

პროექტის სათაური : „STOP, THINK, CLICK“ „შეჩერდი, დაფიქრდი, დააკლიკე“

„STOP, THINK, CLICK“ (შეჩერდი, დაფიქრდი, დააკლიკე) არის საერთაშორისო თანამშრომლობაზე დაფუძნებული საგანმანათლებლო პროექტი (საქართველო, თურქეთი, იტალია, რუმინეთი), სადაც 8–11 წლის მოსწავლეები მედია და ციფრული წიგნიერების გადრმავეებით სწავლობენ უსაფრთხო ონლაინ კომუნიკაციას. პროექტის ფარგლებში მოსწავლეები აანალიზებენ ინფორმაციის სანდოობასა და დეზინფორმაციას, იკვლევენ „ციფრული კვალის“ მნიშვნელობას და ქმნიან კრეატიულ სლოგანებს, აკვირდებიან საკუთარ ემოციურ მდგომარეობას „ემოციების ბორბლის“ მეშვეობით, ChatterPix-ის გამოყენებით აცოცხლებენ პერსონაჟებს საკუთარი უფლებების დასაცავად, ადგენენ პერსონალურ მონაცემთა დაცვის ციფრულ წიგნებს, მონაწილეობენ კოდირების კვირეულში და ამზადებენ გაჯეტების ევოლუციის საინფორმაციო პოსტერებს. პროექტი აერთიანებს ხელოვნებას, ისტ-სა და სამოქალაქო განათლებას, რაც ხელს უწყობს პასუხისმგებლიანი ციფრული მოქალაქეობისა და 21-ე საუკუნის კომპეტენციების განვითარებას.

პროექტის ავტორები: ვახტანგ გზირიშვილის სახელობის ქალაქ თბილისის № 173 საჯარო სკოლის მასწავლებელი თამარ მაღაშვილისა და თანაავტორი- თურქეთის Hüseyin Avni Asal İlkokulu მასწავლებლის Zinnet Yılmaz Baysal ის თანამშრომლობის ფარგლებში .

პროექტში ჩართულია ოთხი ქვეყანა: საქართველო, თურქეთი, იტალია და რუმინეთი.

მოსწავლეთა ასაკობრივი დიაპაზონი: პროექტში ჩართული მოსწავლეების ასაკი 8-11 წელია.

საკითხის აქტუალობა

ციფრული წიგნიერება სულ უფრო და უფრო მნიშვნელოვანი ხდება დღევანდელ საზოგადოებაში, რადგან ტექნოლოგიები გადამწვეტ როლს ასრულებენ ყველას ცხოვრებაში.

დღესდღეობით ტექნოლოგია მოსწავლეების ყოველდღიური ცხოვრების განუყოფელი ნაწილი გახდა და ციფრული წიგნიერების უნარები სულ უფრო მნიშვნელოვანია როგორც პირადი, სასწავლო, ასევე პროფესიული გამოყენებისთვის.

ტექნოლოგიების განვითარებამ ხელი შეუწყო ონლაინ ჩრთულობის გაზრდას ბავშვებში რამაც შესაბამისად ისეთი საფრთხის წინაშე დააყენა ისინი როგორიცაა კიბერბულინგი. მნიშვნელოვანია მოსწავლეებში გავზარდოთ მედიაციფრული უნარჩვევები, ამ უნარების ქონა მათ დაეხმარება, რომ იყვნენ უფრო დაკვირვებულები, თავიდან აიცილონ ის საფრთხეები რაც ახლავს ონლაინ ჩრთულობას.

პროექტის მიზანი

მოსწავლეებში მედია და ციფრული წიგნიერების უნარების, ასევე ონლაინ სივრცეში საკუთარი პასუხისმგებლობის შესახებ ცნობიერების ამაღლება და განვითარება.

