



მასშტაბურმა
პროგრესული
განვითარების
ეროვნული
ცენტრი



ციფრული მომავლანობა

ზოგადსაგანაო სკოლები

გზამკვლევი

მედიკუმენტების გაყიდვების მონიტორინგის სისტემა

ზოგადსაგანმანათლებლო სკოლებში

გზამკვლევი

მასწავლებელთა
პროფესიული განვითარების
ეროვნული ცენტრი



მასწავლებელთა
პროფესიული
განვითარების
ეროვნული
ცენტრი

შემუშავდა შოთა რუსთაველის სახელობის სამეცნიერო ფონდის ფუნდამენტური კვლევების გრანტის „ციფრული მოქალაქეობა საქართველოს ზოგადსაგანმანათლებლო სკოლებში – გამოწვევები და დანერგვის გზები“ ფარგლებში.

ავტორები:

მარიკა სიხარულიძე

სოფიკო ლობჯანიძე

გიორგი ურჩხიშვილი

დღევანდელი საზოგადოებისათვის ტექნოლოგიების გამოყენებამ სრულიად ახალი განზომილება შესძინა როგორც კომუნიკაციასა და ურთიერთობებს, ისე სწავლასა და შემეცნებას, განვითარებასა და თვითრეალიზაციას. კოვიდპანდემიის ფარგლებში ვირტუალურმა სამყარომ ხშირ შემთხვევაში ჩაანაცვლა რეალური და კაცობრიობა კიდევ უფრო დამოკიდებული გახდა ტექნოლოგიებზე. თანამედროვე მოზარდები, განსხვავებით მათი მშობლების თაობისაგან, ციფრული ეპოქის სრულუფლებიან მემკვიდრეებად დაიბადნენ. მათი ციფრული ცნობიერება და უნარები აშკარად და გამოკვეთილად სჭობნის უფროსი თაობებისას, თუმცა, როდესაც საქმე ეხება მათ უფლებებსა და მოვალეობებს, აქ ზრდასრულთა თაობის როლი ფასდაუდებელია. მთელი სასკოლო საზოგადოება, განსაკუთრებით კი პედაგოგთა კორპუსი, მზად უნდა იყოს, გზამკვლელობა გაუწიოს მოსწავლეებს და შეძლოს მათი მომზადება ციფრული მოქალაქეობისა და კიბერეთიკის გამოწვევებისათვის, დაეხმაროს მოსწავლეებს მედიაწიგნიერებისა და ინფორმაციული წიგნიერების კომპეტენციების დაუფლებაში.

აღნიშნული მოსაზრება ჩაეყარა საფუძვლად ევროპის საბჭოს განათლების პოლიტიკის დეპარტამენტის მიერ ინიცირებულ ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების პროექტს, რომლის ფარგლებშიაც განისაზღვრა ციფრული მოქალაქეობის სამი სფერო: ჩართულობა ონლაინსივრცეში, კეთილდღეობა ონლაინსივრცეში და უფლებები ონლაინსივრცეში. ზემოაღნიშნული სფეროები დაიყო

10 განზომილებად, რომლებსაც მოცემული გზამკვლევის პირველივე ქვეთავში გაეცნობით.

მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრი, რომელიც აქტიურად თანამშრომლობს ციფრული მოქალაქეობის ევროპის საბჭოს პროგრამასთან, 2019 წლიდან მუშაობს ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციის დანერგვის მიმართულებით. წინა პუბლიკაციების – „კიბერცნობიერების მოკლე ლექსიკონი“ და „მშობელთა გზამკვლევი ციფრულ სამყაროში“ კვალდაკვალ, გთავაზობთ მორიგ გამოცემას: „ციფრული მოქალაქეობის გზამკვლევი პედაგოგებისათვის“, რომელიც უკლებლივ ყველა საგნობრივი ჯგუფისა და დისციპლინის პედაგოგებისათვისაა რელევანტური, დარგის გამჭოლი ბუნების გამო.

რატომ სიფრული მოქალაქეობა?

XXI საუკუნეში ციფრული ტექნოლოგიები ყოველდღიურობის ნაწილია, ხოლო სოციალური ქსელები – უზომოდ აქტუალური, განსაკუთრებით მსოფლიო კოვიდპანდემიის პირობებში. სტატისტიკის მიხედვით, ინტერნეტს ყოველდღიურად 4 მილიარდი მომხმარებელი ჰყავს. 15-დან 24 წლამდე ახალგაზრდები ინტერნეტის ყველაზე ხშირი მომხმარებლები არიან, 18 წლამდე ასაკის მოსწავლეები კი წარმოადგენენ მსოფლიო ინტერნეტის ყოველ მესამე მომხმარებელს. მათგან 70 %-ზე მეტი 24 საათის განმავლობაშია ინტერნეტში ჩართული. 15 წლამდე ბავშვები უფრო ხშირად იყენებენ ინტერნეტს, ვიდრე 25 წლის ზემოთ. სოციალური ქსელები ახალგაზრდა თაობის „ძილისპირულია“.

ტექნოლოგიების ასე მძაფრად შემოჭრას თანამედროვე სამყაროში აქვს თავისი დადებითი მხარეები. კერძოდ:

- ინფორმაციაზე წვდომა;
- ინკლუზიურობა და ჩართულობა მსოფლიოს ნებისმიერი წერტილიდან (კულტურული, სოციალური და გენდერული ბარიერების მოშლა);
- თვითგამოხატვის საშუალება და შემოქმედებითი უნარების განვითარება;
- სოციალური კომუნიკაცია (ინფორმაციის, ფოტოების, აუდიო და ვიდეოფაილების გაზიარება);
- შემეცნებითი და საგანმანათლებლო კუთხით განვითარების ხელშეწყობა: საგანმანათლებლო პროექტები, ონლაინსწავლა-სწავლება და სხვა.

ამასთანავე, მომრავლდა ციფრულ სამყაროსთან ურთიერთობის გამოწვევები და საფრთხეები. კერძოდ:

- მედია და ინფორმაციული წიგნიერების უნარების დეფიციტი;
- ინფორმაციის გამოყენებასთან, გავრცელებასა და საავტორო უფლებებთან დაკავშირებული ფაქტორები;
- ყალბი ინფორმაციის (Fake news) იდენტიფიცირება და გაუვრცელებლობის პასუხისმგებლობა;
- პირადი მონაცემების ხელყოფა;
- კიბერბულინგი და ღირსების შემლახველი მასალის გამოქვეყნება;
- პროვოცირება/ტროლინგი;
- სექსუალური ხასიათის ონლაინზეწოლა;
- სოციალური ქსელის მეშვეობით მართული სუიციდური თამაშები: „ლურჯი ვეშაპი“, „F 57“, „Momo challenge“ „ვეშაპების ზღვა“ და სხვა;
- Granny, Bully, RapeLay – საშინელებათა ჟანრის ან ძალადობრივი აპლიკაციები/თამაშები;
- ფსიქო-ემოციური ფაქტორები: დამოკიდებულება/შეჩვევა, ნევროზები, ფსიქოზები, დეპრესია, მშობლებთან/მეურვეებთან დაპირისპირება.

სწორედ ამიტომ მნიშვნელოვანია, თანამედროვე ადამიანი ფლობდეს ციფრული სამყაროში უსაფრთხო და ეთიკური გამოყენებისათვის საჭირო კომპეტენციებს, რომლებიც მას კარგ ციფრულ მოქალაქედ აქცევს.

ციფრული მოქალაქე არის ადამიანი, რომელიც ფართო სპექტრით აფართოებს თავის სამუშაოს, შეხედულებებსა და სამოქმედო არეალს. ციფრული მოქალაქეობის კონცეფცია აძლიერებს ტექნოლოგიების პოზიტიურ ასპექტს, რათა ყველამ შეძლოს ნავიგაცია ციფრულ სამყაროში. დღეს ტექნოლოგიების ბოროტად გამოყენების უფრო და უფრო მეტი მაგალითი გვაქვს, მაგ.: ინტერნეტის გამოყენება თაღლითობისათვის, კიბერბულინგის შემთხვევები, მასალების არალეგალურად გამოყენება, რითაც ირღვევა საავტორო უფლებები. იმისათვის, რომ არ გვექონ-

დეს მსგავსი შემთხვევები, უნდა ვიყოთ კარგი ციფრული მოქალაქეები. კარგმა ციფრულმა მოქალაქემ უნდა იცოდეს, როგორია მისაღები ქცევა ციფრულ სამყაროში. სამწუხაროდ, დღეს სკოლებში მოსწავლეებს ასწავლიან, თუ როგორ უნდა გამოიყენონ ტექნოლოგიები და ნაკლებ ყურადღებას აქცევენ იმას, თუ რა არის მისაღები და დასაშვები ციფრულ სამყაროში, რასაც ციფრული მოქალაქეობა შეისწავლის.

ტერმინი „მოქალაქე“ განმარტებულია, როგორც პიროვნება, რომელიც მიკუთვნებულია კოლექტივთან და იზიარებს იმ უფლებებსა და პასუხისმგებლობებს, რომლებსაც სთავაზობს კოლექტივი. ციფრული მოქალაქეობის არსი ამყარებს ტექნოლოგიების პოზიტიურ მხარეს, რათა ყველას შეეძლოს იმუშაოს და იცხოვროს სრულფასოვნად ციფრულ სამყაროში (Ribble and Bailey 2007, 9-10). ციფრული ტექნოლოგიები ყველასთვის ხელმისაწვდომი უნდა იყოს, რაც ციფრული მოქალაქის ჩამოყალიბების წინაპირობაა.

