



ინფორმაცია კონკურსანტის შესახებ

სკოლის/ბიბლიოთეკის დასახელება	კონკურსანტის სახელი, გვარი, პოზიცია
სსიპ-ხულოს მუნიციპალიტეტის სოფელ ტუნაძეების საჯარო სკოლა	ნესტან ღორჯომელაძე მასწავლებელი

„ფინედუს კუთხე ბიბლიოთეკაში“ - საკონკურსო განაცხადი

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?

ჩვენი სკოლა მდებარეობს მაღალმთიან აჭარაში, ხულოს მუნიციპალიტეტში, სადაც თანამედროვე საგანმანათლებლო რესურსებზე ხელმისაწვდომობა შედარებით შეზღუდულია. ასეთ პირობებში განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია ისეთი სივრცის შექმნა, რომელიც მოსწავლეებს მისცემს პრაქტიკულ, რეალურ ცხოვრებასთან დაკავშირებულ ცოდნას.

დღევანდელ სამყაროში თინანსური განათლება აღარ არის დამატებითი უნარი – ის არის აუცილებელი კომპეტენცია. მოსწავლეებს ყოველდღიურად უწევთ შეხება ციფრულ თინანსურ გარემოსთან: ონლაინ გადახდები, მობილური აპლიკაციები, თანხის გადარიცხვები. თუმცა ხშირ შემთხვევაში ისინი არ ფლობენ საკმარის ცოდნას, როგორ მართონ საკუთარი თინანსები სწორად, როგორ მიიღონ გონივრული გადაწყვეტილებები და როგორ დაიცვან თავი თინანსური რისკებისგან.

მაღალმთიან რეგიონში ეს პრობლემა კიდევ უფრო მწვავედ დგას, რადგან:

- ინფორმაციის მიღების წყაროები შეზღუდულია
- პრაქტიკული გამოცდილების შესაძლებლობა ნაკლებია
- ციფრული თინანსური სერვისების უსაფრთხო გამოყენების ცოდნა არასაკმარისია

სწორედ ამიტომ, ბიბლიოთეკაში „ფინედუს“ კუთხის გახსნა წარმოადგენს მნიშვნელოვან ნაბიჯს, რომელიც:

- გაზრდის მოსწავლეთა თინანსურ წიგნიერებას
- დაეხმარება მათ გახდნენ ჰასუხისმგებლიანი და დამოუკიდებელი მოქალაქეები

„ფინედუს“ კუთხე ბიბლიოთეკას გადააქცევს არა მხოლოდ წიგნების სივრცედ, არამედ აქტიურ საგანმანათლებლო ცენტრად, სადაც სწავლა ხდება პრაქტიკული, ინტერაქტიული და მოსწავლეზე მორგებული.

ამ კუთხის საშუალებით:

ბიბლიოთეკა გახდება ადგილი, სადაც მოსწავლეები:

- შეისწავლიან ფინანსურ საკითხებს რეალური მაგალითებით
- განავითარებენ ციფრული ფინანსური სერვისების გამოყენების უნარებს
- ისწავლიან უსაფრთხო ქცევას ონლაინ გარემოში

სასწავლო პროცესი გამდიდრდება:

- ინტეგრირებული გაკვეთილებით (ქართული, მათემატიკა, სამოქალაქო განათლება)
- პრაქტიკული აქტივობებით (სიმულაციები, თამაშები, პროექტები)
- თანამედროვე ციფრული რესურსების გამოყენებით

„ფინედუს კუთხე“ ხელს შეუწყობს:

- კრიტიკული აზროვნების განვითარებას
- პასუხისმგებლიანი ფინანსური ქცევის ჩამოყალიბებას
- კიბერუსაფრთხოების ცნობიერების ამაღლებას

შედეგად, „ფინედუს“ კუთხე შექმნის მდგრად საგანმანათლებლო გარემოს, რომელიც არა მხოლოდ ერთჯერადი აქტივობებისთვის, არამედ გრძელვადიანად იმუშავებს და მუდმივად განავითარებს მოსწავლეთა ფინანსურ და ციფრულ უნარებს.



