



**ინფორმაცია კონკურსანტის შესახებ**

სკოლის/ბიბლიოთეკის დასახელება	კონკურსანტის სახელი, გვარი, პოზიცია
სსიპ ალ. ლილუაშვილის სახელობის ვანის მუნიციპალიტეტის სოფელ შუაგორას საჯარო სკოლა	თამარი თევზაძე _ დაწყებითი კლასების პედაგოგი

**ინფორმაცია ბიბლიოთეკის საჭიროებაზე**

<p><b>რატომ გსურთ ბიბლიოთეკაში „ფინედუს“ კუთხის დამატება</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>რატომ არის მნიშვნელოვანი სკოლაში/ბიბლიოთეკაში „ფინედუს“ კუთხის გახსნა?</li> <li>როგორ შეუწყობს ხელს „ფინედუს“ კუთხე სკოლას/ბიბლიოთეკას და განათლების პროცესს?</li> </ul>	<p>ჩვენი სკოლა მდებარეობს რეგიონში (ვანის მუნიციპალიტეტი, სოფელი შუაგორა), სადაც მოსწავლეებისა და თემისთვის მატერიალურ რესურსებზე, თანამედროვე ლიტერატურასა და საინფორმაციო სივრცეებზე წვდომა შედარებით შეზღუდულია. სკოლის ბიბლიოთეკაში „ფინედუს“ კუთხის გახსნა სასიცოცხლოდ მნიშვნელოვანია, რადგან ის გახდება ფინანსური და ციფრული წიგნიერების მთავარი ჰაბი არამარტო სკოლაში, არამედ ჩვენს სოფელში.</p> <p>თანამედროვე სამყაროში ბავშვები ადრეული ასაკიდანვე აქტიურად მოიხმარენ ციფრულ სერვისებს, ელექტრონულ ფულს, ონლაინ თამაშებს და აწყდებიან ციფრულ ხელშეკრულებებს (წესებსა და პირობებს), თუმცა ხშირად მწირი ინფორმაცია აქვთ ფინანსური თაღლითობისა და ფიშინგისგან თავდაცვის შესახებ. მეორე მხრივ, უფროს თაობას (მშობლებს) ხშირად ნაკლები ცოდნა აქვთ ფინანსების დისტანციური მართვის, დანაზოგებისა და ზოგადად, ციფრული ფინანსური წიგნიერების შესახებ. „ფინედუს“ კუთხე ხელს შეუწყობს ეროვნული სასწავლო გეგმით გათვალისწინებული ფინანსური წიგნიერების საკითხების პრაქტიკულ სწავლებას. იგი სკოლის ბიბლიოთეკას გარდაქმნის ინტერაქციულ სივრცედ, სადაც მოსწავლეები, პედაგოგები და მშობლები ერთობლივად აიმაღლებენ ცნობიერებას კიბერუსაფრთხოებაზე, რაც დაეხმარება მათ ციფრულ გარემოში დამოუკიდებელი, უსაფრთხო და მდგრადი ფინანსური გადაწყვეტილებების მიღებაში.</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"> <li>• 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.</li> <li>• შეგიძლიათ აღწეროთ გრძელვადიანი პროექტი, რომლის პირველ აქტივობასაც 20.12.2026-მდე ჩატარებთ</li> </ul>
მიზნობრივი სეგმენტი <i>(მოსწავლეები, მშობლები, მასწავლებლები ან სხვ)</i>	პროექტის ძირითადი სამიზნე ჯგუფია დაწყებითი და საბაზო საფეხურის მოსწავლეები (I-VI კლასები), მათი მშობლები და სკოლის პედაგოგები.
ადგილი, ხანგრძლივობა, ჯერადობა	სსიპ ალ. ლილუაშვილის სახელობის ვანის მუნიციპალიტეტის სოფელ შუაგორას საჯარო სკოლის ბიბლიოთეკა; პროექტი არის გრძელვადიანი. პირველი ძირითადი აქტივობა (საინფორმაციო-სასწავლო შეხვედრა და ფინანსური კლუბის ჩამოყალიბება) ჩატარდება 2026 წლის ოქტომბერში. შემდგომში, „ფინედუს კლუბის“ ფარგლებში, შეხვედრები ჩატარდება ორ კვირაში ერთხელ, ხოლო პედაგოგებთან და მშობლებთან თვეში ერთხელ, სასწავლო წლის ბოლომდე.
ინდივიდუალურად განახორციელებთ თუ სხვა პირის ან ორგანიზაციის ჩართულობით <i>(თუ სხვაც ჩაერთვება, პერსონალური მონაცემების მითითების გარეშე), მოკლედ აღწერეთ რა დანიშნულებით/ფუნქციით ჩაერთვება</i>	პროექტს განვახორციელებ ინდივიდუალურად, როგორც მთავარი ორგანიზატორი (დაწყებითი კლასების პედაგოგი), თუმცა აქტიური პარტნიორობით სკოლის ბიბლიოთეკართან რომელიც დაგვეხმარება სივრცის მოწყობასა და რესურსების მართვაში. ასევე, პროექტის ფარგლებში გამოვთქვამთ მზაობას და სურვილს, მოვიწვიოთ საქართველოს ეროვნული ბანკის/„ფინედუს“ წარმომადგენელი მოსწავლეებთან და მშობლებთან საჯარო შეხვედრის ჩასატარებლად.
პროექტის/აქტივობის აღწერა <i>(რეკომენდებულია 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</i>	სკოლის ბიბლიოთეკის ბაზაზე ინოვაციური სივრცის — „ციფრული ფინანსური წიგნიერების ლაბორატორიის“ შექმნა. პროექტი არის გრძელვადიანი. რეგიონში მცხოვრები მოზარდები ადრეული ასაკიდანვე აქტიურად მოიხმარენ სმარტფონებს, ონლაინ თამაშებსა და სოციალურ ქსელებს, თუმცა მათ არ გააჩნიათ ფინანსური კიბერჰიგიენის უნარ-ჩვევები.