მოსალოდნელი შედეგები

1. მოსწავლეებში მედია წიგნიერების გაუმჯობესება შეძლებენ მედიის სხვადასხვა წყაროს გარჩევას და სანდოობის შეფასებას. გამოიმუშავენ კრიტიკული აზროვნების უნარს ინფორმაციის გადამოწმების პროცესში. შეძლებენ ფეიკ–ნიუსის, მანიპულაციური სათაურების და დეზინფორმაციის ამოცნობას.
2. ციფრული უნარების განვითარება გამოიყენებენ ციფრულ ინსტრუმენტებს (პრეზენტაცია, ვიდეო, Canva, Padlet, სხვ.) ეფექტურად. განუვითარდებათ თანამშრომლობის უნარები ონლაინ გარემოში. ისინი შეძლებენ გუნდური მუშაობის უნარების გამომუშავებას. შეძლებენ საკუთარი ციფრული კრეატიული ნამუშევრების შექმნას (ვიდეო, პოსტერი, ინფოგრაფიკა).
3. ონლაინ უსაფრთხოების წესების ცოდნა გამყარებული ექნებათ ცოდნა პირადი მონაცემების დაცვის მნიშვნელობაზე. შეეძლებათ კიბერბულინგის ამოცნობა, პრევენცია და შესაბამისად რეაგირება.
4. ისინი გააცნობიერებენ საკუთარ პასუხისმგებლობას ციფრულ პლატფორმებზე აქტივობისას. გაითავისებენ „ციფრული კვალის“ მნიშვნელობას და დაკვირვებით წარმართავენ საკუთარ ონლაინ იმიჯს.

5. ევროპული პროექტის მეშვეობით ისინი საერთაშორისო კომუნიკაციის დიდ გამოცდილებას შეიძენენ. გააუმჯობესებენ ინგლისურ ენაზე წერისა და საუბრის უნარს. დაგეგმავენ, განახორციელებენ და შეაფასებენ ერთობლივ პროექტებს უცხოელი თანატოლებთან.

6. მოსწავლეებს განუვითარდებათ ემპათია და ერთმანეთისადმი პატივისცემა.

7. გაიზრდება მათი მოტივაცია სასწავლო პროცესისადმი. შეძლებენ საკუთარი იდეების სამიზნე აუდიტორიისთვის ეფექტურად მიწოდებას.

პროექტის კავშირები ეროვნულ სასწავლო გეგმასთან და საგნობრივ სტანდარტებთან:

პროექტი სრულად ეხმიანება ეროვნული სასწავლო გეგმის მთავარ პრინციპებს-

მოსწავლის კომპეტენციებზე დამყარებული პროექტი ხელს უწყობს 21-ე საუკუნის უნარების განვითარებას: კრიტიკული აზროვნება, ციფრული წიგნიერება კომუნიკაცია და თანამშრომლობა, პრობლემის გადაჭრა, შემოქმედებითი მიდგომა „უსაფრთხო და პასუხისმგებელი“ანი ქცევა ციფრულ სამყაროში. პირადი მონაცემების დაცვა, კიბერუსაფრთხოების პრინციპები რომელიც პროექტის ერთ - ერთი მთავარი ღერძია.

პროექტი კავშირშია საგნობრივ სტანდარტთან,იგი ახდენს საგანთა ინტეგრაციას.

პროექტი აერთიანებს შემდეგ საგანებს:

ქართული ენა და ლიტერატურა -მოსწავლეები აანალიზებენ სხვადასხვა ტიპის მედიატექსტს აფასებენ ტექსტის სანდოობას.

ინფორმაციულ და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიები

იძიებენ ინფორმაციას, ფილტრავენ, აფასებენ სანდოობას.აცნობიერებენ ციფრული კვალის მნიშვნელობას.იძენენ ტექნიკურ უნარებს, ინფორმაციის მართვასბენ ციფრული უსაფრთხოებისთვის.

სამოქალაქო განათლება

მოსწავლეები აცნობიერებენ საკუთარ როლს ციფრულ საზოგადოებაში.როლური თამაშების მეშვეობით იაზრებენ ინფორმაციის გაზიარების პასუხისმგებლობას,როგორც პირისპირ ისე ონლაინ გარემოში, სოციალური და ემოციური უნარების მნიშვნელობას მრავალფეროვან ჯგუფში .

უცხო ენა

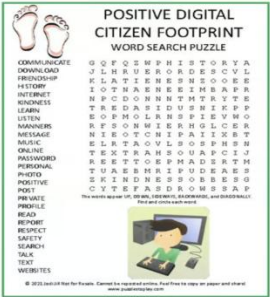
პროექტის ფარგლებში საკომუნიკაციოდ იყენებენ ინგლისურ ენას, წერენ შეტყობინებებს, ეცნობიან სხვის წერილებს მონაწილეობენ ენის ონლაინ კომუნიკაციაში.

ხელოვნება

ქმნიან კრეატიულ ციფრულ პროდუქტებს ლოგო-პოსტერი, ილუსტრაცია და ა.შ.

