# პროექტის სახელწოდება:

## „Colorful Prism of Knowledge“

**ირმა ღანიაშვილი**

**„Colorful Prism of Knowledge“** არის საერთაშორისო თანამშრომლობაზე დაფუძნებული საგანმანათლებლო პროექტი, სადაც 8–16 წლის მოსწავლეები რეალური პროდუქტების შექმნით სწავლობენ კულტურულ მრავალფეროვნებას, იკვლევენ სამოქალაქო ღირებულებებს და STEM- ამოცანებს, ქმნიან **საკუთარი ქვეყნის ტრადიციების ციფრულ ბროშურებს**, **StoryMaps-პლატფორმაზე ტურისტულ გზამკვლევებს**, აგებენ **სამგანზომილებიან „მომავლის ქალაქის“ მოდელებს**, ამზადებენ **„ღირებულებების მისიის“ თამაშის პოსტერს**, ასევე ახორციელებენ **საკუთარ კვლევით დავალებებს**.

„Colorful Prism of Knowledge“ ინოვაციური საგანმანათლებლო პროექტი, დაიწყო 09.10.2024 წელს და დასრულდა 05.06.2025 წელს. იგი მიზნად ისახავს მოსწავლეთა ინდივიდუალური შესაძლებლობების გამოვლენასა და ინკლუზიური საგანმანათლებლო გარემოს შექმნას. პროექტი ეფუძნება იდეას, რომ ყოველი მოსწავლე უნიკალურია - გამოირჩევა საკუთარი ნიჭით, შესაძლებლობებითა და სწავლის სტილით. სხვადასხვა საგანმანათლებლო მეთოდისა და ტექნოლოგიის გამოყენებით, პროექტი უზრუნველყოფს ხელმისაწვდომ და ეფექტურ სასწავლო პროცესს თითოეული მოსწავლისთვის. „Colorful Prism of Knowledge“ ხელს უწყობს მოსწავლეთა თანამშრომლობას, შემოქმედებითი და კრიტიკული აზროვნების უნარების განვითარებას, ასევე სამოქალაქო ღირებულებების გაძლიერებას.
**ჩართული ქვეყნები და პარტნიორი სკოლები:** ქვეყნები: საქართველო - 19 სკოლა (26 მასწავლებელი), თურქეთი - 4 სკოლა (7 მასწავლებელი), იორდანია - 3 სკოლა (3 მასწავლებელი), რუმინეთი - 1 სკოლა (1 მასწავლებელი), პორტუგალია - 1 სკოლა (1 მასწავლებელი)

**მონაწილე მოსწავლეები და მასწავლებლები (რაოდენობა და მონაწილეობის ფორმა)**

- **მოსწავლეთა რაოდენობა:** 273 მოსწავლე ; **ასაკი:** 8 -16 წელი.
- **მასწავლებელთა რაოდენობა:** 38 მასწავლებელი.

**მოსწავლეთა მონაწილეობის ფორმა:**

**აქტიური ჩართულობა:** მოსწავლეები არიან პროექტის აქტიური მონაწილეები;
**კოლაბორაციული მუშაობა:** საერთაშორისო ჯგუფებში ერთობლივი პროდუქტების შექმნა;
**დამოუკიდებელი კვლევა:** მოსწავლეები აწარმოებენ საკუთარ კვლევებს და ეძებენ ინფორმაციას;
**პროცესში მონაწილეობა:** ჩართული არიან დაგეგმვიდან შეფასების ჩათვლით;
**ლიდერობის განვითარება:** ცალკეულ მოსწავლეებს ენიჭებათ კონკრეტული პასუხისმგებლობები.

