



ინფორმაცია კონკურსანტის შესახებ

სკოლის/ბიბლიოთეკის დასახელება	კონკურსანტის სახელი, გვარი, პოზიცია
სიპ აბაშის მუნიციპალიტეტის სოფელ სეფიეთის საჯარო სკოლა	ჯოჯუა ირმა (პედაგოგი)

ინფორმაცია ბიბლიოთეკის საქმიანობაზე

რატომ გსურთ ბიბლიოთეკაში „ფინედუს“ კუთხის დამატება

- რატომ არის მნიშვნელოვანი სკოლაში/ბიბლიოთეკაში „ფინედუს“ კუთხის გახსნა?
- როგორ შეუწყობს ხელს „ფინედუს“ კუთხე სკოლას/ბიბლიოთეკას და განათლების პროცესს?

თანამედროვე სამყაროში ფინანსური წიგნიერება და ციფრული ტექნოლოგიების ცოდნა მნიშვნელოვანი უნარია. ბავშვები ადრეული ასაკიდანვე ხვდებიან ფინანსურ გარემოში — იყენებენ ციფრულ მოწყობილობებს, ონლაინ თამაშებს, ელექტრონულ გადახდებს და ყოველდღიურად იღებენ სხვადასხვა სახის ფინანსურ ინფორმაციას. სწორედ ამიტომ სკოლაში/ბიბლიოთეკაში „ფინედუს“ კუთხის გახსნა მნიშვნელოვანი და საჭირო ინიციატივაა. „ფინედუს“ კუთხე იქნება ბავშვებისთვის საინტერესო, მეგობრული და შემეცნებითი სივრცე, სადაც ისინი თამაშით, პრაქტიკული აქტივობებითა და სახალისო რესურსებით შეისწავლიან ფულის მართვას, დაზოგვას, პასუხისმგებლიან ხარჯვასა და უსაფრთხო ფინანსურ ქცევას და ფინანსური განათლება მათ დაეხმარება სწორი ჩვევების ადრეულ ეტაპზე ჩამოყალიბებაში.

სეფიეთის საჯარო სკოლა ერთი წელია რაც რეაბილიტირებულია და ახალ ავტორიზაცია გავლილ სკოლისა და ბიბლიოთეკისთვის „ფინედუს“ კუთხის არსებობა მნიშვნელოვანი საგანმანათლებლო რესურსი იქნება. იგი გაამდიდრებს სასწავლო პროცესს ინტერაქტიური მასალებით, თამაშებით, კომიქსებით, სამაგიდო აქტივობებითა და ციფრული რესურსებით. მასწავლებლებს ექნებათ შესაძლებლობა, სხვადასხვა საგანში ინტეგრირებულად გამოიყენონ ფინანსური განათლების ელემენტები და სწავლა მეტად რეალურ ცხოვრებასთან დაკავშირებული გახადონ.

„ფინედუს“ წიგნების თარო იქნება ცოდნის, აღმოჩენისა და განვითარების სივრცე, რომელიც მომავალ თაობას დაეხმარება ფინანსურად განათლებულ, პასუხისმგებლიან და თავდაჯერებულ მოქალაქეებად ჩამოყალიბებაში.



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 (მოსწავლეები, მშობლები, მასწავლებლები ან სხვ)	სეფიეთის საჯარო სკოლის V-VI კლასის მოსწავლეები
ადგილი, ხანგრძლივობა, ჯერადობა	აბაშა. სეფიეთის საჯარო სკოლა 3 შეხვედრა. თითოეული 90 წთ
ინდივიდუალურად განახორციელებთ თუ სხვა პირის ან ორგანიზაციის ჩართულობით (თუ სხვაც ჩაერთვება, პერსონალური მონაცემების მითითების გარეშე), მოკლედ აღწერეთ რა დანიშნულებით/ფუნქციით ჩაერთვება	პროექტს განვახორციელებ ინდივიდუალურად.



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 წარმართება 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: „ციფრული ფინანსური სამყაროს მეგზური“

პროექტის მიზნები

- მოსწავლეებმა გაიცნონ ციფრული ფინანსური სერვისები;
- ისწავლონ უსაფრთხო ქცევა ონლაინ გარემოში;
- განივითარონ კრიტიკული აზროვნება ფინანსური თაღლითობის ამოცნობისთვის;
- შეძლონ პირადი ფინანსების მარტივი დაგეგმვა;
- ჩამოუყალიბდეთ პასუხისმგებლიანი დამოკიდებულება ფულის მიმართ.

