

სოფიკო ლობჯანიძე
მარიკა სიხარულიძე
გიორგი ურეხაშვილი

ციფრული მთქალაქეობა საქართველოს ზოგადსაგანმანათლებლო სკოლებში

გამოწვევები და დანერგვის გზები



სსიპ მასწავლებელთა
პროფესიული განვითარების
ეროვნული ცენტრი

მონოგრაფია

სოფიკო ლობჯანიძე, მარია სიხარულიძე,
გიორგი ურჩხაშვილი

ციფრული მოქალაქეობა საქართველოს ზოგადსაგანმანათლებლო სკოლებში

გამოწვევები და დანერგვის გზები

მონოგრაფია



სსიპ მასწავლებელთა
პროფესიული განვითარების
ეროვნული ცენტრი

მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრი

2024



მონოგრაფია მომზადდა შოთა რუსთაველის ეროვნული სამეცნიერო ფონდის ფუნდამენტური კვლევების სახელმწიფო სამეცნიერო გრანტის ფარგლებში „ციფრული მოქალაქეობა საქართველოს ზოგადსაგანმანათლებლო სკოლებში: გამოწვევები და დანერგვის გზები“ (N FR-19-7716)

The monograph was supported by Shota Rustaveli National Scientific Foundation of Georgia (SRNSFG) under the Project “Digital Citizenship in General Education Schools in Georgia: Challenges and Ways of Implementation N FR-19-7716

რედაქტორი: ნინო ჭიკაბრიშვილი

რეცენზენტი: მარიამ დახუნდარიძე
ნატალია ინგოროყვა

© 2024 მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრი

ISBN 978-9941-34-490-9

რეზიუმე

წინამდებარე ნაშრომი ეძღვნება ციფრულ მოქალაქეობას, ცოდნას მისი სწავლების შესახებ და წარმატებულ საერთაშორისო გამოცდილებას. კვლევის ძირითადი მიზანია ციფრული მოქალაქეობის დანერგვის ხელშეწყობა სასკოლო საზოგადოებაში. ნაშრომი 5 თავისაგან შედგება. პირველ თავში ციფრული მოქალაქეობისა და განათლების არსის ზოგადი მიმოხილვაა მოცემული. მეორე თავში გაანალიზებულია ციფრული მოქალაქეობის სამართლებრივი საფუძვლები და მისი სწავლების საერთაშორისო გამოცდილება. მესამე თავი ციფრული მოქალაქეობის სწავლების პრაქტიკულ გამოცდილებას აღწერს. მეოთხე თავში მიმოხილულია სასკოლო კურიკულუმში ციფრული მოქალაქეობის ასპექტები, მეხუთე თავში კი წარმოდგენილია საერთაშორისო პუბლიკაციები, რომლებიც აჯამებენ რუსთაველის ეროვნული სამეცნიერო ფონდის მიერ მხარდაჭერილი ფუნდამენტური კვლევის – „ციფრული მოქალაქეობა საქართველოს ზოგადსაგანმანათლებლო სკოლებში: გამოწვევები და დანერგვის გზები“ შედეგებს.

კვლევის ფარგლებში შესწავლილია ციფრული მოქალაქეობის, ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენების და შესაბამისი კომპეტენციების არსებითი ასპექტები. კვლევის შედეგები ადასტურებს, რომ ქართულ საჯარო სკოლებში პედაგოგებს ციფრული მოქალაქეობისა და ციფრული წიგნიერების შესახებ მჭირი ინფორმაცია აქვთ და ეს არ არის დამოკიდებული მათი სკოლების გეოგრაფიულ მდებარეობასთან. როგორც სოციოლოგიურმა გამოკითხვამ ცხადყო, მასწავლებლების კომპეტენცია დაბალია ციფრული მოქალაქეობის საკითხების მიმართ, ამიტომ, ვერ ახერხებენ მოსწავლეებთან აღნიშნულ საკითხებზე საგნობრივ მსჯელობას. გამოკითხვამ ასევე გამოავლინა, რომ მიუხედავად იმისა, მასწავლებლებს, მოსწავლეებსა და მშობლებს წვდომა აქვთ როგორც ინტერნეტთან, ასევე ტექნოლოგიურ მოწყობილობებთან, მათი ცოდნა ციფრული ტექნოლოგიების მიზნობრივ და უსაფრთხო გამოყენებასთან დაკავშირებით არის დაბალი. ნაშრომში დეტალურად არის შესწავლილი ციფრული მოქალაქეობის შესახებ საერთაშორისო და ადგილობრივი სამეცნიერო ლიტერატურა, ჩარჩო დოკუმენტები, არსებული საუკეთესო პრაქტიკა და ციფრული კომპეტენციების განვითარების მოდელები. დასაბუთებულია ციფრული მოქალაქეობის სწავლების მნიშვნელობა ზოგადსაგანმანათლებლო სკოლებში და გაანალიზებულია ამ მიმართულებით ცნობილი საერთაშორისო პრაქტიკა ციფრული მოქალაქეობის

სწავლებისადმი, როგორცაა კემბრიჯის ციფრული წიგნიერების სასწავლო პროგრამა. თვალსაჩინოებისთვის, ავტორი გვთავაზობს სწავლების პროგრამას მოსწავლეებისთვის საფეხურების მიხედვით. ნაშრომის აქტუალობა ნათელია. გარდა იმისა, რომ ციფრული ტექნოლოგიები ჩვენი ყოველდღიურობის განუყოფელი ნაწილია, მისი მნიშვნელობა კოვიდპანდემიის დროს კიდევ უფრო მეტად თვალსაჩინო და გარდაუვალი გახდა. ამასთან, ნაშრომის აქტუალობა ციფრული განათლების მნიშვნელობა გამოწვეულია ტექნოლოგიების გამოყენების ასაკიდანაც, რაც დასაბუთებულია როგორც საერთაშორისო, ასევე ადგილობრივი კვლევების შედეგებით. კერძოდ, ევროპელ ბავშვთა დიდი უმრავლესობა ტექნოლოგიების გამოყენებას 2 წლამდე ასაკში იწყებს, ხოლო 3-დან 4 წლამდე ასაკის ბავშვები დღეში საშუალოდ 71 წუთს ატარებენ ონლაინ და ეს დრო 14-17 წლის ასაკის მოზარებში კიდევ უფრო გაზრდილია. აქედან გამომდინარე, ამ ნაშრომის მიზნობრიობა, კერძოდ ციფრული განათლების დანერგვა სკოლებში, განსაკუთრებულ მნიშვნელობას იძენს. ნაშრომის მთავარი ღირებულებაა ისევე როგორც „ციფრული მოქალაქეობის“ კონცეფციის კომპლექსურობის გაცნობიერებისთვის, ასევე სასკოლო საზოგადოებაში ციფრული მოქალაქეობის დანერგვის თვალსაზრისით. შეიძლება ითქვას, რომ ნაშრომში პრობლემემატიკა სრულყოფილად არის შესწავლილი.

მარიამ დახუნდარიძე

მედიაწიგნიერების განვითარების დეპარტამენტის უფროსი
კომუნიკაციების კომისია

რეზიუმე

თანამედროვე სამყარო დღეს ინფორმაციულ ეპოქაში ცხოვრობს. ციფრული ტექნოლოგიების განვითარება თითოეულ ადამიანს ერთდროულად მედიაპროდუქტის შემქმნელად და მომხმარებლად აქცევს. ციფრულმა შესაძლებლობებმა მსოფლიო და მასში მიმდინარე მოვლენები შემოიყვანა ჩვენს საკლასო ოთახებსა და სასწავლო აუდიტორიებში, რამაც გაამარტივა ინფორმაციასთან წვდომა და შესაძლებელი გახადა მისი გამოყენება საჭიროებისამებრ.

ციფრულ სამყაროს სიკეთესთან ერთად, საფრთხეებიც ახლავს. ინფორმაციის ნაკადიდან საჭირო და სასარგებლო ინფორმაციის გამოცალკევება, მისი გაგება და ანალიზი, მედიასთან ურთიერთობისას მეტი სარგებლისა და ნაკლები ზიანის მიღება, ინფორმაციის კრიტიკულად გააზრების უნარის განვითარება, მედიაპროდუქტის შექმნაში გააფუძვლება და მისი სამართლებრივად გამოყენება, დღევანდელი ერთ-ერთი ყველაზე მნიშვნელოვანი გამოწვევაა.

წინამდებარე მონოგრაფიაში საინტერესოდ არის წარმოდგენილი საქართველოში ციფრული მოქალაქეობისა და მისი სწავლების შესახებ არსებული ცოდნა და გამოცდილება. კვლევა აღწერს საქართველოს ზოგადსაგანმანათლებლო სისტემაში ამ მიმართულებით არსებულ მდგომარეობას და განხორციელებული ინტერვენციების შედეგებს.

ნაშრომის პირველი თავი მიმოიხილავს ციფრული მოქალაქეობის განათლების არსს, მეორე თავი ეთმობა ციფრული მოქალაქეობის სამართლებრივი საფუძვლების გაანალიზებას და საერთაშორისო გამოცდილებას. ციფრული მოქალაქეობის სწავლების პრაქტიკულ გამოცდილებას მესამე თავი აღწერს. ხოლო, მეოთხე თავში, სასწავლო ეროვნულ გეგმასთან მიმართებაში, ციფრული მოქალაქეობის ასპექტებია განხილული.

მონოგრაფიის მნიშვნელოვანი ნაწილი კვლევის ძირითად მიგნებებს ეთმობა: კვლევამ ცხადყო, რომ ქართულ სინამდვილეში ციფრული მოქალაქეობა ახალი დარგია და ჯერ-ჯერობით სამართლებრივი ბაზა ამ მიმართულებით მწირია. რაც შეეხება ციფრულ უსაფრთხოებას და ინტერნეტის უსაფრთხო გამოყენებას, მიუხედავად იმისა, რომ მასწავლებელს და მშობელსაც აქვს ინფორმაცია ციფრული სამყაროს საფრთხეებთან დაკავშირებით, ისინი არ ფლობენ საფრთხის პრევენციისა და თავიდან აცილებისთვის საჭირო უნარებს – „როგორც მასწავლებლების გამოკითხვამ აჩვენა, ისინი ვერ ერკვევიან

ციფრული მოქალაქეობის საკითხებში და ამიტომ ვერ ახერხებენ მოსწავლეებთან აღნიშნულ საკითხებზე საუბარს. გამოკითხული პედაგოგების სრული უმრავლესობა დამატებით გადამზადებას ითხოვს ციფრული მოქალაქეობის მიმართულებით.“ კვლევამ გამოამჟღავნა, რომ მასწავლებლები, მოსწავლეები და მშობლები ამ ეტაპზე არ მონაწილეობენ ისეთ მოქალაქეობრივ აქტივობებში, რომელიც გააუმჯობესებს ციფრული მოქალაქეობის მდგომარეობას ზოგადსაგანმანათლებლო სკოლებში.

მონოგრაფიაში წარმოდგენილი ციფრული მოქალაქეობისა და მისი სწავლების შესახებ დაგროვილი ცოდნა და გამოცდილება, საქართველოს ზოგადსაგანმანათლებლო სისტემაში ამ მიმართულებით არსებული მდგომარეობის ანალიზი და კვლევის მიგნებები, შედეგები და რეკომენდაციები მნიშვნელოვანია განათლების თანამედროვე პარადიგმის გააზრებისა და მომავლის, ანუ ციფრული მოქალაქის აღზრდისთვის.

ნატალია ინგოროყვა

მასწავლებლის პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრის
განათლების ციფრული სახლის პროგრამის მენეჯერი, სოციალურ
მეცნიერებათა დოქტორი

ანოტაცია

მონოგრაფიაში წარმოდგენილია შოთა რუსთაველის ეროვნული სამეცნიერო ფონდის მხარდაჭერით განხორციელებული სამწლიანი ფუნდამენტური კვლევის შედეგები, რაც უკავშირდება საქართველოს ზოგადსაგანმანათლებლო სკოლებში ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციის არსებული მდგომარეობის შესწავლასა და დანერგვის ხელშეწყობას. საქართველოში ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციის კვლევა წარმოადგენს ინოვაციას, როგორც სამეცნიერო საზოგადოებისთვის, ისე საგანმანათლებლო სისტემისთვის. იგი მნიშვნელოვანია პრაქტიკული ღირებულების თვალსაზრისითაც, რადგან კვლევის ფარგლებში განხორციელდა სკოლების საჭიროებაზე მორგებული ინტევენციები. კვლევის შედეგად შეიქმნა ახალი ფუნდამენტური ცოდნა და პრაქტიკული გამოცდილება სასკოლო საზოგადოების ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციის და მისი განვითარების პერსპექტივების შესახებ. კვლევის შედეგები შესაძლებელია გამოყენებულ იქნეს როგორც სფეროს მკვლევართა თუ პრაქტიკოსთა, აგრეთვე განათლების პოლიტიკის განმსაზღვრელთა მიერ.

ANNOTATION

This monograph presents the outcomes of a three-year fundamental study conducted with the support of the Shota Rustaveli National Science Foundation of Georgia. The current research focuses on assessing the existing status of digital citizenship competence in general schools across Georgia and promoting its implementation. The study of digital citizenship competence represents an innovation for both the scientific community and the educational system. It holds practical significance, as interventions were carried out based on the identified needs of schools within the research framework. The research has yielded new fundamental knowledge and practical experience regarding the digital citizenship competence of the school community, along with insights into its potential development. The results of the study are applicable to both field researchers and practitioners, as well as educational policymakers.