ფინანსურ განათლებას, რამდენი მონაწილე ჩაერთვება, პროექტი გრძელვადიანი თუ ერთჯერადი)

პროექტი მიზნად ისახავს მოსწავლეებში, და აგრეთვე, მათ მშობლებში ციფრული ფინანსური წიგნიერების ამაღლებასა და დაცვას ვირტუალური საფრთხეებისგან. პროექტში პირდაპირ ჩაერთვება დაწყებითი და საბაზო საფეხურის 25-30 მოსწავლე, მათი მშობლები და პედაგოგები.

❖ კავშირი ციფრულ განათლებასთან, კიბერუსაფრთხოებასა და ფინანსებთან

დღეს ფინანსური განათლება წარმოუდგენელია ციფრული წიგნიერების გარეშე, განსაკუთრებით ოჯახურ კონტექსტში. პროექტი ამ სფეროებს შორის კავშირს უნიკალური, თაობათაშორისი მიდგომით ააშენებს: ბავშვები ინტერნეტში ყოველდღიურად აწყდებიან ფარულ ფინანსურ რისკებს (ონლაინ თამაშები, საექვო ბმულები), ხოლო მშობლები, რომელთაც ხშირად მწირი ციფრული ცნობიერება აქვთ, ფლობენ ოჯახის რეალურ მატერიალურ რესურსებს (საბანკო ბარათები, დანაზოგები).

პროექტი ამ ორ ძალას აერთიანებს: მოსწავლე, რომელიც „ფინედუს“ მასალების დახმარებით თავად ხდება „კიბერდეტექტივი“, მშობლისთვის მასწავლებლის როლში გვევლინება. კიბერუსაფრთხოება აქ შემოდის არა როგორც მშრალი ტექნიკური წესების ერთობლიობა, არამედ როგორც ოჯახური ბიუჯეტის დაცვის უმთავრესი პრაქტიკული ინსტრუმენტი. მოსწავლე ტრენერები მშობლებსა და მასწავლებლებს ასწავლიან, რომ ციფრული ჰიგიენა პირდაპირ განსაზღვრავს მათი ფულის უსაფრთხოებას, რაც ხელს უწყობს ოჯახებში ერთობლივი, პასუხისმგებლიანი ფინანსური გადაწყვეტილებების მიღებას.

❖ შეხვედრების სტრუქტურა, თანმიმდევრობა და თემები

სასწავლო დაიყოფა 3 ძირითად თემატურ ბლოკად:

**ბლოკი 1: „ფული და გადარიცხვები ციფრულ გარემოში“ (მოსწავლეებისთვის)**

- საკონკურსო საკითხების ინტეგრირება:
  - ციფრული სერვისების გამოყენება და ელექტრონული ფული: ფულის ევოლუცია, ინტერნეტ-ბანკინგი, ელექტრონული საფულეები და მათი დანიშნულება.
  - ონლაინ შესყიდვა: როგორ ხდება უსაფრთხო შოპინგი ინტერნეტში და როგორ ავიცილოთ თავიდან გაუთვალისწინებელი ხარჯები.

- *ციფრული ხელშეკრულებები*: მარტივი და გასაგები ფორმით იმის ახსნა, თუ რას ნიშნავს ონლაინ პლატფორმებზე/თამაშებზე წესებისა და პირობების მონიშვნა (ე.წ. „ორმხრივი შეთანხმება“).