ციფრული მოქალაქეობა შეიძლება შევადგასოთ როგორც გარკვეული ნორმების ცოდნა ტექნოლოგიების გამოყენებასთან დაკავშირებით, ესენია:

1. ციფრული წვდომა: სრული ელექტრონული ჩართულობა (მონაწილეობა) საზოგადოებაში;
2. ციფრული კომერცია: საქონლის ყიდვა-გაყიდვა ინტერნეტით;
3. ციფრული კომუნიკაცია: ინფორმაციის ელექტრონული გაცვლა;
4. ციფრული წიგნიერება: ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენების შესაძლებლობა და იმის ცოდნა, როდის და როგორ გამოვიყენოთ ის;
5. ციფრული ეტიკეტი: ქცევის წესები და სტანდარტები ონლაინ;
6. ციფრული კანონი: იურიდიული უფლებები და შეზღუდვები, რომლებიც არეგულირებს ტექნოლოგიების გამოყენებას;
7. ციფრული უფლებები და მოვალეობები: პრივილეგიები და თავისუფლებები, რომლებიც ვრცელდება ყველა ციფრულ მომხმარებელზე და ის ქცევითი მოლოდინები, რომლებიც მათთანაა დაკავშირებული;

8. ციფრული ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა: ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენებასთან დაკავშირებული ფიზიკური და ფსიქოლოგიური ჯანმრთელობა;
9. ციფრული უსაფრთხოება: სიფრთხილის ზომები, რომლებიც უნდა უზრუნველყოს ტექნოლოგიის ყველა მომხმარებელმა, პირადი უსაფრთხოებისა და ქსელის უსაფრთხოებისთვის (Ribble and Bailey 2007, 10).

ეს ცხრა ელემენტი წარმოადგენს ამოსავალ წერტილს საზოგადოებისთვის, რათა გახდნენ ციფრული მოქალაქეები.

აქედან გამომდინარე, ციფრული მოქალაქეობისთვის აუცილებელი წინაპირობებია:

- **სივრულ ტექნოლოგიებზე წვდომა.** ციფრულ ტექნოლოგიებზე წვდომის გარეშე შეუძლებელია დემოკრატიული მოქალაქეობის უზრუნველყოფა, ვინაიდან დღევანდელ საზოგადოებაში საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიები ყოველდღიური ცხოვრების განუყოფელ ნაწილად იქცა.
- **უსაფრთხო ტექნოლოგიური ინფრასტრუქტურა,** რომელიც საშუალებას აძლევს ყველა ასაკის მოქალაქეს თავდაჯერებითა და უსაფრთხოების განცდით ჩაერთოს ვირტუალური საზოგადოების ფარგლებში განხორციელებულ აქტივობებში, წარმოადგენს კიდევ ერთ წინაპირობას ციფრული მოქალაქეობისთვის.
- **ცოდნა უფლებებისა და კასუსიზმების შესახებ** უმნიშვნელოვანესია ციფრული მოქალაქის რანგში აქტიური ჩართულობის უზრუნველსაყოფად.
- **მოაწოდების უნარი** დამოკიდებულია მთელ რიგ შემეცნებით და პრაქტიკულ უნარებზე, რომელთა ჩამოყალიბებაც იწყება ოჯახში, ძალიან ადრეული ასაკიდან და შემდეგ გრძელდება ოჯახსა და სკოლაში. აღნიშნული უნარები მოიცავს ცოდნას იმის შესახებ, თუ როდის და როგორ უნდა ისაუბროს ადამიანმა, როგორ გა-

მოხატოს ემპათია და აღიქვას კულტურული თავისებურება, რათა სრულად ჩასწვდეს აზრს; ასევე, მოიცავს კრიტიკულ აზროვნებასა და აზრის ზეპირი და წერილობითი გამოხატვის უნარებს.

- **მოქნილი აზროვნება და პრობლემის მოგვარება** გულისხმობს მაღალ შემეცნებით უნარებს, ხელთ არსებული საკითხების გააზრებას, ანალიზს, სინთეზს, ინდუქციასა და დედუქციას.
- **კომუნიკაცია** გულისხმობს როგორც უნარებს, ასევე იმ ინსტრუმენტებს, რომლებსაც ვიყენებთ სხვა ადამიანებთან ურთიერთობისას, ინფორმაციის გავრცელებისა და მიღებისას.
- **მოქალაქეობის შესაძლებლობა** წარმოადგენს ბოლო და მნიშვნელოვან პრინციპს, რომლის გარეშეც ციფრულ მოქალაქეებს არ ექნებათ საშუალება გამოიყენონ მოქალაქეობასთან დაკავშირებული უნარები, ისარგებლონ საკუთარი უფლებებით და აიღონ პასუხისმგებლობა. მოქალაქეობის შესაძლებლობა ითხოვს მოქნილ, ღია, ნეიტრალურ და უსაფრთხო ჩარჩოს, რომელშიც მეთოდები ხელმისაწვდომია – მომხმარებლებს შეეძლებათ თავისუფლად აირჩიონ ან მოარგონ ისინი საკუთარ საჭიროებებს და შეეძლებათ გამოთქვან საკუთარი აზრი ანგარიშსწორების შიშის გარეშე.

1.1 სწავლება ციფრული მოქალაქეობის შესახებ – ციფრული მოქალაქეობის 10 დომენი

ციფრული მოქალაქეობის 10 განყოფილება

1. წვდომა და ინკლუზია
2. სწავლა და შემოქმედებითობა
3. მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება
4. ეთიკა და ექსპერტიზა
5. ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა
6. ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოდგენა და ელექტრონული კომუნიკაცია
7. აქტიური მონაწილეობა
8. უფლებები და პასუხისმგებლობები
9. პერსონალურ მონაცემთა დაცვა და უსაფრთხოება
10. სამომავლო ცნობიერება

საგანმანათლებლო ტერმინი Digital Citizenship Education – სწავლება ციფრული მოქალაქეობის შესახებ, როგორც გამჭოლი მიმართულება, გასული საუკუნის ოთხმოცდაათიანი წლებიდან იღებს სათავეს ამერიკის შეერთებულ შტატებში, როცა, ტექნოლოგიების საგანმანათლებლო სფეროში დამკვიდრებასთან ერთად, გამოიკვეთა მათი უსაფრთხოდ და ეთიკურად გამოყენების სწავლების საჭიროება.

გემოხსენებული ტერმინი ევროპული განათლების სფეროში გაჩნდა მას შემდეგ, რაც ევროპის საბჭოს განათლების პოლიტიკის დეპარტამენტმა დაიწყო ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლე-

ბის დანერგვა. კერძოდ, ეს მოხდა სარეკომენდაციო სახის პუბლიკაციების საფუძველზე, კერძოდ: Digital Citizenship Education – 10 Domains, CoE 2017 ; Digital Citizenship Education – Volume 1, Overview and perspectives, D. Frau-Meigs, B. O’Neill, A. Soriani, V. Tome, CoE 2017, Digital Citizenship Education – Volume 2, Multi-stakeholder consultation report, D. Richardson, E. Milovidov, CoE 2017 და Digital Citizenship Education Handbook, D. Richardson, E. Milovidov, CoE 2019. სწორედ ზემოხსენებული გამოცემების საფუძველზე დაიწყო ევროპის საბჭოს განათლების პოლიტიკის დეპარტამენტმა ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების გამჭოლი კომპეტენციის სახით დანერგვა წევრ ქვეყნებში.

ევროპის საბჭოს განათლების პოლიტიკის დეპარტამენტმა დაადგინა 10 ძირითადი განზომილება, რომლებიც გამოიცა ბროშურის სახით და გაერთიანდა 3 მსხვილი მიმართულების ქვეშ. ეს მიმართულებები გახლავთ: ჩართულობა ონლაინსივრცეში, კეთილდღეობა ონლაინსივრცეში და უფლებები ონლაინსივრცეში. ათი განზომილება შემდეგნაირად ჯგუფდება ზემოხსენებული სამი მიმართულების ქვეშ:

ჩართულობა ონლაინსივრცეში

1. წვდომა და ინკლუზია
2. სწავლა და შემოქმედებითობა
3. მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება

კეთილდღეობა ონლაინსივრცეში

4. ეთიკა და ემპათია
5. ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა
6. ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა და ელექტრონული კომუნიკაცია

7. აქტიური მონაწილეობა
8. უფლებები და პასუხისმგებლობები
9. პერსონალურ მონაცემთა დაცვა და უსაფრთხოება
10. სამომხმარებლო ცნობიერება

1.1.1. ჩართულობა მონაწილეობაში

ევროსაბჭოს ანგარიშში მოყვანილია 2017 წლის მონაცემები, რომელთა მიხედვითაც მოქალაქეების 79,6% ინტერნეტის ყოველდღიური მომხმარებელი იყო. ეს ნიშნავს იმას, რომ ევროპაში ყოველ მეხუთე ადამიანს ჯერ არ აქვს წვდომა ინტერნეტთან. ამიტომაც ევროსაბჭოს მიზანია უზრუნველყოს თანაბარი ხელმისაწვდომობა. შესაბამისად, პირველ დომეინად ჩამოყალიბდა ჩართულობა ონლაინსივრცეში, რაც ასოცირდება ციფრულ გარემოზე წვდომასთან და მოიცავს მთელ რიგ კომპეტენციებს, რომლებიც ეხება მომავალი ციფრული მოქალაქეებისთვის საჭირო უნარებს. იმისათვის, რომ გავხდეთ ციფრული მოქალაქე, აუცილებელია გვექონდეს წვდომა ტექნოლოგიებთან. პირველი დომეინი – **წვდომა და ინკლუზია** გულისხმობს წვდომას ციფრულ გარემოზე და მოიცავს მთელ რიგ კომპეტენციებს, რომლებიც უკავშირდება არა მხოლოდ ციფრულ გარემოზე წვდომასთან ასოცირებული სხვადასხვა სირთულეების დაძლევისა და ბარიერების გადალახვას, არამედ უნარებს, რომლებიც ესაჭიროებათ მომავალ მოქალაქეებს იმისათვის, რათა მონაწილეობა მიიღონ ციფრულ სივრცეში, რომელიც ღიაა ყველა ტიპის უმცირესობათა წარმომადგენლებისათვის და ნებისმიერი განსხვავებული აზრის დაფიქსირებისთვის

ტექნოლოგიებთან წვდომა გვიხსნის შემოქმედების განსხვავებულ გზას სხვადასხვა პლატფორმის გამოყენებით. ინტერნეტი გვთავაზობს უამ-

რავ იდეას, რესურსსა და სწავლის შესაძლებლობას. მეორე დომენი – **სწავლა და შემოქმედებითობა** – უკავშირდება ციფრულ სამყაროში სწავლის მიმართ პირად დამოკიდებულებას. იგი მოიცავს მოქალაქეთა პირადი და პროფესიული კომპეტენციების განვითარებას, რომ იყოს მზად ტექნოლოგიურად მდიდარი საზოგადოების გამოწვევებისა და ახალი ინოვაციური გზებისთვის.