სარჩევი

შესავალი.....	11
თავი I – განათლება ციფრული მოქალაქეობის შესახებ	15
1.1. ციფრული მოქალაქეობის არსი	15
1.2. ციფრული მოქალაქეობის საგანმანათლებლო მხარდაჭერა	21
თავი II – ციფრული მოქალაქეობის სწავლების ნორმატიული საფუძვლები და განხორციელებული პროექტები	23
2.1. ციფრული მოქალაქეობის სწავლების საერთაშორისო ნორმატიული საფუძვლები და განხორციელებული პროექტები	23
2.1.1. განათლება ციფრული მოქალაქეობისთვის ევროსაბჭოს წევრ ქვეყნებში	24
2.1.2. საქართველოს განათლების პოლიტიკის ძირითადი დოკუმენტების მიმოხილვა	25
თავი III – სწავლება ციფრული მოქალაქეობის შესახებ – ციფრული მოქალაქეობის 10 ელემენტი	27
3.1. ჩართულობა ონლაინსივრცეში	27
3.1.1. წვდომა და ინკლუზია	28
3.1.2. სწავლა და შემოქმედებითობა	29
3.1.3. მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება	30
3.1.4. მასალის კრიტიკულად გაანალიზება	34
3.2. კეთილდღეობა ონლაინსივრცეში	35
3.2.1. ეთიკა და ემპათია	36
3.2.2. ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა	37
3.2.3. ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა და კომუნიკაცია	39
3.2.4. კიბერბულინგი	40
3.3. უფლებები ონლაინსივრცეში	43
3.3.1. აქტიური მონაწილეობა	43
3.3.2. უფლებები და პასუხისმგებლობები	44
3.3.3 პერსონალურ მონაცემთა დაცვა და უსაფრთხოება	46
3.3.4 კიბერუსაფრთხოება, როგორც მზარდი საფრთხე	48
3.3.5 ეთიკური საკითხები და რისკები	50
3.3.6 სამომხმარებლო ცნობიერება	50
თავი IV – ციფრული მოქალაქეობა სასკოლო კურიკულუმებში	53
4.1. Common Sense Education–ის მიდგომა ციფრული მოქალაქეობის კურიკულუმისადმი ...	53
4.1.1. Common Sense Education–ის ციფრული მოქალაქეობის კურიკულუმის შინაარსი და სტრუქტურა	55
4.1.2. Common Sense Education–ის სასწავლო გეგმის მიმოხილვა	61
4.1.3. Common Sense Education–ის კროსკურიკულარული ჩარჩო	63
4.2. კემბრიჯის ციფრული წიგნიერების სასწავლო პროგრამა	79
თავი V კვლევა – მოქალაქეობა საქართველოს ზოგადსაგანმანათლებლო სკოლებში: გამოწვევები და დანერგვის გზები	83

5.1. კვლევის აქტუალობა, მიზანი და ამოცანები	83
5.2. კვლევის დიზაინი, მიდგომა, მეთოდოლოგია, სამიზნე ჯგუფი.....	85
5.3 რაოდენობრივი კვლევის მიზანი, ამოცანები, საკვლევი კითხვები და ჰიპოთეზა	90
5.4. კვლევის შედეგები და დისკუსია	93
5.5 კვლევის ძირითადი მიგნებები.....	108
თავი VI- პრაქტიკის კვლევა	111
6.1. პრობლემის აქტუალობა	111
6.2. კვლევის მიზანი და საკვლევი კითხვები	112
6.3 დიაგნოსტიკის ეტაპი.....	112
6.4 ინტერვენციების ეტაპი	114
6.5 ინტერვენციების შედეგების შეფასება.....	117
თავი VII კვლევის შედეგების გავრცელება საერთაშორისო დონეზე	119
7.1. Digital Citizenship In Georgia’s Teachers, Students And Parents	119
7.2. Executing The National Curriculum Of Digital Citizenship Education In The Country Of Georgia.....	147
Keywords	148
Introduction.....	149
Bibliography	177
დანართი N 1— ციფრული წიგნიერება ეროვნულ სასწავლო გეგმაში.....	185
დანართი N2 – მასწავლებელთა კითხვარი ციფრული მოქალაქეობის შესახებ.....	193
დანართი N3 – მოსწავლეთა კითხვარი ციფრული მოქალაქეობის შესახებ.....	211
დანართი N4 – მშობელთა კითხვარი ციფრული მოქალაქეობის შესახებ	229

შესავალი

XXI საუკუნეში ციფრული ტექნოლოგიები სულ უფრო მეტად ხდება ჩვენი ყოველდღიური ცხოვრების განუყოფელი ნაწილი. თანამედროვე საზოგადოებას ტექნოლოგიების გამოყენებამ სრულიად ახალი განზომილება შესძინა, როგორც კომუნიკაციისა და ურთიერთობების, ისე სწავლისა და შემეცნების, განვითარებისა და თვითრეალიზაციის თვალსაზრისით. კოვიდპანდემიის პირობებში ვირტუალურმა სამყარომ, ხშირ შემთხვევაში, ჩანაცვლა რეალური და კაცობრიობა კიდევ უფრო დამოკიდებული გახდა ტექნოლოგიებზე. ტექნოლოგიების ასეთ მძაფრ შემოჭრას თანამედროვე სამყაროში აქვს ისეთი დადებითი მხარეები, როგორიცაა: ინფორმაციაზე შეუზღუდავი წვდომა; ინკლუზიურობა და ხელმისაწვდომობა მსოფლიოს ნებისმიერი წერტილიდან; კულტურული, სოციალური და გენდერული ბარიერების მოშლა; თვითრეალიზაცია და შემოქმედებითი უნარების განვითარება; სოციალური კომუნიკაცია მრავალფეროვანი საშუალებებით (ინფორმაციის, ფოტოების, აუდიო, ვიდეოფაილების გაზიარება და სხვ.); განათლებისა და მეცნიერების განვითარების ხელშეწყობა (საგანმანათლებლო პროექტები და აპლიკაციები, ონლაინ სწავლა-სწავლება, სამეცნიერო და საგანმანათლებლო ფორუმები და ა.შ.) და სხვ.

ცხადია, ციფრულ სამყაროსთან ურთიერთობას ახლავს გამოწვევებიც და საფრთხეებიც, კერძოდ: მედია და ინფორმაციული წიგნიერების დეფიციტი; ინფორმაციის გამოყენებასთან, გავრცელებასა და საავტორო უფლებებთან დაკავშირებული ფაქტორები; ყალბი ან საზიანო ინფორმაციის იდენტიფიცირება და გავრცელებლობის 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, ნევროზები, ფსიქოზები, დეპრესია, მშობლებთან დაპირისპირება და სხვ. სწორედ ამიტომ, მნიშვნელოვანია, თანამედროვე ადამიანს ჰქონდეს ციფრული სამყაროში უსაფრთხო და ეთიკური მოქმედებისათვის საჭირო კომპეტენციები, რაც მას წიგნიერ ციფრულ მოქალაქედ აქცევს.

თანამედროვე მოზარდები, განსხვავებით მათი მშობლების თაობისაგან, ციფრული ეპოქის სრულყოფილებიან მემკვიდრეებად დაიბადნენ. მათი ციფრული ცნობიერება და უნარები მნიშვნელოვნად აღემატება უფროსი თაობებისას, თუმცა, როდესაც საქმე უფლებებსა და მოვალეობებს ეხება, აქ ზრდასრულთა როლი ფასდაუდებელია. მოზარდებში ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციების განვითარება სკოლისა და ოჯახის საზრუნავი უნდა იყოს.

საკითხის აქტუალობას განაპირობებს მოზარდების უდიდესი ნაწილის მაღალი ხარისხის ჩართულობა სოციალურ ქსელებში, ინტერნეტში (საქსტატი, 2021), ზოგადად ტექნოლოგიური გაცემებისა და სოციალური ქსელების გამოყენების მაღალი ტენდენცია, აგრეთვე მშობელთა/მეურვეთა, პედაგოგთა და სკოლის ადმინისტრატორთა კომპეტენციის დეფიციტი ინფორმაციული საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების ეთიკის ნორმების დაცვით გამოყენების თვალსაზრისით (სოციალური კვლევისა და ანალიზის ინსტიტუტი, 2015). ამას ემატება ციფრული სამყაროს მზარდი გლობალური საფრთხეები სხვადასხვა გამოწვევისა თუ მართული თამაშის სახით, რომელსაც, რიგ შემთხვევაში, ლეტალურ შედეგამდეც კი მივყავართ (Duggan, 2017). ზემოთქმულიდან გამომდინარე, სასიცოცხლოდ მნიშვნელოვანია ხელი შევუწყოთ ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციის განვითარებას სასკოლო საზოგადოებაში.

თანამედროვე განათლება „რა“ (სწავლების შინაარსი) კითხვასთან ერთად კიდევ უფრო აქტუალური გახდა „როგორ“ (სწავლების მეთოდი) კითხვამ პასუხი. ციფრულმა ტექნოლოგიებმა გამოიწვია იმ ინსტრუმენტებისა და პლატფორმების შეცვლა, რომელიც გამოიყენებოდა სწავლებისა და სწავლისათვის. ცოდნის გადაცემის ტრადიციული მეთოდი ჩაანაცვლა ინტერაქტიულმა საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ინსტრუმენტებმა, რომელიც გულისხმობს ვებგვერდებს, ელ. ფოსტით კომუნიკაციას, ონლაინ სასაუბრო სივრცეებს, ვიდეო კონფერენციებს, ონლაინ სემინარებს, ონლაინ აპლიკაციებს, რობოტოტექნიკას, დრონებს, ვირტუალურ რეალობასა და ა.შ. ბეჭდური წიგნები ჩაანაცვლა ელექტრონულმა წიგნებმა, ენციკლოპედია — ვიკიპედია და ა.შ.

ციფრული სამყაროს ამგვარი მრავალფეროვნების ფონზე მნიშვნელოვანია, სკოლამ იზუნოს და ხელი შეუწყოს მოსწავლეების ონლაინ სივრცეში უსაფრთხო ნავიგაციას, მათში მედიაწიგნიერების უნარების განვითარებას, ონლაინ კომუნიკაციის მიზნობრივ გამოყენებას, ონლაინ ეთიკის დაცვას და სხვ.

საკითხის გლობალური აქტუალობიდან და, კონკრეტულად, საქართველოს, როგორც დემოკრატიის გზაზე მდგარი ქვეყნის წინაშე არსებული გამოწვევებიდან გამომდინარე, მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრის მკვლევართა ჯგუფმა, რუსთაველის ეროვნული სამეცნიერო ფონდის ფინანსური მხარდაჭერით, ციფრულ სამყაროსთან და ციფრული მოქალაქის აღზრდასთან დაკავშირებული სირთულეები კვლევის საგნად აქცია და მიზნად დაისახა საქართველოს ზოგადსაგანმანათლებლო დაწესებულებებში ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციის განვითარების ხელშეწყობა.

წინამდებარე მონოგრაფიაში წარმოგიდგენთ ციფრული მოქალაქეობისა და მისი სწავლების შესახებ დაგროვილ ცოდნასა და წარმატებულ გამოცდილებას, საქართველოს ზოგადსაგანმანათლებლო სისტემაში ამ მიმართულებით არსებულ მდგომარეობას და, ასევე, ფუნდამენტური კვლევის ძირითად მიგნებებს, განხორციელებულ ინტერვენციებს, მის შედეგებსა და რეკომენდაციებს.

მეოთხე თავში, კვლევის შედეგებზე დაყრდნობით, მიმოხილულია ქართულ სკოლებში ციფრული მოქალაქეობის მდგომარეობა, მეხუთე თავში მოცემულია ერთ-ერთ სკოლაში განხორციელებული პრაქტიკის კვლევის შედეგები, ხოლო მეექვსე თავში შეჯამებულია მთელი კვლევის პროცესი.

თავი I – განათლება ციფრული მოქალაქეობის შესახებ

1.1. ციფრული მოქალაქეობის არსი

XXI საუკუნეში ციფრული ტექნოლოგიები ყოველდღიურობის ნაწილია, ხოლო სოციალური ქსელები — სასიცოცხლოდ აქტუალური. ეს გარემოება განსაკუთრებით თვალსაჩინო მსოფლიო კოვიდპანდემიის პირობებში გახდა. 2022 წლის სტატისტიკის მიხედვით, ინტერნეტს ყოველდღიურად 5.03 მილიარდი მომხმარებელი ჰყავს (statista, 2022). დიდი ბრიტანეთის ტელე- და რადიოკომპანიების მარეგულირებელი არასამთავრობო სააგენტო აცხადებს, რომ ევროპელ ბავშვთა დიდი უმრავლესობა ტექნოლოგიების გამოყენებას 2 წლამდე ასაკში იწყებს, ხოლო 3-დან 4 წლამდე ასაკის ბავშვები დღეში საშუალოდ 71 წუთს ატარებენ ონლაინ. 5 წლამდე ასაკის ბავშვების რიგით მე-2 საყვარელ საქმიანობად იქცა „YouTube“-ზე განთავსებული ვიდეოების ყურება, მაშინ, როცა, ამ ასაკში ბავშვის ფიზიკური, გონებრივი და სოციალ-ფსიქოლოგიური უნარების განვითარებისა და ჩამოყალიბებისათვის სასიცოცხლოდ აუცილებელია ფიზიკური აქტივობა და თამაშის საშუალებით სწავლა (Ofcom, 2022).

