციალური პარტნიორობა და თემზე დაფუძნებული განათლება: პროექტი უზრუნველყოფს სკოლისა და საზოგადოების მჭიდრო კავშირს. მშობლების ჩართულობით, ბიბლიოთეკა ტრანსფორმირდება არაფორმალური განათლების ცენტრად, სადაც ოჯახის ფინანსური კეთილდღეობისა და ეკონომიკური უსაფრთხოების საკითხებზე ერთობლივი დისკუსიები და ვორქშოფები გაიმართება.</p> <p>„ფინედუს“ კუთხის ინტეგრირება ბიბლიოთეკაში არის გრძელვადიანი მდგრადი ინვესტიცია ადამიანურ კაპიტალში. იგი უზრუნველყოფს გარემოს, სადაც აკადემიური ცოდნა ერწყმის სოციო-ეკონომიკურ მზაობას, რაც აუცილებელი წინაპირობაა პასუხისმგებლიანი, ფინანსურად დამოუკიდებელი და ინფორმირებული სამოქალაქო საზოგადოების ჩამოსაყალიბებლად.</p>
--	---

ინფორმაცია ჩასატარებული პროექტის/აქტივობის შესახებ	
<p>პროექტის /აქტივობის დეტალები</p>	<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



<p>მიზნობრივი სემინტი (<i>მოსწავლეები, მშობლები, მასწავლებლები ან სხვ</i>)</p>	<p>სასკოლო საზოგადოება (მოსწავლეები, მათი მშობლები, მასწავლებლები, ადმინისტრაცია) პროექტი განხორციელდება სკოლაში უკვე არსებული „Smart Money Club“ ის ჩართულობით. კლუბის შესახებ დაამატებითი ინფორმაცია შეგიძლიათ იხილოთ აქ: https://smartmoneyclub001.blogspot.com/?m=0</p>
<p>ადგილი, ხანგრძლივობა, ჯერადობა</p>	<p>სსიპ წყალტუბოს მუნიციპალიტეტის სოფელ ქვიტირის საჯარო სკოლა (2026 წლის 1 ოქტომბერი-2027 წლის 1 აპრილი)</p>
<p>ინდივიდუალურად განახორციელებთ თუ სხვა პირის ან ორგანიზაციის ჩართულობით (თუ სხვაც ჩაერთვება, პერსონალური მონაცემების მითითების გარეშე), მოკლედ აღწერეთ რა დანიშნულებით/ფუნქციით ჩაერთვება</p>	<p>პროექტის ეფექტიანად რეალიზაციის პროცესში, სასკოლო საზოგადოებასთან ერთად, აქტიურად იქნებიან ჩართულნი გარე ადამიანური რესურსებიც. პროექტის ფარგლებში დაგეგმილ აქტივობებში ჩაერთავთ „საქართველოს ბანკის“ წარმომადგენლებს, რომლებთან თანამშრომლობის პოზიტიური გამოცდილებაც უკვე გაგვაჩნია.</p>
<p>პროექტის/აქტივობის აღწერა (რეკომენდირებულია 500-მდე სიტყვა) (<i>მიუთითეთ ყველა რელევანტური ინფორმაცია პროექტის იდეის შესაბამისად: რაში მდგომარეობს იდეა, როგორ უკავშირდება იგი ციფრულ განათლებას ან/და კიბერუსაფრთხოებას, როგორ წარმართება შეხვედრა/შეხვედრები, რა სტრუქტურით და თანმიმდევრობით განიხილავთ თემებს, რა სავარუდო თემები დაიფარება, რა მეთოდებს გამოიყენებთ და როგორ დაუკავშირებთ ფინანსურ განათლებას, რამდენი მონაწილე</i></p>	<p>პროექტის კონცეფცია: „ფინანსური განათლების კლუბი და ციფრული კომპეტენციების განვითარება“ კონცეპტუალური ჩარჩო და აქტუალობა</p> <p>პროექტი ეფუძნება მულტიდისციპლინური და კომპეტენციებზე დაფუძნებული განათლების პრინციპებს, რაც სრულად შეესაბამება ეროვნული სასწავლო გეგმის გრძელვადიან მიზნებს. პროექტის მიზანია მოსწავლეებში ფუნქციური წიგნიერების (ფინანსური, ციფრული და მედიაწიგნიერება) დონის ამაღლება, კრიტიკული და ანალიტიკური აზროვნების პროვოცირება და კიბერჰიგიენის სტანდარტების დამკვიდრება.</p> <p>პროექტის ინფრასტრუქტურულ ბირთვს წარმოადგენს სასკოლო ბიბლიოთეკის ბაზაზე „ფინედუს კუთხის“ ინოვაციური საგანმანათლებლო ჰაბის ორგანიზება. აღნიშნული სივრცე უზრუნველყოფს ასინქრონული და სინქრონული სწავლების ფორმატების სინთეზს, სადაც ვერიფიცირებული ციფრული პლატფორმები და მატერიალური რესურსები ინტეგრირდება პრაქტიკულ საგანმანათლებლო კურიკულუმში.</p> <p>მეთოდოლოგიური არსენალი: პროექტზე დაფუძნებული სწავლება (PBL), ქვისების ანალიზი, სიმულაციური და როლური თამაშები, გეიმინგი, თანამშრომლობითი სწავლება.</p>

