



ინფორმაცია კონკურსანტის შესახებ

სკოლის/ბიბლიოთეკის დასახელება	კონკურსანტის სახელი, გვარი, პოზიცია
ოზურგეთის მუნიციპალიტეტის სოფელ მთისპირის საჯარო სკოლა	მარიამ ღლონტი, ქართული ენისა და ლიტერატურის, ასევე სახვითი და გამოყენებითი ხელოვნების მასწავლებელი

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?

- ბიბლიოთეკაში „ფინედუს“ კუთხის დამატება საშუალებას მოგვცემს, თეორიული რესურსები პრაქტიკულ, ინტერაქციულ ინსტრუმენტებად ვაქციოთ. ეს სივრცე გახდება ცენტრი, სადაც მოსწავლეები არა მხოლოდ წიგნებს წაიკითხავენ, არამედ სამაგიდო თამაშებისა და კომიქსების მეშვეობით რეალურ ცხოვრებაში გამოსადეგ ფინანსურ უნარებს შეიძენენ. თანამედროვე მოზარდები ყოველდღიურად იყენებენ ციფრულ სერვისებს, თუმცა ხშირად არ გააჩნიათ კიბერუსაფრთხოების სათანადო ცოდნა. კუთხის გახსნა ხელს შეუწყობს ფინანსური წიგნიერების საკითხების პოპულარიზაციას და შექმნის უსაფრთხო გარემოს დისკუსიებისთვის.
- კუთხე გაამდიდრებს სასწავლო რესურსებს და მასწავლებლებს მისცემს საშუალებას, ეროვნული სასწავლო გეგმით გათვალისწინებულ ფინანსური საკითხები საინტერესოდ მიაწოდონ მოსწავლეებს. ის ხელს შეუწყობს არაფორმალური განათლების განვითარებას და გაზრდის ბიბლიოთეკის მიმართ ინტერესს.



ინფორმაცია ჩასატარებელი 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 სეგმენტი (მოსწავლეები, მშობლები, მასწავლებლები ან სხვ)</p>	<p>მე-7-დან მე-9 კლასის მოსწავლეები, სასკოლო საზოგადოება და თემის მაცხოვრებლები.</p>
<p>ადგილი, ხანგრძლივობა, ჯერადობა</p>	<p>სოფელ მთისპირის საჯარო სკოლა, პროექტი გაგრძელდება შემოდგომის სემესტრში, ჩავატარებ ჯამში 6 შეხვედრას.</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>პროექტი განხორციელდება ინდივიდუალურად, სკოლის ინფორმაციული (IT) სპეციალისტის ჩართულობით, რომელიც უზრუნველყოფს ტექნიკურ მხარდაჭერას კიბერუსაფრთხოების დემონსტრირებისას.</p>
<p>პროექტის/აქტივობის აღწერა (რეკომენდებულია 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)</p>	<p>პროექტის იდეა და მიზანი:</p> <p>პროექტი სახელწოდებით „ციფრული იმუნიტეტი“ წარმოადგენს გრძელვადიან საგანმანათლებლო ინიციატივას, რომელიც მიზნად ისახავს მოზარდებში, თემში, მშობლებსა და მოსწავლეებში ციფრული წიგნიერებისა და კიბერუსაფრთხოების კულტურის ამაღლებას. პროექტი წარმოადგენს 6 ეტაპიან საგანმანათლებლო მარათონს, რომელიც მიზნად ისახავს მოსწავლეებსა და მათ მშობლებში ფინანსური კიბერ-უსაფრთხოების „იმუნიტეტის“ ჩამოყალიბებას. იდეის არსი მდგომარეობს იმაში, რომ ბიბლიოთეკაში შექმნილი „ფინედუს კუთხე“ იქცეს არა მხოლოდ წიგნების საცავად, არამედ პრაქტიკული უნარების გამომუშავების</p>



ცენტრად, სადაც მოსწავლეები თამაშითა და დისკუსიით ისწავლიან უსაფრთხო ნავიგაციას ციფრულ სამყაროში.

პროექტის საგანმანათლებლო ნაწილში აქტიურად იქნება გამოყენებული ფინედუს ვიდეო-რესურსები, მათ შორის დოკუმენტური ფილმების სერია „ქართული ფულის თავგადასავალი-30 ამბავი“. ვიდეო-ჩვენებები მოეწყობა ყოველი შეხვედრის დასაწყისში, როგორც თემის სადისკუსიო შესავალი, რაც დაეხმარება მოსწავლეებს მასალის უკეთ აღქმაში.