გაეროს ბავშვთა ფონდის 2017 წლის ანგარიშის (UNICEF, 2017) თანახმად, 15-დან 24 წლამდე ახალგაზრდები ინტერნეტის ყველაზე ხშირი მომხმარებლები არიან, 18 წლამდე ასაკის მოსწავლეები კი წარმოადგენენ მსოფლიო მასშტაბით 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 შეუზღუდავი წვდომა;
- ინკლუზიურობა და ხელმისაწვდომობა მსოფლიოს ნებისმიერი წერტილიდან (კულტურული, სოციალური და გენდერული ბარიერების მოშლა);
- თვითგამოხატვა და შემოქმედებითი უნარების განვითარება;
- სოციალური კომუნიკაცია (ინფორმაციის, ფოტოების, აუდიო, ვიდეოფაილების გაზიარება და სხვ.);
- განათლებისა და მეცნიერების განვითარების ხელშეწყობა (საგანმანათლებლო პროექტები და აპლიკაციები, ონლაინ სწავლა-სწავლება, სამეცნიერო და საგანმანათლებლო ფორუმები და სხვ.

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

- მედია და ინფორმაციული წიგნიერების დეფიციტი;
- ინფორმაციის გამოყენებასთან, გავრცელებასა და საავტორო უფლებებთან დაკავშირებული ფაქტორები;
- ყალბი ან საზიანო ინფორმაციის 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 აბლიკაციები/თამაშები;

ფსიქო-ემოციური ფაქტორები: დამოკიდებულება/შეჩვენვა, ნევროზები, ფსიქოზები, დეპრესია, შშობლებთან/მეურვეებთან დაპირისპირება (UNICEF, 2017).

ზემოთქმულიდან გამომდინარე, მნიშვნელოვანია, თანამედროვე ადამიანს ჰქონდეს ციფრულ სამყაროში უსაფრთხო და ეთიკური მოქმედებისთვის საჭირო კომპეტენციები, რომლებიც მას წიგნიერ ციფრულ მოქალაქედ აქცევს.

ციფრული მოქალაქე არის ადამიანი, რომელიც ივითარებს უნარებსა და ცოდნას ინტერნეტისა და სხვა ციფრული ტექნოლოგიების ეფექტურად გამოყენებისთვის, განსაკუთრებით სოციალურ და სამოქალაქო აქტივობებში პასუხისმგებლობით მონაწილეობისთვის.¹ ციფრული მოქალაქეობის კონცეფცია ხაზს უსვამს ტექნოლოგიების პოზიტიურ ასპექტს — ციფრულ სამყაროში ნავიგაციის საყოველთაო ხელმისაწვდომობას. დღეს ტექნოლოგიების არამიზნობრივად გამოყენების უამრავი მაგალითი გვაქვს, მაგ.: თაღლითობა, კიბერბულინგი, მასალების არალეგალურად, საავტორო უფლებების დარღვევით გამოყენება და სხვ. ამგვარი შემთხვევების თავიდან აცილებაში მნიშვნელოვან როლს ასრულებს ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენცია. ციფრულმა მოქალაქემ უნდა იცოდეს, როგორი ქცევაა მისაღები ციფრულ სამყაროში. სამწუხაროდ, დღეს სკოლა მოსწავლეებს ასწავლის, თუ როგორ

¹ <https://www.dictionary.com/browse/digital-citizen>

უნდა გამოიყენონ ტექნოლოგიები და ნაკლებ ყურადღებას აქცევენ იმას, თუ რა არის მისაღები და დასაშვები ციფრულ სამყაროში.

ტერმინ „მოქალაქის“ ერთ–ერთი განმარტება ასეთია: კონსტიტუციური სამართლის მიხედვით, პირი, რომელიც სამართლებრივ საფუძველზე მიეკუთვნება განსაზღვრულ სახელმწიფოს. მოქალაქეს გააჩნია უფლებები, თავისუფლებები და აკისრია მოვალეობები (Civil ენციკლოპედიური ლექსიკონი). ციფრულ მოქალაქს ამ ტრადიციულ პასუხისმგებლობებთან ერთად ინტერნეტისა და სხვა ციფრული ტექნოლოგიების ეფექტურად და ეთიკურად გამოყენების პასუხისმგებლობაც ეკისრება (Ribble & Bailey, 2007). ციფრული მოქალაქეობა შეიძლება შევავასოთ 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 გამოიყენოთ ის;
5. ციფრული ეტიკეტი: ონლაინ ქცევის წესები და სტანდარტები;
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 მათთან დაკავშირებული ქცევითი მოლოდინები;
8. ციფრული ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა: ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენებასთან დაკავშირებული ფიზიკური და ფსიქოლოგიური ჯანმრთელობა;

ციფრული უსაფრთხოება: სიფრთხილის ზომები, რომლებიც უნდა უზრუნველყოს ტექნოლოგიის ყველა მომხმარებელმა, პირადი და ქსელის უსაფრთხოებისთვის (Ribble & Bailey, 2007).

ეს ცხრა ელემენტი წარმოადგენს ციფრული მოქალაქეობის ამოსავალ წერტილს.

ციფრული მოქალაქეობისთვის აუცილებელი წინაპირობებია:

ციფრულ 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 საშუალებას აძლევს ყველა ასაკის მოქალაქეს თავდაჯერებითა და უსაფრთხოების განცდით ჩაერთოს ვირტუალური საზოგადოების ფარგლებში განხორციელებულ აქტივობებში.

ცოდნა უფლებებისა და პასუხისმგებლობების შესახებ უმნიშვნელოვანესია ციფრული მოქალაქის რანგში აქტიური ჩართულობის უზრუნველსაყოფად.

მონაწილეობის უნარები დამოკიდებულია მთელ რიგ შემეცნებით და პრაქტიკულ უნარებზე, რომელთა ჩამოყალიბებაც იწყება ოჯახში, ადრეული ასაკიდან და გრძელდება სკოლაში. აღნიშნული უნარები მოიცავს იმის ცოდნას, თუ რა, როდის და როგორ უნდა ისაუბროს ადამიანმა, როგორ გამოხატოს ემპათია და გაითვალისწინოს 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 მოიცავს როგორც უნარებს, ასევე იმ ინსტრუმენტებს, რომლებსაც ვიყენებთ სხვა ადამიანებთან ურთიერთობისას, ინფორმაციის გავრცელებისა და მიღებისას.

მოქალაქეობის შესაძლებლობა ბოლო და მნიშვნელოვანი პრინციპია, 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 მომხმარებლებს აქვთ გამოხატვის თავისუფალი არჩევანი, შეუძლიათ გამოხატვის გზები საკუთარ საჭიროებებს მოარგონ და აზრი ანგარიშსწორების მიზის გარეშე გამოთქვან.

მოქალაქეობა ციფრულ ეპოქაში და თვით ციფრული მოქალაქეობის კონცეფცია უფრო და უფრო იკვეთება პოლიტიკურ თუ სხვა სფეროებში და ფართო მსჯელობის საგანი ხდება (Netsafe, 2018), (Ribble M. , Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know, 2015), (Common Sense Education, 2021), (Council of Europe, 2017), (Australian

eSafety Commissioner).² მიუხედავად ამისა, არ არსებობს ერთიანი აზრი ციფრული მოქალაქეობის კონცეფციის შესახებ.

ლიტერატურაში არსებობს ციფრულ მოქალაქეობასთან მჭიდროდ დაკავშირებული სინონიმები და კონცეფციები. ესენია:

„გლობალური მოქალაქეობა“ (Parker & Fraillon, 2016);

„გლობალური ცოდნა“ (OECD, 2016);

„ციფრული ცოდნა“ (Vuorikari, Punie, Carretero, & Van den Brande, 2016);

„ციფრული ცნობიერება“ (Institute for Responsible Online and Cell-phone Communication, 2015);

„ციფრული განათლება“ (Meyers, Erickson, & Small, 2013);

„განათლება ციფრული მედიის დარგში“ (Gordon & Mihailidis, 2017);

„მედია-განათლება და საინფორმაციო განათლება (Alava, Frau-Meigs, & Hassan, 2017) და სხვ.

ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სამეცნიერო ლიტერატურაშიც და სამოქალაქო საზოგადოების ბევრ ინიციატივაშიც შემოთავაზებულია განსხვავებული, თუმცა, ერთმანეთის შემაგვებელი განმარტებები. ამ განმარტებებში გამოიყოფა რამდენიმე ელემენტი და სწორედ ამ ელემენტების საფუძველზე შექმნილია ციფრული მოქალაქეობის დამახასიათებელი ნიშნები.

ციფრული მოქალაქეობის ძირითადი ელემენტი, რომელიც მოცემულია ბევრ განმარტებაში, არის ციფრული „ჩართულობის“ ცნება, ანუ ციფრული ტექნოლოგიის კომპეტენტური გამოყენება. მაგალითად, ავსტრალიის მთავრობის უსაფრთხოების კომისიის სამსახურის მიხედვით ციფრული მოქალაქეობა არის „ციფრულ ტექნოლოგიებთან თავდაჯერებული და დადებითი ურთიერთობა“, მათი ეფექტური გამოყენება საზოგადოებაში აქტიური მონაწილეობისთვის, სხვა ადამიანებთან ურთიერთობისთვის, ციფრული მასალის შექმნისა და მოხმარებისთვის. ციფრულ ცხოვრებაში ჩართვა არის „სოციალურ, კულტურულ და სამოქალაქო საზოგადოებაში ჩართვის მძლავრი საშუალება“, რადგან ციფრულ მოქალაქეს შეუძლია თავისუფლად შეათავსოს ციფრული უნარები, ცოდნა და დამოკიდებულებები საზოგადოების ცხოვრებაში აქტიური მონაწილეობისთვის, ის უწყვეტად სწავლობს. ამას გარდა, ციფრული მოქალაქეობა არის მუდმივი „მონაწილეობა და პასუხისმგებლობა“, „უკეთესი

² eSafety Commissioner (eSafety) – ავსტრალიის მთავრობის უსაფრთხოების კომისიის სამსახური – ავსტრალიის დამოუკიდებელი ონაილინ უსაფრთხოების მარეგულირებელი, რომელმაც საქმიანობა 2015 წელს დაიწყო <https://www.esafety.gov.au/>

სამყაროსთვის წვლილის შეტანის შესაძლებლობა“ (Netsafe, 2018).

ციფრული მოქალაქეობისთვის საჭირო კონკრეტული ცოდნა და უნარ-ჩვევები ხშირად მოიხსენიება ლიტერატურაში. ციფრული ცოდნა არის ზოგადი ცოდნა, რომელიც შეიძლება განისაზღვროს, როგორც „საინფორმაციო-საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების თავდაჯერებული, კრიტიკული და შემოქმედებითი გამოყენება მუშაობასთან, დასაქმებასთან, სწავლასთან, დასვენებასთან, საზოგადოების ცხოვრებაში ჩართვასთან ან/და მონაწილეობასთან დაკავშირებული მიზნების მისაღწევად“ (Parker & Fraillon, 2016). ადამიანის, როგორც გლობალური მოქალაქის, მონაწილეობა ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენებით ციფრული მოქალაქეობის თავისებურებაა. გლობალური მოქალაქეობა გულისხმობს მოქალაქეობის გაფართოებულ გაგებას სახელმწიფოს საზღვრებს მიღმა, რაც ცოდნის, დამოკიდებულებების და ღირებულებების გარდა, გამოიხატება აგრეთვე სოციალური და პოლიტიკური კონტექსტებით, შესაძლებლობებით და რესურსებით. ის „ეხება უფრო ფართო თანამეგობრობისა და, ზოგადად, კაცობრიობისადმი კუთვნილების განცდას“ და „ხაზს უსვამს ადგილობრივის, ეროვნულისა და გლობალურის პოლიტიკურ, ეკონომიკურ, სოციალურ და კულტურულ ურთიერთდამოკიდებულებას და ურთიერთკავშირს“ (UNESCO, 2015).

ეკონომიკური თანამშრომლობის და განვითარების ორგანიზაცია აღნიშნავს, რომ გლობალიზებულ კონტექსტში ციფრული ცოდნის გამოყენება მოითხოვს გლობალური და კულტურათაშორისი საკითხების კრიტიკულ და მრავალმხრივ გაანალიზებას, იმის გაგებას, თუ როგორ მოქმედებს განსხვავებები ალქმაზე, მსჯელობებზე, როგორ აცალიბებს წარმოდგენებს საკუთარი თავისა და სხვების მიმართ, მოითხოვს აგრეთვე საზოგადოების სხვადასხვა ფენის წარმომადგენლებთან ღია, სათანადო და ეფექტურ ურთიერთობას ადამიანის ღირსების ზოგადი პატივისცემის საფუძველზე (OECD, 2016).