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 <p>პროექტის მიზანი: მოსწავლეებში ციფრული ფინანსური წიგნიერების განვითარება, რაც გამოიხატება:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ინფორმირებული გადაწყვეტილებების მიღებაში; • უსაფრთხო ონლაინ ქცევაში; • ფინანსების დამოუკიდებლად მართვაში.
მიზნობრივი სეგმენტი (მოსწავლეები, მშობლები, მასწავლებლები ან სხვ)	მოსწავლეები (VI-XII) მასწავლებლები (ტუნაძეების საჯარო სკოლის მასწავლებლები)
ადგილი, ხანგრძლივობა, ჯერადობა	<p>ადგილი: სკოლის ბიბლიოთეკა („ფინედუს კუთხე“)</p> <p>ხანგრძლივობა: 3 თვე (სექტემბერი-ნოემბერი)</p> <p>შეხვედრები: კვირამი 1-ჯერ (სულ 10-12 შეხვედრა)</p>
ინდივიდუალურად განახორციელებთ თუ სხვა პირის ან ორგანიზაციის ჩართულობით (თუ სხვაც ჩაერთვება, პერსონალური მონაცემების მითითების გარეშე), მოკლედ აღწერეთ რა დანიშნულებით/ფუნქციით ჩაერთვება	<p>პროექტის განხორციელებაში, პროექტის ხელმძღვანელის გარდა, ჩაერთვება მათემატიკის მასწავლებელი, რომლის ძირითადი ფუნქცია იქნება ფინანსური განათლების პრაქტიკულ და რიცხვით კომპონენტზე მუშაობა. იგი დაეხმარება მოსწავლეებს:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ბიუჯეტის შედგენასა და ფინანსური გამოთვლების შესრულებაში (შემოსავალი, ხარჯი, დანაზოგი); • პროცენტების, სესხის, დანაზოგისა და მარტივი ფინანსური ოპერაციების გააზრებაში; • რეალური ცხოვრების მაგალითებზე დაფუძნებული ამოცანების ამოხსნაში; • ციფრული ინსტრუმენტების გამოყენებით ფინანსური მონაცემების ანალიზში (ცხრილები, მარტივი გრაფიკები); <p>მათემატიკის მასწავლებლის ჩართულობა უზრუნველყოფს, რომ მოსწავლეებმა ფინანსური საკითხები არა მხოლოდ თეორიულად, არამედ პრაქტიკულად, გააზრებულად და სწორად გამოიყენონ ყოველდღიურ ცხოვრებაში.</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 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 „ფინედუს ლაბი - ციფრული ფინანსების ბიბლიოთეკა“ წარმოადგენს გრძელვადიან, ინტერაქტიულ და გამოცდილებაზე დაფუძნებულ საგანმანათლებლო ინიციატივას, რომელიც აერთიანებს ფინანსურ განათლებას, ციფრულ ტექნოლოგიებსა და კიბერუსაფრთხოებას ერთ სივრცეში – ბიბლიოთეკაში.

პროექტის მთავარი იდეაა: მოსწავლემ „ისწავლოს არა მოსმენით, არამედ გამოცდით“

სწორედ ამიტომ, „ფინედუს კუთხე“ გადაიქცევა სიმულაციურ ლაბორატორიად, სადაც მოსწავლეები აღმოჩნდებიან რეალურ ცხოვრებასთან მაქსიმალურად მიახლოებულ სიტუაციებში. პროექტი განხორციელდება 3 თვის განმავლობაში და მასში ჩაერთვება 15-20 მოსწავლე. შეხვედრები ჩატარდება კვირაში ერთხელ, თუმცა თითოეული შეხვედრა იქნება „მინი-სცენარი“, პატარა ისტორია, სადაც მოსწავლე თავად არის მთავარი მოქმედი პირი.

