**ფინანსური ასოციაციობანა**

თამაში - გაკვეთილის გეგმა და სკრიპტი დესპანებისთვის

**შესავალი**

თამაშით სწავლების მეთოდის გამოყენებით ფინანსური ტერმინების შესწავლისა და, ზოგადად ფინანსური განათლების პოპულარიზაციის ხელშეწყობისათვის სკოლებში ხორციელდება სამაგიდე თამაშების დარიგება და საჩვენებელი გაკვეთილის ჩატარება. თამაში შემუშავებულია კომპანია „თამაშობანას“ მიერ, ეროვნული ბანკისა და საქართველოს ბანკის ჩართულობით. თამაშის ტერმინები გატესტილია მცირე ფოკუს-ჯგუფებში და ერთი საპოლოტე გაკვეთილიც ჩატარდა მე-7 კლასელებთან.

მოცემულ აღწერაში ლურჯად (ჩარჩოში) მოცემულია სიტვები, რომელიც შეუძლია დესპანმა წარმოთქვას, ხოლო შავად ზოგადი ისნტრუქციები.

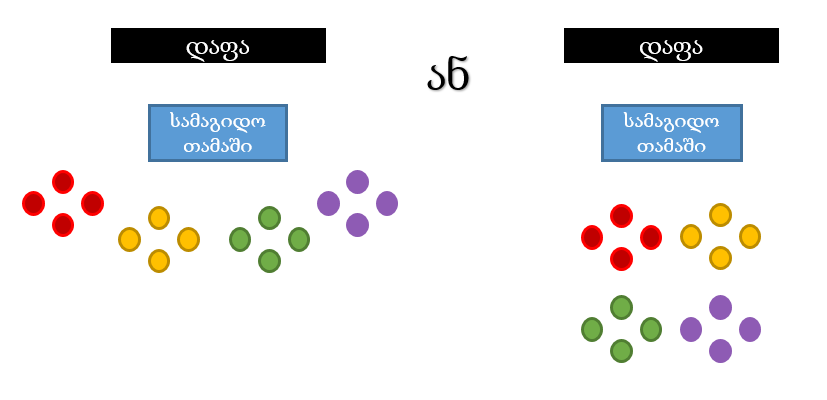
იმპროვიზაცია და საკუთარი სიტყვებით ჩანაცვლება მისასალმებელია, მთავარია დესპანმა მოირგოს სათქმელი.

**მასწავლებელთან დაკავშირება და დეტალებზე შეთანხმება**

დესპანი მიღებულ საკონტაქტო ნომერზე უკავშირდება მასწავლებელს და სასურველი დროის შეთანხმების პარალელურად სთხოვს:

* კლასში დაგვახვედროს სუფთა დაფა და ცარცი/მარკერი
* კლასში მერხები დაალაგოს შემდეგნაირად: დაფის წინ დადგას 1 მერხი, ხოლო კლასის შუაში ერთ ხაზზე 4 მერხი და ყველა სკამი გადანაწილებული 4 ჯგუფად დაალაგოს 4 მერხის გარშემო

თუ წინასწარ ვერ მოხერხდა ან ვერ მოასწრო მასწავლებელმა, მერხების დალაგებას დაახლოებით 2-3 წუთი უნდა და ბავშვების დახმარებით შესაძლებელია გაკვეთილის დაწყებამდეც, შესვენებაზე.



**გაკვეთილზე წასვლამდე**

გაკვეთილის მსვლელობისას, როგორც ექსპერიმენტი გვიჩვენებს, მოვასწრებთ თითო გუნდიდან 2-2 სიტყვის ახსნას. ამიტომ სურვილის შემთხვევაში სკოლაში წასვლამდე თამაშის თითოეულ დასტიდან შეიძლება ის ბარათები გადავარჩიოთ და დასტებს თავში დავადოთ, რისი ახსნაც ჩვენ ყველაზე მეტად გაგვიმარტივდებოდა ან ვფიქრობთ, რომ ბავშვს გაუმარტივდება.