**მასწავლებელთა მონაწილეობის ფორმა:**

**ფასილიტატორები:** ხელმძღვანელობენ პროცესს.

**კოორდინატორები:** უზრუნველყოფენ პარტნიორ სკოლებთან კომუნიკაციას;

**პროექტის აქტივობის ორგანიზატორი**: ქმნიან სასწავლო გარემოს და აქტივობებს;

**ტექნოლოგიური მხარდამჭერები:** ეხმარებიან მოსწავლეებს ციფრული ინსტრუმენტების გამოყენებაში;

**შემფასებლები:** აფასებენ მოსწავლეთა პროგრესს და პროექტის ეფექტურობას.

**პროექტის მიზნები:**

1. მოსწავლეთა ინდივიდუალური შესაძლებლობების გამოვლენა და განვითარება.
2. ინკლუზიური საგანმანათლებლო გარემოს შექმნა, სადაც ყველა მოსწავლეს თანაბარი შესაძლებლობები ექნება.
3. მრავალფეროვანი და ინოვაციური სწავლების მეთოდების დანერგვა.
4. მოსწავლეთა მოტივაციის გაზრდა და სწავლისადმი პოზიტიური დამოკიდებულების ჩამოყალიბება.
5. თანამშრომლობითი და ინტერაქტიული სწავლების ხელშეწყობა.
6. მოსწავლეთა კრეატიულობისა და კრიტიკული აზროვნების უნარების განვითარება.
7. მასწავლებლების პროფესიული განვითარების მხარდაჭერა ინკლუზიურ განათლებაში.
8. მოსწავლეებში სამოქალაქო ღირებულებებისა და პასუხისმგებლობის გრძნობის განვითარება.

**მოსალოდნელი შედეგები:**

- თითოეული მოსწავლისთვის შემუშავებულია პერსონალიზებული სასწავლო გეგმები.
- გაუმჯობესებულია მოსწავლეთა აკადემიური მოსწრება.
- იზრდება სპეციალური საჭიროებების მქონე მოსწავლეთა ჩართულობა საკლასო აქტივობებში.
- ამაღლებულია მოსწავლეებს შორის ტოლერანტობისა და ურთიერთპატივისცემის დონე.
- მასწავლებლები იყენებენ თანამედროვე სწავლების მეთოდებსა და ტექნოლოგიებს.
- გაკვეთილები უფრო ინტერაქტიული და საინტერესოა მოსწავლეებისთვის.
- გაუმჯობესებულია მოსწავლეთა აკადემიური შედეგები.
- იზრდება მოსწავლეთა დასწრება და გაკვეთილებზე ჩართულობა.
- უმჯობესდება მოსწავლეთა პრობლემების გადაჭრის უნარები.
- მასწავლებლები გადიან ტრენინგს ინკლუზიური განათლების პრინციპებში.
- მასწავლებლები წარმატებით იყენებენ დიფერენცირებულ სწავლების მეთოდებს.

**პროექტის კავშირები ეროვნულ სასწავლო გეგმასთან / საგნობრივ სტანდარტებთან:**
პროექტი ინტეგრირებულ იქნა სხვადასხვა საგნობრივ მოდულში, მათ შორის **მათემატიკაში, ხელოვნებაში, ინფორმაციულ ტექნოლოგიებში, ისტორიასა და მოქალაქეობრივ განათლებაში**. თითოეული აქტივობა აერთიანებდა მულტიდისციპლინურ მიდგომას და რეალური ცხოვრების კონტექსტზე მორგებულ თემატიკას, რაც დაეხმარა მოსწავლეებს, საგნობრივი ცოდნა პრაქტიკულად გამოეყენებინათ.
მათემატიკაში ინტეგრირდა ისეთი კომპეტენციების საფუძველზე, როგორიცაა:

- **ჰიპოთეზების ფორმულირება და დასაბუთება (Math.Comp.1-2)** — მაგალითისთვის, მათემატიკური გამოწვევების ან ლოგიკური თავსატეხების გადაწყვეტისას;
- **მათემატიკური მოდელირება (Math.Comp.7-10)** — მაგალითად, სივრცითი მაკეტების აგება ან სტატისტიკური მონაცემების ვიზუალიზაცია;
- **ტექნოლოგიის გამოყენება (Math.Comp.11)** — ციფრული პლატფორმებზე მოდელების შექმნისა და მათემატიკური ინფორმაციის ვიზუალიზაციისთვის.