მესამე დომენი – მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება.

რა არის მედია? ამ ტერმინის წარმოშობა უკავშირდება ლათინურ სიტყვას – medium, რომელიც ნიშნავს საშუალებას. დღესდღეობით მედიას ვუწოდებთ კომუნიკაციის ნებებისმიერ საშუალებას, გარდა პირისპირისა.

მედიის ძირითად ფუნქციებია:

- **საზოგადოების ინფორმირება:** ადამიანების უზრუნველყოფა სანდო და ზუსტი ინფორმაციით;
- **ცოდნის გავრცელება:** მედია არამხოლოდ საზოგადოების ინფორმირებას უნდა ახდენდეს, არამედ აძლევდეს ცოდნას და უზრუნველყოფდეს მიუკერძოებულ ანალიზს გაშუქებული საკითხის მიმართ;
- **კულტურის უზრუნველყოფა:** უზრუნველყოფდეს მოსაზრებათა მრავალფეროვნებას, ხელს უწყობდეს საჯარო დებატებს და ამ პროცესში მედიატორის როლს ასრულებდეს, რითაც დემოკრატიული ინსტიტუტების ჩამოყალიბებაზე უნდა ახდენდეს გავლენას;
- **გართობა:** მხატვრული ფილმები, გადაცემები, სპორტული პროგრამები და შოუები საზოგადოების განტვირთვის წყაროს ფუნქციას ასრულებს;
- **გარემოს დაცვა:** მედია რეკლამირებისა და სერვისების შეთავაზების წყაროა, რითიც ხელს უწყობს ეკონომიკის განვითარებასა და სხვადასხვა ინოვაციური იდეის პოპულარიზაციასა და გავრცელებას.

არსებობს მედიის ოთხი სახეობა:

1. **მეჭაღური** – წიგნი, გაზეთი, ჟურნალი, ბუკლეტი, ფლაერი, კომიქსი, ბილბორდი, დაპრინტული მაისური, დაპრინტული ჩანთა ან ტიქა და სხვა;
2. **ვიზუალური მედია** – კინოფილმი, დოკუმენტური ფილმი, სატელევიზიო გადაცემა, ფოტომასალა, ნახატი, ლოგო და სხვა;
3. **აუდიო** – მუსიკა, mp3 ფაილები, რადიო და სხვა;
4. **ციფრული მედია** – ინტერნეტი, სამაუწყებლო პორტალები, სოციალური ქსელები, ელექტრონული ფოსტა, ვიდეოთამაშები და სხვა (რეალურად, მე-2 და მე-3 უკვე განეკუთვნება უკანასკნელს).

რა არის ინფორმაცია? ნებისმიერი მოვლენის შესახებ ფაქტებისა და მათი თანმიმდევრობის ერთობლიობა. ინფორმაცია უნდა აკმაყოფილებდეს შემდეგ სამ ძირითად კრიტერიუმს: სიზუსტე, სრულყოფილება, ბალანსი.

ინფორმაციის გამავრცელებელი შეიძლება იყოს სხვადასხვა წყარო:

- **კლასიკური წყაროები** – მოიცავს პირველად წყაროებს (პროცესის უშუალო მონაწილე, თვითმხილველი) და მეორეულ წყაროებს (ექსპერტი, კონკრეტული სფეროს, ხელისუფლების თუ სხვა ჩართული/დაინტერესებული მხარის წარმომადგენელი).
- **ფიზიკური წყაროები** – დოკუმენტები, ფოტო და ვიდეომასალა, ჩანაწერები, სტატისტიკა, ცნობები, სტატიები და ა.შ.
- **ციფრული წყაროები** – მოიცავს როგორც ადამიანურ, ასევე ფიზიკურ წყაროებს, თუმცა მათი ტრანსლირება ხდება ციფრული გზით.

ძირითადად ვრცელდება 2 ტიპის ინფორმაცია:

1. **ფაქტები** – ანუ ის, რისი გადამოწმებაც შეიძლება;
2. **მოსაზრებები** – კონკრეტული პირის/პირთა ჯგუფის შეხედულებები, რომლებიც შესაძლოა ემყარებოდეს ფაქტებს, თუმცა იყოს სუბიექტურ დამოკიდებულებებსა და ემოციებზე დამყარებული.

მედია და ინფორმაციული წიგნიერება გულისხმობს ინტერპრეტაციის, გაგების უნარსა და შემოქმედებით გამოხატვას ციფრული მედიის საშუალებით. დღეს ხელმისაწვდომია ყველანაირი შინაარსის მასალა და ამიტომ აუცილებელია, ადამიანები ფლობდნენ უნარს, ერთმანეთისგან გაარჩიონ ღირებულების მქონე ინფორმაცია და ღირებულების არმქონე ინფორმაცია, ჭეშმარიტი და ყალბი, ცრუ ინფორმაცია. თუმცა, აღნიშნული უნარი არ გულისხმობს მხოლოდ ჭეშმარიტი ინფორმაციის ყალბი ინფორმაციისაგან გარჩევას. ის გულისხმობს ინფორმაციის დამუშავებისა და ინტერპრეტირების უნარსაც. ადამიანებს უნდა შეეძლოთ ინფორმაციის დამუშავება, ანალიზი და გადაწყვეტილების დამოუკიდებლად მიღება. ამ უნარების განვითარებაში მათ დიდ სამსახურს გაუწევს მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება. მაშასადამე, მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება წარმოადგენს მედიისა და ჩვენს საზოგადოებაში მისი როლის გაცნობიერების ძირითად საშუალებას. მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება ასევე ხელს უწყობს იმ უნარების განვითარებას, რომლებიც საჭიროა კრიტიკული აზროვნებისათვის, ანალიზის, თვითგამოხატვისა და შემოქმედებითობისთვის – ანუ იმ უნარების განვითარებას, რომლებიც მოქალაქეებს ესაჭიროებათ დემოკრატიულ საზოგადოებაში მონაწილეობისათვის. (Council of Europe 2019, 30-54).

რაპოზენდსიიმი – რუმოჲ გავანალოოოოთ ინფორმაცია კრიტიკულად?

ინფორმაციის კრიტიკული გააზრებისთვის შემდეგ გარემოებებს უნდა მივაქციოთ ყურადღება:

- ერთმანეთისგან უნდა განვასხვაოთ ახალი ამბავი/ფაქტი და სარედაქციო თვალსაზრისი/მოსაზრება.
- მასალა ანონიმურია, თუ მას ავტორი ჰყავს?
- რამდენად სანდოა ავტორი?
- წარმოდგენილია თუ არა მასალაში სულ მცირე ორი დამოუკიდებელი წყარო?

- რამდენად მრავალფეროვანია წყაროთა სპექტრი?
- მასალაში/ინფორმაციაში გამოყენებულია თუ არა ორმაგი სტანდარტი სხვადასხვა წყაროსთან მიმართებით?
- აქვს თუ არა შესაძლებლობა მკითხველს, გაეცნოს სხვადასხვა მხარის არგუმენტებს, რათა ჩამოაყალიბოს საკუთარი მოსაზრება?
- არის თუ არა ამბავი ნეიტრალურად გადმოცემული, თუ ის რომელიმე მხარის პერსპექტივიდანაა გაშუქებული?
- ახდენს თუ არა ავტორი ფაქტების ინტერპრეტირებას?
- არის თუ არა რაიმე საკითხი, რომელიც არსებითია ამბის გასაგებად, მაგრამ გამოტოვებულია?
- გადმოცემულია თუ არა კონტექსტი?
- შეესაბამება თუ არა სათაური და ფოტო ტექსტს?
- რამდენად ნეიტრალურ ენას იყენებს ავტორი?
- თუ საკითხი საჯარო ინტერესის საგანია, გაშუქებულია თუ არა ის, როგორც მთავარი ამბავი (სიუჟეტის შემთხვევაში – საინფორმაციო გადაცემის მთავარ ბლოკში, გაზეთის ან ონლაინგამოცემის შემთხვევაში – წამყვან ბლოკში)?
- აშუქებს თუ არა ყველა მეინსტრიმული მედიასაშუალება ერთსა და იმავე მნიშვნელოვან ახალ ამბავს, თუ რომელიმე მედიასაშუალება საზოგადოებისთვის აქტუალური გარკვეული საკითხების გაშუქებას თავს არიდებს? (კინწურაშვილი თ. და სხვები, 2019);

მაშასადამე, ინფორმაციის გასააზრებლად უნდა დაფიქრდეთ და პასუხი გასცეთ შემდეგ კითხვებს:

1. ვინ შექმნა ეს მესიჯი?
2. რას წარმოადგენს წყარო?
3. როგორაა ის აწყობილი და რა ინფორმაცია შეიძლება იყოს გამოტოვებული?
4. რა არის ამ მესიჯის მიზანი?
5. ვისზეა ეს მესიჯი გათვლილი: ადგილობრივ, ეროვნულ თუ გლობალურ აუდიტორიაზე?