**გაკვეთილის ზოგადი გეგმა და ეტაპების აღწერა**

გაკვეთილი ზოგადად წარმოდგენილია ქვემოთ მოცემულ ეტაპებად. დესპანს დიდწილად მოუწევს იმპროვიზაცია თითოეულ ეტაპზე, თუმცა სასურველია, თვალი ვადევნოთ საათს, რომ ყველა ეტაპის გავლა მოვასწროთ.

* თამაშის გამზადება- გაშლა - 5 წთ
* თამაშის წესების ახსნა - 5 წთ
* თამაში - 35 წთ
* შეჯამება/დამშვიდობება - 5 წთ

ქვემოთ განხილული იქნება თითოეული ეტაპის ინსტრუქცია და სასაუბრო სკრიპტი.

**მაგიდის მოწყობა**

დესპანი თამაშს ამზადებს მდგომ მერხზე:

* იღებს დაფას და შლის
* დაფის მონიშნულ ადგილზე დებს სათამაშო ბარათები სირთულეების მიხედვით.
* მაგიდაზე დებს წამზომსა და კამათელს.
* გუნდების ფიგურებს/პაიკებს დებს საწყის უჯრაზე.
* გუნდების მაგიდებზე დებს პატარა სანიშნ ფურცლებს 5-5 -იც საკმარისია
* ათვალიერებს დაფას და რწმუნდება რომ სუფთაა და დევს ცარცი/მარკერიც.

**გაკვეთილზე - თამაშის წესების ახსნა (5 წთ)**

თამაშს 20 წუთში სრულად ვერ ვათამაშებთ, ამიტომ მიგვაქვს მოდიფიცირებული, გამარტივებული ვერსია, ამის შესახებ ბავშვებსაც ვესაუბრებით. დეტალები იხ. სკრიპტში. ამასთან, არაა აუცილებელი ყველა წესი ავხსნათ თავიდანვე, საკმარისია მხოლოდ:

* ვახსენოთ დაფა,
* ვახსენოთ 3 სირთულის ბარათი და რომ ეს სირთულეები დაფაზე სიარულის ნაბიჯებს შეესაბამება
* ვახსენოთ პაიკები და გადავამაწილოთ ფერებად (ბავშვებმა თავად აირჩიონ ფერები)
* ვაჩვენოთ წამზომი
* ვაჩვენოთ ახსნის 3 მეთოდი და მარტივად ჩვენვე გავითამაშოთ ახსნა თითოეული მეთოდით

შემდეგ ბავშვები თამაშს იწყებენ და მოქმედებაშივე სწავლობენ. ქვემოთ დესპანის სკრიპტი სწორედ ამ ნაბიჯებს მიჰყვება.

სპრიპტი:

„ჯერ თამაშის წესებს მოგიყვებით.

მისი სახელია „ფინანსური ასოციაციობანა“, შეიქმა ეროვნული ბანკის ინიციატივით, კომპანია „თამაშობანასთან“ ერთად და საქართველოს ბანკის მხარდაჭერით.

კლასი, როგორც ნახეთ დაიყო 4 გუნდად და თითოეულ გუნდს გაქვთ თქვენი პაიკი სათამაშო დაფაზე. შეხედეთ, ახლა ავიღებ ამ პაიკებს და დავინაწილოთ. პირველი პაიკი წითელია, აბა რომელ გუნდს უნდა ეს ფერი? მეორე - ყვითელი, მესამე გუნდს მწვანე შეხვდა, მეოთხეს იასამნისფერი. (აარჩევინეთ უბრალოდ ფერები და ერთხელ ჩამოიარეთ თითოეულ გუნდთან, ხომ ყველას ახსოვს თავისი ფერი).

პაიკები დადიან დაფაზე და იმარჯვებს ის, ვინც პირველი მიაღწევს ფინიშს. თუმცა მოკლე გაკვეთილში ფინიშამდე მისვლას ვერ მოვასწრებთ. ჩემი მისიაა, უბრალოდ გასწავლოთ ეს თამაში და რამდენიმე სვლა გაგათამაშებინოთ. გაკვეთილის შემდეგ სათამაშო ყუთს დავტოვებ მასწავლებელთან და იმედი მაქვს მას მომავალშიც არაერთხელ გამოიყენებთ და სწავლაში დაგეხმარებათ.