ამგვარად, მოქალაქეების მიერ ციფრულ და გლობალიზებულ კონტექსტში ქმედითი მონაწილეობისთვის საჭირო უნარ-ჩვევების განვითარებას საფუძვლად უდევს განათლებისადმი მუდმივი სწრაფვა. ციფრული მოქალაქეობის თანმდევი უპირატესობების გამოსაყენებლად საჭიროა ციფრული ტექნოლოგიების შესაძლებლობების ზუსტი ცოდნა და მათდამი დადებითი დამოკიდებულება; ურთიერთობების ჩამოყალიბების, განვითარების და შენარჩუნების უნარი; საკუთარი თავისადმი რწმენა; ნებისმიერი ასაკის, კულტურისა და სქესის ადამიანებთან პატივისცემასა და ღირსების აღიარებაზე დამყარებული

ურთიერთობა; მოსაზრებებისა და ემოციების გამოხატვა საკუთარი ღირებულებების შესაბამისად (Institute for Responsible Online and Cell-phone Communication, 2015).

1.2. ციფრული მოქალაქეობის საგანმანათლებლო მხარდაჭერა

ციფრული მოქალაქეობის საგანმანათლებლო მხარდაჭერა მოიცავს ციფრულ სამყაროში ცხოვრებისთვის საჭირო ისეთ პერსონალურ, ტექნოლოგიურ და ინტელექტუალურ უნარ-ჩვევებს (Digital Youth Summit, 2015), როგორიცაა „შექმნა, დამუშავება, გაზიარება, სოციალიზაცია, კვლევა, თამაში, ურთიერთობა და სწავლა“ (Meyers, Erickson, & Small, 2013). ციფრული განათლება გულისხმობს მედია-განათლებას და ანალიზის, შეფასების, გააზრების და შექმნის უნარ-ჩვევებს, აგრეთვე დაგეგმვას, მონაწილეობას, გადამუშავებას, კულტურის გათავისებას, მრავალფეროვნებაში ჩართვას, მოსმენასა და კულტურათაშორის კვლევებს (Gordon & Mihailidis, 2017).

მედია-განათლების და საინფორმაციო განათლების კონცეფცია ჩამოყალიბდა სამი განსხვავებული მიმართულების – საინფორმაციო განათლების, მედია-განათლების და საინფორმაციო-საკომუნიკაციო ტექნოლოგიური ანუ ციფრული განათლების გასაერთიანებლად. ის, როგორც ყოვლისმომცველი კონცეფცია, ახალი საგანმანათლებლო კონსტრუქტია, რომელიც ეხმარება ადამიანებს, საზოგადოებებსა და ერებს მონაწილეობა მიიღონ და საკუთარი წვლილი შეიტანონ გლობალურ ცოდნაზე დამყარებულ საზოგადოებებში (Global Education Monitoring Report Team, 2014). მედია-განათლება და ინტერნეტის მართვა განათლების „ახალი საფუძვლებია“, რომელსაც შეუძლია მოზარდებში თანამშრომლობის, შემოქმედების და სოციალური სიახლეების მიღების უნარ-ჩვევები და ზოგადსაკაცობრიო ღირებულებები განავითაროს, რაც, თავის მხრივ, ხელს შეუწყობს უფრო ღია საზოგადოებების აშენებას (Milenkova, Peicheva, & Marinov, 2018).

მედია-საინფორმაციო განათლების საფუძველზე აგებული განათლების ახალი პოლიტიკა საშუალებას გვაძლევს რეალური მონაწილეობა მივიღოთ საზოგადოების ცხოვრებაში. ბოლო კვლევების შედეგები ცხადყოფს, რომ მედია-განათლება არის ციფრული მოქალაქეობის განხორციელების მნიშვნელოვანი რესურსი (Martens & Hobbs, 2015).

ციფრული მოქალაქეობის მიზანია მოზარდებში სწავლის შესაძლებლობების წახალისება და მათი ონლაინ უნარ-ჩვევების, ჩართულობისა და შემოქმედებითი

უნარების განვითარება.

ციფრული მოქალაქეობისთვის განათლება ნიშნავს „გლობალური მოქალაქეობის განხილვას საგანმანათლებლო კონტექსტში, სადაც ცოდნის, უნარ-ჩვევების, ღირებულებებისა და დამოკიდებულებების ჩამოყალიბება ხდება გლობალური მოქალაქეობისთვის განათლების მეშვეობით“ (Parker & Fraillon, 2016).

ციფრული მოქალაქეობისთვის განათლება ხორციელდება ფორმალურ ან არაფორმალურ კონტექსტში. მოქალაქეთა უფლებების გაფართოების გადამწყვეტი როლის გათვალისწინებით, ფორმალური საგანმანათლებლო დაწესებულებების ამოცანაა ციფრული მოქალაქეობისთვის განათლების შესაბამისი კომპლექსური პროგრამის შემუშავება და გვეგმიურად შეტანა სასკოლო სასწავლო პროგრამებში მისი ეფექტური განხორციელებისთვის.

შეიძლება ითქვას, რომ ციფრული მოქალაქეობა არის:

- ციფრულ ტექნოლოგიებთან გააზრებული და დადებითი ურთიერთობა (შექმნა, დამუშავება, გაზიარება, სოციალიზაცია, კვლევა, თამაში, ურთიერთობა და სწავლა);
- მონაწილის აქტიურობა და პასუხისმგებლობა (ღირებულებები, დამოკიდებულებები, უნარ-ჩვევები, ცოდნა) საზოგადოების ყველა დონეზე (ადგილობრივი, ეროვნული, გლობალური) და ყველა სფეროში (პოლიტიკური, ეკონომიკური, სოციალური, კულტურული და კულტურათაშორისი);
- უწყვეტი ფორმალური და არაფორმალური განათლების პროცესი;
- ადამიანის ღირსების მუდმივად დაცვა.

ამ მიზნების შესაბამისად აგებული საგანმანათლებლო სტრუქტურა აუცილებელია არა მარტო სწავლების პირველ წლებში, არამედ მთელი ცხოვრების მანძილზე და ყველა დონეზე ეფექტური სწავლის შესაძლებლობების განვითარებისთვის. ის უაღრესად მნიშვნელოვანია როგორც მოქმედი, ასევე დამწყები მასწავლებლებისთვის. გლობალური მოქალაქეობისთვის განათლება შეტანილი უნდა იყოს „მასწავლებელთა მომზადების პროგრამებში კომპლექსური მიდგომის საფუძველზე (Guo—Brennan, 2014).

თავი II – ციფრული მოქალაქეობის სწავლების ნორმატიული საფუძვლები და განხორციელებული პროექტები

2.1. ციფრული მოქალაქეობის სწავლების საერთაშორისო ნორმატიული საფუძვლები და განხორციელებული პროექტები

ტერმინი – „ციფრული მოქალაქეობის სწავლება“ (Digital Citizenship Education), როგორც გამჭოლი მიმართულება გასული საუკუნის 90–იანი წლებიდან იღებს სათავეს ამერიკის შეერთებულ შტატებში, როცა, ტექნოლოგიების საგანმანათლებლო სფეროში დამკვირდებლასთან ერთად, გამოიკვეთა მათი უსაფრთხოდ და ეთიკურად გამოყენების სწავლების საჭიროება.

ზემოხსენებული ტერმინი ევროპული განათლების სისტემაში მას შემდეგ გაჩნდა, რაც ევროპის საბჭოს განათლების პოლიტიკის დეპარტამენტმა დაიწყო ციფრული მოქალაქეობის სწავლება. თავდაპირველად ამას სარეკომენდაციო პუბლიკაციების სახე ჰქონდა და მოიცავდა შემდეგ ნაშრომებს:

„ციფრული მოქალაქეობის სწავლების 10 ელემენტი“, რომელშიც წარმოდგენილია ციფრული მოქალაქეობის ათი ელემენტი და სამი ძირითადი მიმართულება (Council of Europe, 2017).

„ციფრული მოქალაქეობის სწავლება: მიმოხილვა და პერსპექტივები (ნაწილი 1)“ მოცემულია ციფრული მოქალაქეობის, როგორც გამჭოლი კომპეტენციის კონცეფცია და მისი ძირითადი პოსტულატები (Frau-Meigs, O'Neill, Soriani, & Tomé, 2017);

„ციფრული მოქალაქეობის სწავლება: დაინტერესებულ მხარეებთან კონსულტაციების ანგარიში (ნაწილი 2)“ (Richardson & Milovidov, Digital citizenship education – Volume 2: Multi-stakeholder consultation report, 2017);

„ციფრული მოქალაქეობის სწავლების ცნობარი: ონლაინ რეჟიმში ყოფნა, ონლაინ კეთილდღეობა, ონლაინ უფლებები“ (Richardson & Milovidov, 2019), რომელშიც წარმოდგენილია დაინტერესებული მხარეების და პროგრამაში ჩართული ქვეყნების პირველადი კვლევის ანგარიში.

სწორედ ზემოხსენებული გამოცემების საფუძველზე დაიწყო ევროპის საბჭოს განათლების პოლიტიკის დეპარტამენტმა ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლება და ამ გამჭოლი კომპეტენციის დანერგვა წევრ ქვეყნებში.

2.1.1. განათლება ციფრული მოქალაქეობისთვის ევროსაბჭოს წევრ ქვეყნებში

უკანასკნელი წლების საერთაშორისო მოვლენებმა ახალი პერსპექტივით დაგვანახა მოქალაქეობა თანამედროვე მსოფლიოში, სადაც ონლაინ და რეალური ცხოვრების მიჯნები წაშლილია ან ფერმკრთალი, სადაც ახალი ამბებს შეიძლება გავეცნოთ არა მეინსტრიმ-მედიაში, არამედ სოციალურ ქსელებში ან სხვა არასანდო წყაროებში.

ციფრული მოქალაქეობა, როგორც განათლების ახალი სფერო, უკანასკნელი ორი ათწლეულის განმავლობაში აქტიურად ინერგება ამერიკის შეერთებულ შტატებში. მას შემდეგ, რაც ევროპის საბჭოს განათლების პოლიტიკის დეპარტამენტმა, წამოიწყო პროგრამა სახელწოდებით „ციფრული მოქალაქეობის სწავლება“, ევროსაბჭოს ქვეყნებში (46-დან 27 სახელმწიფო) დაიწყო პროგრამის დანერგვა და მისი აქტიური პროპაგანდა. განათლების სახელმწიფო უწყებებმა ციფრული მოქალაქეობა შეიტანეს სახელმწიფო კურიკულუმებსა და საგანმანათლებლო სტანდარტებში; შემუშავდა დანერგვის სტრატეგიები; დაიწერა გზამკვლევები პედაგოგებისათვის; შემუშავდა სპეციალიზებული სახელმძღვანელოები. ციფრული მოქალაქეობის სწავლება ინტერდისციპლინურია, იგი ფარავს ევროპის საბჭოს დემოკრატიული კომპეტენციების ჩარჩოს ოთხივე კომპეტენციას (უნარები, დამოკიდებულებები, ცოდნა და კრიტიკული გააზრების უნარი), დემოკრატიული კულტურის კომპეტენციები კი, ნებისმიერი სასკოლო კონტექსტისათვის ინტერდისციპლინურ ჩარჩოდ არის აღიარებული (Richardson & Milovidov, 2017). ციფრული მოქალაქეობა გამჭოლია და ეხება უკლებლივ ყველა საგანსა და დისციპლინას. მეტიც, თუკი გავითვალისწინებთ იმ ფაქტს, რომ ტექნოლოგიებით სწავლება თანამედროვე ცივილიზებული სამყაროს განუყოფელი რეალობაა, ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციის განვითარება ტექნოლოგიების მეშვეობით სწავლების ქვაკუთხედს წარმოადგენს (Frau-Meigs, O'Neill, Soriani, & Tomé, 2017).

ცვლილებები განხორციელდა საქართველოს, როგორც ევროპის საბჭოს წევრი ქვეყნის, საგანმანათლებლო სივრცეშიც.

2.1.2. საქართველოს განათლების პოლიტიკის ძირითადი დოკუმენტების მიმოხილვა

საქართველოს ზოგადსაგანმანათლებლო სისტემაში ციფრული მოქალაქეობის სწავლების კუთხით მნიშვნელოვანი წინსვლა არის გასულ წლებთან შედარებით, რაც გამოიხატება განათლების პოლიტიკის დოკუმენტებში შესაბამისი ცვლილებებით.

საქართველოს განათლების პოლიტიკის დოკუმენტებში, კერძოდ, 2020 წლის ეროვნული სასწავლო გეგმისა და მასწავლებლის პროფესიული სტანდარტის განახლებულ ვერსიებში პირველად გაჩნდა ჩანაწერი ციფრული მოქალაქეობის თაობაზე. მესამე თაობის (2018–2024) ეროვნული სასწავლო გეგმის 2020 წლის რედაქციის პირველი კარის მეორე თავში – „სწავლა–სწავლების მიზნები და საგანმანათლებლო პრინციპები“ — აღნიშნულია, საკომუნიკაციო და ციფრული ტექნოლოგიების ხანაში ციფრული წიგნიერებისა და მედიაწიგნიერების, როგორც ზოგადი წიგნიერების კომპონენტების მნიშვნელობა. მოსწავლეებში ციფრული წიგნიერების კომპეტენციის განვითარება არის არა მარტო კომპიუტერული ტექნოლოგიების საგნის სტანდარტით განსაზღვრული, არამედ ის არის და უნდა იქცეს გამჭოლ კომპეტენციად. სტანდარტი მიმოიხილავს როგორც ციფრული წიგნიერების, ასევე კიბერცნობიერების, მედიაწიგნიერებისა და ინფორმაციული წიგნიერების მიმართულებებს. აღსანიშნავია ის ფაქტიც, რომ ეროვნული სასწავლო გეგმა ასახავს არამარტო მისალწევ შედეგებს, არამედ განასხვავებს კომპეტენციის დონესა და მის ინდიკატორებს და გვთავაზობს შესაბამის მაგალითებს (ეროვნული სასწავლო გეგმა, 2018–2024). დანართის (იხ. დანართი N1) სახით გთავაზობთ ამონარიდს ეროვნული სასწავლო გეგმიდან, რომელიც ნათელს მოჰფენს სტანდარტის სტრუქტურასა და კონცეფციას.