გარდა ამისა, გამოიყენებოდა **ციფრული მოქალაქეობის კომპონენტები**, როგორებიცაა უსაფრთხო ონლაინ სივრცეში მუშაობა, საერთო ღრუბლოვან გარემოში თანამშრომლობა, მონაცემთა ორგანიზება ცხრილებში (Excel), პრეზენტაციების შექმნა (PowerPoint), და შინაარსის დამუშავება Word დოკუმენტებში. მოსწავლეებმა ისწავლეს **ინფორმაციის მოძიება, გადამუშავება და ციფრული ფორმით გაზიარება**, რაც ხელს უწყობს კომპიუტერულ და მედია წიგნიერების უნარებს.
ბ) პროექტზე მუშაობის პროცესში მოსწავლეებმა განივითარეს შემდეგი ძირითადი კომპეტენციები:

- **მათემატიკური აზროვნება და დასაბუთება** – ჰიპოთეზების ფორმულირება, ამოცანების გადაწყვეტა და პრობლემის მოდელირება რეალურ კონტექსტში;
- **ციფრული უნარები** – პრეზენტაციის, ცხრილების, ფაილების შექმნა და განაწილება, ციფრული უსაფრთხოების დაცვა და თანამშრომლობა;
- **კვლევისა და ინფორმაციის დამუშავების უნარი** – დამოუკიდებელი ინფორმაციის მოძიება, წყაროების სანდოობის ანალიზი და საკუთარი კონტენტის შექმნა;
- **კომუნიკაციისა და თანამშრომლობის უნარი** – ჯგუფური მუშაობა, იდეების გაზიარება, თანატოლების მოსმენა და ერთობლივი პროდუქტის შექმნა;
- **შექმნაზე ორიენტირებული და კრიტიკული აზროვნება** – მაკეტების და ვიზუალური მასალის შემუშავება, კონტექსტის გააზრება და მისგან გამომდინარე პრობლემების გადაჭრა დარესურსისმომზადება.
- **მოქალაქეობრივი და კულტურული ცნობიერება** – მრავალფეროვნებისადმი პატივისცემა, კულტურული ღირებულებების გაზიარება და ინკლუზიური გარემოს შექმნა.

**აღწერა განხორციელებული აქტივობების:**

- „Colorful Prism of Knowledge“ საერთაშორისო პროექტია, რომლის მთავარ ღერძს პარტნიორ სკოლებს შორის თანამშრომლობა წარმოადგენს. თანამშრომლობა

მოიცავდა შემოქმედებით, ორგანიზაციულ და ტექნიკურ პროცესებში აქტიურ ჩართულობას. პროექტის განხორციელების ყოველი ეტაპი ეფუძნებოდა პარტნიორებს შორის პასუხისმგებლობების თანაბარ განაწილებასა და რესურსების გაერთიანებას.