<p><i>ჩაერთვება, პროექტი გრძელვადიანი თუ ერთჯერადი)</i></p>	<p>პროექტის რეალიზაციის ეტაპები და დეტალური აქტივობების მატრიცა</p> <p>პროექტის ციკლი დაყოფილია ოთხ ძირითად ფაზად, რაც უზრუნველყოფს ცოდნის კონსტრუქტივისტულ მოდელზე აგებას.</p> <p>ფაზა I: პროპედევტიკული და საინფორმაციო-საორიენტაციო ეტაპი</p> <p>სამიზნე აუდიტორიის მობილიზაცია, პირველადი ცოდნის დიაგნოსტიკა და მოტივაციის სტიმულირება.</p> <p>აქტივობა 1.1: პროექტის პრეზენტაცია და სადიაგნოსტიკო ტესტირება : მოსწავლეთა ფინანსური და ციფრული წიგნიერების საწყისი დონის განსაზღვრა ანონიმური კითხვარების საშუალებით.</p> <p>აქტივობა 1.2: ინტერდისციპლინური ვორქშოფი „ფინანსური ეკოსისტემა და ციფრული ეპოქა“ საბანკო სისტემებისა და ციფრული ეკონომიკის განვითარების ისტორიულ-სოციალურ ასპექტები.</p> <p>აქტივობა 1.3: „ფინედუს კუთხის“ საზეიმო გახსნა: ბიბლიოთეკაში არსებული ციფრული და მატერიალური რესურსების ნავიგაციის წესების გაცნობა მოსწავლეებისა და პედაგოგებისთვის.</p> <p>ფაზა II: თეორიულ-ანალიტიკური და სემესტრული მოდულები</p> <p>ფაზა ორიენტირებულია სიღრმისეული კომპეტენციების ფორმირებაზე. საგანმანათლებლო მოდულები იყოფა ორ ძირითად მიმართულებად:</p> <p>ა: ფინანსური მენეჯმენტი და რაციონალური ეკონომიკური ქცევა</p> <p>აქტივობა 2.1: სემინარი „პირადი და ოჯახის ბიუჯეტირება“: ფინანსური დაგეგმვის სტრატეგიების შესწავლა. მოსწავლეები ეცნობიან შემოსავლებისა და ხარჯების კლასიფიკაციას (ფიქსირებული/ცვლადი ხარჯები).</p> <p>აქტივობა 2.2: ქეისების ანალიზი (Case-study) „ინფლაცია, დანაზოგები და საინვესტიციო რისკები“: პრაქტიკული მაგალითების განხილვა იმის შესახებ, თუ როგორ უნდა მოხდეს კაპიტალის დაცვა და გრძელვადიანი ფინანსური მიზნების დასახვა.</p>
---	--

აქტივობა 2.3: როლური თამაში „მომხმარებელთა უფლებები და პასუხისმგებლობები“: საფინანსო ორგანიზაციებთან ურთიერთობის სამართლებრივი ასპექტების სიმულაცია.

