პროექტის სახელწოდება: N.E.T.I.Z.E.N.

თათია მარდალეიშვილი

ევროპული eTwinning-ის პროექტი **„N.E.T.I.Z.E.N.“** მიზნად ისახავს 13–17 წლის მოსწავლეთა ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციების განვითარებას საერთაშორისო თანამშრომლობისა და პროექტზე დაფუძნებული სწავლების გზით. პროექტი ფოკუსირდება კრიტიკული აზროვნების, ონლაინ უსაფრთხოების, დეზინფორმაციის ამოცნობის, ციფრული უფლებებისა და კეთილდღეობის გააზრებაზე. მრავალფეროვანი კოლაბორაციული აქტივობების შედეგად მოსწავლეები ქმნიან ინოვაციურ ციფრულ პროდუქტებს (მათ შორის მრავალენოვან ლექსიკონსა და „ციფრული მოქალაქეობის კალენდარს“), რაც ხელს უწყობს პასუხისმგებლიანი, ეთიკური და უსაფრთხო ქცევის ჩამოყალიბებას ციფრულ გარემოში.

პროექტის ტიპი: ევროპული

პროქტის დამფუძნებელი: თათია მარდალეიშვილი - საქართველო, სსიპ გენერალ გიორგი კვინიტაძის სახელობის კადეტთა სამხედრო ლიცეუმი, ინგლისური ენის მენტორი მასწავლებელი

საკონტაქტო ინფორმაცია: ტელ: +995 599 13 23 12

ელ.ფოსტა: tatiamardaleishvili@yahoo.com / cml.english2021@gmail.com

პროექტის თანა-დამფუძნებელი: ზეინეპ თექბაში - თურქეთი, ბოდრუმი.

პროექტის მონაწილე მასწავლებლები საქართველოდან:

ნინო ახალაძე, სსიპ წმინდა ნინოს სახელობის N3 საჯარო სკოლა, ინგლისური ენის მენტორი მასწავლებელი

დიანა ბოგვერაძე, სსიპ გენერალ გიორგი კვინიტაძის სახელობის კადეტთა სამხედრო ლიცეუმი, ინგლისური ენის მენტორი მასწავლებელი

ციალა ჭანტურია, სსიპ წალენჯიხის N2 საჯარო სკოლა, ინგლისური ენის მენტორი მასწავლებელი

პროექტში ასევე მონაწილეოებენ პედაგოგები თურქეთიდან და ესპანეთიდან.

პროექტის მოკლე აღწერა და თემის აქტუალობა: ციფრული სამყაროს მზარდი მნიშვნელობის ფონზე, მოსწავლეებისათვის სასიცოცხლოდ აუცილებელი და მნიშვნელოვანია განავითარონ უნარები, რომლებიც საჭიროა ონლაინ სივრცეში პასუხისმგებლიანად და უსაფრთხოდ ნავიგაციისათვის. შეიძლება ითქვას, რომ ციფრული ტექნოლოგიები გავლენას ახდენენ ჩვენი ურთიერთოების, ჩართულობისა და

საზოგადოებაში წვლილის შეტანის გზებსაც კი და ჩვენს ხმას ქმნიან უფრო გასაგონს და ჩვენს გავლენას - გაცილებით უფრო ადვილად შესამჩნევს სხვათათვის. აღსანიშნავია, რომ ტექნოლოგიები საშუალებას გვაძლევს გამოვხატოთ საკუთარი თავი, დავუკავშირდეთ სხვებს და აღმოვაჩინოთ არაერთი ახალი შესაძლებლობები, მაგრამ საინტერესოა თუ რამდენად მზად არიან ჩვენი მოსწავლეები ამ ციფრულ სამყაროში გადაადგილებისათვის? მნიშვნელოვანია, იმის აღნიშვნა რომ ციფრული მოქალაქეობა გაცილებით უფრო მეტია ვიდრე მხოლოდ და მხოლოდ ტექნოლოგიების გამოყენება, ის თავის მხრივ გულისხმობს ტექნოლოგიების პასუხისმგებლობით გამოყენებას, უსაფრთხოების დაცვას და სხვათა უფლებების პატივისცემას ონლაინ სივრცეში. აღნიშნული პროექტი მიზნად ისახავს მოსწავლეთა ცნობიერების ამაღლებას, რათა ისინი ჩამოყალიბდნენ პასუხისმგებლიან ციფრულ მოქალაქეებად. ურთიერთთანამშრომლობითი აქტივობების შედეგად მოსწავლეები შეძლებენ გაანალიზონ ისეთი საკითხები, როგორებიცაა: ციფრული ნაკვალევი, ონლაინ უსაფრთხოება, ციფრული უფლებები, დეზინფორმაცია, კეთილდღეობა ციფრულ სამყაროში და ამოიცნონ ყალბი ინფორმაცია.