რაც შეეხება მასწავლებლის პროფესიულ სტანდარტს, 2020 წელს მნიშვნელოვანი ცვლილებები შევიდა მასწავლებლის ზოგადი კომპეტენციების ნაწილში (საქართველოს განათლების, მეცნიერების, კულტურისა და სპორტის სამინისტრო, 2020). ისეთი კომპეტენციები, როგორებიცაა მედიაწიგნიერება, ინფორმაციული და ციფრული წიგნიერება სავალდებულო გახდა როგორც პროფესიაში შემსვლელი, ასევე მოქმედი მასწავლებლებისთვის. მაგალითად, მასწავლებლის პროფესიული სტანდარტების მე–2 თავის მე–5 მუხლის დ. ქვეპუნქტში ვკითხულობთ: „მასწავლებელმა უნდა შეძლოს „სასწავლო პროცესის დაგეგმვისას ინფორმაციულ–საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების გამოყენება და ციფრული მოქალაქეობის პრინციპების გათვალისწინება“,

ხოლო სასწავლო რესურსების მუხლში ცალკე პუნქტი ეხება მასწავლებლებში მედიაწიგნიერების კომპეტენციის მნიშვნელობას: მასწავლებელი ვალდებულია შეძლოს „სასწავლო მიზნისა და მოსწავლეთა საჭიროებების გათვალისწინებით, სასწავლო რესურსის მოძიება ან/და მომზადება მედიაწიგნიერების პრინციპების გათვალისწინებით“ (მეორე თავი, მეშვიდე მუხლი, პუნქტი ე) (საქართველოს განათლების, მეცნიერების, კულტურისა და სპორტის სამინისტრო, 2020).

ამრიგად, ზოგადი განათლების განმსაზღვრელი პოლიტიკის ორივე ფუნდამენტურ დოკუმენტში – როგორც ეროვნულ სასწავლო გეგმაში, ისე მასწავლებლის პროფესიულ სტანდარტში, გათვალისწინებულია ციფრული მოქალაქეობის ძირითადი კომპონენტები.

გარდა ზემოხსენებული განათლების პოლიტიკის დოკუმენტებისა, აღსანიშნავია საქართველოს მთავრობის მიერ მიღებული დოკუმენტი „საქართველოს კიბერუსაფრთხოების 2021–2024 წლების ეროვნული სტრატეგია და მისი სამოქმედო გეგმა“ (საქართველოს მთავრობა, 2021), რომელიც დამტკიცდა 2022 წელს. აღსანიშნავია, რომ კიბერუსაფრთხოების სტრატეგიის დოკუმენტი წარმოადგენს მესამე რედაქციას და მასში პირველად არის გათვალისწინებული განათლების კომპონენტი, რომელიც, თავის მხრივ, მოიცავს ზოგადი და უმაღლესი განათლების საფეხურებს, სადაც ციფრული მოქალაქეობის სწავლება – როგორც მრავალდარგობრივი მიმართულება, მოიცავს როგორც კიბერცნობიერებას, ისე ციფრული უსაფრთხოების, მედიაწიგნიერების, ციფრული წიგნიერებისა და სხვა მომიჯნავე კომპეტენციების ერთობას. სტრატეგიის სამოქმედო გეგმა გულისხმობს მის აღსრულებას არაერთი აქტორის, მათ შორის განათლებისა და მეცნიერების სამინისტროსა და კომუნიკაციების ეროვნული კომისიის ჩართულობას. სტრატეგიის მესამე რედაქცია მოქმედია 2024 წლის ჩათვლით. სტრატეგიაში მნიშვნელოვან ამოცანებად აღნიშნულია: „კიბერსივრცეში უსაფრთხოდ და დაცულად ფუნქციონირებისთვის სკოლის მოსწავლეებისა და სტუდენტებისთვის საჭირო უნარ-ჩვევების განვითარება და განათლების დონის ამაღლება (ამოცანა 1.1); „კიბერსივრცეში უსაფრთხოდ და დაცულად ფუნქციონირებისთვის კიბერუსაფრთხოებისა და რისკების შესახებ ინფორმაციული საზოგადოებისა და ორგანიზაციების ცნობიერების ამაღლება (ამოცანა 1.2) და ციფრული მოქალაქეობის ხელშეწყობის მიზნით სასწავლო კურსებისა და სასწავლო მასალების უზრუნველყოფა (საქართველოს მთავრობა, 2021).

თავი III – სწავლება ციფრული მოქალაქეობის შესახებ – ციფრული მოქალაქეობის 10 ელემენტი

წინა თავებში აღვნიშნეთ, რომ ევროპის საბჭოს განათლების პოლიტიკის დეპარტამენტმა დაადგინა 10 ძირითადი ელემენტი, რომლებიც გაერთიანდა 3 მსხვილი მიმართულების ქვეშ. ეს მიმართულებები გახლავთ: ჩართულობა ონლაინსივრცეში, კეთილდღეობა ონლაინსივრცეში და უფლებები ონლაინსივრცეში (Council of Europe, 2017).

ათი ელემენტი 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

უფლებები ონლაინსივრცეში

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

3.1. ჩართულობა ონლაინსივრცეში

ევროპის საბჭოს წლიურ ანგარიშში მოყვანილია 2017 წლის მონაცემები, რომელთა მიხედვითაც მოქალაქეების 79,6%-ი 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 ელემენტად ჩამოყალიბდა ჩართულობა ონლაინსივრცეში, რაც ასოცირდება ციფრულ გარემოზე წვდომასთან და მოიცავს მთელ რიგ კომპეტენციებს, მომავალი ციფრული მოქალაქეებისთვის საჭირო უნარებს. ციფრული მოქალაქისთვის აუცილებელია ტექნოლოგიებთან წვდომა.

3.1.1. წვდომა და ინკლუზია

ციფრულ მოქალაქედ ჩამოყალიბების აუცილებელ, თუმცა, არასაკმარის წინაპირობას წარმოადგენს ციფრულ ტექნოლოგიებზე წვდომა. ონლაინსამყარო უკიდვანაა და უსასრულო შესაძლებლობებით არის სავსე. ის სხვადასხვა მიმართულებით უფრო მეტ მოთხოვნებს გვიყენებს, ვიდრე რეალური სამყარო. მაგალითისთვის გამოგვადგება მისი თუნდაც მხოლოდ ორი მახასიათებელი: ინფორმაციის მყისიერი გავრცელება და ანონიმურობის დაცვა. სწორედ ამის გამო, ონლაინსივრცეზე წვდომა მოითხოვს არა მხოლოდ ტექნიკურ უნარებს, რომლებიც საჭიროა მის უსასრულო ლაბირინთებში გზის ეფექტურად გასაკვალად, არამედ პასუხისმგებლობის გრძნობასა და სხვების მიმართ პატივისცემას, ისეთ ფუნდამენტურ ღირებულებებზე დაყრდნობით, როგორიცაა ადამიანის ღირსება და ადამიანის უფლებები.

ტექნოლოგიებზე წვდომა გვთავაზობს ახალ, ნებისმიერი ფორმისა და შინაარსის სასწავლო, საკომუნიკაციო და შემოქმედებით ინსტრუმენტებსა და პლატფორმებს. აღნიშნული მოიცავს არა მხოლოდ პერსონალურ კომპიუტერებს, ნოუტბუქებს, მობილურ ტელეფონებს, პლანშეტებს, ვიდეოთამაშების კონსოლებსა და აპლიკაციებს, არამედ რობოტებს, ინტერნეტის ქსელში ჩართულ ნივთებსა და სათამაშოებს. ციფრული მოქალაქეების ერთ-ერთი ძირითადი მოვალეობაა ამ ციფრულ სივრცეებზე უმცირესობათა ჯგუფების, შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე პირებისა და ყველა კატეგორიის ადამიანის წვდომის უზრუნველყოფა. სწორედ ამას გულისხმობს ტერმინი „ინკლუზია“.

მაშასადამე, **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 მომავალი მოქალაქეების ციფრულ სივრცეში მონაწილეობისთვის საჭირო უნარებსაც. ეს სივრცე ღიაა ყველა ტიპის უმცირესობათა წარმომადგენლისათვის და ნებისმიერი განსხვავებული აზრის დაფიქსირებისთვის. ტექნოლოგიებთან წვდომა შემოქმედებითობის განვითარების და გამოხატვის განსხვავებულ გზებს გვთავაზობს სხვადასხვა პლატფორმის გამოყენებით. ინტერნეტი გვთავაზობს უამრავ იდეას, რესურსსა და სწავლის შესაძლებლობას. ინტერნეტზე თანაბარი წვდომის, ინკლუზიისა და ციფრული წიგნიერების საბაზისო უნარების განვითარების ხელისშემშლელი კულტურული და სოციალური ბარიერების გადალახვა თანაბრად რთულია და ეს ბარიერები ყოველთვის

უშუალოდ როდი უკავშირდება ოჯახის სოციოეკონომიკურ სტატუსს. დღეს ჩვენ ციფრული უთანასწორობის სრულიად განსხვავებული ფორმა გვაქვს, როდესაც ტექნოლოგიებით აღჭურვილი მოზარდები გარკვეული რისკის ქვეშ ექცევიან, რადგან ისინი მოკლებული არიან მეთვალყურეობას და/ან ზედმეტ დროს ატარებენ ტექნოლოგიებთან. ეს რისკი ხშირად სკოლამდელი ასაკიდან იწყება, რაც ბავშვებს ასაკის შესაბამისი სოციალური და ფიზიკური საქმიანობის საშუალებას არ აძლევს და ზიანს აყენებს.

3.1.2. სწავლა და შემოქმედებითობა

აქტიური მოქალაქეობა, სკოლაში თუმის გარეთ, ვირტუალურ თურეალურ სივრცეში, ნიშნავს მონაწილეობის, იდეების შეთავაზების, მოსაზრებების ჩამოყალიბებისა და ნებისმიერი დებატების დროს ორიგინალური პერსპექტივების წინ წამოწევის უნარს. აღნიშნული მოითხოვს მთელ რიგ შემეცნებით უნარებს, დაწყებული მონაცემთა წყაროების ანალიზის უნარით, დამთავრებული ინფორმაციის დახარისხების, გააზრებისა და ინტერპრეტირების უნარებით. აღნიშნული უნარები განეკუთვნება მაღალი დონის შემეცნებით უნარებს, რომელთა განვითარებაც ხდება კვლევის საფუძველზე სწავლისა და გამოცდილების გზით და არა ცოდნის გადაცემის საშუალებით. ამ უნარების გამოყენება გარკვეულწილად მოითხოვს შემოქმედებით უნარს, რაც უმნიშვნელოვანეს ელემენტს წარმოადგენს პრობლემის გადაწყვეტის დროს. ამ უნარების გამოყენება ასევე საჭიროებს მოზარდების მიერ საკუთარი მოსაზრებების თანმიმდევრულად გამოთქმისა და გამოხატვის უნარს და სხვების მიერ გამოთქმული მოსაზრებების მოსმენისა და გაგების უნარს. მეორე ელემენტი — **სწავლა და შემოქმედებითობა** უკავშირდება ციფრულ სამყაროში სწავლის მიმართ პირად დამოკიდებულებას. იგი მოიცავს მოქალაქეთა პირადი და პროფესიული კომპეტენციების განვითარებას, ტექნოლოგიურად მდიდარი საზოგადოების გამოწვევებისა და ინოვაციური გზებისთვის მზადყოფნას.

3.1.3. მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება

რა არის მედია? ამ ტერმინის წარმოშობა უკავშირდება ლათინურ სიტყვას — medium, რაც საშუალებას ნიშნავს. დღეს მედიას ვუწოდებთ კომუნიკაციის ნებისმიერ საშუალებას, გარდა პირისპირ კომუნიკაციისა.

მედიის ძირითად ფუნქციებია:

- საზოგადოების ინფორმირება: ადამიანების უზრუნველყოფა სანდო და ზუსტი ინფორმაციით;
- ცოდნის გავრცელება: მედია არამხოლოდ აწვდის საზოგადოებას ინფორმაციას, არამედ აძლევს ცოდნას და უზრუნველყოფს გაშუქებული საკითხის მიუკერძოებელ ანალიზს;
- პლურალიზმის უზრუნველყოფა: უზრუნველყოფს მოსაზრებათა მრავალფეროვნებას, ხელს უწყობს საჯარო დებატებს და ამ პროცესში მედიატორის როლს ასრულებს, რითაც დემოკრატიული ინსტიტუტების ჩამოყალიბებაზე ახდენს გავლენას;
- გართობა: მხატვრული ფილმები, გადაცემები, სპორტული პროგრამები და შოუები საზოგადოების განტვირთვის ფუნქციას ასრულებს;
- მარკეტინგი: მედია რეკლამისა და სერვისების შეთავაზების წყაროა, რითიც ხელს უწყობს ეკონომიკის განვითარებასა და სხვადასხვა ინოვაციური იდეის პოპულარიზაციასა და გავრცელებას.