**ბლოკი 2: „უსაფრთხოება ციფრულ გარემოში“ (მოსწავლეებისთვის )**

- **საკონკურსო საკითხების ინტეგრირება:**
  - *პირადი ინფორმაცია და პაროლები*: ძლიერი პაროლების შექმნის ტექნიკა; რატომ არ შეიძლება პერსონალური და საბანკო მონაცემების ინტერნეტში გაზიარება.
  - *ინფორმაციის სანდოობა და ფინანსური თაღლითობა*: ფიშინგის, ყალბი გათამაშებებისა და საექვო ბმულების (ლინკების) ამოცნობა.
  - *უფლებები და პასუხისმგებლობები*: მოზარდის პასუხისმგებლობა ციფრულ სივრცეში საკუთარი ქცევისა და ოჯახის ფინანსური უსაფრთხოების მიმართ.

**ბლოკი 3: „ოჯახური კიბერ-აკადემია“ (შებრუნებული სესია მშობლებისა და მასწავლებლებისთვის)**

- **საკონკურსო საკითხების ინტეგრირება**: ამ შეხვედრას თავად მოსწავლეები გაუძღვებიან და უფროსებს „ფინედუს“ მასალებზე დაყრდნობით აუხსნიან შემდეგ საკითხებს:
  - *პირადი ფინანსების მართვის ციფრული სერვისები და დანაზოგების დისტანციური მართვა*: როგორ გამოიყენონ მობილბანკი და აპლიკაციები ოჯახის ბიუჯეტის კონტროლისთვის, კომუნალურების გადასახდელად და თანხის ციფრულად დასაზოგად.
  - *სესხება დისტანციურად*: პასუხისმგებლიანი სესხების პრინციპები — ონლაინ სესხების რისკები და ფარული ხარჯების გააზრება (რაც ძალიან აქტუალურია უფროსი თაობისთვის).
  - *ინვესტირება ელექტრონული პლატფორმების გამოყენებით*: ზოგადი, საინფორმაციო მიმოხილვა თანამედროვე ციფრული საინვესტიციო ინსტრუმენტების შესახებ.

❖ გამოყენებული მეთოდები

მშრალი, აკადემიური ლექციების ნაცვლად, პროექტი სრულად დაეფუძნება არაფორმალური განათლების, კეთებით სწავლებისა და თაობათაშორისი თანამშრომლობის მეთოდოლოგიას. კონკრეტულად გამოყენებული იქნება შემდეგი მეთოდები:

1. **„შებრუნებული საკლასო ოთახი“ და ინტერაქციული სიმულაციები:** „ფინედუს“ ვებ-გვერდზე არსებული საგანმანათლებლო თამაშებისა და ქვიზების გამოყენებით, მოსწავლეები თავად გაუძღვებიან პრაქტიკულ პროცესს. ისინი მშობლებსა და მასწავლებლებს დაეხმარებიან ციფრული ტესტების გავლისა და ფინანსური კალკულატორების/აპლიკაციების სწორად გამოყენების სწავლაში.
2. **როლური თამაშები და ერთობლივი ქეისების ანალიზი:** მოეწყობა სიტუაციური თამაშები, მაგალითად: „ოჯახური კიბერდეტექტივი“. მოსწავლეები მშობლებთან ერთად განიხილავენ რეალურ ცხოვრებისეულ მაგალითებს. მშობლები და შვილები ერთად ისწავლიან საფრთხის იდენტიფიცირებას და უსაფრთხო რეაგირებას.
3. **თაობათაშორისი განათლება:** კლუბის წევრი მოსწავლეები მოგვევლინებიან პერსონალურ კონსულტანტებად და მცირე ჯგუფებში მშობლებს მარტივი, გასაგები ენით აუხსნიან ციფრულ ტერმინებს, რაც მოხსნის უფროსი თაობისთვის დამახასიათებელ ტექნოლოგიურ ბარიერს.
4. **კრეატიული ერთობლივი ვორქშოპი:** მოსწავლეები, მშობლები და პედაგოგები ერთად იმუშავებენ და შექმნიან პრაქტიკულ დოკუმენტს — „ფინანსური კიბერუსაფრთხოების ოქროს წესების მემორანდუმს“. ეს იქნება ვიზუალური პოსტერი/გზამკვლევი, რომელიც საზეიმოდ განთავსდება სკოლის ბიბლიოთეკის „ფინედუს კუთხეში“.



<p><b>პროექტის/აქტივობის მოსალოდნელი შედეგი</b> <i>(მიუთითეთ, როგორ გაზომავთ პროექტის განხორციელების შედეგს ან რითი შეფასებთ პროექტის წარმატებას)</i></p>	<p>პროექტის წარმატება და განხორციელების შედეგები შეფასდება მარტივი, რეალისტური და პრაქტიკული ინდიკატორებით, რომლებიც უშუალოდ ჩვენი სკოლის გარემოზეა მორგებული:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>რაოდენობრივი მაჩვენებლები:</b><ul style="list-style-type: none"><li>○ კლუბის მუშაობაში სტაბილურად ჩაერთვება დაწყებითი და საბაზო საფეხურის მინიმუმ 25 მოსწავლე.</li><li>○ „შებრუნებულ სესიებს“ (სადაც ბავშვები ტრენერები იქნებიან) დაესწრება მინიმუმ 15-20 მშობელი და სკოლის პედაგოგები.</li><li>○ სკოლის ბიბლიოთეკაში ფიზიკურად მოეწეობა და მუდმივად იფუნქციონირებს „ფინედუს კუთხე“.</li></ul></li><li>• <b>ცოდნის დონის ამაღლება მოსწავლეებში და მშობელთა ციფრული, ფინანსური ცნობიერების გაზრდა.</b><ul style="list-style-type: none"><li>○ პროექტის დასაწყისში და დასასრულს მოსწავლეებსა და მშობლებთან ჩატარდება ძალიან მარტივი, ანონიმური, 5-კითხვამდე მოცულობის კითხვარი (ტესტირება). შედეგების შედარებით თვალსაჩინო გახდება სამიზნე სეგმენტის პროგრესი შემდეგ საკითხებში:<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>ფული და გადარიცხვები ციფრულ გარემოში:</b> ელექტრონული ფულისა და ციფრული სერვისების სწორად გამოყენება, უსაფრთხო ონლაინ შესყიდვები და ციფრული ხელშეკრულებების (წესებისა და პირობების) ძირითადი არსი.</li><li>▪ <b>უსაფრთხოება ციფრულ გარემოში:</b> ფინანსური თაღლითობისა და ფიშინგის ამოცნობა, პირადი ინფორმაციისა და პაროლების დაცვა, ასევე ციფრულ სივრცეში საკუთარი უფლებებისა და პასუხისმგებლობების გააზრება.</li><li>▪ <b>ფინანსების დისტანციური მართვა (განსაკუთრებით მშობლებისთვის):</b> პირადი ფინანსებისა და დანაზოგების დისტანციური მართვის სერვისების გაცნობა, დისტანციური სესხების რისკების შეფასება და ელექტრონული საინვესტიციო პლატფორმების შესახებ პირველადი ცნობიერების ამაღლება.</li></ul></li></ul></li><li>• <b>მოსწავლეთა უნარების განვითარება და პრაქტიკული შედეგი:</b><ul style="list-style-type: none"><li>○ <b>პიროვნული და ლიდერული უნარები:</b> ტრენერის როლის მორგებითა და სესიების დამოუკიდებლად გაძღოლით, კლუბის წევრ მოსწავლეებს განუვითარდებათ კრიტიკული აზროვნების, გუნდური მუშაობის, პრეზენტაციისა და საჯარო გამოსვლის უმნიშვნელოვანესი უნარ-ჩვევები.</li></ul></li></ul>
---	--



	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ მოსწავლეებისა და მშობლების ერთობლივი მუშაობით შეიქმნება, დაიბეჭდება „ფინანსური კიბერუსაფრთხოების ოქროს წესების მემორანდუმი“.</li> <li>• <b>გრძელვადიანი ეფექტი სკოლისთვის:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ბიბლიოთეკაში „ფინედუს კუთხის“ არსებობა სკოლას დაუტოვებს მუდმივ რესურსს, რათა მომავალ სასწავლო წლებშიც, სხვადასხვა საგნის (მაგ. „მე და საზოგადოება“, „მოქალაქეობა“, „ისტ“) ფარგლებში, მასწავლებლებმა ეფექტიანად გამოიყენონ ეს მასალები ფინანსური წიგნიერების ინტეგრირებისთვის.</li> </ul> </li> </ul>
<p>დაახლოებით როდის გეგმავთ პროექტის ორგანიზებას/გრძელვადიანი პროექტის შემთხვევაში - დაწყებას</p>	<p>პროექტის მოსამზადებელ ეტაპს (სივრცის მოწყობა, რესურსების ორგანიზება, აქტივობების გაწერა) დავიწყებთ ახალი სასწავლო წლის დადგომისთანავე, ხოლო უშუალოდ პირველ აქტივობასა და კლუბის ოფიციალურ გახსნას დაიგეგმება <b>2026 წლის ოქტომბრის თვეში.</b></p>