



**ინფორმაცია კონკურსანტის შესახებ**

სკოლის/ბიბლიოთეკის დასახელება	კონკურსანტის სახელი, გვარი, პოზიცია
სსიპ ქუთაისის N30 საჯარო სკოლა	თამარი ასათიანი-ქართული ენისა და ლიტერატურის მასწავლებელი

**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?

“ფულის გლობალური კვირეულის” ფარგლებში კლასში მოწვეული მყავდა “ფინედუს” წარმომადგენელი. შეხვედრის შემდეგ ძალიან გამახარა ბავშვების დაინტერესებამ ფინანსური განათლებისადმი. ვუყურებდი, როგორ უჩვენებდნენ ერთმანეთს საჩუქრად მიღებულ კომიქსებს, როგორი ინტერესით ათვალიერებდნენ მათ. ჩემთვის, როგორც ლიტერატურის მასწავლებლისთვის, უდიდესი გამოწვევაა ახალი თაობის წიგნით დაინტერესება, სწორედ ამიტომ ყოველთვის ვემბ ისეთ ადაპტირებულ და თანამედროვე ტექსტებს, რომლებიც აქტუალურ და თანამედროვე თემატიკას მოიცავს. აღნიშნული კომიქსების ნახვის შემდეგ, გამიჩნდა სურვილი, სხვა კლასებისთვისაც გამეზიარებინა ისინი და გამომეყენებინა საგნობრივი აქტივობებისთვის.

აღნიშნული პროექტი მამლევს შანსს, ეს ლიტერატურა ჩემი სხვა მოსწავლეებისთვისაც ხელმისაწვდომი გახადოს.

- ვფიქრობ, თანამედროვე სკოლის ბიბლიოთეკა აღარ უნდა იყოს მხოლოდ წიგნების საცავი, ის უნდა გახდეს „მომავლის ლაბორატორია“. „ფინედუს“ კუთხის დამატება არის საშუალება, ბიბლიოთეკას შევძინოთ თანამედროვე, ფერადი და ინტერაქციული შინაარსი. ეს კუთხე იქნება ადგილი, სადაც მოსწავლეები არა მხოლოდ წიგნებს ინათხოვრებენ, არამედ შეიკრიბებიან ცხარე დისკუსიებისთვის, ითამაშებენ შემეცნებით თამაშებს, იპოვიან პასუხებს მათთვის აქტუალურ კითხვებზე და ისწავლიან რესურსებისა და შესაძლებლობების სწორად მართვას. დღევანდელი მოსწავლეებისთვის ვიზუალური და პრაქტიკული სტიმულირება სასიცოცხლოდ მნიშვნელოვანია. „ფინედუს“ კუთხის გახსნა ნიშნავს ბიბლიოთეკის ესთეტიკურ და ფუნქციურ განახლებას. ეს მნიშვნელოვანია, რათა მოსწავლემ იგრძნოს, რომ სკოლა ფეხდაფეხ მიჰყვება დროს.



	<p>როდესაც ბავშვი ხედავს მისთვის საინტერესო, თანამედროვე დიზაინით შექმნილ რესურსებს ციფრულ უსაფრთხოებასა თუ ფინანსებზე, მას უჩნდება კუთვნილების განცდა და ინტერესი, რაც საბოლოოდ კითხვისა და ზოგადი შემეცნების სიყვარულზეც აისახება.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• „ფინედუს“ კუთხე ბიბლიოთეკას გარდაქმნის „მესამე სივრცედ“- ადგილად სახლსა და საკლასო ოთახს შორის, სადაც სწავლა სიამოვნებაა. გაიზრდება მოსწავლეების წვდომა თანამედროვე, აქტუალური თემატიკის ამსახველ ლიტერატურაზე, რომელიც მათთვის ძალიან მნიშვნელოვანი და, ამასთანავე, საინტერესოცაა. გარდა ლიტერატურისა, მნიშვნელოვანია ის თანამედროვე რესურსები (ვიდეოები, სამაგიდო თამაშები და ა.შ.), რომლებიც ახალ თაობას სკოლისა და განათლებისადმი პოზიტიურად განაწყობს და სწავლის პროცესს უფრო სახალისო და საინტერესო გამოცდილებად აქცევს.</li> </ul>
--	---