1.1.2. კეთილდღეობა ონლაინინჟინერული

მასლოუს მოთხოვნილებათა პირამიდა მრავალი თვალსაზრისით შესაბამეა ევროპის საბჭოს ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციის ჩარჩოს, რადგან ბავშვები და ახალგაზრდები ვერ დაეუფლებიან მოქალაქეობის უნარებს შემდეგ დონეზე, თუ მათ არ აქვთ ათვისებული კომპეტენციების წინა დონე. მაგალითად, მოსმენის, დაკვირვებისა და თანამშრომლობის ძირითადი უნარები, ცოდნისა და კრიტიკული გააზრების შემეცნებითი უნარების საფუძველია. საზოგადოების საერთო ღირებულებები და დამოკიდებულებები, როგორებიცაა: სამართლიანობა, კეთილსინდისიერება, თანასწორობა და მოქალაქეობრივი ამროვნება, თვითრეალიზაციისა და თვითგამოხატვის მოთხოვნილების დაკმაყოფილების საშუალებას გვაძლევს.

ტექნოლოგიებმა ჩვენი ყოველდღიური ცხოვრების თითქმის ყველა ასპექტში შემოაღწია, რამაც განაპირობა აუცილებლობა იმისა, რომ მოქალაქეები მუდმივად იყვნენ ინფორმირებულნი არსებული გამოწვევების შესახებ და მუდმივად იყვნენ მზად ციფრული სამყაროს უარყოფით ასპექტებთან გასამკლავებლად. საინტერესოა, რომ ზოგიერთმა მაღალგანვითარებულმა ქვეყანამ, როგორებიცაა, მაგალითად: კანადა, გერმანია და არაბთა გაერთიანებული საემიროები, ახლახანს შექმნა ბედნიერებისა და კეთილდღეობის სამინისტროები, მას შემდეგ, რაც მთავრობებმა თანდათანობით გააცნობიერეს, რომ მოქალაქეთა მთავარი პრიორიტეტია აქტიური და პოზიტიური მონაწილეობა როგორც რეალურ, ასევე ვირტუალურ საზოგადოებაში.

ამ მიმართულების პირველი დომენი — **ეთიკა და ემპათია** გულისხმობს ეთიკურ ონლაინქცევას. ეს კი მოიცავს იმგვარ ურთიერთობას, როდესაც შეგვიძლია გრძნობების ამოცნობა, გაგება და სხვების პატივისცემა. ეთიკა მოიცავს მორალურ პრინციპებს, რომლებიც განსაზღვრავს ადამიანების ქცევას და იმას, თუ როგორ ერთვებიან ისინი ცხოვრებისეულ

აქტივობებში. მიუხედავად იმისა, რომ ზოგადად, ეთიკა ემყარება იმას, რაც მოცემულ საზოგადოებაში ან ჯგუფში მიღებულია როგორც მორალურად გამართლებული და მორალურად გაუმართლებელი, ციფრულ გარემოში მიღებული ქცევა ხშირად ემიჯნება ეთიკურს. ამის ერთ-ერთი ტიპური მაგალითია ჩაგვრა (ბულინგი), როდესაც ადამიანები ცდილობენ შეურაცხყოფელი კომენტარებით დაჯახონ ერთმანეთი. უფრო მეტიც, რადგან ციფრული ტექნოლოგიის უსაზღვრო სამყარო საშუალებას გვაძლევს ყოველგვარი ძალისხმევის გარეშე გადავინაცვლოთ ერთი სოციალური ჩარჩოდან ან საზოგადოებიდან მეორეში, ის, რაც ერთ საზოგადოებაში მიღებულია, როგორც მორალურად გამართლებული, შეიძლება სხვა ჩარჩოში ან საზოგადოებაში მიუღებელი აღმოჩნდეს და პირიქით.

ემპათია წარმოადგენს ადამიანის უნარს, გაიგოს ან შეიგრძნოს ის, რასაც სხვა ადამიანი განიცდის – გააცნობიეროს სხვათა პერსპექტივა და რეალობა, საკუთარი თავი მათ ადგილას წარმოიდგინოს. იმის გამო, რომ ემპათია საჭიროებს სხვისი ინტერესების, საჭიროებებისა და პერსპექტივების გააცნობიერებას, ის არის ზნეობრივი ქცევის მნიშვნელოვანი განმსაზღვრელი ფაქტორი და ზნეობრივი საზოგადოებების შექმნის საფუძველი. იგი არის ხედვის ჩამოყალიბების მამოძრავებელი და არსებითი ფაქტორი და, ფაქტობრივად, მისი საშუალებით ჩვენ აღვიქვამთ ადამიანს ან ადამიანთა ჯგუფს. ამგვარად, ემპათია „აფერადებს“, ე.ი. ავსებს ოჯახისა და საზოგადოების მიერ შექმნილ ეთიკის ჩარჩოს, რაც თითოეულ ადამიანს საშუალებას აძლევს ეტაპობრივად შექმნას საკუთარი ე.წ. ფილტრი, რომლის საშუალებითაც იგი შეძლებს ინფორმაციის გაანალიზებას და „დადებითი“ ან მნიშვნელოვანი ნაბიჯების გადადგმას, ან გადაწყვეტილებების მიღებას.

ეთიკა და ემპათია დინამიკურ ხასიათს იძენს მას შემდეგ, რაც ადამიანები იწყებენ ერთმანეთის აღქმას და გავლენას ახდენენ ერთმანეთის შეხედულებებსა და გაგება-აღქმაზე, ერთმანეთთან ურთიერთობის სა-

შუალებით. მას შემდეგ, რაც ბავშვები იწყებენ საკუთარი სოციალური წრის გაფართოებასა და ინფორმაციის წყაროების გამდიდრებას, როგორც ვირტუალურ, ასევე რეალურ სივრცეში გაცნობილ ადამიანებთან მეგობრული ურთიერთობების დამყარებითა და სოციალური მედიაინსტრუმენტებისა და პლატფორმების გამოყენებით, ისინი კიდევ უფრო ფართო სპექტრის პერსპექტივებს აწყდებიან, რაც მათი ეთიკისა და ემპათიის განვითარების უნარის ჩამოყალიბებაზე ახდენს ზეგავლენას.

ეთიკა უკავშირდება ურთიერთობებსა და ბრუნვას საკუთარი თავისა და გარშემომყოფების კეთილდღეობაზე; იმის გაცნობიერებას, თუ რა არის მისაღები და რა არ არის მისაღები იმ სოციალურ ჩარჩოებში, რომელთა ნაწილსაც ჩვენ წარმოვადგენთ. იგი გულისხმობს ინფორმირებულობასა და ერთგულებას იმის მიმართ, თუ ვინ ვართ და რას ვემსახურებით. ეთიკა წარმოადგენს დინამიკურ ცნებას, იგი წარმოდგენილია ევროპის საბჭოს კომპეტენციათა ჩარჩოს მთელ რიგ კომპეტენციათა ჯგუფებში და ის ვითარდება მთელი ცხოვრების განმავლობაში – ვიძენთ რა მეტ გამოცდილებას, ვცდილობთ რა პასუხი ვიპოვოთ რთულ კითხვებზე და ვითვისებთ რა ფართო პერსპექტივებს.

მომდევნო დომენი – **ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა** დაკავშირებულია ინფორმირებულობასთან ციფრული სამყაროს შესახებ. ონლაინ-ტექნოლოგიების გადაჭარბებული გამოყენება ზრდის როგორც ფიზიკური, ისე ფსიქიკური დაავადების რისკებს. ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა წარმოადგენს სფეროს, რომელიც ფართო სპექტრის თემებსა და გამოწვევებს მოიცავს, დაწყებული ტექნოლოგიების სათანადო და დროული გამოყენებიდან და არასანდო, დამახინჯებული ინფორმაციის ზეგავლენიდან, დამთავრებული იმით, თუ როგორ ზემოქმედებს და ცვლის ტექნოლოგიები ადამიანებს შორის ურთიერთობებს მათ ყოველდღიურ ცხოვრებაში. ევროპის საზოგადოებამ, როგორც ჩანს, გააცნობიერა რომ ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა ციფრული მოქალაქეობის არსებით კომპონენტებს წარმოადგენს და ცდილობს განათლების

სისტემაში შესაბამისი ცვლილებების შეტანას. ამისათვის საჭიროა მოსწავლეებისა და სტუდენტების არა მხოლოდ აკადემიურ მოსწრებასთან დაკავშირებული, არამედ მათი სოციალური, ფიზიკური, შემეცნებითი და ფსიქოლოგიური ასპექტების გათვალისწინება.

ახალი საგანმანათლებლო მიდგომები ითვალისწინებს ბავშვებისა და ახალგაზრდებისთვის შესაძლებლობების შექმნას, რათა მათ განივითარონ მოსმენისა და გამოკვლევის უნარი, გააცნობიერონ სოციალური პრინციპები და სისტემური მიდგომები, გამოიმუშაონ ემპათია, სათანადოდ დააფასონ მრავალფეროვნება და მრავალი სხვა. დღევანდელ საზოგადოებებში ხშირად გაიგონებთ ფრაზას – “*Mens sana in corpore sano*” – „ჯანსაღ სხეულში ჯანსაღი სულია“ (რომელიც ეკუთვნის სოკრატეს ეპოქამდე მოღვაწე ბერძენ ფილოსოფოსს, თალესს), რომელიც ახალ მნიშვნელობას იძენს, რადგან ჩვენ თანდათანობით ვაცნობიერებთ, თუ რამდენად მნიშვნელოვანია ბალანსის დაცვა ტექნოლოგიებზე მიჯაჭვულ ვირტუალურ ცხოვრებასა და საზოგადოებაში ჩვენს კეთილდღეობას შორის.

ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა მთელი ცხოვრების განმავლობაში ადამიანის პიროვნული ზრდისა და განვითარების უმთავრესი ფაქტორებია. როგორც მასლოუს მოთხოვნილებათა პირამიდაზეა ნაჩვენები (რომელიც აღიარებული და მიღებულია მსოფლიო მასშტაბით პედაგოგთა უმრავლესობის მიერ), ბავშვები, რომლებიც ვერ ახერხებენ პირამიდის ქვედა დონეებზე განლაგებული საჭიროებების დაკმაყოფილებას, ვერ შეძლებენ მიაღწიონ თვითრეალიზაციას – შესაძლებლობას, გააცნობიერონ თავიანთი, როგორც აქტიური ციფრული ან სხვა ტიპის მოქალაქის, სრული პოტენციალი. ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა დამოკიდებულია და ასევე განაპირობებს ადამიანის შესაძლებლობებს, მოუსმინოს, დააკვირდეს, თანაუგრძნოს და ითანამშრომლოს სხვებთან. ეს კომპეტენციები ისეთი შემეცნებითი უნარების საფუძველია, როგორებიცაა: პრობლემების გადაჭრა და კონფლიქტების მოგვარება.

აღნიშნული კომპეტენციები, თავის მხრივ, ხელს უწყობს ადამიანის ფუნდამენტური უფლებების, სამართლიანობის, თანასწორობის გაცნობიერებასა და კულტურული მრავალფეროვნების, განსხვავებული მსოფლმხედველობებისა და პრაქტიკისადმი შემწყნარებლური დამოკიდებულებისათვის მზაობას, რაც დემოკრატიისა და სამართლიანობის ქვაკუთხედს ქმნის. მოქალაქეები, რომელთა მსოფლმხედველობაც ნეგატიური ან შეზღუდულია, რაც მათი კეთილდღეობის ნაკლებობით არის გამოწვეული, ნაკლებად შეძლებენ აქტიური წვლილის შეიტანას საზოგადოებაში.

შემდეგი დომენი – **ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა და კომუნიკაცია**, გულისხმობს პიროვნული და ინტერპერსონალური თვისებების განვითარებას, რაც ხელს უწყობს პოზიტიური ონლაინუფლებების შენარჩუნებას. ახალი ტექნოლოგიების, სოციალური მედიის პლატფორმებისა და ინტერნეტის სწრაფი განვითარების კვალდაკვალ იცვლება და ვითარდება ის, თუ როგორ წარვადგენთ საკუთარ თავს და როგორ ვამყარებთ კომუნიკაციას სხვებთან. რეალურ სივრცეში პირისპირ ურთიერთობები მცირდება და მას სულ უფრო მეტად ანაცვლებს ონლაინ-კომუნიკაცია.

ყველა მოქალაქემ უნდა იცოდეს, თუ როგორ უნდა დაიცვას ინტერნეტში საკუთარი იდენტობა, პერსონალური მონაცემები და შეინარჩუნოს კონფიდენციალურობა იქ, სადაც მას ამის საშუალება ეძლევა კრიტიკული აზროვნების გამოყენებითა და მარტივი კვლევის წარმოებით. ციფრულ მოქალაქეებს უნდა შეეძლოთ, შეცვალონ კონფიდენციალურობის პარამეტრები უმეტეს პლატფორმასა და აპლიკაციაში, ინტერნეტსივრცეში პოზიტიური იდენტობის შესანარჩუნებლად.

ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა შესაძლებელია გახორციელდეს პირდაპირ ან არაპირდაპირ. მომხმარებელს შეუძლია თავად შექმნას ანგარიში, განაახლოს საკუთარი მონაცემები, ფოტოები და ინფორმა-

ცია. გარდა ამისა, სხვას შეუძლია თქვენი წარდგენა განახორციელოს ფოტოზე თქვენი მონიშვნით ან თქვენი პერსონალური ინფორმაციის, თქვენი მონაცემების ატვირთვით, ან თქვენ შესახებ ინფორმაციის განთავსებით. ბევრი ონლაინპლატფორმა დაუყოვნებლივ გატყობინებთ იმის შესახებ, თუ ვინმე ცდილობს თქვენს მონიშვნას ფოტოზე ან გზავნილზე და გაძლევთ საშუალებას, დართოთ ან არ დართოთ ნება.

კომუნიკაცია და ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა ციფრული მოქალაქისთვის მნიშვნელოვანია ონლაინრეპუტაციის შექმნისა და შენარჩუნებისათვის, პოზიტიური ონლაინურთიერთობების დამყარებისა და შენარჩუნებისათვის.

გაცნობიერება იმისა, თუ როგორ არის შესაძლებელი საკუთარი ციფრული იდენტობისა და ციფრული ნაკვალევის მართვა, მნიშვნელოვანია ციფრული მოქალაქეებისათვის.

ბევრი ცდილობს დაამტკიცოს, რომ ონლაინკომუნიკაცია კი არ ანაცვლებს ტელეფონითა და პირისპირ წარმოებულ კომუნიკაციას, არამედ ამდიდრებს და უფრო მრავალფეროვანს ხდის ტრადიციული კომუნიკაციის საშუალებებსა და მეთოდებს. (Council of Europe 2019, 55-80)

კიბერბულინგი

განხილული მიმართულების ფარგლებში განსაკუთრებით უნდა აღინიშნოს ის საფრთხეები, რომლებიც მოაქვს ბავშვებისა და ახალგაზრდებისთვის კიბერბულინგს.

- კიბერბულინგი (ინგლ. Cyberbullying), იგივე ონლაინბულინგი ან კიბერდევნა, ნიშნავს დაცინვას, შეურაცხყოფას, დევნასა და სიტყვიერ ან ფსიქოლოგიურ ძალადობას, რომელიც გარკვეული სიხშირით ხორციელდება ინფორმაციული საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების

მეშვეობით. კიბერბულინგი ონლაინძალადობის ყველაზე გავრცელებული, ხშირი და უკონტროლო ფორმაა. იგი ხშირად ემყარება უწყინარ და გაუაზრებელ ქმედებას.

კიბერბულინგის ზოგადი სტატისტიკა ასე გამოიყურება:

- მოზარდთა 40%-ზე მეტი ერთხელ მაინც გამხდარა კიბერბულინგის მსხვერპლი;
- მოზარდთა 70%-ზე მეტი შესწრებია კიბერბულინგის ფაქტებს;
- მოზარდთა 81% ფიქრობს, რომ კიბერბულინგისათვის უფრო ადვილია თავის დაღწევა, ვიდრე პირისპირ ბულინგისათვის;
- კიბერბულინგის მსხვერპლთა თვითმკვლელობის ალბათობა უფრო მაღალია, ვიდრე პირისპირ ბულინგის შემთხვევაში;
- კიბერბულინგის მსხვერპლთა დაახლოებით 80% გოგონაა;
- მოზარდთა 75% აღიარებს, რომ ერთხელ მაინც გაუქილიკებია თანატოლი სოციალური ქსელის მეშვეობით.

კიბერბულინგში მონაწილეობს შემდეგი მხარეები:

- **კიბერბულინგის მსხვერპლი** – კიბერბულინგის სამიზნე (პირი ან პირთა ჯგუფი). კიბერბულინგის მსხვერპლი გახლავთ პირი ან პირთა ჯგუფი, რომელსაც ამცირებენ, აშანტაჟებენ ან აშინებენ ძალადობრივი სახის ციფრული შეტყობინებების, კომენტარების და/ან პირადი სახის არასათანადო, დამამცირებელი და/ან პირადული შინაარსის ვიდეოების, ფოტოების ან კომენტარების გავრცელებით სოციალურ ქსელში ან ნებისმიერი ელექტრონული რესურსის მეშვეობით.
- **გული (არასწორად დაგვირგაველი ტერმინი „გულერი“)** – პირი, რომელიც სხვა პირის/პირთა მიმართ მიზანმიმართულ კიბერბულინგს ახორციელებს
- **ა.წ. მოწვეა, ანუ გაისტანდარი (ინგლ. BYSTANDER)** – პირი, რომელიც ესწრება კიბერბულინგის ფაქტს ან ფაქტების სერიას

კიბერბულინგის გენდერული მახასიათებლები შემდეგნაირად გამოიყურება:

- **მიზანი:** ქილიკი, მუქარა, დაშინება, შანტაჟი, გამოძალვა

- **გოგონები:** პირადი ინფორმაციის გაზიარება, გაჭორვა, დაბრალება

კიბერბულინგის სარბიელს წარმოადგენს:

- სოციალური ქსელები
- სმს შეტყობინებები
- ელექტრონული ფოსტა
- ონლაინთამაშები
- ფორუმები

კიბერბულინგის ფორმებია:

1. **სიძულვილის ენის უპოვარი დამოწმების გავრცელება** – სიძულვილის, დაცინვის, დამცირების, მუქარის შემცველი მესიჯის, პოსტის გავრცელება, რომელიც შეეხება ადამიანის სოციალურ მდგომარეობას, რასას, რელიგიას, ეთნიკურ წარმომავლობას, კულტურულ თავისებურებებს, პოლიტიკურ შეხედულებებს, ადამიანის პირად თვისებებს, გარეგნობას, ჩაცმულობას და სხვა;
2. **სამსტიინგი** – სექსუალური ხასიათის სახელის, კომენტარის, პოსტის ან ინტიმური ხასიათის ფოტოს გავრცელება, რომელიც მიზნად ისახავს დაცინვას, უხერხულ მდგომარეობაში ჩადგებას, შერცხვენას ან სექსუალური ძალადობის შემცველ მუქარასა და მოწოდებას;
3. **გოგონა** – ფიზიკური ზიანის ან განადგურების ციფრული გზით მიყენებული მუქარა;
4. **დოქსინგი (ინგლ. DOXING)** – პერსონალური მონაცემების (მისამართი, პირადი ნომერი, პასპორტის ნომერი, საბანკო მონაცემები, ტელეფონის ნომერი, სოციალური მედიის გვერდის და სხვ.) გასაჯაროება სხვა ადამიანების მიერ კიბერბულინგის წარმოების მიზნით;
5. **თვითმკვლელობის ჭაქმუბა** – თვითმკვლელობისკენ წაქეზება ან ბრძანების მიცემა;
6. **პრაუთიკური კონტენტის გავრცელება** – სოციალური ქსელის სტატუსის, კომენტარის, ჭორის, ფოტოს, ვიდეოს და სხვ. გავრცელება ან „ფეიკ“ ვებგვერდის შექმნა, რომელიც ადამიანს ან ადამიანთა ჯგუფს

