



ამერიკული საერთაშორისო სკოლა პროგრესი – ბათუმი

ინოვაციური და არაფორმალური განათლების სამსახური

პროგრამების აღწერა

2024-2025 სასწავლო წელი



ძირითადი მიმართულებები

სასკოლო საბნები

კლუბები



სასკოლო საგნები

- ბიზნესის უნარ-ჩვევები (I-VI კლასი)
- ფინანსური წიგნიერება (VII კლასი)
- ეკონომიკა (VII-IX კლასი)
- მეწარმეობა (X კლასი)
- მედიაწიგნიერება და ციფრული მოქალაქეობა (X კლასი)
- თანამედროვე ტექნოლოგიები (III-IX კლასი)

სასკოლო საბნები

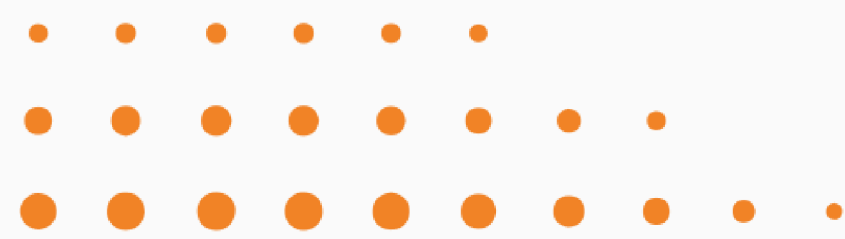


- ბიზნეს უნარები, მეწარმეობა
- ეკონომიკა, ფინანსური წიგნიერება

სასწავლო პროგრამების მიზანია:

მოსწავლეებში ბიზნესისა და მეწარმეობისთვის საჭირო პრაქტიკული უნარ-ჩვევების განვითარება, თავისუფალი საბაზრო ეკონომიკის პრინციპებისა და ფუნდამენტური ფინანსური საკითხების გააზრება.

მოსწავლის მომზადება დასაქმებისა და რეალური ცხოვრებისათვის.



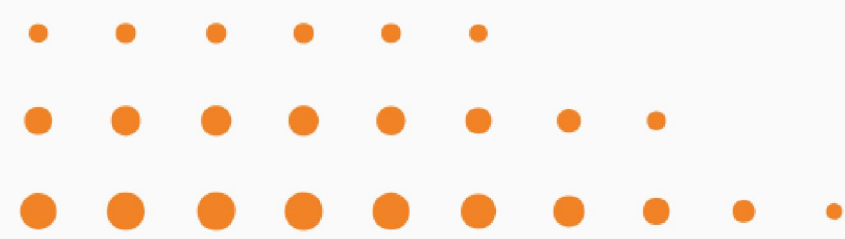
სასკოლო საბნები



- 3D მოდელირება
- მიკროელექტრონიკა
- Scratch
- mBot/mBlock

სასწავლო პროგრამების მიზანია:

- მოსწავლეებისათვის თანამედროვე, ინოვაციური ტექნოლოგიების შესწავლა, ტექნოლოგიებთან ურთიერთობისა პროგრამირების ენის სწავლა, მარტივი გზებით.
- შექმნან 3 განზომილებიანი ვიზუალური სიტუაციური მოდელები, რომელიც იქნება რეალური პრობლემის გადაჭრაზე ორიენტირებული. მოსწავლეები ეუფლებიან არქიტექტურისა და ინტერიერის დიზაინის საფუძვლებს, ქმნიან სპეციალურ პროგრამებს, რომლებიც მოწყობილობის საშუალებით პროცესების ავტომატიზაციას ახდენს.