**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><b>მიზნობრივი სეგმენტი</b> (მოსწავლეები, მშობლები, მასწავლებლები ან სხვ)</p>	<p><b>მოსწავლეები (პირველადი სამიზნე ჯგუფი):</b> პროექტის მთავარი ბენეფიციარები და შემოქმედები. ისინი იკვლევენ „ფინედუს“ მასალებს, წერენ ზღაპრებს, მუშაობენ ციფრულ პლატფორმებზე და ავითარებენ თანატოლთა განათლების პრინციპს.</p> <p><b>მშობლები (მეორადი სამიზნე ჯგუფი):</b> ბავშვის ფინანსური ქცევის პირველი მოდელირება ოჯახში ხდება. მშობლების ჩართვით პროექტი სკოლის კედლებს სცილდება. ისინი ეხმარებიან შვილებს რეალური ეკონომიკური ქეისების მოფიქრებაში (როგორც მენტორები) და, ამავდროულად, თავადაც იმალებენ ცნობიერებას ციფრულ საფრთხეებზე, „ფიშინგსა“ და ონლაინ-უსაფრთხოებაზე, რაც უფროსი თაობისთვისაც უდიდესი გამოწვევაა.</p> <p><b>მასწავლებლები (პარტნიორი სამიზნე ჯგუფი):</b> კოლეგების ჩართულობა უზრუნველყოფს პროექტის ინტერდისციპლინურობას (მაგალითად, სამოქალაქო განათლებისა და ხელოვნების პედაგოგები). ისინი ითვისებენ „ფინედუს“ რესურსებს და სწავლობენ მათ ინტეგრირებას საკუთარ პრაქტიკაში, რაც პროექტს გრძელვადიან ეფექტს სძენს.</p>
<p><b>ადგილი, ხანგრძლივობა, ჯერადობა</b></p>	<p>სსიპ ქუთაისის 30-ე საჯარო სკოლის სხვადასხვა სივრცე; პროექტი არის გრძელვადიანი; აქტიური ფაზა მოიცავს ორთვიან შემოქმედებით ციკლს (შეხვედრები თვეში ორჯერ).</p>
<p><b>ინდივიდუალურად განახორციელებთ თუ სხვა პირის ან ორგანიზაციის ჩართულობით</b> (თუ სხვაც ჩაერთვება, პერსონალური მონაცემების მითითების გარეშე), მოკლედ აღწერეთ რა დანიშნულებით/ფუნქციით ჩაერთვება</p>	<p>პროექტი ხორციელდება ინდივიდუალური ინიციატივით, თუმცა ფართო სასკოლო და სათემო კოლაბორაციით. პროცესში მენტორების სტატუსით ჩაერთვებიან:</p> <p><b>სამოქალაქო განათლების მასწავლებლები:</b> თემების სამართლებრივი და ეთიკური ჩარჩოს განსაზღვრისთვის (მომხმარებელთა უფლებები, პასუხისმგებლობა).</p> <p><b>ხელოვნების პედაგოგი:</b> რომელიც დაეხმარება მოსწავლეებს ნამუშევრების ვიზუალიზაციასა და ილუსტრირებაში.</p> <p><b>სხვადასხვა პროფესიის მშობლები:</b> (საბანკო-ფინანსური სექტორის, მედიცინის, ხელოვნებისა თუ მცირე ბიზნესის წარმომადგენლები), რომლებიც რეალური ცხოვრებისეული ქეისების გაზიარებით დაეხმარებიან მოსწავლეებს პერსონაჟების ეკონომიკური ქცევის მოდელირებაში.</p> <p><b>„ფინედუს“ ექსპერტები:</b> მეთოდოლოგიური მხარდაჭერისა და ციფრული რესურსების მოწოდების მიზნით.</p>



**პროექტის/აქტივობის აღწერა**  
**(რეკომენდირებულია 500-მდე სიტყვა)**  
*(მოუთხოვეთ 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 ფინანსურ განათლებას, რამდენი მონაწილე ჩაერთვება, პროექტი გრძელვადიანი თუ ერთჯერადი)*