პაიკი რომ დაფაზე წინ წაიწიოს, გუნდის ერთმა მონაწილემ სხვებს უნდა აუხსნას სიტყვა, გუნდმა კი გამოიცნოს. სიტყვები, რომლებიც უნდა აიხსნას, მოცემულია ბარათებზე, ხოლო ახსნა შეგიძლიათ 3 გზიდან ერთ-ერთით[[1]](#footnote-1):

ან ხატვით - თუ კამათელზე ამოვიდა ხატვის ნიშანი,

ან მიმიკებით - თუ კამათელზე ამოვიდა პანტომიმის ნიშანი

ან მეტყველებით - თუ კამათელზე ამოვიდა სიტყვების ნიშანი.

სიტყვები 3 სირთულისაა და გადანაწილებულია 3 დასტად. რაც უფრო რთულ სიტყვას ირჩევს მოთამაშე, პაიკიც დაფაზე უფრო დიდ მანძილს გადის.

მაგიდაზე დგას ქვიშის საათი, გუნდის წევრი თავის გუნდს უხსნის იქამდე, სანამ ქვიშის საათი არ ჩამოიცლება. გუნდს ამ დროს აქვს უფლება, იმდენი ვერსია თქვან სიტყვების, რამდენიც გაახსენდებათ. თუ გუნდი სიტყვას გამოიცნობს, პაიკი დაფაზე წაიწევს 3, 4 ან 5 უჯრით იმის მიხედვით მარტივი სიტყვის ახსნა ხდება, საშუალო სირთულისა თუ რთული. გთავაზობთ ჩვენ დღეს მარტივი სიტყვებით ვითამაშოთ, რომ მიხვდეთ თამაშის პრინციპს, შემდეგ კი შეგიძლიათ საშუალო სირთულისა და რთულ სიტყვებსაც შეეჭიდოთ.

თუ გუნდი ქვიშის საათის ჩამოცლამდე ვერ გამოიცნობს სიტყვას, სხვა გუნდებს ექნებათ საშუალება დაასახელონ/ჩემ მიერ მოცემულ პატარა ფურცელზე დაწერონ[[2]](#footnote-2) სიტყვის 1-1 ვერსია. გუნდი, რომელიც სხვა გუნდის წევრის ახსნილ სიტყვას სწორად დაასახელებს, საკუთარი გუნდის პაიკს წაწევს 1 უჯრით. **ამიტომ მნიშვნელოვანია, მოვუსმინოთ და დავაკვირდეთ არა მხოლოდ საკუთარ გუნდის წევრს, არამედ სხვებსაც.**

ახლა უკეთ რომ გავიგოთ, მე გაჩვენებთ თითოეულს რამდენიმე მაგალითს:

დესპანი იწყებს მიმიკით და აკეთებს ფეხის ბურთზე დარტყმის იმიტაციას.

რას შეიძლება განიშნებდეთ? ბურთი, ფეხბურთი, მართალია.

„გადახდა, მაღაზია, ყიდვა“ - რას შეიძლება ნიშნავდეს? ფული, მართალია.

შეგიძლიათ მოიფიქროთ სხვა ნებისმიერი მარტივი მაგალითი 3 სიტყვით ახსნასა და პანტომიმაზე.

ახლა კი დავიწყოთ თამაში!.

**გაკვეთილზე - თამაში (35 წთ)**

გამოგვყავს მოხალისე 1-ელი ჯგუფიდან და ვთხოვთ მარტივი სიტყვების ბარათებიდან აირჩიოს ერთ-ერთი სიტყვა, ვაძლევთ 10 წამს და იწყებს ახსნას. თუ ფიქრობს, რომ არ იცის სიტყვა, აქ ვაჟღერებთ (და არა წესების ახსნისას), რომ ყველა მოთამაშეს ერთხელ შეუძლია შეცვალოს ბარათი ან გვთხოვოს, ავუხსნათ მისი მნიშვნელობა.