- **აქტივობებეზე მუშაობა მოითხოვდა** მუდმივ კომუნიკაციას. თავდაპირველად მოხდა პარტნიორების გაცნობა, საკონტაქტო ინფორმაციის გაცვლა, თითოეული ქვეყნისა და სკოლის რუკაზე მონიშვნა. პროექტის აქტივობები განაწილდა მასწავლებლების სურვილის მიხედვით. შემუშავდა ინდივიდუალური სასწავლო გეგმა მოსწავლეთა ინდივიდუალური შესაძლებლობების იდენტიფიცირებისთვის. ჩატარდა კვლევა. მონაცემების საფუძველზე განისაზღვრა თითოეული მოსწავლის სასწავლო საჭიროებები, შემუშავდა დიფერენცირებული აქტივობები და რესურსები, რომლებიც ითვალისწინებდა მოსწავლეთა უნარების მრავალფეროვნებას და მათთვის ეფექტური, მორგებული სწავლების უზრუნველყოფას.
- აქტივობა *„მოგზაურობა მსოფლიო კულტურებში – ჩვენი ტრადიციების ფესტივალი“* მიზნად ისახავდა მრავალფეროვანი კულტურების გაცნობას, ტრადიციების და ღირებულებების გაზიარებას, რაც ხელს უწყობს ინკლუზიური, თანაბარ შესაძლებლობებზე ორიენტირებული და ჰარმონიული სასწავლო გარემოს ჩამოყალიბებას.
- მასწავლებლებსა და მოსწავლეებს შორის თანამშრომლობა გამოიხატა საერთო თემის ირგვლივ საგულდაგულო დაგეგმვასა და მრავალფეროვანი შემოქმედებითი ამოცანების განხორციელებაში. პედაგოგებმა ხელი შეუწყვეს მოსწავლეთა კულტურული თვითმყოფადობის გააზრებასა და გამოხატვას, უზრუნველყვეს მეთოდური და ტექნიკური მხარდაჭერა (მაგ. ციფრული ინსტრუმენტების გამოყენება: Canva, PowerPoint, Puzzles, Padlet), ხოლო მოსწავლეებმა პროექტის თითოეული ეტაპი პასუხისმგებლობით და შემოქმედებითად განახორციელეს.
- მოსწავლეები გუნდურად მუშაობდნენ ქვეყნის კუთხის შესახებ ინფორმაციის მოძიებასა და ბროშურების შედგენაზე, ტრადიციული ხელოვნების ნიმუშების და ხელნაკეთი ნივთების შექმნაზე, ლეგენდებისა და პოეზიის გაცოცხლებაზე, ინტელექტუალური და ფიზიკური თამაშების დაგეგმვაზე და მათ პრეზენტაციაზე. პროექტის შედეგად შეიქმნა თანაბარ ჩართულობაზე დაფუძნებული საგანმანათლებლო გამოცდილება, რომელიც ამდიდრებს მოსწავლეთა ცოდნას და სოციალური უნარებს, ხელს უწყობს ეთნიკურად და კულტურულად მრავალფეროვანი თემის ღირსეულად წარმოდგენას. ყველა ნამუშევარი, როგორც ტრადიციული, ასევე ციფრული ფორმატით, განთავსდა ერთიან ონლაინ პლატფორმაზე , Padlet-ზე, ბლოგებზე), რაც ზრდის აქტივობის ხილვადობას და გაზიარების შესაძლებლობას.
- მასწავლებლებს შორის თანამშრომლობა დაფუძნებული იყო საერთო ღირებულებებზე: თითოეული დღის თემატიკის შერჩევა, აქტივობების დიზაინი და მათი ადაპტაცია სპეც. პედაგოგიურ საჭიროებებზე მოხდა ერთობლივი დაგეგმვისა და რეგულარული კომუნიკაციის საფუძველზე. განსაკუთრებული ყურადღება დაეთმო ინკლუზიურობის პრინციპებსა და გარემოს ადაპტაციას, რათა მოსწავლეების ყველა ϰგუფს – მათ შორის სპეციალური საგანმანათლებლო საჭიროების მქონე ბავშვებს – ჰქონოდათ სრულფასოვანი ჩართულობის შესაძლებლობა.
- მოსწავლეები ერთად მუშაობდნენ თემატურ აქტივობებზე, სადაც გამოხატავდნენ თავიანთ უნიკალურ ხედვებს, ინტერესებსა და შესაძლებლობებს. მათ ერთმანეთთან ითანამშრომლეს როგორც გუნდურ

ექსპერიმენტებში (მაგ. მათემატიკური საგანძურის ძიება, თამაში გაკვეთილი - ღირებულებების გადარჩენა), ისე შემოქმედებით სამუშაოებში (კოლაჟების, კომიქსების, გეომეტრიული ნახატების შექმნა). მოსწავლეებმა განივითარეს ისეთი უნარები, როგორიცაა კომუნიკაცია, კრიტიკული აზროვნება, ემპათია და გუნდური მუშაობა.

