



ინფორმაცია კონკურსანტის შესახებ

სკოლის/ბიბლიოთეკის დასახელება	კონკურსანტის სახელი, გვარი, პოზიცია
თანამედროვე განათლების აკადემია – სკოლა და ბაღი	მარიამ დანელია, მოქალაქეობის მასწავლებელი/საზოგადოებრივი მეცნიერებების კათედრის ხელმძღვანელი

ინფორმაცია ბიბლიოთეკის საჭიროებაზე

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 ეპოქაში, როდესაც ფინანსური სერვისები თითქმის სრულად გაციფრულდა, მოსწავლეები და მოზარდები ყოველდღიურად დგებიან ონლაინ სივრცეში გადაწყვეტილებების მიღების წინაშე. ბიბლიოთეკაში „ფინედუს“ კუთხის დამატება შექმნის უნიკალურ, ინტერაქტიულ საგანმანათლებლო ჰაბს. ეს არ იქნება მხოლოდ წიგნების თარო, არამედ სივრცე, სადაც მატერიალური რესურსები (სამაგიდო თამაშები, კომიქსები) და ციფრული ტექნოლოგიები სინთეზირდება, რაც დაეხმარება მკითხველებს ფინანსური და კიბერუსაფრთხოების უნარების პრაქტიკულ გამომუშავებაში.

ფინანსური წიგნიერება და კიბერჰიგიენა სასიცოცხლოდ მნიშვნელოვანი კომპეტენციებია. ბიბლიოთეკაში ამ კუთხის გახსნა უზრუნველყოფს არაფორმალური განათლების ხელმისაწვდომობას. იგი დაეხმარება მოზარდებს ადრეული ასაკიდანვე დაინახონ განსხვავება სურვილებსა და საჭიროებებს შორის ციფრულ გარემოში, ამოიცნონ ფინანსური თაღლითობის (ფიშინგის) ნიშნები და მართონ პირადი ფინანსები დისტანციურად, რაც გრძელვადიან პერსპექტივაში პასუხისმგებლიანი ეკონომიკური ქცევის გარანტიაა.

კუთხე გახდება თვალსაჩინო და პრაქტიკული დამხმარე ინსტრუმენტი მასწავლებლებისთვის, რათა ეროვნული სასწავლო გეგმით გათვალისწინებული ფინანსური საკითხები (მაგ. სამოქალაქო განათლებაში, მათემატიკასა და ისტ-ში) უფრო საინტერესოდ და ინტერაქტიულად ასწავლონ. მოსწავლეებისთვის კი ეს იქნება სივრცე, სადაც თამაშითა და თანატოლ განმანათლებლობაზე (Peer-to-Peer) დაფუძნებული მეთოდებით, რთულ ეკონომიკურ ცნებებს მარტივად აითვისებენ.



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)	<p>პირველადი სეგმენტი: VII-IX კლასის მოსწავლეები (როგორც „ფინანსური ლაბორატორიის“/FinTech Lab ბირთვი და ლიდერები).</p> <p>მეორადი სეგმენტი: დაწყებითი კლასის მოსწავლეები, მასწავლებლები და მშობლები (რომლებიც ჩაერთვებიან კამპანიებსა და საინფორმაციო შეხვედრებში).</p> <p>შენიშვნა: შექმნილ სამაგიდო და ციფრულ თამაშებს VII-IX კლასელები გამოსცდიან დაწყებითი კლასის მოსწავლეებთან და მშობლებთან ერთად, რითაც მოხდება თანატოლ განმანათლებლობის (Peer-to-Peer) პრინციპის რეალიზება</p>
ადგილი, ხანგრძლივობა, ჯერადობა	<p>სკოლის/ცენტრალური ბიბლიოთეკის სივრცე. პროექტი არის გრძელვადიანი (2026 წლის სექტემბერი - დეკემბერი). შეხვედრები ჩატარდება კვირაში ერთხელ (სულ 10 ძირითადი სესია), ხოლო შემოქმედებითი და საინფორმაციო კამპანიები განხორციელდება ეტაპობრივად.</p>
ინდივიდუალურად განახორციელებთ თუ სხვა პირის ან ორგანიზაციის ჩართულობით (თუ სხვაც ჩაერთვება, პერსონალური მონაცემების მითითების გარეშე), მოკლედ აღწერეთ რა დანიშნულებით/ფუნქციით ჩაერთვება	<p>პროექტის ინიციატორი და წამყვანი ვიქნები მე, თუმცა პროცესში აქტიურად ჩაერთვება ბიბლიოთეკარი (სივრცისა და რესურსების კოორდინაციისთვის), ისტ-ის (ინფორმაციული ტექნოლოგიების) მასწავლებელი (ციფრული პროდუქტების შექმნისას ტექნიკური მენტორობისთვის) და მოწვეული მშობლები, რომლებიც მუშაობენ საბანკო ან ტექნოლოგიურ სექტორში (რეალური ქვისების გასაზიარებლად (ეს პრაქტიკა უკვე არსებობს ჩვენს სკოლაში)).</p>