საკითხი განსაკუთრებით აქტუალურია ჩვენს დროში, როცა ახალგაზრდები დიდი ინტენსივობით არიან ჩართულნი ციფრულ სმაყაროში და ხშირად დგანან სერიოზული გამოწვევების წინაშე. სწორედ ამიტომ, ამ თემაზე მოსწავლეთა ცნობიერების ამაღლება გადამწყვეტ მნიშვნელობას იძენს.

პროექტის მიზნები შემდეგია:

- მოსწავლეებში კრიტიკული აზროვნების უნარის გაუმჯობესება, ყალბი ინფორმაციების ამოცნობა და ფაქტების გადამოწმების ინსტრუმენტების გამოყენება, რათა შეძლონ დეზინფორმაციის შემთხვევებისას სწორად ნავიგაცია.
- მოსწავლეთა აქტიური ჩართულობის წახალისება ციფრულ სამყაროში თანამშრომლობითი აქტივობების საშუალებით, სადაც მოსწავლეები იკვლევენ და ქმნიან ციფრულ სივრცეს, პატივს სცემენ სხვათა უფლებებსა და პასუხისგმგებლობებს.
- მოსწავლეთა ინფორმირება კიბერუსაფრთხოებაზე, პერსონალური მონაცემების დაცვასა და კონფიდენციალობაზე, რათა დაიცვან თავიანთი თავი ონლაინ სივრცეში.
- მოსწავლეთა წახალისება ჯანსაღი ციფრული ჩვევების გამომუშავებაში, ეკრანთან გატარებული დროის მართვაში და ციფრულ სამყაროში მენტალური ჯანმრთელობის მნიშვნელობის გაცნობიერებაში.
- მოსწავლეთა ციფრული უფლებების, ემპათიის, ეთიკისა და პასუხისმგებლობის განვითარება ონლაინ სივრცეში, რათა ისინი მზად იყვნენ ციფრულ დილემებთან დაკავშირებული გააზრებული გადაწყვეტილებების მისაღებად.
- სხვადასხვა ქვეყნის მოსწავლეებს შორის ურთიერთთანამშრომლობისა და კომუნიკაციის გაძლიერება, რათა ერთმანეთს გაუზიარონ იდეები, იმუშაონ ერთობლივად და ამგვარად გადაჭრან ციფრული სამყაროს გამოწვევები.

მოსწავლეთა ასაკობრივი ჯგუფი; 13-17 წელი

ეროვნულ სასწავლო გეგმასთან კავშირი: პროექტის მიზნები სრულად შეესაბამება ეროვნულ სასწავლო გეგმას, პროექტზე მუშაობისას მივყვებით მულტიდისციპლინურ მიდგომას, რადგან აქტივობებიდან გამომდინარე **პროექტი ინტეგრირებულია შემდეგ საგნებთან:** საინფორმაციო ტექნოლოგიები, უცხო ენები, მედია წიგნიერება, ხელოვნება, მოქალაქეობა. დასახული მიზნების მისაღწევად პროექტი იყენებს სხვადასხვა მეთოდებსა და მიდგომებს, რათა უზრუნველყოს მოსწავლეთა აქტიური ჩართულობა და მათი ცნობიერების ამაღლება. განსაკუთრებული ყურადღება კი ექცევა თანამშრომლობით და კოლაბორაციულ სწავლებას, სადაც სხვადასხვა ქვეყნების მონაწილე მოსწავლეები ერთობლივად მუშაობენ ციფრული პროდუქტის შექმნაზე. პროექტზე დაფუძნებული სწავლება კი საშუალებას აძლევს მოსწავლეებს - თავად იკისრონ წამყვანი როლი და შექმნან პროექტის მთავარი პროდუქტები.