- პროექტის ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი აქტივობაა მინი-გზამკვლევის „ ტურუსტული გიდი“ შექმნა, რომლის მიზანია მონაწილე ქვეყნებსა და ქალაქებს შორის კულტურული და სოციალური დაახლოების ხელშეწყობა. აქტივობა ეყრდნობა ინფორმაციის გაცვლის, კრეატიულობისა და ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენების სინთეზს, რაც საბოლოოდ ქმნის პრაქტიკულად გამოსადეგ, ინტეგრირებულ რესურსს. ტურისტული გზამკვლევის ერთიან ციფრულ პლატფორმაზე (StoryMaps, Bligg) განთავსება უზრუნველყოფს ინფორმაციის სტრუქტურირებულობას, ვიზუალურ მიმზიდველობას და მის გრძელვადიან ხელმისაწვდომობას.
- მოსწავლეთა შემოქმედებითი და კრიტიკული აზროვნების უნარის განვითარების მიზნით განხორციელდა აქტივობა „მომავლის ქალაქის შემოქმედებითი მაკეტირება“ეს აქტივობა აერთიანებს სამგანზომილებიან მოდელირებას, მეცნიერებას და კრეატიულ აზროვნებას, რაც მიმზიდველია სხვადასხვა ინტერესების მქონე მოსწავლეებისთვის.
- ჩატარდა მოსწავლეთა კონფერენცია “ახალგაზრდების ხმა ცვილებებისთვის“. მოსწავლეებმა იმუშავეს სამოქლაქო განათლების
- საბოლოო აქტივობა - თამაში-გაკვეთილი: „ღირებულებების მისია - გადაარჩინე საზოგადოება!“ სამყარო საფრთხეშია – ღირებულებები გაუჩინარდა! მოსწავლეებმა იპოვეს 6 ძირითადი ღირებულება და გადარჩინეს საზოგადოება! ამისათვის გადახდათ ექვსი თავგადასავალი. მისია წარმატებით შესრულეს. მოსწავლეებმა განივითარეს სამოქლაქო ღირებულებების და პასუხისმგებლობის უნარი. შექმნეს 7 პოსტერი.
- პროექტის აქტივობების დაგეგმვისა და მონიტორინგის მიზნით ვიყენებდით **Monday.com-ს**. მოსწავლეთა ნამუშევრებისგან ციფრული წიგნები შევქმენით **FlipHTML5-ის** და Book Creator-ის დახმარებით. ონლაინ შეხვედრები, კონფერენციები და სამუშაო სემინარები ჩატარდა **Zoom-ის, Microsoft Teams**-ის, Online Meeting-ი თვინსფეისზე და **Google Meet-ის** პლატფორმებზე. ინტერაქტიული პრეზენტაციები მზადდებოდა **Genially-ზე**, ხოლო ონლაინ რესურსების შესაგროვებლად და გასაზიარებლად ვიყენებდით **Wakelet-ს**. ტურისტული მოგზაურობა 5touristguidecolorfulprism.blogspot.com-ზე.
- შემოქმედებითი ონლაინ აქტივობებისთვის გამოყენებული იყო **Classtools.net/FB**, სხვადასხვა შინაარსის ფოტოების შესაქმნელად — **Word Cloud-ი**, ხოლო პრეზენტაციების, ლოგოების, პოსტერების და ფლაერების შესაქმნელად — PowerPoint და **Canva.com**. ყოველდღიური კომუნიკაციისა და კოორდინაციისთვის ვიყენებდით **WhatsApp-სა, Microsoft Teams** და **Messenger-ს**.
- პროექტი სრულად ითვალისწინებდა **eTwinning-ის მითითებებს**, **გაეროს ბავშვთა უფლებების კონვენციას** და **ევროპის პერსონალური მონაცემების დაცვის (GDPR) სტანდარტებს**. მოსწავლეთა გამოსახულების შემცველი ფოტოებისა და ვიდეომასალების გამოქვეყნებამდე, მშობლების წერილობითი თანხმობის მიუხედავად, ყველა ვიზუალურ მასალაში მოსწავლეთა სახეები თითქმის დაფარული ან დამუშავებული იყო კონფიდენციალურობის დაცვის მიზნით.

- საავტორო უფლებების დაცვისთვის პროექტში გამოყენებული იყო მხოლოდ მონაწილეთა მიერ შექმნილი ორიგინალური მასალები ან ღია ლიცენზიით (Creative Commons) ხელმისაწვდომი რესურსები.