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)

პროექტის დასახელება: „FinTech Lab - შექმენი თამაში უსაფრთხო ციფრული მომავლისთვის”

იდეის არსი: პროექტი წარმოადგენს ინოვაციურ საგანმანათლებლო მარათონს, სადაც თეორიული სწავლება პირდაპირ გადადის შემოქმედებით პროცესში. მოსწავლეები „ფინედუს“ მასალებზე დაყრდნობით თავად ხდებიან თამაშების დიზაინერები (Game Designers) და დეველოპერები. ისინი ქმნიან ორ ძირითად პროდუქტს: მატერიალურ სამაგიდო თამაშს და მინი ციფრულ თამაშს, რომლებიც მიზნად ისახავს თანატოლებში ციფრული ფინანსური წიგნიერებისა და კიბერუსაფრთხოების დონის ამაღლებას.

კავშირი ციფრულ განათლებასა და კიბერუსაფრთხოებასთან: თამაშების შინაარსი სრულად დაეფუძნება ციფრულ გარემოში უსაფრთხო ნავიგაციას: ონლაინ გადარიცხვებს, ფიშინგის (თაღლითობის) ამოცნობას, პირადი მონაცემებისა და პაროლების დაცვას.

პროექტის სტრუქტურა და შეხვედრების თანმიმდევრობა: მარათონი გრძელვადიანია, მოიცავს 10 შეხვედრას და დაყოფილია 3 მთავარ ფაზად:

- ფაზა 1: კვლევა და იდეების გენერირება (3 შეხვედრა) მოსწავლეები ეცნობიან „ფინედუს“ წიგნებს, კომიქსებსა და სამაგიდო თამაშებს (მაგ. „ფინანსური სისტემის გზამკვლევი“, „ფინანსური ასოციაციობანა“). „Flipped Classroom“ (შებრუნებული კლასის) მეთოდით განიხილება თემები: ელექტრონული ფული, ონლაინ შესყიდვები, პაროლების უსაფრთხოება და ფინანსური კიბერ-თაღლითობა.
- ფაზა 2: სამაგიდო თამაშის პროტოტიპირება (3 შეხვედრა) გუნდური მუშაობის პრინციპით, მოსწავლეები ქმნიან საკუთარ სამაგიდო თამაშს (მაგ. „კიბერ-ბიუჯეტი“ ან „დაიცავი საფულე“). ისინი თავად წერენ წესებს, ადგენენ სათამაშო ბარათებს ფინანსური კითხვებითა და კიბერ-საფრთხეების ქეისებით (მაგ. „შენ მოგივიდა საექვო ლინკი, თუ გადახვალ - კარგავ 50 ციფრულ მონეტას“).
- ფაზა 3: ციფრული მინი-თამაშის შექმნა და პრეზენტაცია (4 შეხვედრა) ისტ-ის მასწავლებლის მენტორობით, მოსწავლეები ვიზუალური პროგრამირების მარტივი პლატფორმების (მაგ. Scratch, Construct ან Wordwall/LearningApps) გამოყენებით სამაგიდო თამაშის იდეას გადაიტანენ ციფრულ ფორმატში და ქმნიან მინი-თამაშს. მარათონი