პროექტის ფარგლებში დაგეგმილი და განხორციელებული აქტივობები:

პროექტის საწყის ეტაპზე, ჩვენს მოსწავლეებთან ერთად შევიმუშავეთ **წესების ნაკრები** ითვინინგის პროექტისათვის **„N.E.T.I.Z.E.N.",** რომელთა მიზანიც გახლდათ შეგვექმნა ურთიერთპატივისცემაზე დაფუძნებული უსაფრთხო ციფრული გარემო.

პროექტის დასაწყისშივე, მოსწავლეებს დავუგზავნეთ **პრე-კითხვარები,** რათა შეგვემოწმებინა მათი ცოდნის დონე ციფრული მოქალაქეობის სხვადასხვა საკითხებისადმი პროექტის საწყის ეტაპზე (შედეგების ანალიზი იხილეთ თვინსფეისის ბმულზე). პროექტის ბოლოს კი მოსწავლეებს ვთხოვეთ შეევსოთ **პოსტ-კითხვარები**, რათა უკეთესად დაგვენახა თუ რამდენად მოხდა პროექტის დასახული მიზნების განხორციელება და მოსწავლეთა ცნობიერების გაზრდა პროექტის ფარგლებში დაგეგმილი აქტივობების საშუალებით.

პროექტის დასაწყისში მოსწავლეებმა **თავიანთი თავი წარადგინეს** პადლეტის კოლაბორაციულ გვერდზე, სადაც მათ გარდა მოკლე წარდგენისა, აღწერეს თუ ზოგადად როგორ იყენებენ ინტერნეტსა და ციფრულ ინსტრუმენტებს ყოველდღიურ ცხოვრებაში და რას ნიშნავს მათთვის „კარგი ციფრული მოქალაქე".

პროექტის მონაწილე მოსწავლეებმა შექმნეს **ლოგოები**, რომლებიც აიტვირთა თავდაპირველად პადლეტის კოლაბორაციულ გვერდზე, შემდეგ კი ხმის მიცემისა და ურთიერთთანამშრომლობის საშუალებით - გამოვლენილ იქნა პროექტის ლოგო.

პროექტის შემდეგ აქტივობას წარმოადგენდა მოსწავლეთათვის **ცნობიერების ასამაღლებელი პრეზენტაციის წარდგენა** შემდეგი საკითხების შესახებ: ციფრული მოქალაქეობა, ონლაინ უსაფრთხოება, დეზინფორმაცია, ციფრული ნაკვალევი, პირადი მონაცემების დაცვა კეთილდღეობა ციფრულ გარემოში. ინტერაქციული პრეზენტაციის შემდეგ კი მოსწავლეებმა მონაწილეებმა მიიღეს **„Kahoot"-ის ქვიზის გამოწვევაში,** რომელიც სრულად მოიცავდა პრეზენტაციაში წარმოდგენილ თემებს. უნდა აღინიშნოს,

რომ გამოწვევაში მონაწილეობა ძალიან საინტერესო გამოცდილება გახლდათ პროექტის მონაწილე მოსწავლეებისათვის, გამოწვევაში მონაწილე მოსწავლეთა ფოტოები შეგიძლიათ იხილოთ ბმულზე.

მოსწავლეებმა აქტიური მონაწილეობა მიიღეს თვინსფეისზე **ფორუმის აქტივობებში** და გამოხატეს თავიანთი მოსაზრებები შემდეგი საკითხების მიმართ: თუ რა გამოწვევების წინაშე დგანან მოზარდები ციფრულ სამყაროში დღეს, როგორია პასუხისმგებელი მოქალაქის ყველაზე მნიშვნელოვანი წესი და ასევე რამდენად ეთიკურია სურათების დამუშავება და სად გადის ზღვარი მიღებულ ცვლილებებსა და მანიპულაციებს შორის. სხვადასხვა ქვეყნის მოსწავლეთა აქტიურმა მონაწილეობამ დისკუსიაში კიდევ უფრო საინტერესო გახადა ინტერაქცია და აზრების გაზიარება აღნიშნული საკითხებისადმი.