ბ: ციფრული მედიაწიგნიერება და კიბერპიგიენა

აქტივობა 2.4: ვორქშოფი „ონლაინ-ფინანსები და ელექტრონული კომერცია“: ინტერნეტ-ბანკინგის, ციფრული საფულეებისა და პლასტიკური ბარათების უსაფრთხო გამოყენების ალგორითმების შესწავლა.

აქტივობა 2.5: ტრენინგი „კიბერუსაფრთხოება და ფიშინგის (Phishing) პრევენცია“: პრაქტიკული სავარჯიშოები სიმულაციური მავნე ბმულების, სოციალური ინჟინერიის მეთოდებისა და პირადი მონაცემების დაცვის მექანიზმების იდენტიფიცირებისთვის.

ფაზა III: პრაქტიკული აქტივობები

ცოდნის ტრანსფერი პრაქტიკაში და გუნდური პროექტების გენერირება.

აქტივობა 3.1: კურიკულუმთაშორისი (ინტეგრირებული) გაკვეთილები: ფინანსური წიგნიერების კომპონენტების ინტეგრირება მათემატიკაში (პროცენტის გამოთვლა, საბანკო განაკვეთები), სამოქალაქო განათლებასა (მომხმარებლის უფლებები) და ისტორიაში (ფულის ევოლუცია).

აქტივობა 3.2: სიმულაციური ვორქშოფი „ჩემი პირველი ბიზნეს-გეგმა და მიკრო-ბიუჯეტი“: ჯგუფური მუშაობა, სადაც მოსწავლეები ქმნიან ჰიპოთეტური მცირე პროექტის/სტარტაპის ბიუჯეტს, ახდენენ რისკების კალკულაციას და წარადგენენ პრეზენტაციას.

აქტივობა 3.3: იდეების ჰაკათონი: მოსწავლეთა გუნდების მიერ ციფრული ფინანსური დაფების ან საინფორმაციო პოსტერების შექმნა.

ფაზა IV: სოციალური პარტნიორობა, შეფასება და მდგრადობა

პროექტის შედეგების ვალიდაცია და მისი გავლენა სასკოლო საზოგადოებაზე.