პროექტი აგებულია „ფინანსური თავგადასავლის“ მოდელზე – თითოეული შეხვედრა არის გამოწვევა:

ეტაპი 1 - „მე ვხსნი ჩემს ციფრულ ცხოვრებას“

მოსწავლეები იღებენ „ვირტუალურ პირადობას“ (როლი: სტუდენტი, მენარმე, მოთამაშე)

აქტივობები:

- ✓ „გახსენი შენი ციფრული საფულე“ (სიმულაცია)
- ✓ „ჰვიანი vs იმპულსური მყიდველი“ (არჩევანის თამაში)
- ✓ „1 დღე - 1 ბიუჯეტი“ (რეალური სცენარი)

ამ მოსწავლეები სწავლობენ: ფულს, გადარიცხვებს, ონლაინ შოპინგს

ეტაპი 2 - „დაიჭირე თაღლითი“

ბიბლიოთეკა გადაიქცევა „საფრთხის ზონად“

აქტივობები:

- ✓ როლური თამაში: „მე ვარ თაღლითი / მე ვარ მსხვერპლი“
- ✓ ყალბი მესიჯების ამოცნობა („დაგიგროვდათ თანხა...“)
- ✓ „გატეხილი პაროლი“ - მოსწავლეები თავად ქმნიან უსაფრთხო პაროლს

საბოლოო გამოწვევა: „გადარჩი ციფრულ სამყაროში“ - სცენარებზე დაფუძნებული თამაში

ეტაპი 3 - „მე ვმართავ ჩემს თინანსებს“ (აქ ერთვება მათემატიკის მასწავლებელი)

აქტივობები:

- ✓ „მენი ცხოვრება რიცხვებში“ (ბიუჯეტის აგება)
- ✓ „შინახავ თუ დახარჯავ?“ (სტრატეგიული თამაში)
- ✓ მარტივი ინვესტიციის სიმულაცია

მოსწავლეები მუშაობენ:

- ცხრილებში
- გრაფიკებში
- მარტივ თინანსურ გამოთვლებში

ეტაპი 4 - „მე ვქმნი, მე ვასწავლი“

მოსწავლეები ხდებიან ტრენერები

აქტივობები:

- ✓ ვიდეოების შექმნა („არ გახდე მსხვერპლი!“)
- ✓ სოციალური კამპანია სკოლაში
- ✓ „ცოცხალი ბიბლიოთეკა“ – მოსწავლე ასწავლის სხვას

ფინალი: თინანსური Escape Room ბიბლიოთეკაში (გამოცანები: ჰაროლი, ბიუჯეტი, თაღლითობა – ვინც გადაჭრის, „გადარჩება“)

გამოყენებული მეთოდები

- თამაშზე დაფუძნებული სწავლება (Game-based learning);
- როლური და სიმულაციური სწავლება;
- პრობლემაზე დაფუძნებული სწავლება;
- ციფრული ინსტრუმენტები;
- კოლაბორაციური მუშაობა.

	<p>„ფინანსური დღიური“ (მთელი პროექტის განმავლობაში)</p> <p>მოსწავლეები:</p> <ul style="list-style-type: none"> • აწარმოებენ საკუთარ ციფრულ ბიუჯეტს • აკვირდებიან საკუთარ ხარჯებს (რეალურს ან სიმულაციურს) • ბოლოს აკეთებენ ანალიზს <p>შედეგი: „მე როგორ ვმართავ ფულს“</p>
<p>პროექტის/აქტივობის მოსალოდნელი შედეგი (მიუთითეთ, როგორ გაზომავთ პროექტის განხორციელების შედეგს ან რითი შეაფასებთ პროექტის წარმატებას)</p>	<p>პროექტის განხორციელების შედეგად მოსწავლეებში გაიზრდება ციფრული ფინანსური წიგნიერების დონე, რაც გამოიხატება როგორც ცოდნის გაღრმავებაში, ასევე ქვევისა და დამოკიდებულებების ცვლილებაში.</p> <p>მყისიერი შედეგები:</p> <ul style="list-style-type: none"> • მოსწავლეები შეძლებენ: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ციფრული ფინანსური სერვისების (ონლაინ გადახდები, გადარიცხვები) სწორად გამოყენებას ✓ უსაფრთხო პაროლების შექმნას და პირადი მონაცემების დაცვას ✓ ფინანსური თაღლითობის ძირითადი ნიშნების ამოცნობას ✓ პირადი ბიუჯეტის მარტივად დაგეგმვას • გაიზრდება მოსწავლეთა ჩართულობა და ინტერესი, რაც გამოიხატება აქტიურ მონაწილეობაში, ინიციატივების გამოვლენასა და ჯგუფურ მუშაობაში. <p>გრძელვადიანი შედეგები:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ჩამოყალიბდება პასუხისმგებლიანი ფინანსური ქცევა • გაიზრდება უსაფრთხო ონლაინ ქცევის უნარები • მოსწავლეები შეძლებენ მიღებული ცოდნის რეალურ ცხოვრებაში გამოყენებას • ბიბლიოთეკა გადაიქცევა მუდმივ საგანმანათლებლო სივრცედ („ფინედუს კუთხე“)