პროექტის ფარგლებში მოსწავლეებმა მონაწილეობა მიიღეს აქტივობაში **"ჩემი ციფრული გმირი",** რომლის არსიც შემდეგში მდგომარეობდა: მოსწავლეებს მიეცათ შესაძლებლებლობა შეექმნათ საკუთარი ციფრული გმირი, რომელიც ეხმარება სხვებს ინტერნეტ სივრცეში უსაფრთხო, ეთიკური და პასუხისმგებლობებით სავსე ქმედებებით და უპირისპირდება ისეთ გამოწვევებს, როგორებიცაა მაგალითად: ბრძოლა ყალბ ახალ ამბებთან და დეზინფორმაციასთან, გამკლავება კიბერბულინგთან და ონლაინ სიძულვილის ენასთან, ფიშინგი და ონლაინ თაღლითობა და ა.შ. მოსწავლეთა თვალით დანახული და მათ მიერ შექმნილი „ციფრული გმირები" ხელს უწყობენ ციფრული კეთილდღეობისა და საერთო ბალანსის შენარჩუნებას, ახდენენ დადებით გავლენასა და ხელს უწყობენ თავაზიან და პატივისცემით სავსე ქცევის წახალისებას ციფრულ სამყაროში. მოსწავლეებმა თავიანთი ციფრული გმირი შექმნეს ისეთ ფორმატებში, როგორებიცაა პოსტერი, კომიქსი, პრეზენტაცია და ვიდეო. პროექტის ბოლოს მოხდება აღნიშნული ნამუშევრების ვირტუალური გამოფენა.

პროექტის შემდეგ აქტივობას წარმოადგენს მონაწილეობა აქტივობაში; **"სიმართლე თუ ტყუილი" დეზინფორმაციის გამოწვევა.** სადაც მოსწავლეები გადაიქცნენ ნამდვილ ციფრული სამყაროს დეტექტივებად, სიღრმისეულად შეისწავლეს ონლაინ კონტენტის შინაარსი, იმის დასადგენად თუ წარმოდგენილი ინფორმაცია და ფოტო მასალა ყალბი იყო თუ რეალური. ამავდროულად ისინი გაეცვნენ სხვადასხვა სტრატეგიებს თუ როგორ გადაამწმონ საიმედო წყაროების გამოყენებით არსებული ფაქტები. აღნიშნული აქტივობა მათ დაეხმარათ კრიტიკული აზროვნების უნარების ჩამოყალიბებასა და ცნობიერების ამაღლებაში მედია წიგნიერების კუთხით, პროექტის მონაწილე მოსწავლეებმა გაანალიზეს სხვადასხვა ონლაინ წყაროები, დაფიქრდნენ, გაიაზრეს მოცემული ინფორმაციები სხვადასხვა პერსპექტივებიდან და მხოლოდ ამის შემდგმ გამოიტანეს რელევანტური დასკვნები.

ურთიერთანამშრომლობითი აქტივობების შესასრულებად პროექტის მონაწილე მოსწავლეები გადანაწილებულ იქნენ ექვს საერთაშორისო შერეული ქვეყნების გუნდებში. ერთ-ერთ მთავარ ურთიერთთანამშრომლობით შექმნილ აქტივობას კი წარმოადგენს **„ციფრული მოქალაქეობის მრავალ-ენოვანი ლექსიკონი",** რომელიც მოიცავს ანბანურად დალაგებულ სიტყვებს ციფრული მოქალაქეობის თემატიკაზე

ინგლისურ, თურქულ, ესპანურ და ქართულ ენებზე, ასევე თითოეული სიტყვის ინგლისურ განმარტებას. აღსანიშნავია, რომ მრავალენოვანი ლექსიკონის შექმნას მნიშვნელოვანი როლი აქვს როგორც თანამშრომლობითი უნარების განვითარებაში, ისე მოსწავლეთა ცნობიერების ამაღლებისა და კულტურათაშორისი კომუნიკაციის მნიშვნელობის კუთხით.