გარდა ზემოთ აღნიშნულისა, სოციალურ ქსელში მოეწყობა ფოტო-მარათონი #ჩემიფინედუსკუთხე და ვიდეო რუბრიკა „მითი თუ რეალობა“, სადაც მოსწავლეები თანატოლებს სახალისო ფორმით აუხსნიან ციფრული ფინანსური უსაფრთხოების წესებს. ყველა აქტოვობაზე მონიშნული იქნება „ფინედუს“ ოფიციალური გვერდი, რათა ჩვენი სკოლის/ბიბლიოთეკის გამოცდილება სხვა დაინტერესებულ პირებსაც გაუზიარდეს.

პროექტის დასასრულს ჩავატრებთ კომიქსების კონკურსს, სადაც მოსწავლეები შექმნიან კიბერუსაფრთხოების თემაზე კომიქსებს, სადაც გმირები ახალ ციფრულ საფრთხეს(მაგალითად: ყალბი ინტერნეტ-მაღაზია, საექვო SMS გათამაშება ან სოციალური ქსელის ჰაკერული შეტევა) უმკლავდებიან. საუკეთესო ნაშრომების ავტორებს გადაეცემათ სერტიფიკატი და მათი ნაშრომები გამოიკრება ბიბლიოთეკაში, „ფინედუს“ კუთხეში, რაც სხვა მოსწავლეებისთვის საინტერესო სასწავლო რესურსებად იქცევა.

კავშირი ციფრულ განათლებასა და კიბერუსაფრთხოებასთან: პროექტი პირდაპირ პასუხობს თანამედროვე გამოწვევებს: ელექტრონული ფულის მოხმარების ზრდასა და კიბერთაღლითობის რისკებს. აქტოვობები ფოკუსირებულია ციფრული სერვისების უსაფრთხო გამოყენებაზე, პირადი მონაცემების დაცვასა და ფინანსური თაღლითობის (ფიშინგი, სოციალური ინჟინერია) პრევენციაზე, რაც ციფრული განათლების ფუნდამენტური ნაწილია.

პროექტის სტრუქტურა და თანხმობადობა: პროექტი გრძელვადიანია და მოიცავს 6 ტემატურ შეხვედრას, რომლებიც ლოგიკურად ებმის ერთმანეთს:

აქტივობების აღწერა:



	<p>შეხვედრა 1: „ ინფორმაციის სანდოობა ციფრულ ეპოქაში“- განვიხილავთ როგორ გადავამოწმოთ ინფორმაციის წყაროები. გამოვიყენებთ „ფინედუს“ კომიქსს „ფინანსების მცველები“.</p> <p>შეხვედრა 2: „ფინანსური თაღლითობის ამოცნობა“-ფიშინგის, სოციალური ინჟინერიისა და ყალბი ონლაინ-გათამაშებების ანალიზი რეალურ მაგალითებზე დაყრდნობით.</p> <p>შეხვედრა 3: „ჩემი ციფრული ციხესიმაგრე-პაროლები“- რთული პაროლების შექმნის სტრატეგიები და ორეტაპიანი ავთენტიფიკაციის პრაქტიკული ვორქშოპი.</p> <p>შეხვედრა 4: „პირადი ინფორმაცია და კიბერ-სიფრთხილე“- დისკუსია იმის შესახებ, თუ რა ტიპის მონაცემების გაზიარებაა დაუშვებელი სოციალურ ქსელებში ონლაინ შესყიდვებისას.</p> <p>შეხვედრა 5: „უფლებები და პასუხისმგებლობები ციფრულ სამყაროში“- სამაგიდო თამაშის „ფინანსური სისტემის გზამკვლევის“ გამოყენებით, მოსწავლეები გაითამაშებენ სხვადასხვა სცენარს და ისწავლიან საკუთარი უფლებების დაცვას.</p> <p>შეხვედრა 6: „უსაფრთხოების ფორუმი“ (შემაჯამებელი) -მოსწავლეები მშობლებისთვის მოაწყობენ პრეზენტაციას და გაუზიარებენ მათ „კიბერ-უსაფრთხოების ოჯახურ წესებს“.</p> <p>გამოყენებული მეთოდები: როლური თამაშები, ქეისების ანალიზი, თამაშით სწავლება და ინტერაქციული დისკუსიები.</p>
--	--