შეხვედრა 1 თემა: ფული და გადარიცხვები ციფრულ გარემოში

მიზანი : მოსწავლეებმა გაიცნონ ციფრული ფულისა და ონლაინ გადახდების ძირითადი ფორმები.

აქტივობა 1 — „როგორ მოგზაურობს ფული?“

აღწერა

მასწავლებელი აჩვენებს მოკლე პრეზენტაციას:

- ბანკომატი;
- საბანკო ბარათი;
- ონლაინ გადახდა;
- QR კოდი;
- მობაილბანკი.

შემდეგ მოსწავლეები ქმნიან „ფულის მოგზაურობის რუკას“ — როგორ გადადის თანხა ერთი ადამიანიდან მეორემდე.

დეტალური აღწერა: თამაში „საიდან ჩნდება ფული ბარათზე?“ (30 წთ)

ბავშვებში ხშირად არის ილუზია, რომ ბანკომატი ან ბარათი ფულის ამოუწურავი წყაროა. ინტერაქციული როლური თამაშით (სადაც ბავშვები ინაწილებენ „ბანკის“, „დამსაქმებლის“ და „მშობლის“ როლებს) ვხსნით ლოგიკურ ჯაჭვს: შრომა -> ხელფასი ანგარიშზე -> ციფრული ბარათი.



	<p>მეთოდი ჯგუფური მუშაობა + ვიზუალური სქემა</p> <p>მიზანი</p> <ul style="list-style-type: none">• ციფრული ფულის მოძრაობის გაგება;• ფინანსური ტერმინების გაცნობა. <p>შედეგი მოსწავლეები შეძლებენ ახსნან, როგორ ხდება ციფრული გადახდა.</p> <p>აქტივობა 2 — „ონლაინ მაღაზიის დეტექტივები“ აღწერა</p> <p>მოსწავლეებს ეძლევათ სხვადასხვა ონლაინ მაღაზიის სურათები:</p> <ul style="list-style-type: none">• უსაფრთხო;• საეჭვო;• ყალბი. <p>მათ უნდა იპოვონ:</p> <ul style="list-style-type: none">• უსაფრთხოების ნიშნები;• საეჭვო ელემენტები;• შეცდომები და რისკები. <p>დეტალური აღწერა: „სურვილი vs საჭიროება“ და ონლაინ კალათა (40 წთ)</p> <p>გუნდური შეჯიბრი. მონაწილეები იყოფიან ჯგუფებად და „ლაივ“ რეჟიმში ეკრანზე ვათვალიერებთ რომელიმე პოპულარულ ონლაინ მაღაზიას (მაგ. წიგნების ან სათამაშოების საიტს). თითოეულ გუნდს აქვს ვირტუალური ბიუჯეტი (მაგ. 50 ლარი). მათ უნდა ააწყონ კალათა ისე, რომ პირველ რიგში დაიკმაყოფილონ „საჭიროება“ (მაგ. სასკოლო ნივთი) და დარჩენილი თანხით შეარჩიონ „სურვილი“ (მაგ. გასართობი ნივთი).</p>
--	---



	<p>რესურსი</p> <p>სკრინები/ზარათები</p> <p>მიზანი</p> <ul style="list-style-type: none">• უსაფრთხო ონლაინ შესყიდვის წესების გაცნობა. <p>შედეგი</p> <p>მოსწავლეები შეძლებენ ონლაინ მაღაზიის სანდოობის შეფასებას.</p> <p>აქტივობა 3 — თამაში „იყიდე გონივრულად“ აღწერა</p> <p>თითოეულ ჯგუფს ეძლევა ვირტუალური ბიუჯეტი და ონლაინ ნივთების ჩამონათვალი. მათ უნდა შეიძინონ მხოლოდ საჭირო ნივთები და ბიუჯეტში დარჩნენ.</p> <p>დეტალური აღწერა: ონლაინ ყიდვის ოქროს წესები (20 წთ)</p> <p>სახალისო ილუსტრაციებით ვსწავლობთ, რა ნიშნები აქვს უსაფრთხო საიტს: მწვანე ბოქლომი მისამართის ზოლში (HTTPS) და ნაცნობი ბრენდები.</p> <p>მიზანი</p> <ul style="list-style-type: none">• საჭიროებისა და სურვილის ერთმანეთისგან გარჩევა;• პასუხისმგებლიანი ხარჯვის უნარის განვითარება. <p>შედეგი</p> <p>მოსწავლეები გააცნობიერებენ გონივრული ფინანსური გადაწყვეტილების მნიშვნელობას.</p> <p>მოსალოდნელი შედეგები შეხვედრა 1:</p>
--	---



- ბავშვები ასხვავებენ „სურვილსა“ და „საჭიროებას“ და შეუძლიათ ონლაინ შესყიდვისას პრიორიტეტების დასმა.
- ესმით, რომ ციფრული ბარათიდან ფულის დახარჯვა რეალური ფულის დახარჯვას ნიშნავს.

=====

შეხვედრა 2 თემა: უსაფრთხოება ციფრულ გარემოში

მიზანი

მოსწავლეებმა ისწავლონ პირადი ინფორმაციის დაცვა და ონლაინ საფრთხეების ამოცნობა.

აქტივობა 1 — „სანდოა თუ არა?“

აღწერა

მასწავლებელი აჩვენებს:

- SMS შეტყობინებებს;
- რეკლამებს;
- სოციალურ ქსელში მიღებულ შეტყობინებებს.

მოსწავლეები წყვეტენ:

- რომელი ინფორმაციაა სანდო;
- რომელი შეიძლება იყოს თაღლითობა.

დეტექტიური თამაში „სატყუარა ეკრანზე“ (45 წთ)

ბავშვებს ვუჩვენებთ ყალბი შეტყობინებების, Roblox-ის ან სხვა პოპულარული თამაშების უფასო ვალუტის (Robux, V-Bucks) „გათამაშების“ ლინკებს. ბავშვები, როგორც დეტექტივები, ეძებენ მინიშნებებს, თუ რატომ არის ეს ფიშინგი და თაღლითობა (ითხოვენ თუ არა მშობლის ბარათის ნომერს, პაროლს ან პერსონალურ ინფორმაციას).

მეთოდი



	<p>დისკუსია + ხმის მიცემა</p> <p>მიზანი</p> <ul style="list-style-type: none">ინფორმაციის კრიტიკულად შეფასება. <p>შედეგი</p> <p>მოსწავლეები შეძლებენ ონლაინ თაღლითობის ნიშნების ამოცნობას.</p> <p>აქტივობა 2 — „სუპერ პაროლის შექმნა“</p> <p>აღწერა</p> <p>მოსწავლეები სწავლობენ:</p> <ul style="list-style-type: none">რა არის ძლიერი პაროლი;რატომ არ უნდა გავაზიაროთ პაროლი;როგორ დავიცვათ ანგარიში. <p>შემდეგ ქმნიან უსაფრთხო პაროლის მოდელს სპეციალური წესებით.</p> <p>დეტალური აღწერა: მისია „სუპერ-პაროლი“ (30 წთ)</p> <p>ვორქშოპი, სადაც ბავშვები სწავლობენ, როგორ შექმნან გაუტეხავი პაროლი. ვიყენებთ საიდუმლო ფრაზების მეთოდს (მაგ. საყვარელი წიგნის სათაური + ციფრები + სიმბოლოები). დაფაზე ვწერთ პაროლების მაგალითებს და ბავშვები თავად აფასებენ მათ სიმძლიერეს. ვსწავლობთ წესს: „პაროლი კბილის ჯაგრისივითაა — ის მხოლოდ შენია და სხვას არ უნდა ათხოვო“.</p> <p>მიზანი</p> <ul style="list-style-type: none">კიბერუსაფრთხოების საბაზისო უნარების განვითარება.
--	---



	<p>შედეგი</p> <p>მოსწავლეები შეძლებენ ძლიერი პაროლის შექმნას და უსაფრთხოების წესების დაცვას.</p> <p>აქტივობა 3 — როლური თამაში „არ გაამხილო პირადი ინფორმაცია“</p> <p>აღწერა</p> <p>ერთი მოსწავლე ასრულებს უცნობის როლს, რომელიც ითხოვს:</p> <ul style="list-style-type: none">• ბარათის ნომერს;• პაროლს;• მისამართს;• OTP კოდს. <p>მეორე მოსწავლემ უნდა განსაზღვროს უსაფრთხო ქცევა.</p> <p>დეტალური აღწერა: ჩემი უფლებები და პასუხისმგებლობები (25 წთ)</p> <p>სიტუაციური ანალიზი: „რა უნდა ვქნა, თუ შემთხვევით საექვო ლინკს დავაჭირე? “. მთავარი გზავნილის დასწავლა: შიშის გარეშე, მაშინვე ვეტყვიტ მშობელს ან მასწავლებელს.</p> <p>მიზანი</p> <ul style="list-style-type: none">• პირადი ინფორმაციის დაცვის მნიშვნელობის გააზრება. <p>შედეგი</p> <p>მოსწავლეები ისწავლიან, რა ინფორმაცია არ უნდა გააზიარონ ონლაინ გარემოში.</p> <p>მოსალოდნელი შედეგები შეხვედრა 2:</p> <ul style="list-style-type: none">• ბავშვები ქმნიან რთულ პაროლებს და იციან, რომ მათი გაზიარება მეგობრებისთვისაც კი არ შეიძლება.
--	---



- მყისიერად ცნობენ ონლაინ თამაშებში არსებულ უფასო „სატყუარებს“ და არ გასცემენ პერსონალურ მონაცემებს.

შეხვედრა 3 თემა: ფინანსების დისტანციური მართვა

მიზანი

მოსწავლეებმა ისწავლონ ფულის დაგეგმვა და ციფრული ინსტრუმენტების გონივრულად გამოყენება.

აქტივობა 1 — „ჩემი კვირის ბიუჯეტი“

აღწერა

მოსწავლეები იღებენ პირობით თანხას და ადგენენ:

- აუცილებელ ხარჯებს;
- სურვილებს;
- დანაზოგს.

შემდეგ ქმნიან პატარა ბიუჯეტის ცხრილს.

დეტალური აღწერა: ბიუჯეტის ვიზუალური რუკა (35 წთ)

ბავშვები ხატავენ ან ფერადი სტიკერებით აწყობენ თავიანთ ყოველკვირივ ბიუჯეტს (შემოსავალი: ჯიბის ფული, საჩუქარი ბებიისგან; გასავალი: ტკბილეული, ტრანსპორტი, გართობა). ვსწავლობთ, როგორ შეიძლება ამ მონაცემების შეტანა მარტივ ციფრულ ცხრილში (მაგ. საბავშვო ფინანსურ აპლიკაციაში ან სპეციალურ ფორმაში), რათა დავინახოთ, სად იხარჯება ყველაზე მეტი თანხა.

მიზანი

- ფინანსური დაგეგმვის უნარის განვითარება.



	<p>შედეგი</p> <p>მოსწავლეები შეძლებენ მარტივი ბიუჯეტის შედგენას.</p> <p>აქტივობა 2 — „დაზოგე ოცნებისთვის“</p> <p>აღწერა</p> <p>თითოეული მოსწავლე ირჩევს სასურველ ნივთს/მიზანს და გეგმავს:</p> <ul style="list-style-type: none">• რამდენი თანხა სჭირდება;• რამდენ ხანში დააგროვებს;• როგორ დაზოგავს. <p>დეტალური აღწერა: სიმულაცია „ციფრული ყულაბა მიზნისთვის“ (45 წთ)</p> <p>თითოეული ბავშვი ირჩევს დიდ მიზანს (მაგ. ველოსიპედი, ახალი ყურსასმენები ან სამაგიდო თამაში). კალკულატორის დახმარებით გამოვთვლით: თუ კვირაში ჯიბის ფულიდან დაზოგავენ გარკვეულ თანხას, რამდენ ხანში მიაღწევენ მიზანს. განვიხილავთ, როგორ ეხმარება მათ საბანკო აპლიკაციის ციფრული ყულაბა (ავტომატური დაზოგვა) ამ მიზნის უფრო სწრაფად მიღწევაში.</p> <p>მეთოდი</p> <p>ინდივიდუალური სამუშაო + პრეზენტაცია</p> <p>მიზანი</p> <ul style="list-style-type: none">• დანაზოგის მნიშვნელობის გააზრება. <p>შედეგი</p> <p>მოსწავლეები გააცნობიერებენ მიზნობრივი დაზოგვის მნიშვნელობას.</p> <p>აქტივობა 3 — „ფინანსური მისიის თამაში“</p>
--	---



აღწერა

გუნდები ასრულებენ სხვადასხვა დავალებას:

- უსაფრთხო პაროლის ამოცნობა;
- თაღლითური შეტყობინების პოვნა;
- სწორი შესყიდვის არჩევა;
- ბიუჯეტის დაგეგმვა.