პროექტის შემდეგ აქტივობას წარმოადგენს, მოსწავლეების მიერ **„ჩემი ციფრული კეთილდღეობის გეგმის შედგენა“.** აღნიშნული აქტივობა მოსწავლეებს დაეხმარათ გაეცნობიერებინათ თუ როგორ გავლენას ახდენს ციფრული სამყარო მათ ფიზიკურ და მენტალურ ჯანმრთელობაზე, მათ შეადგინეს საკუთარ გეგმა, რომელიც მოიცავს ეკრანთან გატარებულ დროზე კონტროლს, ჯანსაღი ჩვევების ჩამოყალიბებასა და ერთგვარი ბალანსის დაცვას ონლაინ და ოფლაინ ცხოვრებას შორის. შემდეგ კი გაუზიარეს თავიანთი ციფრული კეთილდღეობის გეგმა ერთმანეთს.

გამომდინარე იქიდან, რომ დილემებზე დაფუძნებული სწავლება ხელს უწყობს მოსწავლეებმა ღრმად გაიაზრონ პრობლემური საკითხები და გაანალიზონ არსებული სირთულეები რეალურ ცხოვრებაში, **„ციფრული ეთიკის დილემების კაფე“** გახლდათ ძალზედ ინტერაქციული აქტივობა, სადაც მცირე ჯგუფებად დაყოფილი მოსწავლეები განიხილავდნენ რეალურ ციფრულ დილემებს, მაგალითად რას გააკეთებდნენ კიბერბულინგის შემჩნევისას, როგორ მოიქცეოდნენ მეგობრის მიერ გაზიარებულ ცრუ ინფორმაციაზე და ა.შ. აქტივობის მიზანი გახლდათ მოსწავლეებს გაეაზრებინათ ციფრულ სამყაროში ეთიკური გადაწყვეტილებების მიღების მნიშვნელობა, განევითარებინათ კრიტიკული აზროვნება და ემპათია და ჩამოყალიბებოდათ პასუხისმგებლიანი ქცევები ციფრულ სამყაროში. დილემებზე დაფუძნებული სწავლებით, გარდა იმისა, რომ მოსწავლეებმა განივითარეს უცხო ენის ენობრივი კომპეტენციები, ისწავლეს მოსაზრებების მრავალფეროვნების პატივისცემა, შედეგებზე დაფიქრება და პასუხისმგებლიანი არჩევანის გაკეთება. ამ გზით, მათ არამხოლოდ ისწავლეს პრობლემის იდეტიფიცირება, არამედ თუ როგორ იმოქმედონ სწორად მსგავს სიტუაციებში.

პროექტის **საბოლოო პროდუქტს** წარმოადგენს - **“ციფრული მოქალაქეობის კალენდარი“.** გამომდინარე იქიდან, რომ პროექტის მონაწილე მოსწავლეები გადანაწილებულ იქნენ 6 საერთაშორისო შერეული ქვეყნების გუნდებში, პროდუქტი შეიქმნა ურთიერთთანამშრომლობითი აქტივობებით. თითოეულ გუნდს ჰყავდა ორი მენტორი მასწავლებელი და თითოეული გუნდი მუშაობდა ორ-ორ შემდეგ ჩამოთვლილ საკითხზე, როგორებიცაა მაგალითად: კიბერბულინგის წინააღმდეგ ბრძოლა, ციფრული კვალის მნიშვნელობა, ციფრული უფლებები, პასუხისმგებლობები და ეთიკური ქცევა, ყალბი ინფორმაციის ამოცნობა და ფაქტების გადამოწმების სტრატეგიები, ციფრული კეთილდღეობა და ეკრანთან გატარებული დროის მართვა, პერსონალური მონაცემების დაცვა და ძლიერი პაროლების შექმნის წესები, სიძულვილის ენა ინტერნეტში და რეაგირების გზები და ა.შ. მოსწავლეებმა აღნიშნულ საკითხებზე შექმნეს პოსტერები, რჩევები, ჩაწერეს პოდკასტები, სადაც საუბროენ აღნიშნულ თემებზე. აღსანიშნავია, რომ

პროექტის მთავარი პროდუქტი წარმოადგენს ერთგვარ ინოვაციურ პროდუქტს, რომელიც აერთიანებს პოსტერებს, რჩევებს, პოდკასტებს იმ საკითხებზე რომლებიც ძალზედ დაეხმარებათ მათ ციფრულ სამყაროში გადაადგილებისას.