თუ გუნდმა გამოიცნო სიტყვა, მოთამაშე 3 უჯრით გადასწევს თავის პაიკს და ჯდება გუნდთან. საჭიროების შემთხვევაში 2-იოდე სიტყვით ჩვენც ვუხსნით ბავშვებს, რას ნიშნავს ეს სიტყვა.

თუ ვერ იცნობს, თითოეულ გუნდს ვთხოვთ, დაწერონ პასუხის ვერსია პატარა ფურცელზე.

ამის შემდეგ, სვლა საათის ისრის მიმართულებით გადადის მომდევნო გუნდზე.

ვთამაშობთ იმდენ ხანს, სანამ გაკვეთილის დასრულებამდე არ დარჩება 5 წუთი.

გაკვეთილის მსვლელობისას, თუ ბავშვმა არ იცის სიტყვა, ვუხსნით მას ყურში ჩურჩულით. თუ სიტყვა ვერ გამოიცნო ან გამოცნობის შემდეგ აღმოჩნდა, რომ არ იციან სხვებმა, დესპანი ბავშვებს უხსნის ამ სიტყვის მნიშვნელობას.

მოკლედ რომ შევაჯამოთ, სტრუქტურა ასეთია, ახსნა -> გამოცნობა ბავშვების მიერ -> დესპანის მიერ სიტყვის გამეორება/მოკლე ახსნა.

საპილოტე კლასში ექსპერიმენტიც ადასტურებს, რომ მოსწრებადია 2 წრე, თუ გაკვეთილი ძალიან მოკლეა, ვასრულებთ გაკვეთილის დასრულებამდე 5 წუთით ადრე.

**გაკვეთილზე - დასასრული/შეჯამება (5 წუთი)**

საგაკვეთილო საათის ამოწურვისას ვაქებთ მოსწავლეებს

სკრიპტი:

ყოჩაღ ყველას! აბა ვის მოეწონა თამაში? ვუსმენთ ვისაც სურს, აზრი გამოთქვას ან შეიძლება ხელის აწევით გავაკეთოთ გამოკითხვა, ვის მოეწონა ან არ მოეწონა, ხელი ავაწევინოთ.

შეგახსენებთ, რომ სამაგიდო თამაში სკოლაში რჩება და იმედია, მოგვიანებით ერთად განაგრძობთ თამაშს და ყველა ტერმინს გაეცნობით.

მეგობრებო, როცა ფინანსებზე ცოდნა გვაქვს, როგორც ნებისმიერს თამაშში, რომლის წესები იცი, ცხოვრებაში შეგვიძლია საუკეთესო არჩევანის გაკეთება.

მადლობა ყველა გუნდი ძალიან მაგარი იყო!

**სხვადასხვა საორგანიზაციო საკითხი**

კლასში სურვილისამებრ ვიღებთ ფოტოს, რომელსაც შემდეგ ფინედუს გუნდს აწვდით თქვენთვის მოსახერხებელი ფორმით შემდეგი საკონტაქტო არხებით:

მასწავლებელს გადავცემთ ელექტრონულ სერტიფიკატს და თუ ვინმემ იკითხა, ვუთხრათ, რომ მეილზე მიიღებენ.

გაკვეთილზე მივდივართ (ძალიან სასურველია) ფინედუს ბრენდირებული ჰუდით/მაისურით.

მასწავლებელს ვაცნობებთ, რომ მათ საშუალება ექნებათ ჩაერთონ კონკურსში, რომელზე ინფორმაციასაც მიიღებენ ფინედუსგან მათ მიერ მითითებულ მეილზე. ამ კონკურსის მთავარი პრინციპი დაეფუძნება ჩვენ მიერ დატოვებული სამაგიდე თამაშის გამოყენებით საგანმანათლებლო აქტივობის შექმნა.

1. პარალელურად ხელში უჭირავს კამათელი და აჩვენებს მასზე [↑](#footnote-ref-1)
2. შეგვიძლია ზეპირად ვათქმევინოთ ან ფურცელზე დავაწერინოთ, როგორც დესპანს ურჩევნია [↑](#footnote-ref-2)