არსებობს მედიის ოთხი სახეობა:

1. ბეჭდური — წიგნი, გაზეთი, ჟურნალი, ბუკლეტი, ფლაერი, კომიქსი, ბილბორდი, დაბეჭდილი მაისური, დაბეჭდილი ჩანთა ან ჭიქა და სხვა;
2. ვიზუალური მედია — კინოფილმი, დოკუმენტური ფილმი, სატელევიზიო გადაცემა, ფოტომასალა, ნახატი, ლოგო და სხვა;
3. აუდიომედია — მუსიკა, ოპ3 ფაილები, რადიო და სხვა;
4. ციფრული მედია — ინტერნეტი, სამაუწყებლო პორტალები, სოციალური ქსელები, ელექტრონული ფოსტა, ვიდეოთამაშები და სხვა.

უნდა შევეხოთ ინფორმაციის განმარტებასაც. **ინფორმაცია** არის ნებისმიერი მოვლენის შესახებ ფაქტებისა და მათი თანმიმდევრობის ერთობლიობა. ინფორმაცია უნდა აკმაყოფილებდეს შემდეგ სამ ძირითად კრიტერიუმს: სიზუსტე, სრულყოფილება, ბალანსი. ინფორმაციის გამავრცელებელი შეიძლება იყოს სხვადასხვა წყარო: ადამიანური 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 2 ტიპის ინფორმაცია ვრცელდება: 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.

ციფრული მოქალაქეობის მსგავსად, მედიაწიგნიერებასა და ინფორმაციულ წიგნიერებას ბევრი განმარტება აქვს და ამ ცნებების აღსანიშნავად მრავალი განსხვავებული ტერმინი გამოიყენება. მიუხედავად იმისა, თუ რომელ ტერმინს ვიყენებთ, იქნება ეს მედიაწიგნიერება, ინფორმაციული წიგნიერება, ინტერნეტწიგნიერება თუ სხვა, მნიშვნელოვანია ის, რომ წიგნიერება გულისხმობს მედიისა და საინფორმაციო არხებით მიზნობრივ სარგებლობას.

მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება წარმოადგენს მედიისა და ჩვენს საზოგადოებაში მისი როლის გაცნობიერების ძირითად საშუალებას. მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება ხელს უწყობს იმ უნარების განვითარებას, რომელიც საჭიროა კრიტიკული აზროვნების, ანალიზის, თვითგამოხატვისა და შემოქმედებითობისთვის – ანუ იმ უნარების განვითარებას, რომლებიც მოქალაქეებს ესაჭიროებათ დემოკრატიულ საზოგადოებაში მონაწილეობისათვის. კრიტიკული აზროვნება ფასდაუდებელი უნარია მოქალაქეების, ზოგადად, და, განსაკუთრებით, ახალგაზრდა მოქალაქეებისათვის, რომლებსაც უწევთ პრობლემების პირისპირ დგომა და მათი გადაჭრა, ინფორმაციის მოძიება, აზრისა და მოსაზრების ჩამოყალიბება, ინფორმაციის წყაროების შეფასება და სხვ. ინტერნეტსივრცეში ხელმისაწვდომი უამრავი მონაცემისა და ჭეშმარიტი თუ მცდარი ინფორმაციის გათვალისწინებით, მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება უმნიშვნელოვანეს უნარს წარმოადგენს.

მედია და ინფორმაცია მოქალაქეებისათვის ხელმისაწვდომია მრავალფეროვანი ფორმატით, დაწყებული ბეჭდური მედიითა და რადიომაუწყებლობით და დამთავრებული ვიდეოებითა და ინტერნეტით; მოქალაქეს შეუძლია ამ მისთვის ხელმისაწვდომი მედიისა და ინფორმაციის ანალიზი, მოხმარება და მათი საშუალებით კონტენტის³ შექმნა. საძიებო სისტემის

³ წარმოდგება ინგლისური სიტყვისაგან content (ქართულად „შინაარსი“), რომელიც დამკვიდრდა

სწორად გამოყენების სწავლა ციფრული მოქალაქისთვის მნიშვნელოვანია. ინფორმაციის მიღებისა და დამუშავებისთვის საჭიროა ისეთი გამჭოლი უნარების გამოყენება, როგორიცაა კრიტიკული აზროვნება, ინტერნეტის საშუალებით განსხვავებული წყაროების მოძებნა და მათი შედარება. უნარი, რომელიც გულისხმობს ინფორმაციის კრიტიკულ ანალიზს, დახარისხებასა და საჭირო ინფორმაციის გამოყოფას, ეხმარება ციფრულ მოქალაქეებს სხვადასხვა საკითხთან დაკავშირებული ცოდნის შეძენაში.

მედიის, საინფორმაციო არხებისა და ინტერნეტის საყოველთაო ხასიათი ქმნის შთაბეჭდილებას და ბადებს განცდას, რომ ციფრულმა ეპოქამ ყველა ადამიანი მედიის მომხმარებლად აქცია და რომ ყველგან ყველაფერი, მათ შორის სკოლაშიც, ციფრულ რეჟიმზეა გადასული. თუმცა, რეალურად ეს ასე არ არის, განსაკუთრებით, როცა სკოლაზე ვსაუბრობთ. სკოლა არის დაწესებულება, რომლის უმთავრეს ამოცანას წარმოადგენს მომავალი მოქალაქეების მომზადება, რათა მათ შეძლონ აღიქვან, კრიტიკულად გაანალიზონ და შექმნან ინფორმაცია. სწორედ სკოლებში იძენენ მომავალი ციფრული მოქალაქეები კრიტიკული აზროვნების უნარს, რომელიც მომავალში საშუალებას მისცემს მონაწილეობა მიიღონ საზოგადოებაში მიმდინარე პროცესებში.

მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება 21-ე საუკუნის ამბიციური მიზანია, იმ გამოწვევის გამო, რომელიც უკავშირდება ინდივიდუალური პირისთვის ხელმისაწვდომი უკიდურესად ფართო სპექტრის მედიის კრიტიკულად შეფასებას, გაანალიზებასა და გამოყენებას. დღევანდელ მომხმარებლებს არა მხოლოდ ესაჭიროებათ მედიაწიგნიერება ტრადიციული მედიისა და გამოსახულებათა მიღმა არსებული გზავნილების გასაგებად, არამედ მედიაწიგნიერება ესაჭიროებათ ახალი ტექნოლოგიების ასათვისებლად და იმ აპლიკაციების დასაუფლებლად, რომლებიც ინფორმაციის გავრცელების სრულიად ახალ გზებს გვთავაზობს.

მედიაწიგნიერებისა და ინფორმაციული წიგნიერების გარეშე, ამჟამად ხელმისაწვდომი მრავალფეროვანი მედიის არსებობის პირობებში, ადამიანები ვერ შეძლებენ იმოქმედონ პასუხისმგებლობის მქონე ციფრული მოქალაქეების მსგავსად.

მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება წარმოადგენს ცნებას,

შესაბამის ლიტერატურაში და ნიშნავს სერვერის, ან საინფორმაციო კომპლექსის, ინფორმაციული თვალსაზრისით მნიშვნელოვან შიგთავსს: ტექსტი, გრაფიკა, მულტიმედია, რომელთა ჩამოყალიბება ვებ გვერდების სახით, ჰიპერტექსტური მონიშვნის საშუალებით ხდება. კონტენტის არსებითი პარამეტრებია მისი მოცულობა, აქტუალობა და რელევანტობა.

რომელიც მოიცავს სამ, ერთმანეთისგან მკაფიოდ გამიჯნულ განზომილებას: ინფორმაციული წიგნიერება, მედიაწიგნიერება და საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიებთან დაკავშირებული ციფრული წიგნიერება. მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება აერთიანებს დაინტერესებულ მხარეებს. მათ შორის არიან ინდივიდუალური პირები, საზოგადოებები და სახელმწიფოები, რომლებსაც საკუთარი წვლილი შეაქვთ საინფორმაციო საზოგადოების ჩამოყალიბებასა და განვითარებაში (UNESCO, 2015).

მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება მოიცავს იმ კომპეტენციების მთელ სპექტრს, რომელთა ეფექტური გამოყენება აუცილებელია მედიაწიგნიერებისა და ინფორმაციული წიგნიერების სხვადასხვა ასპექტების კრიტიკულად შეფასებისთვის.

თანამედროვე მოზარდებს გართობისა და დასვენებისთვის მედიის მოძიებისა და გამოყენების გამორჩეული უნარი აქვთ. საკითხავია, ასეთივე წარმატებით იყენებენ ისინი მედიას ისეთი მიზნებისთვის, როგორიცაა საინტერესო კითხვაზე პასუხის მოძიება, მტკიცებულებებზე დაფუძნებული კვლევის წარმოება, დებატების წამოწყება ან ახალი ამბების მიღება?

მოზარდებისთვის ხელმისაწვდომია ყველანაირი კონტენტი და, შესაბამისად, აუცილებელია, იცოდნენ ღირებული და ღირებულების არმქონე, ობიექტური და ყალბი/ცრუ ინფორმაციის ერთმანეთისაგან გარჩევა. ეს მოითხოვს ინფორმაციის დამუშავებისა და ინტერპრეტირების უნარს. მნიშვნელოვანია ონლაინ თამაშებთან, სხვადასხვა შინაარსის ვიდეოებთან დაკავშირებული რისკებისა და პოტენციური შედეგების გაცნობიერება, რომლებიც მედიით სარგებლობას უკავშირდება. მათ უნდა შეეძლოთ ინფორმაციის დამუშავება, ანალიზი და გადაწყვეტილების დამოუკიდებლად მიღება და სწორედ ამ უნარების განვითარებაში გაუწევს მათ სამსახურს მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება.

ხშირად ციფრულ მოქალაქეობას აიგივებენ მედიაწიგნიერებასა და ინფორმაციულ წიგნიერებასთან, რადგან ციფრული მოქალაქეობის ერთ-ერთ უმნიშვნელოვანეს კომპონენტს წარმოადგენს მედიისა და ონლაინ ტექნოლოგიების, ინსტრუმენტებისა და ინფორმაციის კრიტიკულად შეფასების უნარი. უნდა გავითვალისწინოთ, რომ მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება გულისხმობს იმას, თუ როგორ აღვიქვამთ (კრიტიკულად) ჩვენს გარშემო არსებულ მედია საშუალებებს, მაშინ როცა ციფრული მოქალაქეობა გულისხმობს იმას, თუ როგორ ვცხოვრობთ და როგორ ვსარგებლობთ ჩვენს

გარშემო არსებული და ჩვენთვის ხელმისაწვდომი ყველა ტექნოლოგიით. მედია, ისევე როგორც ტექნოლოგიები, მრავალი განსხვავებული ფორმით, მათ შორის, კომბინირებული ფორმითაც გვხვდება.

მაშასადამე, **მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება** გულისხმობს ციფრული მედიის საშუალებით მოწოდებული ინფორმაციის ინტერპრეტირებისა და გაგების და ასევე შემოქმედებითი აზროვნების გამოყენებითა და ციფრული მედიის საშუალებით საკუთარი აზრის დაფიქსირების უნარს. მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება საჭიროებს განვითარებას, რაც მიიღწევა განათლებითა და გარემოსთან ინფორმაციის გაცვლის უწყვეტი და მუდმივი რეჟიმით, კრიტიკული აზროვნების გამოყენებით საზოგადოებაში სრულფასოვანი და ეფექტური მონაწილეობისას (Council of Europe, 2020).

3.1.4. მასალის კრიტიკულად გაანალიზება

ინფორმაციის სიუხვის პირობებში მნიშვნელოვანია მისი კრიტიკულად გაანალიზება. ინფორმაციის კრიტიკული გააზრებისთვის შემდეგ გარემოებებს უნდა მივაქციოთ ყურადღება: ერთმანეთისგან უნდა განვასხვაოთ ახალი ამბავი/ფაქტი და სარედაქციო თვალსაზრისი/მოსაზრება. სასურველია, დავსვათ შემდეგი საორიენტაციო კითხვები:

- მასალა ანონიმურია, თუ მას ავტორი ჰყავს?
- რამდენად სანდოა ავტორი?
- წარმოდგენილია თუ არა მასალაში, სულ მცირე, ორი დამოუკიდებელი წყარო?
- რამდენად მრავალფეროვანია წყაროები?
- მასალაში/ინფორმაციაში გამოყენებულია თუ არა ორმაგი სტანდარტი სხვადასხვა წყაროსთან მიმართებით?
- აქვს თუ არა შესაძლებლობა მკითხველს, გაეცნოს სხვადასხვა მხარის არგუმენტებს, რათა ჩამოაყალიბოს საკუთარი მოსაზრება?
- ამბავი ნეიტრალურად არის გადმოცემული, თუ ის რომელიმე მხარის პერსპექტივიდანაა გაშუქებული?
- ახდენს თუ არა ავტორი ფაქტების ინტერპრეტირებას?
- გამოტოვებულია თუ არა ამბის გასაგებად არსებითი რაიმე საკითხი?
- გადმოცემულია თუ არა კონტექსტი?
- შეესაბამება თუ არა სათაური და ფოტო ტექსტს?