პროექტი „ფინანსური ზღაპრები: შემოქმედებითი მართონი მედიაწიგნიერებისა და ციფრული უსაფრთხოებისთვის“ წარმოადგენს ინოვაციურ, ინტერდისციპლინურ ინიციატივას, რომელიც მიზნად ისახავს ტრადიციული ბიბლიოთეკის სივრცის ტრანსფორმაციას ცოცხალ, შემოქმედებით ლაბორატორიად. პროექტის ფუნდამენტური იდეა ეფუძნება ნარატიული სწავლებისა (Storytelling) და გეიმიფიკაციის (Gamification) მეთოდოლოგიას, სადაც ქართული ენა და ლიტერატურა, მედიაწიგნიერება და ფინანსური განათლება ორგანულად ერწყმის ერთმანეთს.

მშრალი, თეორიული ეკონომიკური ტერმინების ნაცვლად, მოსწავლეებს ვთავაზობთ რთული ფინანსური და ციფრული გამოწვევების მხატვრულ, ემოციურ ენაზე გადათარგმნას, რაც ბიბლიოთეკას სკოლის ყველაზე მიმზიდველ, ესთეტიკურად განახლებულ და მაგნიტურ წერტილად აქცევს.

პროექტის შინაარსობრივი ხაზი პირდაპირ პასუხობს 21-ე საუკუნის უმთავრეს გამოწვევებს ციფრულ განათლებასა და კიბერუსაფრთხოებასთან დაკავშირებით. შემოქმედებითი პროცესის დროს, მოსწავლეები სიღრმისეულად გააანალიზებენ ისეთ აქტუალურ საკითხებს, როგორცაა ფულის გონივრული მართვა, დანაზოგის გრძელვადიანი მნიშვნელობა, იმპულსური ონლაინ-მოხმარება, რეკლამის მანიპულაციური გავლენა და, რაც მთავარია, ციფრული საფრთხეები: ფიშინგი, ონლაინ-თაღლითობა და პერსონალური მონაცემების დაცვა.

მოსწავლეები გამოიყენებენ კლასიკურ ლიტერატურულ ალეგორიებსა და ჟანრობრივ ფორმებს (ზღაპარი, იგავი, მცირე მოთხრობა) და მათ თანამედროვე ციფრულ კონტექსტში გადაიტანენ. მაგალითად, ტრადიციული „მგლისა და კრავის“ მოტივი მათ ნამუშევრებში გარდაიქმნება დახვეწილი კიბერ-თაღლითისა და გულუბრყვილო ონლაინ-მოხმარებლის ინტერაქციად, რითაც მარტივად და დასამახსოვრებლად გამოიხატება ციფრული ჰიგიენის უმნიშვნელოვანესი წესები.

მართონის სტრუქტურა სამი ძირითადი, ლოგიკურად გადაბმული ფაზისგან შედგება. პირველ, საინფორმაციო-შემეცნებით ფაზაში, ბიბლიოთეკაში არსებული „ფინედუს“ მრავალფეროვანი მასალების ბაზაზე, მოეწყობა ინტერაქციული ვორქშოპები, შემთხვევების ანალიზი და როლური თამაშები. აქ მოსწავლეები მოირგებენ კიბერდეტექტივებისა და ეკონომიკური ექსპერტების როლებს, რათა ზუსტად ამოიცნონ ფინანსური პირამიდები და თაღლითური სქემები.

მეორე, შემოქმედებით ფაზაში, ბიბლიოთეკა გადაიქცევა „შემოქმედებით ინკუბატორად“, სადაც სხვადასხვა ასაკის მოსწავლეები ერთმანეთს გაუზიარებენ იდეებს და განვითარდება თანატოლთა განათლების პრინციპი. უფროსკლასელები უმცროსებს დაეხმარებიან პერსონაჟების ეკონომიკური