რატომ კალენდარი? კალენდრის შექმნა, როგორც პროექტის საბოლოო პრდუქტი გამომდინარეობს იმ ფაქტიდან, რომ ციფრული მოქალაქეობა არის არა მხოლოდ ცოდნა, არამედ ყოველდღიური ქცევის კულტურა და შესაბამისად - კალენდარი წარმოადგენს ყოველდღიურ ან ყოველკვირეულ ვიზუალურ შეხსენებას, თუ როგორ უნდა ვიმოქმედოთ ციფრულ სამყაროში - უსაფრთხოდ და გონივრულად. ფორმატი შეიძლება ითქვას, რომ აერთიანებს შემოქმედებითობასა და პრაქტიკულობას, რაც მოსწავლეებს აძლევს შესაძლებლობას სიღრმისეული საკითხები გახადონ მარტივად გასაგები და აღსაქმელი სხვებისათვის. ეს არ არის მხოლოდ საბოლოო პროდუქტი, ეს არის ერთგვარი ინტრუმენტი, რომელიც ხელს შეუწყობს მოსწავლეთა ჯანსაღი ციფრული გარემოს ჩამოყალიბებასა და ცნობიერების ამაღლებას აღნიშნული კუთხით.

პროექტს აქვს ბლოგი, ჩაშენებული გვერდებითა და Wakelet-ის კოლექციური გვერდი, სადაც თავმოყრილია პროექტის ფარგლებში განხორციელებული ყველა აქტივობა.

პროექტის ფარგლებში შედგა მონაწილე მასწავლებელთა შეხვედრა, სადაც განხილულ იქნა როგორც წინარე აქტივობები და მათი შეჯამება, ასევე დეტალურად იქნა ახსნილი პროექტის მომავალი კოლაბორაციული დავალებები და განაწილებულ იქნა პასუხისმგებლობები თითოეულ მასწავლებელს შორის. უნდა აღინიშნოს, რომ როგორც მონაწილე პედაგოგებმა გამოხატეს თავიანთი მოსაზრებები, შეხვედრა გახლდათ ძალზედ ნაყოფიერი და მასწავლებლებმა ხაზი გაუსვეს თითოეული აქტივობების კრეატიულობას, ორიგინალობასა და პროექტის მიზნებთან სრულ შესაბამისობას. პროექტის ფარგლებში რა თქმა უნდა იგეგმება მონაწილე მოსწავლეთა შეხვედრა.

პროექტში გამოყენებული რესურსები: პროექტის დაგეგმვისას აქტიურად გამოვიყენეთ სხვადასხვა სახის რესურსი, როგორც სამეცნიერო და სასწავლო ლიტერატურა, ასევე ინოვაციური ციფრული და მულტიმედიური რესურსები, რაც დაგვეხმარა აქტივობების ეფექტურად და მრავალფეროვნად დაგეგმვაში, გამოყენებული რესურსების ნახვა შესაძლებელია ბმულზე.

პროექტის რეფლექსია: როგორც პროექტის დამფუძნებლისათვის, რაშიც უდავოდ მეთანხმებიან მონაწილე მასწავლებლები, პროექტი “N.E.T.I.Z.E.N.” წარმოადგენს ერთ-ერთ საუკეთესო გამოცდილებას მოსწავლეთა ცნობიერების ამაღლებისა და მათი აქტიური ჩართულობის კუთხით ციფრულ სამყაროში. პროექტის წარმატების საფუძველს წარმოადგენს მისი კრეატიული, ინოვაციური მიდგომები და მრავალფეროვანი - ურთიერთთანამშრომლობაზე დაფუძნებული ორიგინალური აქტივობები, რომელთა განხორციელებაში წვლილი შეიტანა პროექტის თითოეულმა მონაწილე მასწავლებელმა თავიანთ მოსწავლეებთან ერთად. ჩვენთვის განსაკუთრებით დიდი მნიშვნელობა ჰქონდა იმ პროცესის დაკვირვებას, თუ როგორ ვითარდებოდნენ მოსწავლეები პროექტის ყოველ მომდევნო ეტაპზე - როგორც ციფრული მოქალაქეობის

მხრივ, ასევე თანამშრომლობის, ემპათიისა და კრიტიკული აზროვნების უნარების თვალსაზრისით.

ითვინინგის საერთაშორისო პროექტი „N.E.T.I.Z.E.N“ არ ყოფილა მხოლოდ ციფრულ თემებზე სწავლის პროცესი – ეს იყო სიღრმისეული თვითშეფასების, პასუხისმგებლობის აღებისა და ერთმანეთის პატივისცემაზე დამყარებული ურთიერთობების მშენებლობის გამოცდილება. მოსწავლეებმა არამხოლოდ მიიღეს ინფორმაცია ციფრული უსაფრთხოების, უფლებებისა და ეთიკის შესახებ, არამედ შეძლეს ამ ცოდნის პრაქტიკაში გამოყენება, რაც ნათლად აისახა მათ მიერ ურთიერთთანამშრომლობით შექმნილ ციფრულ პროდუქტებში. ვფიქრობთ, „N.E.T.I.Z.E.N“ წარმოადგენს ციფრული მოქალაქეობის სწავლების ერთ-ერთ საუკეთესო პრაქტიკის მაგალითს.

პროექტის ალტერნატიული ვარიაციები – საკლასო და სკოლათაშორის 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**
პასუხისმგებლიანი ქცევა ონლაინ	რა წესები გვჭირდება უსაფრთხო და პატივისცემით სავსე ონლაინ გარემოსთვის	კლასში ერთობლივად ფორმდება „ონლაინ ქცევის წესები“ (პოსტერი/კედლის გაზეთი)	ორი სკოლის კლასები ცვლიან თავიანთ წესებს და აყალიბებენ საერთო რეკომენდაციებს
ყალბი ინფორმაცია	ინფორმაციის სანდოობის გადამოწმება	მოსწავლეები არჩევენ ნამდვილი/ყალბი ინფორმაციას და ასაბუთებენ არჩევანს	სკოლები ერთმანეთს უზიარებენ მაგალითებს და ერთად ადგენენ გადამოწმების ნაბიჯებს
ციფრული ნაკვალევი	რას ვტოვებთ ინტერნეტში და რატომ არის ეს მნიშვნელოვანი	მოსწავლეები ქმნიან პირად „ციფრული ნაკვალევის რუკას“	სხვადასხვა სკოლის მოსწავლეები ადარებენ გამოცდილებებს და ქმნიან საერთო რჩევებს
ონლაინ უსაფრთხოება	საკუთარი თავის დაცვა ინტერნეტში	განხილვა: ძლიერი პაროლები, პირადი მონაცემები, უსაფრთხო ქცევა	სკოლები ერთობლივად ამზადებენ საინფორმაციო ბუკლეტს ან პრეზენტაციას
კიბერბულინგი	პრობლემური ონლაინ სიტუაციების ამოცნობა	როლური თამაშები: როგორ მოვიქცეთ კიბერბულინგის დროს	სკოლათაშორისი დისკუსია რეალურ ქეისებზე და საერთო დასკვნები
ციფრული ეთიკა	ეთიკური გადაწყვეტილებები ონლაინ სივრცეში	დილემების განხილვა მცირე ჯგუფებში	სკოლები ცვლიან დილემებს და

			აფიქსირებენ განსხვავებულ ხედვებს
ციფრული კეთილდღეობა	ეკრანთან დროისა და ცხოვრების ბალანსი	მოსწავლეები ადგენენ „ჩემი ციფრული დღის გეგმას“	სკოლები უზიარებენ ერთმანეთს გეგმებს და ქმნიან საერთო რეკომენდაციებს
შემაჯამებელი პროდუქტი	ნასწავლი ცოდნის წარმოდგენა	კლასში იქმნება პოსტერი, ალბომი ან პრეზენტაცია	სკოლები აწყობენ ერთობლივ ონლაინ ან ოფლაინ გამოფენას

ეს მასალა უნივერსალურია:

- ✓ არ არის მიბმული კონკრეტულ პლატფორმაზე
- ✓ არ მოითხოვს საერთაშორისო პროგრამაში ჩართულობას
- ✓ შეიძლება განხორციელდეს **ერთი კლასის**, **ერთი სკოლის** ან **ორი სკოლის** დონეზე
- ✓ მარტივად ერგება სხვადასხვა საგანს (ქართული, უცხო ენა, მოქალაქეობა, მედია წიგნიერება)