- **მიღწეული შედეგები – პროდუქტები, პრეზენტაციები, საერთაშორისო თანამშრომლობა და ნებისმიერი განსაკუთრებული წარმატება:**
  პროექტის მიზნების მისაღწევად გამოვიყენე ინკლუზიური, მოსწავლეზე ორიენტირებული და ინტეგრირებული სწავლების მეთოდები, რომლებიც ეფუძნებოდა აქტიურ მონაწილეობას, კვლევაზე დაფუძნებულ სწავლებასა და თანასწორობის პრინციპებს.
  პროექტის დასაწყისში ჩატარდა წინასწარი შეფასება მოსწავლეთა ცოდნისა და საჭიროებების დასადგენად. შემუშავდა საგნობრივ სტანდარტებზე მორგებული ინკლუზიური სასწავლო გეგმა, რომელიც პროექტის შინაარსს აერთიანებდა რეალურ, კულტურულ და სამოქალაქო ღირებულებებზე დაფუძნებულ კონტექსტთან.
  მოსწავლეები ჩაერთვნენ მრავალფეროვან აქტივობებში — ლოგოს კონკურსი, კონფერენცია, ფესტივალები, პრეზენტაციები და თემატური კვირეულები — რაც მათ საშუალებას აძლევდა გამოეხატათ ინდივიდუალური შესაძლებლობები და ემუშავათ გუნდურად.
  სპეციალური საგანმანათლებლო საჭიროების მქონე მოსწავლეებისთვის მომზადდა ინდივიდუალური გეგმები, რაც უზრუნველყოფდა მათი შესაძლებლობების მაქსიმალურ გამოვლენასა და თანასწორ მონაწილეობას.
  განსაკუთრებული აქცენტი გაკეთდა მოსწავლეებში **სამოქალაქო ღირებულებების განვითარებაზე** — პასუხისმგებლობა, თანამშრომლობა, გარემოზე ზრუნვა, სოლიდარობა, თანასწორობა, ინკლუზია, კულტურული მრავალფეროვნების პატივისცემა და სამოქალაქო აქტივობა იყო ის ღირებულებები, რომელთაც ეყრდნობოდა პროექტის თითოეული ეტაპი.

**პროექტის ეფექტიანობის შესაფასებლად გამოყენებული იყო სხვადასხვა ინსტრუმენტი:**

- პოსტ-ტესტები მოსწავლეებისა და მასწავლებლებისთვის;
- აქტივობების შედეგების ანალიზი (მაგ. ლოგოს კონკურსის შეფასება, კონფერენციის შემდგომი უკუკავშირი);
- პროექტის დასასრულს ჩატარდა შეფასებითი შეხვედრა, სადაც მონაწილეებმა გაიზიარეს შეხედულებები.
  შედეგებმა აჩვენა მოსწავლეებში თანამშრომლობის, კრიტიკული აზროვნების, შემოქმედებითობისა და პასუხისმგებლობის გაძლიერება, ასევე სამოქალაქო ღირებულებების მიმართ გაზრდილი ცნობიერება.

**პროექტის ალტერნატიული ვარიაციები – საკლასო და სასკოლო ქსელის დონეზე**

**(თუ მასწავლებელი არ არის პროგრამაში ჩართული შეუძლია ამ პროექტის ადაპტირებული და ალტერნატიული ვერსიები განახორციელოს საკლასო პროექტის ან სხვა სკოლასთან ერთობლივი პროექტის ფარგლებში)**

| **თემა** | **იდეა (მოკლე აღწერა)** | **საკლასო ვერსია** | **სკოლებს შორის კოლაბორაციის ვერსია** |
|---|---|---|---|
| ჩვენი მომავლის ციფრული ხედვა | 3D მაკეტები, ინტერაქტიული რუკები, მონაცემთა ანალიზი; მდგრადი განვითარების მოდელირება. | ჩემი უბნის/სოფლის მომავლის ფესტივალი | რეგიონების მომავლის ციფრული ფესტივალი |
| კულინარიაში ასახული კულტურა | ციფრული კულინარიული წიგნი, ინტერვიუები, მინიპროექტები. | ჩემი ოჯახის კულინარიული მემკვიდრეობა | ქვეყნის ციფრული - კულინარიული ატლასი |
| ადგილის სული | ადგილობრივი ნაკლებადცნობილი ისტორიების არტ-ალბომი. | ჩემი სკოლის/უბნის ფარული ისტორიები არტ -ალბომი | „საქართველოს ნაკლებადცნობილი ისტორიები და სახეები არტ ალბომი“ |
| მდგრადი ცხოვრება | ენერგოაუდიტი, Zero Waste იდეები, DIY გადაწყვეტები, ეკო-ინიციატივების პროტოტიპები. | ჩემი ოჯახის მწვანე გარდაქმნა | რეგიონული ეკო-ქსელი |
| ფესტივალი როგორც სწავლა | ეკოფესტივალი, გემოფესტი, ლიტერატურული ფესტივალი, ფოლკლორული ფესტივალი დაშ | კლასის ერთდღიანი ფესტივალი | ონლაინ ფესტივალი |
| თამაშს შეუძლია შეცვალოს მსოფლიო? | საგანმანათლებლო თამაშის დიზაინი: კლიმატი/ფინანსები/სამოქალაქო ჩართულობა; ტესტირება + pitch. | პატარა თამაში დიდი იდეებისთვის | სკოლებს შორის Game Jam |
| მიგრაცია და იდენტობა | ოჯახური მიგრაციის რუკები, პოდკასტები, ორალური ისტორიები, ინფოგრაფიკები. | ოჯახის მოგზაურობის ისტორიის ინტერაქტიური რუკა | „ მიგრაციის ციფრული რუკები “ |