	<p>არჩევანის (ინვესტიცია, დანაზოგი, რისკის მართვა) ლოგიკურად აგებაში, ხოლო მე, როგორც ლიტერატორი, უზრუნველვყოფ ტექსტების სტილისტურ და ენობრივ გამართულობას.</p> <p>მესამე, ტექნოლოგიურ ფაზაში, პროცესი სრულად ციფრულდება: მოსწავლეები თანამედროვე გრაფიკული პლატფორმების (მაგალითად, Canva) გამოყენებით, ხელოვნების პედაგოგთან ერთად, თავადვე შეეცდებიან საკუთარი წიგნების ილუსტრირებას, დიზაინსა და რეკლამას.</p> <p>პროექტის უნიკალურობა და ძალა მის ფართო სათემო კოლაბორაციაშია. სასკოლო საზოგადოების გაძლიერების მიზნით, სახელოსნოებში აქტიურად ჩაერთვებიან სამოქალაქო განათლების მასწავლებლები (სამართლებრივი და მომხმარებლის უფლებების ასპექტების დასაზუსტებლად) და სხვადასხვა პროფესიის მშობლები (საბანკო, სამედიცინო, სახელოვნებო თუ სამეწარმეო სფეროდან). მშობლების მიერ გაზიარებული რეალური ცხოვრებისეული ისტორიები მოსწავლეებს დაეხმარება, შექმნან პრაქტიკულ გამოცდილებაზე დაფუძნებული, სიცოცხლისუნარიანი სიუჟეტები. საბოლოო ჯამში, ბიბლიოთეკაში შეიქმნება მუდმივმოქმედი, თვალწარმტაცი „ფინანსური ზღაპრების კუთხე“, სადაც ფიზიკურად გამოიფინება ილუსტრირებული ნამუშევრები, ხოლო ციფრულ სივრცეში გავრცელდება მოსწავლეთა მიერ შექმნილი ელექტრონული წიგნი (E-book). ეს უზრუნველყოფს პროექტის მდგრადობას, ბიბლიოთეკის მკითხველთა ნაკადის მკვეთრ ზრდას და ფინანსური წიგნიერების პოპულარიზაციას.</p>
<p><b>პროექტის/აქტივობის მოსალოდნელი შედეგი</b>  <i>(მიუთითეთ, როგორ გაზომავთ პროექტის განხორციელების შედეგს ან რითი შეაფასებთ პროექტის წარმატებას)</i></p>	<p>პროექტის მოსალოდნელი შედეგებია:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>ინოვაციური საგანმანათლებლო პროდუქტი:</b> მოსწავლეთა ავტორობით შექმნილი ილუსტრირებული „ფინანსური და ციფრული ზღაპრების ელექტრონული კრებული“ (E-book), რომელიც აიტვირთება სკოლის რესურსების ბანკში.</li> <li><b>ბიბლიოთეკის მიმზიდველობის ზრდა:</b> ბიბლიოთეკაში მუდმივმოქმედი, მოსწავლეთა მიერ გაფორმებული „ფინანსური ზღაპრების კუთხის“ მოწყობა, რაც სივრცეს შესძენს ესთეტიკურ სიახლეს და გაზრდის მკითხველთა ინტერესს.</li> </ol> <p>პროექტის ეფექტიანობა შეფასდება წინასწარი და შემდგომი ციფრული კითხვარებით, შემოქმედებითი კონკურსის ჟიურის შეფასებებით, ასევე საჯარო კითხვისა და პრეზენტაციის დღეებში მოსწავლეთა და მშობელთა ჩართულობის ანალიზით.</p>

# „ფინედუს კუთხე ბიბლიოთეკაში“ - საკონკურსო განაცხადი



<p>დაახლოებით როდის გეგმავთ პროექტის ორგანიზებას/გრძელებადიანი პროექტის შემთხვევაში - დაწყებას</p>	<p>საორგანიზაციო და საინფორმაციო შეხვედრები დაიწყება 2026 წლის 15 ოქტომბრიდან.</p> <p>პირველი მსხვილი პრაქტიკული აქტივობა (შემოქმედებითი სახელოსნო) და პროექტის ოფიციალური დასაწყისი იგეგმება- 2026 წლის 5-10 ნოემბერს, ხოლო ელექტრონული წიგნის პრეზენტაცია და კუთხის მოწყობა დაიგეგმება 2027 წლის გაზაფხულზე.</p>
--	--