პროექტის წარმატება შეფასდება მრავალმხრივი და გაზომვადი ინდიკატორებით:

1. წინასწარი და შემდგომი შეფასება

- პროექტის დასაწყისში და ბოლოს ჩატარდება მოკლე ტესტი/კითხვარი.

2. პრაქტიკული დავალებების შეფასება

შეფასდება:

- სიზუსტე;
- გადაწყვეტილების ლოგიკა;
- პრაქტიკულობა.

3. მოსწავლეთა შექმნილი პროდუქტები

შეფასდება:

- შინაარსობრივი სისწორე;
- კრეატიულობა;
- თემასთან შესაბამისობა.

4. დაკვირვება და ჩართულობის ანალიზი

- შეხვედრებში აქტიურობა;
- ჯგუფურ მუშაობაში მონაწილეობა;
- დამოუკიდებელი ინიციატივები.

5. თვითშეფასება და უწყავშირი

- მოსწავლეები შეაფასებენ საკუთარ პროგრესს;
- შეგროვდება მონაწილეთა უწყავშირი.

წარმატების ძირითადი ინდიკატორები:

პროექტი ჩაითვლება წარმატებულად, თუ:

- მონაწილეთა მინიმუმ 80% აჩვენებს ცოდნის გაუმჯობესებას;
- მოსწავლეების უმრავლესობა შეძლებს დამოუკიდებლად ბიუჯეტის შედგენას;
- გაიზრდება კიბერუსაფრთხოების ცნობიერება (ქვისებზე სწორი რეაგირება);



	<ul style="list-style-type: none"> • შეიქმნება მინიმუმ 10 ხარისხიანი საგანმანათლებლო პროდუქტი; • ბიბლიოთეკაში ფუნქციონირებას დაიწყებს მუდმივი „ფინედუს კუთხე“. <p><u>მდგრადობის მაჩვენებელი</u></p> <p>პროექტის წარმატება ასევე შეფასდება იმით, რომ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • „ფინედუს კუთხე“ გაგრძელდება პროექტის დასრულების შემდეგაც; • მოსწავლეები გახდებიან ცოდნის გამავრცელებლები; • აქტივობები ინტეგრირდება სასწავლო პროცესში.
<p>დაახლოებით როდის გეგმავთ პროექტის ორგანიზებას/გრძელვადიანი პროექტის შემთხვევაში - დაწყებას</p>	<p>პროექტის განხორციელება დაგეგმილია 2026 წლის სექტემბრიდან.</p> <p>პროექტი დაიწყება ახალი სასწავლო წლის დასაწყისთან ერთად და ეტაპობრივად გაგრძელდება დეკემბრის ჩათვლით. აღნიშნული პერიოდი შეირჩა იმისათვის, რომ მოსწავლეები სისტემურად და თანმიმდევრულად ჩაერთონ აქტივობებში, შეძლონ მიღებული ცოდნის პრაქტიკაში გამოყენება და ეტაპობრივად განივითარონ ციფრული ფინანსური უნარები.</p> <p>პროექტის პირველი ეტაპი (ინიცირება და გაცნობითი აქტივობები) განხორციელდება სექტემბერში, ხოლო შემდგომი ეტაპები გაგრძელდება ნოემბერ-დეკემბრამდე.</p>