აქტივობა	გამოყენებული რესურსი	აქტივობის განხორციელების აღწერა
1. ინფორმაციის სანდოობის განსაზღვრა და ამოცნობა/რეალურია თუ მცდარი?	https://www.youtube.com/watch?v=Kim9ujIU874 https://learningapps.org/display?v=p45g2gvj324 (ლინკი ESEP დან https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/topthinkclick/twinspace/pages/april)	მოსწავლეებს ვაჩვენებთ ვიდეო თუ როგორი ინფორმაცია ვრცელდება ინტერნეტში. როგორ ხდება ფოტოების გაყალბება, რეალობას დამსგავსება. მათ შეაფასეს მიღებული ინფორმაცია და ითამაშეს თამაში სადაც ისინი ამოიცნობდნენ ნამდვილ და არანამდვილ ფოტოს. ასაბუთებდნენ საკუთარ მოსაზრებას თუ რატომ ფიქრობდნენ ასე. მათ გაიაზრეს თუ რა შედეგები შეიძლება მოჰყვეს ინტერნეტში გავრცელებულ ვიდეოებსა თუ ფოტოებს.

2.ემოციების ბორბალი	პრეზენტაცია ,სამუშაო ბარათები და ფურცლები,ფოტოები (ლინკი ESEP დან https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/topthinkclick/twinspace/pages/wheel-emotion https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/topthinkclick/twinspace/pages/april)	მოსწავლეებს პრეზენტაციის საშუალებით გავაცანით ემოციების სახეები. მივანიჭეთ ემოციებს ფერები. სურათების ნახვისას მათ შეავსეს სამუშაო ბარათები და აღწერა დაურთეს თუ რა სახის ემოცია გამოიწვია მათში კონკრეტულ ილუსტრაციაში გარკვეულმა დეტალებმა. აღნიშნულმა აქტივობამ მოსწავლეები დააკვირვა და დააფიქრა საკუთარ ემოციებზე. მათ უკვე შეუძლიათ ემოციისთვის სახრლის დარქმევა. ისინი აფასებენ საკუთარ ემოციურ მდგომარეობას რაც ხელსშეუწყობს მათ სოციალურ პასუხისმგებლობას.
-----------------------------------	--	---

3.ჩემი ციფრული კვალი/სლოგანი	ფოტომასალა,ვიდეომასალა 1.https://www.youtube.com/watch?v=eEfDNP0o4GY 2.https://youtu.be/eEfDNP0o4GY https://wordwall.net/resource/21420451/comp-uting/digital-footprint-quiz 3.  4.https://wordart.com/ (ლინკი ESEP დან https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/topthinkclick/twinspace/pages/april) 5.სლოგანი „THINK ABOUT IT,WITH EVERY CLICK YOUCREATE YOUR DIGITAL FOOTPRINT”	1.მოსწავლეს ვაჩვენეთ საინფორმაციო ვიდეო. 2. ითმაშეს შესაბამისი თმაში რამაც კიდევ გაულრმავათ ცნობიერება იმ საკითხების შესახებ. 3.სამუშაო ფურცელზე იპოვეს ციფრული სამყაროსთან დაკავშირებული სიტყვები. 4.ნაპოვნ სიტყვების გამოყენებით პროგრამა სიტყვების არტიმ ააწყვეს სიტყვების ნახატები. 5.სლოგანის შემუშავების შემდეგ სიტყვები დავანაწილეთ და თითოეულმა კლასმა ის წარმოადგინა გაფერადებული. ავაწყეთ საერთო სლოგანი. აღნიშნული აქტივობებით მოსწავლეებმა გააცნობიერებეს ციფრული კვალის მნიშვნელობა.შეიძინეს ინფორმაციის მართვის ტექნიკური უნარები, რაც ასე მნიშვნელოვანია ციფრული უსაფრთხოებისთვის.
--	--	---