სასკოლო საბნები

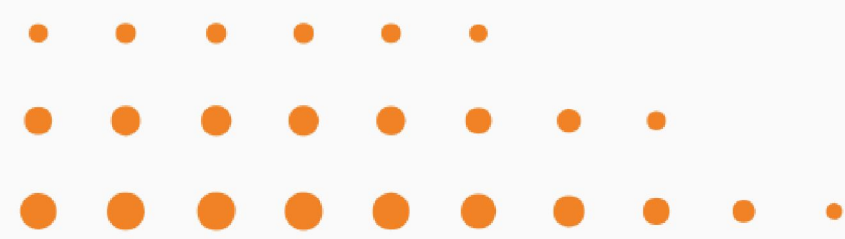
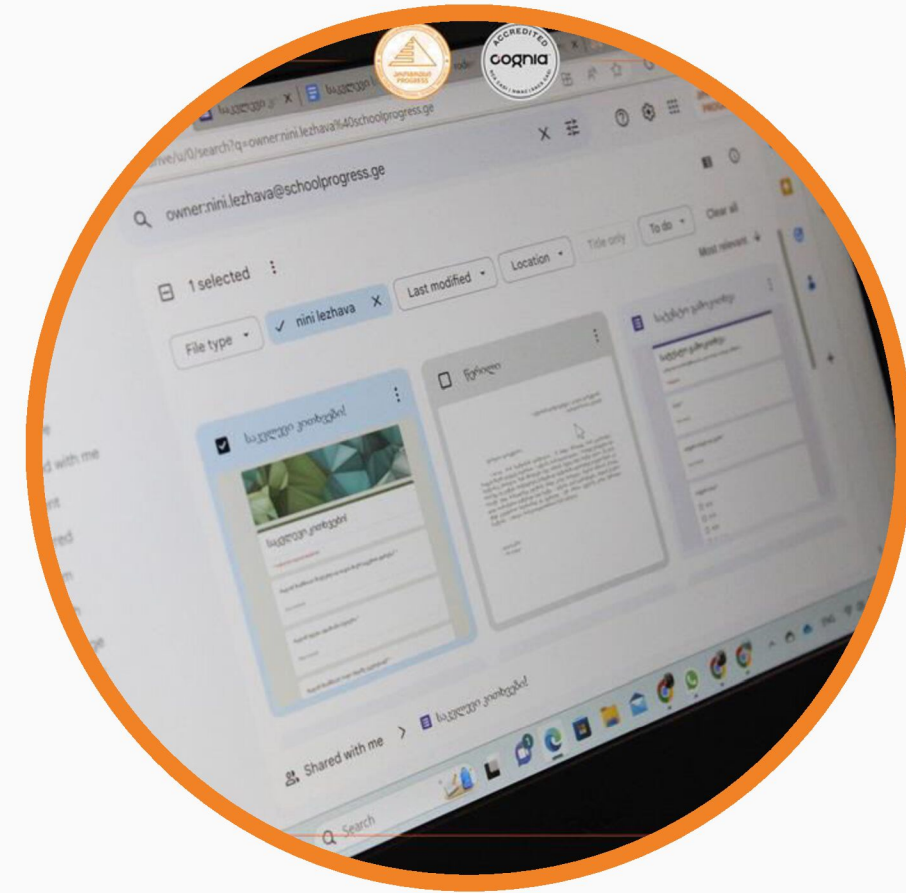
- Google-ის პროდუქტები

Gmail, GOOGLE Docs, Sheets, Slides, Forms, Meet, Drive, Calendar...

სასწავლო პროგრამების მიზანია:

- მოსწავლეები გაეცნონ კორპორაცია “გუგლის” ძირითად პროდუქტებს.
- გაიაზრონ, თქვენი სწავლების სწორად გამოყენების უპირატესობები.

მოსწავლის დასაქმებისთვის მომზადება და თანამედროვე საოფისე პროგრამების შესწავლა, რომელსაც საფუძვლიანად გამოიყენებენ, როგორც სამუშაო პროცესში, ასევე პირადი მიზნებისთვის.

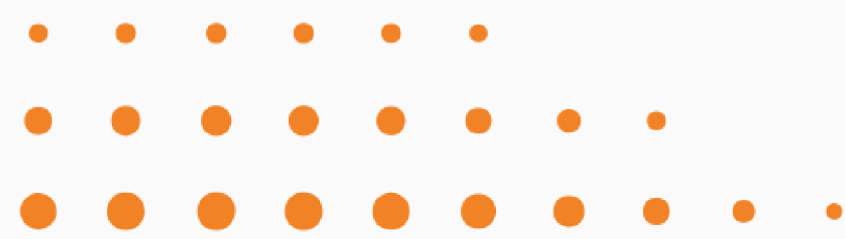


სასკოლო საბნები



სასწავლო პროგრამების მიზანია:

- მოსწავლეებს შეასწავლოს დიზაინის მთავარი პრინციპები და მათი პრაქტიკული გამოყენება: კრეატიულობის, კონსტრუქციის, ფორმების, ანიმაციური ვიდეოების აწყობა და ვიზუალურად გამართვა.
- ასევე განუვითაროს კონცეპტუალური აზროვნება და უნარი გამოხატონ ბრენდის კონკურენტული უპირატესობები და მისი ძირითადი ფასეულობები გრაფიკულ ენაზე, სწორად წარმართონ დიზაინზე მუშაობის პროცესი.