უხერხულობას შეუქმნის, მათ გულისტკივილს ან წყენას გამოიწვევს;

7. **კიბერაღწევა** – არასასურველი განმეორებითი კომუნიკაციის დამყარება/ზეწოლა. კიბერადევნება შეიძლება ფიზიკურ ადევნებასა და სექსუალურ შევიწროებაში გადაიზარდოს;
8. **გარიჟრაჟი** – ონლაინსივცეში იგნორირება;
9. **სხვისი ფაქტობრივების წაპოვება** და გავრცელება;
10. **ილენტოზის მითვისება ვინმეს სოციალური გეგის ანგარიშის გატეხვის მითვისების გზით** (ინგლ. Frapping);
11. **ილენტოზის მითვისება ვინმეს სოციალური გეგის ანგარიშის მსგავსი პროფილის შექმნის გზით** (ინგლ. Catfishing);
12. **ტროლინგი** – მიზანმიმართული ქილიკი ან კონფლიქტის გამოწვევა, პროვოკაციული შეტყობინებების გავრცელება;
13. **კიბერსტოლკინგი (CYBER-STALKING)** – მუქარა, იდენტობის მითვისება, თვალთვალი, სექსუალური ზეწოლა და შევიწროება;
14. **დიფამაცია** – ლათ. „Diffamo” – „სახელს ვუტეხ” – ნიშნავს ვინმეს სახელის გასატეხი (ნამდვილისა თუ მოგონილის) ან რეპუტაციის შემლახავი ცნობების გამოქვეყნებას. სახელის გამტეხად ჩაითვლება ცნობები, თუ ის მიუთითებს ამა თუ იმ პირის ისეთ უარყოფით თვისებებზე, რომლებიც არსებითად ეწინააღმდეგება ჩვენს საზოგადოებაში გაბატონებულ შეხედულებებს.

კიბერბულინგს მოჰყვება შემდეგი არასახარბიელო შედეგები:

- **ფსიქოლოგიური** – სტრესი, ნევროზი, დეპრესია, ჩაკეტილობა, საზოგადოებისაგან იზოლირება და სხვა;
- **ფიზიკური** – ბუღეშია, თვითდაზიანება, სუიციდური აზრები, სუიციდი.

1.1.3. უფლებები ონლაინსივცეში

დღეს, მხოლოდ ევროპის მასშტაბით, 250 მილიონზე მეტი ადამიანი იყენებს ინტერნეტს ყოველდღიურად. ისინი ერთმანეთს სულ უფრო და უფრო მეტ

პერსონალურ მონაცემს უზიარებენ – იქნება ეს სოციალური მედიის საშუალებით, თუ თამაშის დროს, ნივთების ონლაინშეძენისას, სასკოლო, საუნივერსიტეტო, თუ სხვა დაწესებულებების ანკეტების შევსებისას.

ჩვენ სწრაფადცვალებად ციფრულ ეპოქაში ვცხოვრობთ, სადაც მოქალაქეები ისე, როგორც არასდროს, საჭიროებენ საკუთარი უფლებების ცოდნას, აგრეთვე გაცნობიერებას იმისა, თუ როგორ შეიძლება დაირღვეს მათი უფლებები ონლაინსივრცეში. მონაცემები იქცა რეალიზებად საქონლად და საჭირო გახდა პერსონალური მონაცემებისა და ონლაინიდენტობის დაცვა მთელი რიგი ისეთი რისკებისგან, როგორებიცაა: ინფორმაციის უნებართვო გამჟღავნება, იდენტობის ხელყოფა ან ინტერნეტის ბოროტად გამოყენება და ა.შ.

ამ მიმართულებაში შედის შემდეგი დომენები: აქტიური მონაწილეობა, უფლებები და პასუხისმგებლობები, პერსონალურ მონაცემთა დაცვა და უსაფრთხოება და სამომხმარებლო ცნობიერება.

აქტიური მონაწილეობა გულისხმობს კომპეტენციებს, რომლებიც მოქალაქეებს სჭირდებათ, რათა უკეთ შეიცნონ საკუთარი თავი იმ გარემოში, რომელშიც ისინი ცხოვრობენ და საქმიანობენ, რაც გონივრული გადაწყვეტილებების მიღებისა და დემოკრატიულ კულტურაში აქტიური და პოზიტიური მონაწილეობის აუცილებელ პირობას წარმოადგენს.

ონლაინსივრცეში აქტიური მონაწილეობა ზოგიერთი ადამიანისათვის გამოწვევაა, რადგან მომხმარებლებს უწევთ წინასწარ განსაზღვრონ მათ მიერ აზრის გამოთქმასთან, მოსაზრების გაზიარებასა და საკუთარი ხედვის გამოაშკარავებასთან დაკავშირებული სარგებელი და რისკები. თუმცა, მომხმარებლები სარგებლობენ უფლებით, თავისუფლად გამოხატონ საკუთარი მოსაზრებები და ხედვები, თუ მათ მიერ საკუთარი მოსაზრებებისა და ხედვების გამოხატვა არ ლახავს სხვა ადამიანების უფლებებსა და თავისუფლებას.

ონლაინსივრცეში ჩართულობა და აქტიური მონაწილეობა შესაძლებელია იყოს ონლაინსაზოგადოების ფარგლებში მრავალმხრივი სარგებლის უზრუნველყოფის ერთ-ერთი გზა. აქტიური მონაწილეობა, ამასთან ერთად, ხელს უწყობს ელექტრონული დემოკრატიის განვითარებას, სადაც ელექტრონული კომუნიკაციის საშუალებით შესაძლებელია დემოკრატიული პროცესის გაღრმავება.

ყველა ციფრულ მომხმარებელს აქვს როგორც უფლებები, ასევე გარკვეული პასუხისმგებლობები. ციფრულ მოქალაქეებს შეუძლიათ ისარგებლონ კონფიდენციალურობით, უსაფრთხოებით, წვდომით, გამოხატვის თავისუფლებით და სხვა. ამასთან, ამ უფლებებთან ერთად მოდის გარკვეული პასუხისმგებლობები: ეთიკა, თანაგრძნობა და ის, თუ როგორ უზრუნველვყოთ უსაფრთხო ციფრული გარემო ყველასთვის. პერსონალურ მონაცემთა დაცვა და უსაფრთხოება მოიცავს ორ განსხვავებულ კონცეფციას – როგორც საკუთარი, ასევე სხვათა ონლაინინფორმაციის კონფიდენციალურობის დაცვას. იგი მოიცავს ისეთ კომპეტენციებს, როგორებიცაა: ინფორმაციის მართვა და ინტერნეტის უსაფრთხოების საკითხები (მათ შორის, სანავიგაციო ფილტრების, პაროლების, ანტივირუსული პროგრამები და სხვა), სახიფათო ან უსიამოვნო სიტუაციების მართვისა და თავიდან აცილების გზები. სამომხმარებლო ცნობიერება დაკავშირებულია იმ ფაქტთან, რომ მსოფლიო ქსელი ფართო განზომილებაა, რომელიც მოიცავს სოციალურ მედიასა და სხვა ვირტუალურ სოციალურ სივრცეებს (Council of Europe 2019, 87-124).

მეორე დომენი გახლავთ **უფლებები და პასუხისმგებლობები**. ციფრული გარემო რთული გარემო გახდა, განსაკუთრებით მომხმარებლის უფლებებისა და პასუხისმგებლობის თვალსაზრისით. ციფრული მოქალაქეები უნდა იცნობდნენ და აცნობიერებდნენ საკუთარ ონლაინუფლებებსა და პასუხისმგებლობებს, რათა ადგილი არ ჰქონდეს სხვების უფლებების შელახვასა და პასუხისმგებლობების დარღვევას.

როგორც მოქალაქეები სარგებლობენ საზოგადოებაში გარკვეული უფლებებით და გააჩნიათ პასუხისმგებლობები, ასევე ციფრული მოქალაქეებიც ონლაინსაზოგადოებაში სარგებლობენ გარკვეული უფლებებით და გააჩნიათ გარკვეული პასუხისმგებლობები. ციფრულ მოქალაქეებს შეუძლიათ ისარგებლონ კონფიდენციალურობის, უსაფრთხოების, წვდომისა და ჩართვის უფლებებით, გამოხატვის თავისუფლებით და ა.შ. ამასთან, ამ უფლებებს თან ახლავს გარკვეული პასუხისმგებლობებიც (მაგალითად, ეთიკის ნორმების დაცვა, ემპათია და სხვ.), რომლებიც ემსახურება ყველასთვის უსაფრთხო და საიმედო ციფრული გარემოს უზრუნველყოფას.

ინტერნეტი კონკრეტული იდეებისა და თემების დამკვიდრებისა და რეალიზების ხელშეწყობის მძლავრ ინსტრუმენტთან ერთად შესაძლებელია იყოს დესტრუქციულიც, როდესაც მომხმარებლების უფლებები ილახება ან როდესაც მათ არ ეძლევათ საკუთარი უფლებებით სარგებლობის შესაძლებლობა.

ინტერნეტმომხმარებლები უნდა ფლობდნენ ინფორმაციას იმის თაობაზე, თუ რა უფლებებით სარგებლობენ ისინი, და, ასევე, ინფორმირებული უნდა იყვნენ იმის შესახებ, თუ რა პროცედურები ტარდება მათი უფლებების დარღვევის შემთხვევაში. მომხმარებლებს ასევე შეუძლიათ ინფორმაციის მიწოდება მაშინ, როცა ონლაინსივრცეში ირღვევა სხვა მომხმარებლების უფლებები. ყველა ასაკის ინტერნეტმომხმარებლები უნდა ფლობდნენ ინფორმაციას სამი ძირითადი ღონისძიების შესახებ, რომლებიც ტარდება უფლებების დარღვევის შემთხვევაში: პირის მიერ გამოქვეყნებული მასალის უგულებელყოფა; იმ პირის დაბლოკვა, ვინც შეურაცხმყოფელი კომენტარი გააკეთა; პირის შესახებ ინფორმაციის დანიშნულებისამებრ მიწოდება.