	<p>სრულდება ბიბლიოთეკაში „სათამაშო დღით“ (Game Day), სადაც მოხდება თამაშების ტესტირება და პრეზენტაცია.</p> <p>გამოყენებული მეთოდები: პროექტზე დაფუძნებული სწავლება (Project-Based Learning), დიზაინ-აზროვნება (Design Thinking), გეიმიფიკაცია და გუნდური კოლაბორაცია.</p> <p>მონაწილეთა რაოდენობა: პროექტის შემოქმედებით ლაბორატორიაში პირდაპირ ჩაერთვება VII-IX კლასის 20-25 მოსწავლე (გადანაწილებული 4 საპროექტო გუნდში). შექმნილი თამაშების გამოცდასა და სათამაშო დღეებში კი ჩაერთვება მთელი სკოლა (100+ მონაწილე).</p>
<p>პროექტის/აქტივობის მოსალოდნელი შედეგი (მიუთითეთ, როგორ გაზომავთ პროექტის განხორციელების შედეგს ან რითი შეაფასებთ პროექტის წარმატებას)</p>	<p>მოსწავლეები სიღრმისეულად აითვისებენ ციფრული ფინანსური უსაფრთხოების წესებს, რადგან თავად მოუწევთ ამ წესებზე დაყრდნობით თამაშის სცენარების შექმნა.</p> <ul style="list-style-type: none"> • განვითარდება კრიტიკული აზროვნება, ციფრული/ტექნოლოგიური უნარები (პროგრამირების საწყისები) და შემოქმედებითი კოორდინაცია. • ბიბლიოთეკას დარჩება მოსწავლეების მიერ შექმნილი უნიკალური საგანმანათლებლო რესურსები (სამაგიდო და ონლაინ თამაში). <p>შეფასების და გაზომვის მეთოდები:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. პროდუქტის შექმნა: პროექტის წარმატების მთავარი ინდიკატორი არის ფიზიკური სამაგიდო თამაშისა და მუშა ციფრული მინი-თამაშის არსებობა. 2. ტესტირება (Playtesting): თამაშის პროცესში მოსწავლეთა მიერ გაცემული სწორი პასუხების სტატისტიკა (რამდენად მარტივად პასუხობენ კიბერუსაფრთხოების კითხვებს). 3. ციფრული ანალიტიკა: მინი-თამაშის ონლაინ პლატფორმაზე ატვირთვის შემდეგ, უნიკალური მოთამაშეების (სკოლის მოსწავლეების, მშობლების) რაოდენობისა და მათი შედეგების მონიტორინგი. 4. ფოკუს-ჯგუფი და უკუკავშირი: „სათამაშო დღის“ შემდეგ მონაწილეებისა და მასწავლებლების გამოკითხვა, თუ რამდენად საინტერესო და ინფორმაციული იყო მათთვის ეს ფორმატი.

„ფინედუს კუთხე ბიბლიოთეკაში“ - საკონკურსო განაცხადი



<p>დაახლოებით როდის გეგმავთ პროექტის ორგანიზებას/გრძელვადიანი პროექტის შემთხვევაში - დაწყებას</p>	<p>პროექტის მოსამზადებელი ეტაპი (რესურსების განთავსება „ფინედუს“ კუთხეში და საინფორმაციო კამპანია) დაიწყება 2026 წლის სექტემბრის ბოლოს. მარათონის ძირითადი ფაზები (თამაშების დიზაინი და პროგრამირება) განხორციელდება ოქტომბერ-ნოემბერში, ხოლო საბოლოო პროდუქტების – სამაგიდო და ციფრული თამაშების საზეიმო პრეზენტაცია („Game Day“) ბიბლიოთეკის სივრცეში მოეწყობა 2026 წლის დეკემბრის პირველ ნახევარში (20 დეკემბრამდე).</p>
---	---