	<p>აქტივობა 4.1: თემზე დაფუძნებული ფორუმი: მოსწავლეების მიერ ორგანიზებული ღია პრეზენტაცია მშობლებისა და მასწავლებლებისთვის თემაზე: „ოჯახის ფინანსური უსაფრთხოება ციფრულ სამყაროში“. მოსწავლეები გვევლინებიან მენტორებად და უზიარებენ კიბერუსაფრთხოების წესებს.</p> <p>აქტივობა 4.2: შემაჯამებელი კონკურსი და დაჯილდოება: საუკეთესო პრაქტიკული ნამუშევრების/პროექტების გამოვლენა და მონაწილეთა სერტიფიცირება.</p> <p>აქტივობა 4.3: შედეგების ვერიფიკაცია (Post-test): პროექტის ეფექტურობის ანალიზი, მიღწეული პროგრესის გაზომვა საწყის მაჩვენებლებთან (Pre-test) შედარებით და სამომავლო მდგრადობის გეგმის შემუშავება.</p>
<p>პროექტის/აქტივობის მოსალოდნელი შედეგი (მიუთითეთ, როგორ გაზომავთ პროექტის განხორციელების შედეგს ან რითი შეაფასებთ პროექტის წარმატებას)</p>	<p>პროექტის „ფინანსური განათლების კლუბი და ციფრული კომპეტენციების განვითარება“ წარმატება და მისი საბოლოო პროდუქტიულობა შეფასდება როგორც რაოდენობრივი, ისე ხარისხობრივი ინდიკატორების კომპლექსური ანალიზით.</p> <p>პროექტის იმპლემენტაციის შედეგად, სამიზნე ჯგუფის მოსწავლეები მიაღწევენ შემდეგ ფუნქციურ კომპეტენციებს:</p> <p>ანალიტიკური კომპეტენცია: მოსწავლეები შეძლებენ პერსონალური და ოჯახის ბიუჯეტის რაციონალურ დაგეგმვას, ხარჯებისა და შემოსავლების კლასიფიკაციას და ფინანსური რისკების (ინფლაცია, ფარული ხარჯები) კრიტიკულ დიფერენცირებას.</p> <p>ტექნოლოგიური კომპეტენცია (კიბერჰიგიენა): მონაწილეები პრაქტიკაში დანერგავენ პირადი მონაცემების დაცვის ალგორითმებს, ინტერნეტ-ბანკინგისა და ელექტრონული კომერციის უსაფრთხო გამოყენების პროტოკოლებს და შეძლებენ ციფრული თაღლითობის (Phishing) მოდელის იდენტიფიცირებას.</p> <p>რბილი უნარები: გაძლიერდება მოსწავლეთა გუნდური მუშაობის (Collaboration), არგუმენტირებული დისკუსიისა და ლიდერობის უნარ-ჩვევები პრაქტიკული ქეისების (Case-studies) გადაჭრის პროცესში.</p> <p>პროექტის ეფექტიანობის ვალიდაციისთვის გამოყენებული იქნება შეფასების შემდეგი ინსტრუმენტები:</p> <p>ცოდნის პროგრესის გაზომვა (Pre/Post-Testing): პროექტის საწყის ფაზაში და დასკვნით ეტაპზე ჩატარდება ანონიმური, სტრუქტურირებული ტესტირება. პროექტის წარმატების ინდიკატორად მიიჩნევა პოსტ-ტესტის (Post-test) შედეგების მინიმუმ 30%-იანი პოზიტიური დინამიკა საწყის (Pre-test) მაჩვენებლებთან შედარებით.</p> <p>პრაქტიკული პროდუქტების ვერიფიკაცია: შეფასდება მოსწავლეთა მიერ შექმნილი პრაქტიკული კოლაბორაციული ნამუშევრები (ბიუჯეტირების ციფრული შაბლონები, მცირე ბიზნეს-გეგმების სიმულაციები, საინფორმაციო კიბერ-პოსტერები). შეფასება განხორციელდება წინასწარ შემუშავებული მრავალდონიანი შეფასების რუბრიკით.</p>



	<p>ჩართულობისა და ინტენსივობის მაჩვენებლები: სტატისტიკურად აღირიცხება სამიზნე ჯგუფის (20–40 მოსწავლე) დინამიკური დასწრება, აქტივობების რაოდენობრივი გეგმის შესრულება და ბიბლიოთეკაში არსებული „ფინედუს კუთხის“ ციფრული რესურსების გამოყენების სიხშირე.</p> <p>360-გრადუსიანი მულტიპერსპექტიული უკუკავშირი: პროექტის ფინალურ ეტაპზე ჩატარდება მონაწილეთა (მოსწავლეების, პედაგოგებისა და ჩართული მშობლების) ფოკუს-ჯგუფების გამოკითხვა და რეფლექსიის ანალიზი, რაც შეაფასებს პროექტის გრძელვადიან მდგრადობას სასკოლო საზოგადოებაში.</p>
<p>დაახლოებით როდის გეგმავთ პროექტის ორგანიზებას/გრძელვადიანი პროექტის შემთხვევაში - დაწყებას</p>	<p>2026 წლის 1 ოქტომბერი</p>