პერსონალურ მონაცემთა დაცვა და უსაფრთხოება. წინამდებარე დომენი მოიცავს კონფიდენციალურობის, იდენტობის მართვისა და კიბერუსაფრთხოების კონცეფციებს. მაშინ, როცა კონფიდენციალურობა ძირითადად ეხება

როგორც საკუთარი, ასევე სხვების ინფორმაციის დაცვას, იდენტობის მართვა გულისხმობს ჩვენი ონლაინპროფილის კონტროლს, ხოლო უსაფრთხოება უფრო მეტად უკავშირდება ადამიანის ინფორმირებულობას იმის შესახებ, თუ როგორ შეიძლება ონლაინსივრცეში მოქმედებებმა და ქცევამ საფრთხე შეუქმნას როგორც ჩვენს კონფიდენციალურობას, ასევე ჩვენს იდენტობას. კონფიდენციალურობისა და უსაფრთხოების სფერო მოიცავს ინტერნეტში გაზიარებული ინფორმაციის ეფექტურად მართვისა და ინსტრუმენტების (სანავიგაციო ფილტრები, პაროლები, ანტივირუსული და ეკრანული პროგრამები) გამოყენების კომპეტენციებს, საშიში და უსიამოვნო სიტუაციების თავიდან ასაცილებლად ან ანონიმურობის გარკვეულწილად შენარჩუნების მიზნით.

კონფიდენციალურობა, მონაცემთა დაცვა და უსაფრთხოება მჭიდრო კავშირშია უფლებებთან. იმ მომხმარებლებს, რომლებსაც კარგად აქვთ გაცნობიერებული საკუთარი პასუხისმგებლობა და ერკვევიან გამოწვევებში, უფრო მარტივად შეუძლიათ აღმოაჩინონ და თავიდან აირიდონ ონლაინ-რისკები და საფრთხეები, დაიცვან საკუთარი მონაცემები, ციფრული იდენტობა და უსაფრთხოების ზომები, რაც მათ ციფრულ საქმიანობას უსაფრთხოს და მდგრადს ხდის, როგორც საკუთარი თავისთვის, ასევე სხვებისთვის. ინტერნეტსივრცეში მოღვაწეობისას ყველას აქვს უფლება თავი იგრძნოს უსაფრთხოდ და დაცულად, მოითხოვოს მათ მიერ გაზიარებული იდეებისადმი პატივისცემა და მათ მიერ შექმნილი და გავრცელებული რესურსებისადმი სამართლიანი მოპყრობა. წვდომის უფლებას მუდმივად თან ახლავს მოლოდინები და პასუხისმგებლობები. სკოლები და ოჯახები მნიშვნელოვან როლს თამაშობენ ახალგაზრდების მომზადებაში, რათა მათ შეძლონ ამ პასუხისმგებლობის საკუთარ თავზე აღება.

ციფრული იდენტობის გართვა

მნიშვნელოვანია, რომ ციფრული იდენტობის მართვის სწავლა დავიწყოთ ციფრულ სივრცეში პირველი ნაბიჯების გადადგმისთანავე და რაც

შეიძლება სწრაფად გავაცნობიეროთ, თუ რა მარტივად გაიცემა იმაზე მეტი ინფორმაცია, ვიდრე ჩვენ გვსურს ან დაგეგმილი გვაქვს. ადამიანებმა კრიტიკულად უნდა გაიაზრონ, თუ მათი მონაცემების რომელი ასპექტები განეკუთვნება პერსონალურ მონაცემებს, რომელი მონაცემების გაზიარებაა შესაძლებელი უსაფრთხოდ და როგორ ცვლის გარემოებები იმას, თუ რამდენად უსაფრთხოა პერსონალური მონაცემების გაზიარება, მაგალითად, ოჯახის წევრებთან, თანაკლასელებთან, სპორტული კლუბის წევრთან ან ექიმთან ვიზიტისას და სამედიცინო მომსახურების მიღებისას. მას შემდეგ, რაც დამოუკიდებლად ვიწყებთ ონლაინმომსახურებებზე წვდომას, ჩვენი იდენტობის დაცვის მიზნით უნდა შევძლოთ, რომ გავარჩიოთ, როდის არის უსაფრთხო და კანონიერი ფსევდონიმების ან სხვადასხვა ანგარიშის, პროფილის ან ელ.ფოსტის მისამართის გამოყენება.

უსაფრთხოება ასევე გულისხმობს სხვებზე ზრუნვასა და ჩვენს საცხოვრებელ გარემოში პოზიტიური ცვლილებების განხორციელების პროცესში აქტიური წვლილის შეტანას. მნიშვნელოვანია, რომ ბავშვები და ახალგაზრდები გაეცნონ უსაფრთხოების დადებით მხარეს, რაც საშუალებას გვაძლევს, ვენდოთ და პატივი ვცეთ ერთმანეთს და აქტიურად ვიმოქმედოთ სხვების კეთილდღეობის უზრუნველსაყოფად.

სამომხმარებლო ცნობიერება – უმნიშვნელოვანესია, ყველა ადამიანს კარგად ჰქონდეს გაცნობიერებული საკუთარი, როგორც საქონლისა და მომსახურების მომხმარებლის, უფლებები. მომხმარებელთა განათლება გულისხმობს ორ ასპექტს: მომხმარებელთა უფლებების შესახებ ცოდნას და ამ უფლებებისა და პასუხისმგებლობების გამოყენებას იმ შემთხვევაში, თუ წარმოებს პრობლემებითა და მომსახურების საშუალებით მათი ექსპლუატაცია ან სხვა ადამიანების უფლებების შელახვა.

ინტერნეტი შეიძლება გამოყენებულ იქნას ინსტრუმენტად, რომელიც ციფრულ მოქალაქეებს ეხმარება, გაერკვნენ საკუთარ არჩევანში, რო-

გორც მომხმარებლები. ასევე ის წარმოადგენს საშუალებას, რომელიც ციფრულ მოქალაქეებს ეხმარება მოითხოვონ, რომ მათი უფლებები იყოს დაცული. მომხმარებელთა განათლების მიმართულებით წარმოებული ზოგიერთი კამპანია წარმატებით იყენებს ამ მედიას ფართო საზოგადოებაზე წვდომის მოპოვების მიმართულებით, და დღეს ინტერნეტს შეუძლია გლობალური მასშტაბითა და სწრაფი ტემპით უზრუნველყოს ცნობადობის ამაღლება.

- მომხმარებლები უნდა ფლობდნენ ინფორმაციას იმის შესახებ, რომ ონლაინვაჭრობა მოითხოვს უსაფრთხოების დამატებით ზომებს არა მხოლოდ ფინანსური მონაცემების უსაფრთხოების უზრუნველსაყოფად, არამედ მომხმარებლის იდენტობისა და არჩევანის კონფიდენციალურობის უზრუნველსაყოფად.
- ყველა ტექნოლოგიური მოწყობილობა აღჭურვილი უნდა იყოს უსაფრთხოების უახლესი პარამეტრების შესაბამისად და მომხმარებლებმა უნდა გაითვალისწინონ, რომ ხშირად, ვებგვერდის ან პლატფორმის განახლების შემდეგ, მათი პარამეტრები უბრუნდება საწყის მდგომარეობას, ე.ი. სტანდარტულ რეჟიმს.
- ონლაინშესყიდვებისას რეკომენდებულია ცალკე საკრედიტო ბარათით სარგებლობა, რომელიც მხოლოდ ონლაინშესყიდვების განსახორციელებლად იქნება განკუთვნილი, რაც გაამარტივებს მის მონიტორინგს.
- საჭიროა, მომხმარებელი დარწმუნდეს, რომ ველი, სადაც ონლაინგადახდა ხორციელდება, დაშიფრულია.
- რეკომენდებულია პოპულარული და კარგი რეპუტაციის მქონე ვებგვერდების გამოყენება და საჭიროა, მოვერიდოთ საეტკო შეთავაზებებს, რომლებიც ზედმეტად მიმზიდველი ჩანს იმისთვის, რომ რეალურად არსებობდეს.
- შეძენის გახორციელებამდე აუცილებლად უნდა გავცნოთ მომხმარებელთა უფლებებს: იძლევა ვებგვერდი თანხის უკან დაბრუნების გარანტიას? გვთავაზობს კომპენსაციას ან ზარალის რაიმე ფორმით ანაზღაურების მეთოდს?

- გათვალისწინებული უნდა იქნას, რომ არსებობს ონლაინსაქმიანობის მოდელები, რომლებიც მომხმარებელს შეთავაზებული შინაარსისა თუ მომსახურებისთვის არაპირდაპირი გზით აკისრებს გადასახადს და არ უზრუნველყოფს მომხმარებლის დაცვას, უგულებელყოფს მომხმარებელთა უფლებებს (რომელიც წარმოიშობა კონტენტის და/ან მომსახურების შეძენისას, საფასურის გადახდის დროს).
- ონლაინმეწარმეებმა უნდა მიაწოდონ მომხმარებლებს მათთვის მარტივად აღსაქმელ ენაზე ჩამოყალიბებული წესები, პირობები და არჩევანის გაკეთების შესაბამისი ფუნქციები.

პრაქტიკული ნიმუშები სასკოლო აქტივობებისათვის

1. წვდომა და ინკლუზია

- ყველა მოზარდს აქვს თანატოლებთან თანაბარი განვითარების უფლება, რაც თანამედროვე ეპოქაში გულისხმობს ტექნოლოგიებთან წვდომასა და ონლაინცხოვრებაში ჩართულობას, განურჩევლად სქესისა, რასისა, ეროვნებისა, რელიგიისა, წარმომავლობისა თუ შესაძლებლობებისა;
- როგორც მოსწავლეების განვითარებასა და განათლებაზე პასუხისმგებელმა პირებმა, შეეცადეთ უზრუნველყოთ საგაკვეთილო პროცესის გამდიდრება რელევანტური, სანდო და ასაკობრივად შესაბამისი ტექნოლოგიური რესურსებით.

საგაკვეთილო აქტივობის ნიმუში:

კლასთან ერთად გამართეთ დისკუსია კულტურული მრავალფეროვნების შესახებ მსოფლიოში. შეეცადეთ, დაანახოთ მოსწავლეებს რამდენი განსხვავებული წარმოშობის, კულტურისა თუ გამოცდილების წარმომადგენლები ქმნიან ერთ დიდ ინტერნეტსივრცეს, რომელშიც საზღვრები არ არსებობს.

მასწავლებლის ველი (მოინიშნეთ საინტერესო საგაკვეთილო იდეები, თქვენი საგნის რელევანტური აქტივობები და/ან სასკოლო პროექტები).

2. სწავლა და შემოქმედებითობა

- ბავშვებს აქვთ უფლება, ისწავლონ ციფრული ტექნოლოგიების გონივრულად გამოყენება სხვადასხვა რესურსსა და შინაარსზე წვდომის მიზნით, ინფორმაციის მოსაძიებლად, ადამიანების გასაცნობად და იდეების, აგრეთვე, შექმნილი პროდუქტების გასაზიარებლად;
- ასწავლეთ მოსწავლეებს ციფრული რესურსების გამოყენება კრეატიულად, რაც მათ თვითგანვითარებისა და თვითრეალიზაციის შესაძლებლობას მისცემს.

საგაკვეთილო აქტივობის ნიმუში:

დაავალეთ მოსწავლეებს ტექნოლოგიების გამოყენებით შექმნან მცირე კრეატიული ნამუშევრები და წარადგინონ ისინი კლასის წინაშე. შეეცადეთ, გაუმყაროთ მათ თავდაჯერებულობა საკუთარი ნიჭისა და უნარების ამოცნობასა და განვითარებაში. დაამკვიდრეთ კლასში პოზიტიური და სხვისი შექმნილის მიმართ ტოლერანტული განწყობა. ასწავლეთ მოსწავლეებს პოზიტიური უკუკავშირის ფასი და ხაზი გაუსვით იმას, რომ ყველა ადამიანს აქვს განსხვავებული მონაცემები, შესაძლებლობები და უნარები. საჭიროებისამებრ, დაიხმარეთ სახელოვნებო მიმართულების მასწავლებლები და/ან მომიჯნავე დისციპლინების პედაგოგები.

მასწავლებლის ველი (მოინიშნეთ საინტერესო საგაკვეთილო იდეები, თქვენი საგნის რელევანტური აქტივობები და/ან სასკოლო პროექტები).

3. მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება

- ასწავლეთ მოსწავლეებს, როგორ მოიძიონ ინფორმაცია თუ რესურსები სანდო წყაროებიდან, მათ ასაკსა და შესაძლებლობებზე მორგებული მედიაპლატფორმებიდან;
- აუხსენით მოსწავლეებს ინფორმაციის გავრცელების მექანიზმები და გამოწვევების ხერხები; შეეცადეთ დაანახოთ მათ, თუ როგორ მუშაობს სხვადასხვა მედია გარკვეული საზოგადოებრივი აზრის ჩამოყალიბებაზე. ასწავლეთ მოსწავლეებს კრიტიკულად გაიაზრონ წაკითხული, მოსმენილი თუ ნანახი ინფორმაცია;
- ხაზი გაუსვით საავტორო უფლებების მნიშვნელობას, აგრეთვე ნამუშევრის ან ქმნილების პირველწყაროს მოხსენიებისა და დაცვის აუცილებლობას.

საგაკვეთილო აქტივობის ნიმუში:

დაავალეთ მოსწავლეებს მოიტანონ გაკვეთილზე თავიანთი ნამუშევრები: იქნება ეს ხელნაკეთი, მოქსოვილი, შეკერილი, გამოძერწილი ნივთები, თუ დაწერილი ან ნააზრევი იდეები, ესეეები და სხვა. გამოართვით ნამუშევრები და დაავალეთ სხვა მოსწავლეს წარადგინოს ის კლასის წინაშე. შემდეგ ჩაეძიეთ ავტორებს თავიანთი გრძნობების შესახებ და შეეცადეთ დააფიქროთ, თუ რატომაა მნიშვნელოვანი საავტორო უფლებებისა და სხვისი ნამუშევრის/ნაშრომის დაცვა.

მასწავლებლის ველი (მოინიშნეთ საინტერესო საგაკვეთილო იდეები, თქვენი საგნის რელევანტური აქტივობები და/ან სასკოლო პროექტები).

6. ინტერნუსიკოსი თაჲს ზარმოქანა და ელექტრონული კომუნიკაცია

- შეეცადეთ, აუხსნათ მოსწავლეებს, რომ ყველაფერი, რასაც ისინი ონლაინ ასა-ჯაროებენ, წერენ, აგზავნიან და აზიარებენ, ტოვებს ციფრულ ნაკვალევს, რომე-ლიც განსაზღვრავს მათ რეპუტაციას, რენომეს და შთაბეჭდილებას ქმნის მათ შესახებ;
- დაანახეთ მოსწავლეებს, რომ პატივისცემით ურთიერთობა როგორც ზოგადად მოქალაქეობის, ისე ციფრული მოქალაქეობის ნაწილია და რომ ონლაინურ-თიერთობები განსაკუთრებულად ფაქიზი საკითხია, რადგანაც, მაგალითად, სოციალურ ქსელში დაწერილი კომენტარი ხშირად უფრო მეტი ადამიანისათ-ვისაა ხელმისაწვდომი, ვიდრე პირისპირ ურთიერთობაში.

საგაკვეთილო აქტივობის ნიმუში:

დაავალეთ მოსწავლეებს, გაიხსენონ შემთხვევები, როდესაც მათ მიერ მიწერი-ლი ლიმილაკები/ემოტიკონები არასწორად იყო ინტერპრეტირებული და წყენა ან გაუგებრობა გამოიწვია. შემუშავეთ სიმბოლოების ინტერპრეტაციები კლასთან ერთად და შექმენით მათი დეფინიციების სახალისო პოსტერი საკლასო ოთახი-სათვის.

მასწავლებლის ველი (მოინიშნეთ საინტერესო საგაკვეთილო იდეები, თქვენი საგ-ნის რელევანტური აქტივობები და/ან სასკოლო პროექტები).

10. სამომხმარებლო ცნობიერება

- აუხსენით მოსწავლეებს, რომ ტრენდული გაჯეტების მიმართ ინტერესი ყოველთვის როდია რაციონალური და რომ წინა თაობის გაჯეტები, შესაძლოა, ისეთივე წარმატებით ასრულებდეს ამა თუ იმ ფუნქციას, როგორც ბრენდული ახალი მოდელები;
- განუმარტეთ მოსწავლეებს, როგორ მოქმედებს სასურველი პროდუქტის ძიების ალგორითმი და როგორ ხდება ინტერნეტის მომხმარებლები გამიზნული სარეკლამო კამპანიის მსხვერპლნი.

საგაკვეთილო აქტივობის ნიმუში:

მოსწავლეებთან ერთად აწარმოეთ ერთკვირიანი დაკვირვება, მას შემდეგ, რაც დაგუგლავთ რაიმე პროდუქტს, მაგალითად, რომელიმე მოდელის ველოსიპედს ან რომელიმე ბრენდის სპორტულ ფეხსაცმელს. დაეხმარეთ მოსწავლეებს, დაინახონ, თუ როგორ მოქმედებს გამიზნული რეკლამირების ფენომენი, როგორ ფუნქციონირებს ე.წ. cookie-ფაილები და მსგავსი ტექნიკები, რომლებიც იმას სთვლიან ინტერნეტის მომხმარებელთა პრეფერენციებს.

მასწავლებლის ველი (მოინიშნეთ საინტერესო საგაკვეთილო იდეები, თქვენი საგნის რელევანტური აქტივობები და/ან სასკოლო პროექტები).

გამოყენებული ლიტერატურა

- Digital Citizenship Education Handbook (Being online, Well-being online, Rights online) 2019. Council of Europe Publishing. E-book.
- Digital Citizenship. 2017. Canada: printed in Canada. E-book.
- Divina Frau-Meigs Brian O'Neill Alessandro Soriani Vitor Tomé, DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION Overview and new perspectives, 2017, Council of Europe
- INTERNET LITERACY HANDBOOK, 2017, Council of Europe
- James, Carrie, Emily Weinstein and Kelly Mendoza. Teaching Digital Citizens in Today's World. 2019. San Francisco, CA: Common Sense Media. E-book.
- Online Safety in the Age of Artificial Intelligence, Family Online Safety Institute, November 2019
- Ribble, Mike and Geraid Bailey. Digital Citizenship In Schools. 2007. Washington: International society for technology in education (ISTE). E-book.
- Suson, L. Roberto. 2019. Appropriating Digital Citizenship In The Context Of Basic. International Journal of Education, Learning and Development, № 4: pp. 44-66.
- კინწურაშვილი, თამარ და სხვები. მედია და ინფორმაციული წიგნიერების სწავლება. 2019. მედიის განვითარების ფონდი. ელ. წიგნი http://mdfgeorgia.ge/uploads/library/105/file/media_da_informaciuli_wignierebis_s_wavleba.pdf
- სწავლება ციფრული მოქალაქეობის შესახებ, 10 დომენი, 2017, ევროპის საბჭო
- სწავლება ციფრული მოქალაქეობის შესახებ – სახელმძღვანელო, 2019, ევროპის საბჭო
- კიბერცნობიერების მოკლე ლექსიკონი, TPDC, 2019



გასწავლებელთა
პროფესიული
განვითარების
ერთეული
წილის
ფონდი