4.პერსონალური მონაცემების დაცვა	1.https://youtu.be/RBYggYLmQWM?si=kEHHV2TAb5PE7gMK 2.https://bookcreator.com/ 3.canva.com (ლინკი ESEP დან https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/topthinkclick/twinspace/pages/april)	1.მოსწავლეებს ვანახეთ ვიდეო მონაცემების დაცვის შესახებ. 2.ვექმნით მონაცემების დაცვის წიგნს ვებ-გვერდს ბუკ-კრეატორის გამოყენებით. 3.მოსწავლეებმა შეიმუშავეს საერთო წესები პროგრამა canva-ს გამოყენებით თუ როგორ უნდა დავიცვათ მონაცემები. თითო კლასმა შეარჩია წესი დაურთო ილუსტრაცია და განათავსა წიგნის მისთვის განკუთვნილ გვერდზე. აღნიშნულმა აქტივობამ კიდევ ერთხელ გააზრებინა მათ მონაცემთა დაცვის საშუალებები, დაცვის აუცილებლობა. გაიაზრეს თუ რა საფრთხის მომტანი შეიძლება იყოს მონაცემთა დაუცველობა.
5.„მოგზაური ინფორმაცია“	1.https://www.youtube.com/watch?v=JwjAAgGi-90 2.https://www.youtube.com/watch?v=gCfzeONu3Mo (ლინკი ESEP დან https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/topthinkclick/twinspace/pages/april).	მნიშვნელოვანია სწორი კომუნიკაცია, ინფორმაციის სწორად გაცემა და მიღება. მოსწავლეები გაეცნენ კომუნიკაციის/ინფორმაციის გადაცემის ტიპებს .წყვილი კლასი უგზავნის ერთ კონკრეტული მოძრაობის ამსახველ ვიდეოს რომლის გამოყენებითაც იწყება თამაში „ინფორმაციის მოგზაურობა“. აღნიშნულმა აქტივობამ მოსწავლეები დააფიქრა, კარგად დაანახა მათ თუ როგორ იცვლება ინფორმაცია მიმღებისკენ მიმავალ გზაზე.

6.ცოცხალი ფოტო- კოლაჟი	ChatterPix Kids.app Canva.com Youtube.com	მოსწავლეებმა შექმნეს პერსონაჟების ნახატები და აპი ChatterPix Kids.app ის გამოყენებით გააცოცხლეს, აალაპარაკეს საკუთარი ხმით .ნახატებით შეახსენებენ თუ რა უფლებები აქვთ მათ და როგორ უნდა შეძლონ საკუთარი უფლებების დაცვა.ვიდეო კოლაჟი აიტვირთა შესაბამის ვიდეო პროგრამაში.
7.კოდირების კვირეული	https://www.zaplycode.it/ padlet.com (ლინკი ESEP დან https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/topthinkclick/twinspace/pages/may)	ციფრული წიგნიერების კვირეულისთვის წყვილი კლასის მოსწავლეებმა შექმნეს სხვადასხვა კოდირებულ სიტყვები რომელიც გაუზიარეს ერთმანეთს პადლეტის დაფაზე და გაშიფრეს..
8.გაჯეტების შექმნის ქრონოლოგია და უცნაური გაჯეტები	Canva.com 1.https://www.youtube.com/watch?v=DENG7Q7VRgo 2. https://www.youtube.com/watch?v=LD73XKIP9I0 (ლინკი ESEP დან https://school-	მოსწავლეები გაეცნენ გაჯეტების შექმნის ისტორიას, სხვადასხვა გაჯეტს, გაჯეტების ევოლუციას. მათ შექმნეს ილუსტრაცია საკუთარი შეხედულებით და გაჯეტის შესახებ მოამზადეს საინფორმაციო პოსტერი. პოსტერებით კი შექვემნიით წიგნი, რომელშიც ყველა კლასის ნამუშევარი განთავსდა. აღნიშნულმა აქტივობამ მოსწავლეებს დაანახა თუ როგორ განვითარდა გაჯეტი დროთა განმავლობაში. განუვითარა მათ შემოქმედებითობი, ასევე ტექნოლოგიური უნარ-

	education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/topthinkclick/twinspace/pages/may)	ჩვევები.
9.საერთო პროდუქტების ვირტუალური გამოფენა	Emaze.com	საბოლოო ნამუშევრების გამოფენას მოვაწყობთ ონლაინ მუზეუმში

პროექტის ფარგლებში შექმნილი რესურსები:

გამოფენა <https://app.emaze.com/@ALFIWCCZO/whiteboard-wonders>

გაჯეტების წიგნი

<https://read.bookcreator.com/84uUn6cDgwMFN60OCA3YuaAGMdU2/gNhjHt1vQbum2zHWnS9qDA/Bm3MewbHTKaRbhPwSLU-SQ>

მოგზაური ინფორმაცია <https://digipad.app/p/1167233/ce9bcdefd263d>

ლოგო-პოსტერები <https://padlet.com/tamarshagashvili/our-project-logo-and-baner-mv0zpm0pduex51ia>

აქტივობები პადლეტის დაფაზე <https://padlet.com/tamarshagashvili/reliable-and-unreliable-zwu9fik1l15mon5e>