**დამადასტურებელი ვიზუალური მასალა – ფოტოები, ვიდეოები, ბმულები, რესურსები და პროექტის მიერ შექმნილი პროდუქტები.**

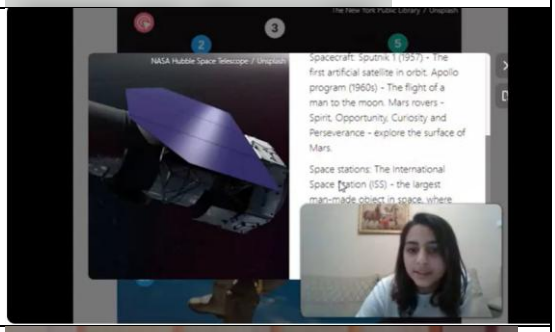
**პროექტის თვინსფეისის ლინკი:**

**ტურისტული გზამკვლევი (ბლოგი)**

**პროექტში განხორციელებული აქტივობების ბმულები: (ყველა ბმული)**

**ბლოგი**

Tourist guide of the project "Colorful Prism of Knowledge"
Contact Form
Translate


NASA Hubble Space Telescope / Unsplash
Spacecraft: Sputnik 1 (1957) - The first artificial satellite in orbit. Apollo program (1960s) - The flight of a man to the moon. Mars rovers - Spirit, Opportunity, Curiosity and Perseverance - explore the surface of Mars.
Space stations: The International Space Station (ISS) - the largest man-made object in space, where

SECOND GAME

HIRD GAME

AGRICULTURE AND LOCAL PRODUCTION
SMALL FARMERS

Lealdad
Devo ser Leal
com os meus a

THE IMPORTANCE OF LOCAL PRODUCTION AND AGRICULTURE
Locally produced food has many benefits for our health, the environment,
economy.
ood from local producers:
shness and quality
ting the local economy
onmental protection
Food safety

1. Integrated Assessment
Student: 0016 - .

ინტეგრირებული შეფასება

მოსწავლე: 0016 - .

| | 15 | 23 | 16 | | | სულ - 56 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Learning difficulties სწავლის სწავლის სირთულეები | difficulties with the learning process სწავლის პროცესისადმი სირთულეები | social and emotional difficulties სოციალური და ემოციური სირთულეები | | | |
| 1 | 1 | 0 | 0 | | | |
| 2 | 0 | 0 | 0 | | | |
| 3 | 0 | 2 | 0 | | | |
| 4 | 0 | 1 | 2 | | | |
| 5 | 0 | 0 | 0 | | | |
| 6 | 0 | 1 | 1 | | | |
| 7 | 1 | 3 | 0 | | | |
| 8 | 0 | 2 | 2 | | | |
| 9 | 0 | 0 | 0 | | | |
| 10 | 1 | 0 | 1 | | | |
| 11 | 0 | 1 | 1 | | | |
| 12 | 1 | 0 | 0 | | | |
| 13 | 0 | 0 | 1 | | | |
| 14 | 0 | 1 | 2 | | | |
| 15 | 0 | 2 | 1 | | | |
| 16 | 4 | 1 | 1 | | | |
| 17 | 3 | 1 | 1 | | | |
| 18 | 1 | 2 | 1 | | | |
| 19 | 2 | 2 | 1 | | | |
| 20 | 1 | 4 | 1 | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |