



**ინფორმაცია კონკურსანტის შესახებ**

სკოლის/ბიბლიოთეკის დასახელება	კონკურსანტის სახელი, გვარი, პოზიცია
სსიპ გორის მუნიციპალიტეტის სოფელ ბერშუეთის საჯარო სკოლა	თეა ხუროშვილი - კომპიუტერული ტექნოლოგიების 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 საოკუპაციო ხაზთან ახლოს მდებარეობს, სადაც მოსწავლეებსა და ადგილობრივ თემს ძალიან შეზღუდული წვდომა აქვთ თანამედროვე საგანმანათლებლო და კულტურულ სივრცეებზე. სკოლის ბიბლიოთეკა, რომელიც სოფელში ერთადერთი კულტურული კერაა, ძირითადად ძველი მხატვრული ლიტერატურით არის დაკომპლექტებული. აქ მწვავედ იგრძნობდა ისეთი პრაქტიკული და გამოყენებითი რესურსების ნაკლებობა, რომლებიც ბავშვებს თანამედროვე ცხოვრებისეულ გამოწვევებთან გამკლავებაში დაეხმარება. „ფინედუს“ კუთხის დამატება საშუალებას მოგვცემს, ძველი, ტრადიციული სამკითხველო ოთახი ვაქციოთ დინამიკურ, ფუნქციურ და ინტერაქტიულ საგანმანათლებლო ცენტრად.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ დღეს, როდესაც ყოველდღიური ცხოვრება სრულად ციფრულ სივრცეში გადადის, მოსწავლეები ძალიან ადრეული ასაკიდანვე ხდებიან ონლაინ-სამყაროს ნაწილი. თუმცა, მხოლოდ გაჯეტების ფლობა არ ნიშნავს, რომ მათ იციან, როგორ მართონ ციფრული ფინანსები ან როგორ დაიცვან თავი ონლაინ-საფრთხეებისგან. ბიბლიოთეკაში ამ კუთხის გახსნა სასიცოცხლოდ მნიშვნელოვანია, რათა ბავშვებმა ადრეული ასაკიდანვე მიიღონ სწორი ორიენტირი: ისწავლონ ფულის გონივრული მართვა, ონლაინ-შოპინგის უსაფრთხოების წესები და გააცნობიერონ ციფრული ეკონომიკის პრინციპები, რაც მათ დამოუკიდებელ და პასუხისმგებლიან მოქალაქეებად ჩამოაყალიბებს.</li> <li>➤ როგორც კომპიუტერული ტექნოლოგიების პედაგოგი, ეროვნული სასწავლო გეგმით გათვალისწინებულ არაერთ საკითხს (ინფორმაციული უსაფრთხოება, ელექტრონული</li> </ul>
--	--



	<p>სერვისები, მონაცემთა დამუშავება) ხშირად ვასწავლი მშრალად, რადგან გვაკლია თვალსაჩინოებები და თამაშები. „ფინედუს“ ლიტერატურა, კომიქსები და სამაგიდო თამაშები იქნება იდეალური დამხმარე ინსტრუმენტი, რათა ტექნოლოგიების გაკვეთილები რეალურ ცხოვრებას დავუკავშიროთ. ეს კუთხე საგაკვეთილო პროცესს ბევრად უფრო სახალისოს, ინტერაქტიულსა და პრაქტიკულზე ორიენტირებულს გახდის როგორც ჩემთვის, ისე სხვა საგნის პედაგოგებისთვისაც.</p>
--	--

**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"> <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 ჩაატარებთ</li> </ul>
-------------------------------------	---



<p>მიზნობრივი სეგმენტი (მოსწავლეები, მშობლები, მასწავლებლები ან სხვ)</p>	<p>მიზნობრივი სეგმენტი (მოსწავლეები, მშობლები, მასწავლებლები და სხვ):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>მოსწავლეები:</b> III-დან XI კლასის ჩათვლით მოსწავლეები (განსაკუთრებული აქცენტი საბაზო და საშუალო საფეხურზე).</li> <li>• <b>პედაგოგები:</b> კომპიუტერული ტექნოლოგიების, მათემატიკისა და სამოქალაქო განათლების მასწავლებლები.</li> <li>• <b>მშობლები და თემი:</b> სოფლის მოსახლეობა, რომელიც აქტიურად იყენებს ინტერნეტ-ბანკინგსა და ციფრულ სერვისებს.</li> </ul>
<p>ადგილი, ხანგრძლივობა, ჯერადობა</p>	<p>აქტივობები განხორციელდება ბერშუეთის საჯარო სკოლის ბიბლიოთეკასა და კომპიუტერულ ლაბორატორიაში. პროექტის ფარგლებში ჩამოყალიბდება კლუბი „ციფრული ფინანსური მეგზური“, რომელიც იფუნქციონირებს მუდმივად, თვეში ორჯერადი შეხვედრების გრაფიკით (შეხვედრის ხანგრძლივობა 60-90 წუთი). პროექტის პირველი სასტარტო აქტივობა ჩატარდება 2026 წლის ოქტომბერ-ნოემბერში და კლუბური მუშაობა გაგრძელდება მთელი სასწავლო წლის განმავლობაში.</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 განხორციელებისას მდგრადობისა და მასშტაბურობისთვის ვითანამშრომლებთ <b>AI გლობალური განათლების ასოციაციასთან</b>. მათი წარმომადგენლები და მოწვეული IT-სპეციალისტები მოსწავლეებისთვის ჩაატარებენ ვორქშოპებსა და პრაქტიკულ სიმულაციებს თემაზე: „როგორ ამოვიცნოთ ფიზიკა და ონლაინ თაღლითობა“. გარდა ამისა, სკოლის სამოქალაქო განათლების პედაგოგი დაგვეხმარება უფროსკლასელებთან მომხმარებელთა უფლებების დაცვის თემატიკის დამუშავებაში.</p>

პროექტის/აქტივობის აღწერა (რეკომენდირებულია 500-მდე სიტყვა) (მიუთითეთ ყველა რელევანტური ინფორმაცია პროექტის იდეის შესაბამისად: რაში მდგომარეობს იდეა, როგორ უკავშირდება იგი ციფრულ განათლებასა ან/და კიბერუსაფრთხოებას, როგორ წარიმართება 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:** „კოდი, ფული და უსაფრთხოება: ციფრული წიგნიერება საოკუპაციო ხაზის მიმდებარე სოფელში“

პროექტი მიზნად ისახავს მოსწავლეებში ციფრული ფინანსური უნარების განვითარებასა და კიბერჰიგიენის წესების დამკვიდრებას. სკოლის ბიბლიოთეკაში „ფინედუს“ მასალების მიღებისთანავე მოეწყობა კუთხის პრეზენტაცია და ჩამოყალიბდება მოსწავლეთა სამუშაო ჯგუფები.

**ძირითადი თემატური მოდულები და მეთოდოლოგია შეხვედრებისას:**

1. **ნაღდი ფულიდან ელექტრონულ საფულემდე:** განვიხილავთ ფულის ევოლუციას. „ფინედუს“ სამაგიდო თამაშების („ქართული ფული“, „ფულის ისტორია“) გამოყენებით ბავშვები გაეცნობიან ეროვნული ვალუტის ისტორიას, ხოლო ინტერაქტიული პრეზენტაციით გადავალთ ციფრულ ფულსა და პლასტიკურ ბარათებზე.
2. **ელექტრონული ბანკინგი და ბიუჯეტის ციფრული მართვა:** „ფინედუს“ კომიქსის („ბიუჯეტირება და დაზოგვა“) გარჩევის შემდეგ, მოსწავლეები ექსელში (MS Excel) ან სპეციალურ მობილურ აპლიკაციებში ისწავლიან პირადი და ოჯახის ყოველთვიური ბიუჯეტის დაგეგმვას, ხარჯების კატეგორიზაციასა და დაზოგვის ციფრული ხელსაწყოების გამოყენებას.
3. **კიბერუსაფრთხოება და ფინანსური თაღლითობა:** კომიქსის – „ფინანსების მცველები“ წაკითხვისა და გაანალიზების შემდეგ, მოვაწყობთ პრაქტიკულ ვორქშოპს. ბავშვები ისწავლიან რთული პაროლების შექმნას, ორფაქტორიანი ავთენტიფიკაციის ჩართვას და რეალურ ქეისებზე დაყრდნობით გაარჩევენ, როგორ არ გახდნენ ფიშინგის, ყალბი ონლაინ-გათამაშებებისა თუ მავნე ბმულების მსხვერპლი.
4. **ონლაინ-მყიდველის მეგზური:** მოსწავლეები შეისწავლიან ინტერნეტ-მაღაზიების სანდოობის შემოწმების წესებს (HTTPS პროტოკოლი, მომხმარებელთა შეფასებები, უსაფრთხო გადახდის სისტემები).

	<p><b>დაგეგმილი სპეციალური აქტივობები:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>„უფროსი თაობის ციფრული გიდები“:</b> უფროსკლასელები ბიბლიოთეკის სივრცეში მოაწყობენ საინფორმაციო შეხვედრას მშობლებისა და ბებია-ბაბუებისთვის, სადაც მათ აუხსნიან, როგორ გამოიყენონ კომუნალური გადახდების აპლიკაციები უსაფრთხოდ და როგორ დაიცვან თავიანთი საბანკო მონაცემები ტელეფონით თაღლითობისგან.</li> <li>• <b>კიბერ-ვიქტორინა და თამაშების მართონი:</b> „ფინედუს“ სამაგიდო თამაშების („ფინანსური სისტემის გზამკვლევი“, „გამოიცანი სიტყვა“) ბაზაზე მოეწყობა შიდასასკოლო ჩემპიონატი.</li> <li>• <b>ციფრული პოსტერების კონკურსი:</b> მოსწავლეები Canva-ს პროგრამაში შექმნიან საინფორმაციო ფლაერებს კიბერუსაფრთხოების ოქროს წესებზე, რომლებსაც დავბეჭდავთ და გამოვაკრავთ ბიბლიოთეკაში.</li> </ul>
<p><b>პროექტის/აქტივობის მოსალოდნელი შედეგი</b>  <i>(მიუთითეთ, როგორ გაზომავთ პროექტის განხორციელების შედეგს ან რითი შეაფასებთ პროექტის წარმატებას)</i></p>	<p>პროექტის ეფექტურობის შესაფასებლად გამოვიყენებთ რამდენიმე კონკრეტულ ინდიკატორს. პირველ რიგში, კლუბის წევრებისთვის პროექტის დაწყებამდე და დასრულების შემდეგ ჩავატარებთ ანონიმურ ციფრულ ტესტირებას (Google Forms-ის მეშვეობით), რათა რეალურად დავინახოთ ცოდნის დონის ზრდა ციფრული ფინანსებისა და კიბერუსაფრთხოების საკითხებში. პრაქტიკულ ჭრილში წარმატების საზომი იქნება მოსწავლეების მიერ შექმნილი ციფრული ბიუჯეტის შაბლონები და საინფორმაციო პოსტერები. ბიბლიოთეკაში იწარმოებს სპეციალური ჟურნალი, სადაც აღირიცხება მასალების, წიგნებისა და სამაგიდო თამაშების გამოყენების სიხშირე, რაც გვაჩვენებს, თუ რამდენად ცოცხალი და მდგრადია ჩვენ მიერ შექმნილი კუთხე.</p>



<p>დაახლოებით როდის გეგმავთ პროექტის ორგანიზებას/გრძელვადიანი პროექტის შემთხვევაში - დაწყებას</p>	<p>პროექტის დაწყებას ვგეგმავთ ახალი სასწავლო წლის დასაწყისშივე, სექტემბრიდან. კლუბი „ციფრული ფინანსური მეგზური“ მუშაობას სექტემბრის ბოლოდან შეუდგება და გასტანს მთელი სასწავლო წლის მანძილზე. ამის პარალელურად, 2026 წლის 20 დეკემბრამდე და მის შემდგომ პერიოდშიც, ეტაპობრივად ჩატარდება ყველა დაგეგმილი ერთჯერადი ღონისძიება, საინფორმაციო შეხვედრა, კიბერ-ვიქტორინა თუ თამაშების საღამო.</p>
---	--