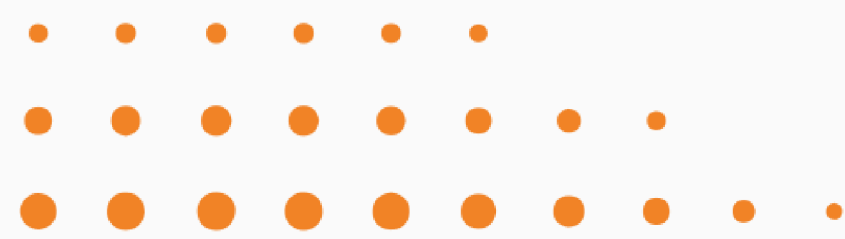


სასკოლო საბნები

- Wix/Wordpress

სასწავლო პროგრამების მიზანია:

- მოსწავლეებმა შეიძინონ Wix-ისა და Wordpress-ის პროგრამებში მუშაობის უნარები
- ამ პროგრამების გამოყენებით შექმნან სხვადასხვა ტიპის საიტი თუ ბლოგი.



სასკოლო საბნები

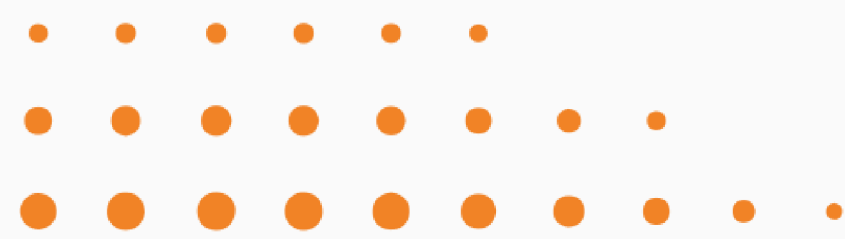


- მედიანიგნიერება და ციფრული მოქალაქეობა

სასწავლო პროგრამის მიზანია:

- მოსწავლეებმა შეისწავლონ სად და როგორ მოიპოვონ, გაფილტრონ, შექმნან და გაავრცელონ [ინფორმაცია](#).
- გამოუმუშავდეთ სანდო წყაროს გადამოწმების უნარი.

აღნიშნულის საბანი ხელს უწყობს კრიტიკული და შემოქმედებითი აზროვნების განვითარებას.





კლუბები

- ინტელექტუალური კლუბი (III-XI კლასი)
- დებატების კლუბი (VII-XII კლასი)
- გაეროს კლუბი (VII-XII კლასი)
- ვიკიპედიის კლუბი (VII-XII კლასი)
- STEM კლუბი (V-XII კლასი)
- კითხვის კლუბი (V-VII კლასი)

კლუბები

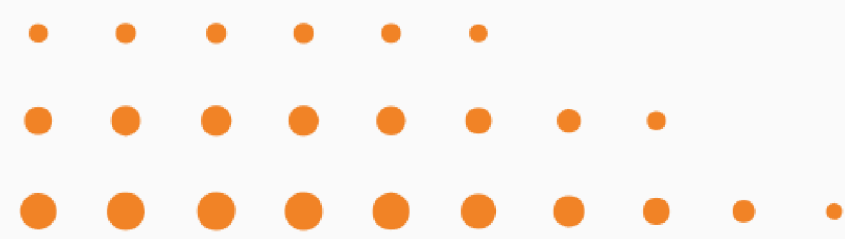
ინტელექტუალური კლუბი



კლუბის მიზანია მოსწავლეების:

- ინტელექტუალური დონის ამაღლება
- წიგნიერებისა და ცოდნის წახალისება
- ინტელექტუალური განვითარების პროკაბანდა
- თვითრეალიზების ხელშეწყობა
- კონცენტრირების, სისხარტის, ლიდერობის, გუნდური მუშაობის,

გადაწყვეტილების სწრაფად მიღების უნარების განვითარება.



კლუბები

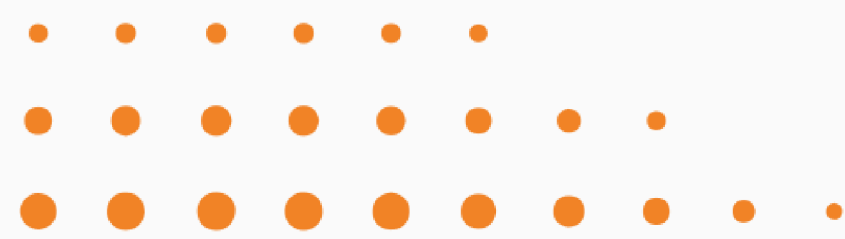


• დებატების კლუბი

კლუბის წევრები დებატობენ მასწავლებლის მიერ შეთავაზებულ ან/და მათ მიერ არჩეულ რეზოლუციებზე.

დებატების კლუბის მიზანია მოსწავლეებს დაეხმაროს შემდეგი უნარ-ჩვევების გამომუშავებაში:

- კრიტიკული და ანალიტიკური აზროვნება
- ლოგიკური და არგუმენტირებული მსჯელობა
- კრეატიულობა
- საჯარო გამოსვლა
- მოსმენის კულტურა
- გუნდური მუშაობა
- თანამშრომლობა
- ორგანიზებულობა



კლუბები



- **გაეროს კლუბი**

აკადემიური როლური თამაში;
გაერთიანებული ერების ორგანიზაციის რეალური
საქმიანობის გუსტი სიმულაცია;

**კლუბის მიზანია მოსწავლეებს დაეხმაროს შემდეგი უნარ-
ჩვევების გამომუშავებაში:**

- დებატების ტექნიკები;
- წერიტი კომუნიკაცია;
- საჯარო გამოსვლისა და კრეზენტაციის უნარ-
ჩვევები;
- მოლაპარაკებისა და თანამოაზრეების მოძიების
მეთოდები;
- ერთი ინდივიდის გავლენის გაცნობიერება
კლანეთის მომავალზე.





• ვიკიპედიის კლუბი

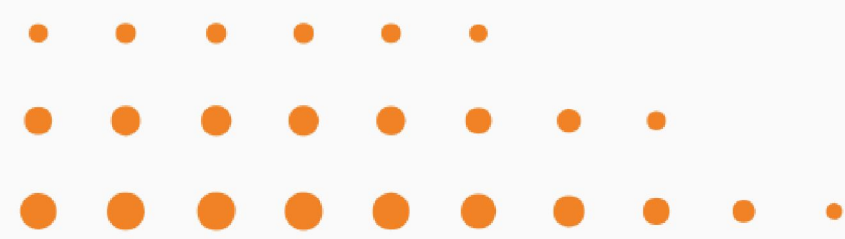
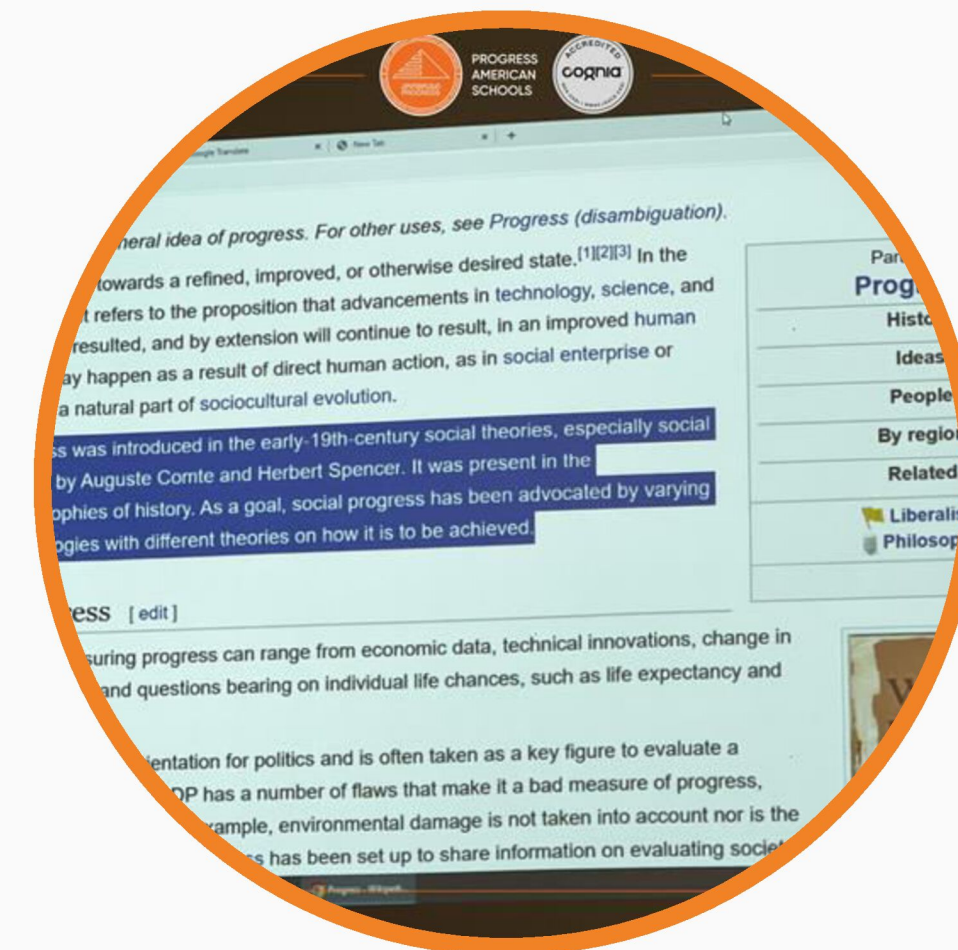
ვიკი-კლუბის ძირითადი მიმართულებაა:

ქართულენოვანი ვიკიპედიის გაზდიდრება სხვადასხვა თემატიკის ახალი სტატიებით.

არსებული სტატიების რედაქტირება, გაუმჯობესება.

კლუბის მიზანია:

- შეასწავლოს მოსწავლეებს ვიკიპედიის მნიშვნელობა, მისი მუშაობის პრინციპები და სპეციფიკა;
- შეასწავლოს მათ ვიკიპედიის სტატიების რედაქტირების წესები;
- შეასწავლოს მათ ენციკლოპედიური და აკადემიური წერის პრინციპები, წყაროების სანდოობის გადამოწმება და მათი მითითება თექსტში;
- მოამზადოს კლუბის წევრები სხვადასხვა კონკურსში და კროეფტში, მონაწილეობისათვის.





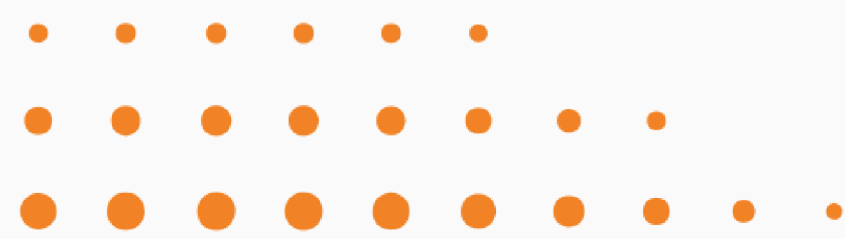
• STEM კლუბი

STEM კლუბის ფარგლებში მოსწავლეები შეისწავლიან:

- რაოდენობრივ წიგნიერებას;
- კონსტრუქციების აწყობას;
- ანალიზის საფუძველზე სწორ დაგეგმვასა და განხორციელებას;
- ინჟინერიის საფუძვლებს;
- ელექტრონიკის საწყისებს.

კლუბის მიზანია პრაქტიკული პროექტებით, კონსტრუქტორებითა და თამაშებით მოსწავლეებში სივრცითი და პროგრამული აზროვნების განვითარება, სახალისო ექსპერიმენტების დახმარებით, სიმულაციებით, კლუბის წევრები სწავლობენ:

- რობოტიკას;
- მოდელირებას;
- ინჟინერიას.



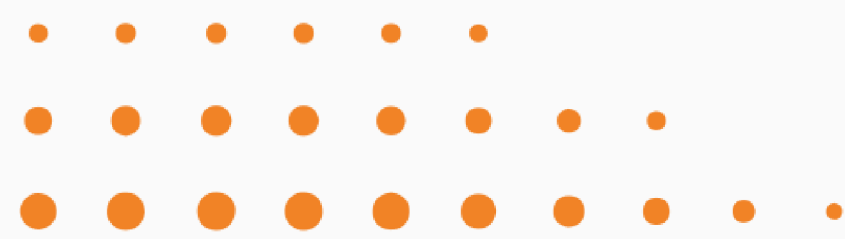
კლუბები

- **კითხვის კლუბი**

ინგლისური, გერმანული, ქართული.

კითხვის კლუბის მთავარი მიზნებია:

- მოსწავლეებში კითხვის ინტერესის გაძლიერება;
- ქართული, ინგლისური, გერმანული ლიტერატურის აქტიურად კითხვა;
- მსჯელობისა და ანალიტიკური უნარების განვითარება.





ამერიკული საერთაშორისო

სკოლა პროგრესი - ბათუმი