პროექტის ბმულები:

პროექტის თვინსფეისი:

https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/netizen/twinspace/pages

პროექტის ქცევის წესებისა ნაკრები

https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/netizen/twinspace/pages/netiquette-e-safety

მოსწავლეთა წარდგენა:

https://padlet.com/zeyneptekbas/welcome-to-the-n-e-t-i-z-e-n-project-8yn758mm0ml4e4fd

მასწავლებელთა წარდგენა:

https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/netizen/twinspace/pages/teachers-introductions

https://www.thinglink.com/scene/1967546481619501733

მოსწავლეთა პრე-კითხავრი;

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeKpnItZLjIoXGRalKm-8jR4--sr2X0ruBk2snopOWgayjnXQ/viewform

მოსწავლეთა პრე-კითხვარის ანალიზი:

https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/netizen/twinspace/pages/pre-survey-initial-insights

პროექტის ლოგოები და ხმის მიცემა პროექტის ლოგოს გამოსავლენად:

https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/netizen/twinspace/pages/create-vote-project-logo

პრეზენტაციის ლინკი ციფრულ მოქალაქეობაზე:

https://www.canva.com/design/DAGjx-a3w5A/M0tAhkGZQCWUnZEhoLSSrw/edit

Kahoot-ის ქვიზის გამოწვევა:

https://create.kahoot.it/share/digital-citizenship-challenge/8217912d-4015-4069-b9c9-1a2d0d1b2183

Kahoot-ის ქვიზის გამოწვევის ამსახველი ფოტო მასალა:

https://padlet.com/etwinningproject13/n-e-t-i-z-e-n-in-action-snapshots-of-digital-citizens-at-wor-ia1gy64o8eiffo0y

ფორუმის აქტივობები:

https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/netizen/twinspace/forums

„ჩემი ციფრული გმირი“

https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/netizen/twinspace/pages/my-digital-hero-tech-inspiration

საერთაშორისო შერეული ქვეყნების გუნდები:

https://docs.google.com/document/d/1JrDh8pPEHgMhGv4LfajURXQFgyMbFj6wUwnHJOXaaZw/edit?usp=sharing

„ციფრული მოქალაქეობის მრავალ-ენოვანი ლექსიკონი“

https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/netizen/twinspace/pages/multilingual-dictionary-related-digital-citizenship

„ჩემი ციფრული კეთილდღეობის გეგმა“

https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/netizen/twinspace/pages/my-digital-well-being-plan

“სიმართლე თუ ტყუილი“ დეზინფორმაციის გამოწვევა:

https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/netizen/twinspace/pages/truth-or-fake-misinformation-challenge

“ციფრული ეთიკის დილემების კაფე“:

https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/netizen/twinspace/pages/digital-ethics-dilemma-cafe

ითვინინგის დღის აღნიშვნა

https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/netizen/twinspace/pages/etwinning-day-celebration

პროექტის საბოლოო რეფლექსიები

https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/netizen/twinspace/pages/your-voice-matters-final-reflections

პროექტში გამოყენებული რესურსები:

https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/netizen/twinspace/pages/resources-project

ონლაინ შეხვედრების ამსახველი ფოტო მასალა/ პრეზენტაცია :

https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/netizen/twinspace/pages/online-meetings

პროექტის ბლოგი: https://netizen2025.blogspot.com/

პროექტის Wakelet -ის კოლექცია:

https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/netizen/twinspace/pages/wakelet-collection

პროექტის პოპულარიზაცია

https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/netizen/twinspace/pages/project-dissemination-page

https://www.canva.com/design/DAGmCnpCxIo/qfIf15ncIFi2UeXpz99iVw/view?utm_content=DAGmCnpCxIo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=he43970cf49#7

პროექტის მონაწილე მასწავლებელთა მიერ მიღებული ეროვნული ხარისხის ნიშნები

https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/netizen/twinspace/pages/netizen-quality-labels-showcase

პროექტის საბოლოო პროდუქტი _"ციფრული მოქალაქეობის კალენდარი"

https://www.canva.com/design/DAGp87wqSY0/ks_U5fIxbqZUwsa3fTFlXg/view?utm_content=DAGp87wqSY0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=hd5290ad5e0