ყოველი სწორი პასუხისთვის იღებენ ქულებს.

დეტალური აღწერა: პროექტის შეჯამება და სერტიფიცირება (20 წთ)

მოკლე ინტერაქციული ქვიზი (მაგ. Kahoot-ის გამოყენებით) სამივე შეხვედრის მასალის გასამეორებლად. „ციფრული ფულის დეტექტივის“ სიმბოლური სერტიფიკატების გადაცემა.

მიზანი

- მიღებული ცოდნის შეჯამება;
- თანამშრომლობის უნარის განვითარება.

შედეგი

მოსწავლეები პრაქტიკულად გამოიყენებენ პროექტის განმავლობაში მიღებულ ცოდნას.

მოსალოდნელი შედეგები შეხვედრა 3:

- ბავშვები სწავლობენ გრძელვადიანი მიზნებისთვის ფულის შეგროვებას და აცნობიერებენ ციფრული ყულაბის მოხერხებულობას.
 - უვითარდებათ საკუთარი ხარჯების აღრიცხვისა და თვითკონტროლის ჩვევა.
-

	<p style="text-align: center;">პროექტის საბოლოო პროდუქტი „ციფრული ფინანსური უსაფრთხოების კოდექსი“</p> <p>მოსწავლეები ერთობლივად შექმნიან:</p> <ul style="list-style-type: none"> • პოსტერს; • ბუკლეტს; • ელექტრონულ გზამკვლევს. <p>მასში შეიტანენ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • უსაფრთხო ონლაინ ქცევის წესებს; • დაზოგვის რჩევებს; • ფინანსური თაღლითობისგან დაცვის გზებს.
<p>პროექტის/აქტივობის მოსალოდნელი შედეგი (მიუთითეთ, როგორ გაზომავთ პროექტის განხორციელების შედეგს ან რითი შეაფასებთ პროექტის წარმატებას)</p>	<p>შეფასება</p> <p>პროექტის შეფასება განხორციელდება:</p> <ul style="list-style-type: none"> • აქტივობებში ჩართულობით; • ჯგუფური მუშაობით; • თამაშებისა და პრაქტიკული დავალებების შედეგებით; • თვითშეფასების კითხვარით. <p>მოსალოდნელი შედეგები</p> <p>პროექტის დასრულების შემდეგ მოსწავლეები:</p> <ul style="list-style-type: none"> • უსაფრთხოდ გამოიყენებენ ციფრულ ფინანსურ სერვისებს; • ამოიცნობენ ონლაინ საფრთხეებს; • დაიცავენ პირად ინფორმაციას; • შეძლებენ ფულის გონივრულ დაგეგმვას; • პასუხისმგებლიანად მიიღებენ ფინანსურ გადაწყვეტილებებს.

„ფინედუს კუთხე ბიბლიოთეკაში“ - საკონკურსო განაცხადი



	<p>პროექტის მონიტორინგი და შეფასება:</p> <ul style="list-style-type: none">• Kahoot ქვიზი: მესამე შეხვედრის ბოლოს ჩატარებული თამაში-ქვიზი აჩვენებს, თუ მასალის რამდენი პროცენტი აითვისეს ბავშვებმა.• უკუკავშირის კედელი: შეხვედრის დასასრულს ბავშვები ფერად სტიკერებზე დაწერენ ერთ მთავარ წესს, რომელიც ამ პროექტიდან დაიმახსოვრეს და გაუზიარეს მშობლებს.
დაახლოებით როდის გეგმავთ პროექტის ორგანიზებას/გრძელვადიანი პროექტის შემთხვევაში - დაწყებას	პროექტი განხორციელდება 2026 წლის ოქტომბერ-ნოემბრის თვეში