პროექტის/აქტივობის

მოსალოდნელი შედეგი

(მიუთითეთ, როგორ გაზომავთ პროექტის განხორციელების შედეგს ან რითი შეაფასებთ პროექტის წარმატებას)

VII-IX კლასის მოსწავლეები შეიძენენ სიღრმისეულ ცოდნას კიბერუსაფრთხოების ფუნდამენტურ საკითხებზე, როგორცაა ფიშინგის ამოცნობა, პაროლების მართვა და პერსონალური მონაცემების დაცვა.

პრაქტიკული უნარების ჩამოყალიბება: მონაწილეები შეძლებენ პრაქტიკაში გამოიყენონ მიღებული ცოდნა, დამოუკიდებლად დააყენონ ორეტაპიანი ავთენტიფიკაცია და კრიტიკულად შეაფასონ ციფრული ფინანსური შეთავაზებების სანდოობა.

ცნობიერების ამაღლება თემში: სოციალური მედიის კამპანიისა და „საოჯახო ფორუმის“ მეშვეობით, პროექტის გავლენა გასცდება სკოლის ფარგლებს და მოიცავს მშობლებსა და ადგილობრივ საზოგადოებას, რაც ხელს შეწყობს უსაფრთხო ციფრული გარემოს შექმნას.

ბიბლიოთეკის რესურსების პოპულარიზაცია: „ფინედუს“ კუთხე გახდება აქტიური საგანმანათლებლო სივრცე, სადაც მოსწავლეები რეგულარულად გამოიყენებენ სამაგიდო თამაშებსა და ლიტერატურას არაფორმალური განათლებისთვის.

შედეგების შეფასების მეთოდები:

1. **Pre/Post Test:** შეხვედრების ციკლის დასაწყისში და დასასრულს ჩატარებული ტესტირება ცოდნის პროგრესის გასაზომად.
2. **თვითშეფასების დღიური/ „უსაფრთხოების პასპორტი“:** მოსწავლეები ყოველი შეხვედრის შემდეგ შეავსებენ მოკლე კითხვარს: „რა იყო დღევანდელი დღის მთავარი აღმოჩენა?“ და „რა შევცვალე ჩემს ციფრულ ქცევაში?“. ეს მეთოდი კარგად აჩვენებს ინდივიდუალურ პროგრესს.
3. **ბიბლიოთეკის რესურსების გამოყენების ჟურნალი:** აღირიცხება, თუ რამდენად ხშირად იყენებენ მოსწავლეები „ფინედუს“ კუთხეში არსებულ სამაგიდო თამაშებსა და ლიტერატურას თავისუფალ დროს. ეს იქნება ბიბლიოთეკის კუთხის ეფექტურობის პირდაპირი მაჩვენებელი.
4. **უკუკავშირი მშობლებისგან:** ბოლო შეხვედრაზე (საოჯახო ფორუმზე) მშობლებთან გასაუბრება ან მოკლე ანონიმური გამოკითხვა იმის შესახებ, თუ რამდენად შეიცვალა



	<p>ოჯახის წევრების დამოკიდებულება ციფრული უსაფრთხოების მიმართ შვილებისგან მიღებული ინფორმაციის შემდეგ.</p> <p>5. კრეატიული პროდუქტების პორტფოლიო: შეფასდება მოსწავლეების მიერ შექმნილი პოსტერების, ვიდეოებისა და ბუკლეტების ხარისხი და შინაარსობრივი სიზუსტე.</p>
<p>დაახლოებით როდის გეგმავთ პროექტის ორგანიზებას/გრძელვადიანი პროექტის შემთხვევაში - დაწყებას</p>	<p>პროექტის განხორციელების ვადები:</p> <ul style="list-style-type: none">• პროექტის დაწყების თარიღი: 2026 წლის 25 სექტემბერი;• ხანგრძლივობა: 6-8 კვირა (სექტემბრის ბოლოდან ნოემბრის შუა რიცხვებამდე);• ჯერადობა: კვირაში ერთი ტემატური შეხვედრა სკოლის სივრცეში;• სოციალური მედიის კამპანია: დაიწყება პროექტის პირველივე დღეს და გაგრძელდება შემაჯამებელ შეხვედრამდე;