- რამდენად ნეიტრალურ ენას იყენებს ავტორი?
- თუ საკითხი საჯარო ინტერესის საგანია, გაშუქებულია თუ არა, 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, 2022).

მაშასადამე, ინფორმაციის გასააზრებლად უნდა დავფიქრდეთ და პასუხი გავცეთ შემდეგ კითხვებს: 1. ვინ შექმნა ეს მესიჯი? 2. როგორია 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?

3.2. კეთილდღეობა ონლაინსივრცეში

ევროპის საბჭოს ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციის ჩარჩოში (Council of Europe, 2017) თანმიმდევრულად არის განსაზღვრული ის უნარები, რომლებიც მოზარდებმა უნდა განივითარონ თანამედროვე სამყაროში ორიენტაციისთვის. 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 აზროვნება, თვითრეალიზაციისა და თვითგამოხატვის მოთხოვნილების დაკმაყოფილების საშუალებას გვაძლევს. ტექნოლოგიებმა ჩვენი ყოველდღიური ცხოვრების თითქმის ყველა ასპექტში შემოაღწია, რაც მოქალაქეებისგან მოითხოვს, მუდმივად იყვნენ ინფორმირებულნი არსებული გამოწვევების შესახებ და მზად იყვნენ ციფრული სამყაროს უარყოფით ასპექტებთან გასამკლავებლად.

3.2.1. ეთიკა და ემპათია

მეორე მიმართულების პირველი ელემენტი — ეთიკა და ემპათია გულისხმობს ეთიკურ ონლაინ ქცევას, ანუ იმგვარ ურთიერთობას, როდესაც შეგვიძლია გრძნობების ამოცნობა, გაგება და სხვების პატივისცემა. ეთიკა მოიცავს მორალურ პრინციპებს, რომლებიც განსაზღვრავს ადამიანების ქცევას განსხვავებულ ცხოვრებისეულ აქტივობებში. მიუხედავად იმისა, რომ ზოგადად, ეთიკა ემყარება იმას, რაც მოცემულ საზოგადოებაში ან ჯგუფში მიღებულია მორალურად გამართლებულად და გაუმართლებლად, ციფრულ გარემოში განხორციელებული ქცევა სშირად ემიჯნება ეთიკურს. ამის ერთ-ერთი ტიპური მაგალითია ჩაგვრა (ბულინგი), როდესაც ადამიანები ცდილობენ შეურაცხყოფელი კომენტარებით დაჯახნონ ერთმანეთი. 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 გაცნობიერებას, ის არის ზნეობრივი ქცევის მნიშვნელოვანი განმსაზღვრელი ფაქტორი და ზნეობრივი საზოგადოების საფუძველი. ის ხედვის ჩამოყალიბების მამოძრავებელი და არსებითი ფაქტორია და, ფაქტობრივად, მისი საშუალებით ჩვენ აღვიქვამთ ადამიანს ან ადამიანთა ჯგუფს. ამგვარად, ემპათია „აფერადებს“, 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, მნიშვნელოვანი ნაბიჯების გადადგმას თუ გადაწყვეტილებების მიღებას.

ეთიკა და ემპათია დინამიკურ ხასიათს იძენს მას შემდეგ, რაც ადამიანები ერთმანეთთან ურთიერთობის საფუძველზე იწყებენ ერთმანეთის გაცნობას და გავლენას ახდენენ ერთმანეთის შეხედულებებსა და გაგება-აღქმაზე. როცა მოზარდები იწყებენ საკუთარი სოციალური წრის გაფართოებასა და ინფორმაციის წყაროების გამდიდრებას, როგორც ვირტუალურ, ასევე რეალურ სივრცეში გაცნობილ ადამიანებთან მეგობრული ურთიერთობების დამყარებითა

და სოციალური მედია ინსტრუმენტებისა და პლატფორმების გამოყენებით, ისინი იფართოვებენ პერსპექტივებს, რაც მათი ეთიკისა და ემპათიის უნარის ჩამოყალიბებაზე ახდენს ზეგავლენას. ეთიკა უკავშირდება ურთიერთობებსა და ზრუნვას საკუთარი თავისა და გარშემომყოფების კეთილდღეობაზე; იმის გაცნობიერებას, თუ რა არის მისაღები და მიუღებელი იმ სოციალურ ჩარჩოებში, რომელთა ნაწილსაც ჩვენ წარმოვადგენთ. ის გულისხმობს ინფორმირებულობასა და ერთგულებას იმის მიმართ, თუ ვინ ვართ და რას ვემსახურებით. ეთიკა დინამიკური ცნებაა და წარმოდგენილია ევროპის საბჭოს მიერ შემუშავებული დემოკრატიული მოქალაქეობის კომპეტენციათა ჩარჩოს (ევროპის საბჭო, 2018) მთელ რიგ ჯგუფებში, როგორც უწყვეტი კომპეტენცია, რომლის განვითარებაზე გავლენას ახდენს გამოცდილება, როთულ კითხვებზე პასუხის ძიება, პერსპექტივების გაფართოვება და სხვ.

3.2.2. ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა

ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა ციფრული სამყაროს შესახებ ინფორმირებულობას უკავშირდება. ონლაინ ტექნოლოგიების არამიზანმიმართული და ზღვარგადასული გამოყენება ზრდის როგორც ფიზიკური, ისე ფსიქიკური დაავადების რისკებს. ჯანმრთელობისა და კეთილდღეობის სფერო ფართო სპექტრის საკითხებსა და გამოწვევებს მოიცავს, დაწყებული ტექნოლოგიების მიზნობრივი გამოყენებიდან და არასანდო, დამახინჯებული ინფორმაციის ზეგავლენიდან, დამთავრებული იმით, თუ როგორ ზემოქმედებს და ცვლის ტექნოლოგიები ადამიანთა ყოველდღიურ ურთიერთობებს. ახალი საგანმანათლებლო მიდგომები ითვალისწინებს მოზარდებისა და ახალგაზრდებისთვის ისეთი შესაძლებლობების შექმნას, რომელიც მათ მოსმენისა და კვლევის უნარის, სოციალური პრინციპებისა და სისტემური მიდგომების გაცნობიერებაში, ემპათიის გრძნობის, მრავალფეროვნების დაფასებასა და მრავალი სხვა უნარის განვითარებაში დაეხმარება. დღევანდელ საზოგადოებებში ხშირად გაიგონებთ ფრაზას — “Mens sana in corpore sano” — „ჯანსაღ სხეულში ჯანსაღი სულია“⁴, რომელიც ახალ მნიშვნელობას იძენს, რადგან თანდათანობით ვაცნობიერებთ, თუ რამდენად მნიშვნელოვანია ბალანსის დაცვა ტექნოლოგიებზე მიჯაჭვულ ვირტუალურ ცხოვრებასა და საზოგადოებაში რეალურ ცხოვრებას შორის. ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა მთელი ცხოვრების განმავლობაში ადამიანის პიროვნული ზრდისა

⁴ ეკუთვნის სოკრატეს ეპოქამდე მოღვაწე ბერძენ ფილოსოფოსს, თალესს.

და განვითარების უმთავრესი ფაქტორებია. მათ გარეშე ადამიანი ვერ შეძლებს თვითრეალიზაციას — შესაძლებლობას, გააცნობიეროს და გამოიყენოს თავისი, როგორც აქტიური ციფრული ან სხვა ტიპის მოქალაქის, სრული პოტენციალი. ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა დამოკიდებულია და განაპირობებს ადამიანის ისეთ შესაძლებლობებს, როგორიცაა მოსმენა, დაკვირვება, თანაგრძნობა, თანამშრომლობა და სხვ. 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 მსოფლმხედველობისა და პრაქტიკისადმი შემწყნარებლური დამოკიდებულებისათვის მზაობას, რაც დემოკრატიისა და სამართლიანობის ქვაკუთხედს ქმნის. მოქალაქეები, რომელთა მსოფლმხედველობაც ნეგატიური ან შეზღუდულია, რაც მათი კეთილდღეობის დეფიციტით არის გამოწვეული, ნაკლებად შეძლებენ აქტიური წვლილის შეტანას საზოგადოებაში.

მაშასადამე, ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა ის ელემენტია, რომელიც ფართო სპექტრის საკითხებსა და გამოწვევებს მოიცავს, დაწყებული ტექნოლოგიების სათანადო და მიზნობრივი გამოყენებიდან და არასანდო და დამახინჯებული ინფორმაციის ზეგავლენის არიდებით, დამთავრებული ოჯახის წევრებსა და, ზოგადად მოქალაქეების ყოველდღიურ ურთიერთობაზე ტექნოლოგიების ზემოქმედებით. სიცხადის მიზნით, ამსფეროს ძირითადი ასპექტები იყოფა სამ სხვადასხვა განზომილებად და სწავლობს თუ როგორ ზემოქმედებს ციფრული ტექნოლოგია მოქალაქეთა ისეთ შესაძლებლობებზე, როგორიცაა პოზიტიური და პასუხისმგებლიანი მონაწილეობა, სწავლა და შემოქმედება.

ემოციების გამომხატავი სიმბოლოები ე.წ. „ღიმილაკები“, მაგალითად, მცირე შესაძლებლობებს გვთავაზობს კომუნიკაციის მნიშვნელობის აღქმის ან შეგრძნების თვალსაზრისით, რაც ძალიან მნიშვნელოვანია ციფრული მოქალაქეობის ისეთი კომპეტენციების გასავითარებლად, როგორიცაა ხმის ტემბრის მოსმენა, დაკვირვების უნარები და ემპათია. დღევანდელ სამყაროში, სადაც ყურადღება არ მახვილდება დეტალებსა და ნიუანსებზე, ხუმრობა ან არასწორად გაგებული გზავნილი ძალიან ადვილად შეიძლება გადაიზარდოს კონფლიქტში, ძალადობასა და ბულინგში. ამასთან, როდესაც მოზარდებს არ ეძლევათ სიტუაციის დეტალურად შესწავლის და უმცირესი ნიუანსების ამოცნობის საშუალება, ბევრად რთულია საკუთარი ქმედებების შედეგებთან დაკავშირებით რაიმე პროგნოზის გაკეთება.

ამ რეალობაში მნიშვნელოვანია ანალიტიკური და კრიტიკული აზროვნების განვითარება.

უპირავე ხმოვანი გზავნილითა თუ გამოსახულებით უპრეცედენტოდ მდიდარ დღევანდელ სამყაროში მოზარდები კეთილდღეობის თვალსაზრისით კონკრეტული გამოწვევების წინაშე დგანან. განსაკუთრებით, აღსანიშნავია ინფორმაციის დამუშავების უნარი. მონაცემები, რომლებზეც მათ ხელი მიუწვდებათ, ხშირად არასანდო წყაროებს ემყარება. გარდა ამისა, ინტერნეტის მომხმარებლები მუდმივად კონტროლდებიან საძიებო სისტემების მიერ, რომლებიც სპეციალური ფილტრების საშუალებით არჩევენ მათთვის მისაწოდებელ ინფორმაციას. აღნიშნულიდან გამომდინარე, ახალგაზრდებს ხშირად არ ეძლევათ საშუალება გაეცნონ კონკრეტული საკითხის შესახებ არსებულ სხვადასხვა ხედვებს, რამაც შეიძლება გამოიწვიოს მათში უკიდურესი (ხშირად ექსტრემისტული) შეხედულებების ჩამოყალიბება და ერთგულება. ეს კი, თავის მხრივ, სიძულვილის ენის, რადიკალიზაციისა და ინფორმაციის ნაკლებობით გამოწვეული რადიკალური პოზიციების მიმდევართა ზრდას იწვევს.

გასული რამდენიმე წლის განმავლობაში, ევროპის საზოგადოებამ, როგორც ჩანს, გააცნობიერა რომ ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა ციფრული მოქალაქეობის არსებით კომპონენტებს წარმოადგენს, და ცდილობს განათლების სისტემაში შესაბამისი ცვლილებების შეტანას. ამისათვის საჭიროა მოსწავლეების არა მხოლოდ აკადემიურ მოსწრებასთან დაკავშირებული, არამედ ასევე მათი სოციალური, ფიზიკური, შემეცნებითი და ფსიქოლოგიური ასპექტების გათვალისწინება. ამ მიმართულებით მნიშვნელოვანია როგორც ინდივიდუალურ პირზე, ისე ჯგუფზე ორიენტირება.

3.2.3. ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა და კომუნიკაცია

ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა და კომუნიკაცია, გულისხმობს პიროვნული და ინტერპერსონალური თვისებების განვითარებას, რაც ხელს უწყობს ონლაინ უფლებების შენარჩუნებას. ახალი ტექნოლოგიების, სოციალური მედიის პლატფორმებისა და ინტერნეტის სწრაფი განვითარების კვალდაკვალ იცვლება და ვითარდება ადამიანების მიერ საკუთარი თავის წარდგენისა და სხვებთან კომუნიკაციის დამყარების ფორმები. რეალურ სივრცეში პირისპირ ურთიერთობები მცირდება და მას თანდათან ანაცვლებს ონლაინკომუნიკაცია. ყველა მოქალაქემ უნდა იცოდეს, თუ როგორ უნდა დაიცვას ინტერნეტში საკუთარი იდენტობა, პერსონალური მონაცემები და, საჭიროების შემთხვევაში,

შეინარჩუნოს კონფიდენციალურობა. ამის საშუალებას მას კრიტიკული აზროვნებისა და კვლევა—ძიების უნარი აძლევს.

ინტერნეტ სივრცეში თავის წარმოჩენა შესაძლებელია პირდაპირ ან არაპირდაპირ/ირიბად. მომხმარებელს შეუძლია თავად შექმნას ანგარიში, განაახლოს საკუთარი მონაცემები, ფოტოები და ინფორმაცია. გარდა ამისა, სხვას შეუძლია თქვენი წარდგენა ფოტოზე თქვენი მონიშვნით, თქვენი პერსონალური ინფორმაციის, თქვენი მონაცემების ატვირთვით, ან თქვენ შესახებ სხვა ინფორმაციის განთავსებით. ბევრი ონლაინ პლატფორმა დაუყოვნებლივ გატყობინებთ, თუკი ვინმე ცდილობს თქვენს მონიშვნას ფოტოზე ან გზავნილზე და გაძლევთ საშუალებას, დართოთ ან არ დართოთ ნება. ციფრული მოქალაქისთვის მნიშვნელოვანია კომუნიკაცია და ინტერნეტ სივრცეში თავის წარმოჩენა ონლაინ რეპუტაციის შექმნისა და შენარჩუნებისათვის, პოზიტიური ონლაინურთიერთობების დამყარებისა და შენარჩუნებისათვის. ასევე მნიშვნელოვანია იმის გაცნობიერება, თუ როგორ არის შესაძლებელი საკუთარი ციფრული იდენტობისა და ციფრული ნაკვალევის მართვა. არსებობს მოსაზრება, რომ ონლაინ კომუნიკაცია კი არ ანაცვლებს ტელეფონითა და პირისპირ წარმოებულ კომუნიკაციას, არამედ ამდიდრებს და უფრო მრავალფეროვანს ხდის კომუნიკაციის ტრადიციულ საშუალებებსა და მეთოდებს (Council of Europe, 2020).

ყველა მოქალაქემ უნდა იცოდეს, თუ როგორ უნდა დაიცვას ინტერნეტში საკუთარი იდენტობა, დაიცვას საკუთარი პერსონალური მონაცემები და შეინარჩუნოს პირადი სივრცე იქ, სადაც აუცილებელია. კრიტიკული აზროვნების გამოყენებითა და მარტივი კვლევის წარმოებით, ციფრულ მოქალაქეებს უნდა შეეძლოთ შეცვალონ კონფიდენციალურობის პარამეტრები უმეტეს პლატფორმებსა და აპლიკაციებში, ინტერნეტსივრცეში პოზიტიური იდენტობის შესანარჩუნებლად.

3.2.4. კიბერბულინგი

განხილული მიმართულების ფარგლებში განსაკუთრებით უნდა აღინიშნოს კიბერბულინგის საფრთხეები. 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 და უკონტროლო

ფორმაა. ის ხშირად ერთი შეხედვით უწყინარ და გაუაზრებელ ქმედებას მოიცავს. კიბერბულინგის ზოგადი სტატისტიკა ასე გამოიყურება: მოზარდთა 40%-ზე მეტი ერთხელ მაინც გამხდარა კიბერბულინგის მსხვერპლი; მოზარდთა 70%-ზე მეტი შესწრება კიბერბულინგის ფაქტებს; მოზარდთა 81%-ი ფიქრობს, რომ კიბერბულინგისაგან თავდაღწევა უფრო ადვილია, ვიდრე პირისპირ ბულინგისაგან; კიბერბულინგის მსხვერპლთა თვითმკვლელობის ალბათობა უფრო მაღალია, ვიდრე პირისპირ ბულინგის შემთხვევაში; კიბერბულინგის მსხვერპლთა დაახლოებით 80%-ი გოგონაა; მოზარდთა 75%-ი აღიარებს, რომ ერთხელ მაინც გაუქილიკებია თანატოლი სოციალური ქსელის მეშვეობით (გაეროს ბავშვთა ფონდი, 2017).

კიბერბულინგში მონაწილეობენ შემდეგი მხარეები: კიბერბულინგის მსხვერპლი, ბული და შემსწრე/მოწმე. კიბერბულინგის მსხვერპლი არის პირი ან პირთა ჯგუფი, რომელსაც ამცირებენ, აშანტაჟებენ ან აშინებენ ძალადობრივი, დამამცირებელი, პირადი ხასიათის ციფრული შეტყობინებების, კომენტარების, შეტყობინებების, ვიდეოების, ფოტოების გავრცელებით სოციალურ ქსელში ან ნებისმიერი ელექტრონული არხის მეშვეობით. ბული (არასწორად დამკვიდრებული ტერმინი „ბულერი“) — პირი, რომელიც სხვა პირის/პირთა მიმართ მიზანმიმართულ კიბერბულინგს ახორციელებს. შემსწრე/მოწმე (ინგლ. bystander) — პირი, რომელიც ესწრება კიბერბულინგის ფაქტს ან ფაქტების სერიას და უმოქმედოა.

კიბერბულინგის გენდერული მახასიათებლები შემდეგნაირად გამოიყურება: ბიჭები: ქილიკი, მუქარა, დაშინება, შანტაჟი, გამოძალვა. გოგონები: პირადი ინფრომაციის გაზიარება, გაჭორვა, დაბრალება.

კიბერბულინგის სარბიელს წარმოადგენს: სოციალური ქსელები, სმს შეტყობინებები, ელექტრონული ფოსტა, ონლაინთამაშები, ფორუმები.

კიბერბულინგის ფორმებია:

1. სიძულვილის ენის შემცველი/დამცინავი კონტენტის გავრცელება — სიძულვილის, დაცინვის, დამცირების, მუქარის შემცველი მესიჯი, პოსტი, რომელიც შეეხება ადამიანის სოციალურ მდგომარეობას, რასას, რელიგიას, ეთნიკურ წარმომავლობას, კულტურულ თავისებურებებს, პოლიტიკურ შეხედულებებს, ადამიანის პირად თვისებებს, გარეგნობას, ჩაცმულობას და სხვა;

2. სექსტინგი — სექსუალური ხასიათის მეტსახელის, კომენტარის, პოსტის ან ინტიმური ხასიათის ფოტოს გავრცელება, რომელიც მიზნად ისახავს დაცინვას, უხერხულ მდგომარეობაში ჩაგდებას, შერცხვენას ან სექსუალური ძალადობის

შემცველ მუქარასა და მოწოდებას;

3. მუქარა — ფიზიკური ზიანის ან განადგურების მუქარა;

4. დოქსინგი (ინგლ. doxing) — პერსონალური მონაცემების (მისამართი, პირადი ნომერი, პასპორტის ნომერი, საბანკო მონაცემები, ტელეფონის ნომერი, სოციალური მედიის გვერდის და სხვ.) გასაჯაროება სხვა ადამიანების მხრიდან კიბერბულნგის მიზნით;

5. თვითმკვლელობის წაქეზება — თვითმკვლელობისკენ წაქეზება ან ბრძანების მიცემა;

6. არაეთიკური შინაარსის გზავნილის 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. კიბერადევნება — არასასურველი განმეორებითი კომუნიკაციის დამყარების მოთხოვნა, ზეწოლა. კიბერადევნება შეიძლება ფიზიკურ ადევნებასა და სექსუალურ შევიწროებაში გადაიზარდოს;

8. გარიყვა — ონლაინსივცეში უგულებელყოფა; 9. სხვისი შეტყობინებების წაკითხვა და გავრცელება;

10. იდენტობის მითვისება (ინგლ. Fraping) ვინმეს სოციალური მედიის ანგარიშის გატეხვის/მითვისების გზით;

11. იდენტობის მითვისება ვინმეს (ინგლ. Catfishing) სოციალური მედიის ანგარიშის მსგავსი პროფილის შექმნის გზით;

12. ტროლინგი — მიზანმიმართული ქილიკი ან კონფლიქტის გამოწვევა, პროვოკაციული შეტყობინებების გავცელება;

13. კიბერსტოლკინგი (ინგლ. 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 საზოგადოებაში გაბატონებულ შეხედულებებს.

კიბერბულნგს შესაძლოა მოჰყვეს შემდეგი არასახარბიელო შედეგები: ფსიქოემოციური — სტრესი, ნევროზი, დეპრესია, ჩაკეტილობა, საზოგადოებისაგან იზოლირება და სხვა; ფიზიკური — ბულემია, თვითდაზიანება, სუიციდური აზრები, სუიციდი.

3.3. უფლებები ონლაინსივრცეში

დღეს, მხოლოდ ევროპის მასშტაბით, 250 მილიონზე მეტი ადამიანი იყენებს ინტერნეტს ყოველდღიურად (Eurostat, 2022). 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 და იმის გაცნობიერებას, თუ როგორ შეიძლება დაირღვეს მათი უფლებები ონლაინსივრცეში. მონაცემები იქცა რეალიზებად საქონლად და საჭირო გახდა პერსონალური მონაცემებისა და ონლაინ იდენტობის დაცვა მთელი რიგი ისეთი რისკებისგან, როგორებიცაა: ინფორმაციის უნებართვო გამჟღავნება, იდენტობის ხელყოფა ან ინტერნეტის ბოროტად გამოყენება და ა.შ.

3.3.1. აქტიური მონაწილეობა

აქტიური მონაწილეობა გულისხმობს ისეთ კომპეტენციებს, რომლებიც მოქალაქეებს იმ გარემოში თვითშეცნობაში ეხმარება, სადაც ცხოვრობენ და საქმიანობენ. თვითშეცნობა გონივრული გადაწყვეტილებების მიღებისა და დემოკრატიულ კულტურაში აქტიური და პოზიტიური მონაწილეობის აუცილებელი პირობაა.

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. ეს მაშინ, როცა მომხმარებლები სარგებლობენ უფლებით, თავისუფლად გამოხატონ საკუთარი მოსაზრებები და ხედვები, თუ მათ მიერ მოსაზრებებისა და ხედვების გამოხატვა არ ლახავს სხვა ადამიანების უფლებებსა და თავისუფლებას.

როგორც რეალურ, ასევე ონლაინსივრცეში აქტიურობით საზოგადოებაში მიმდინარე პროცესებში მონაწილეობა სრულფასოვანი და რეალიზებული ცხოვრების არსებითი კომპონენტია. ყველა საზოგადოებას სჭირდება ადამიანების ჩართულობა, ამიტომ ონლაინსივრცეში ჩართულობა და აქტიური მონაწილეობა ონლაინ საზოგადოების ფარგლებში მრავალმხრივი სარგებლის უზრუნველყოფის ერთ-ერთი გზაა. აქტიური მონაწილეობა ელექტრონული დემოკრატიის განვითარების ხელშემწყობ ფაქტორსაც წარმოადგენს, სადაც

ელექტრონული კომუნიკაციის საშუალებით შესაძლებელია დემოკრატიული პროცესების გაღრმავება.

აქტიური მონაწილეობა პიროვნული განვითარების შესაძლებლობებსაც გვთავაზობს, რადგან მომხმარებლებს შეუძლიათ გაიარონ ონლაინ კურსები, მონაწილეობა მიიღონ ჯგუფურ სწავლებაში და ისარგებლონ სოციალური მედიის ვებგვერდებზე არსებული სპეციალური სივრცეებით, სადაც მათ მიერ დასმულ ნებისმიერ კითხვაზე პასუხს მიიღებენ. ციფრულ ეპოქამდე ცოდნისმოყვარე ადამიანებს ფილოსოფიური საკითხების შესასწავლად ან დებატების გასამართად, უწყვედად ბიბლიოთეკებში სიარული ან თავგადასავლების საძიებლად წასვლა, ახლა მათ შეუძლიათ ონლაინსივრცეში ჩართვით მნიშვნელოვან დისკუსიებში მიიღონ მონაწილეობა.

სოციალური ქსელები ძირეულად ზემოქმედებს პოლიტიკურ პროცესებზეც. პროცესების გამჭვირვალობა და ანგარიშვალდებულება უკანა პლანზე ინაცვლებს, როდესაც აქტიურ მონაწილეობას სათავეში ტროლები ან უარყოფითი გეგავლების მქონე სხვა სუბიექტები უდგებიან.

ყველა ციფრულ მომხმარებელს აქვს როგორც უფლებები — უსაფრთხოება, წვდომა, გამოხატვის თავისუფლება და სხვ., ასევე გარკვეული პასუხისმგებლობები: ეთიკის ნორმების დაცვა, თანაზიარობა, თანაგრძნობა, უსაფრთხო ციფრული გარემოს ხელშეწყობა და სხვ.

პერსონალურ მონაცემთა დაცვა და უსაფრთხოება მოიცავს ორ განსხვავებულ კონცეფციას — როგორც საკუთარი, ასევე სხვათა ონლაინ ინფორმაციის კონფიდენციალურობის დაცვას. იგი მოიცავს ისეთ კომპეტენციებს, როგორებიცაა: ინფორმაციის მართვა და ინტერნეტის უსაფრთხოების საკითხები (მათ შორის, სანავიგაციო ფილტრები, პაროლები, ანტივირუსული პროგრამები და სხვა), სახიფათო ან უსიამოვნო სიტუაციების მართვა და თავიდან აცილება. სამომხმარებლო ცნობიერება დაკავშირებულია იმ ფაქტთან, რომ მსოფლიო ქსელი ფართო განზომილებაა, რომელიც მოიცავს სოციალურ მედიასა და სხვა ვირტუალურ სოციალურ სივრცეებს (Council of Europe, 2020).

3.3.2. უფლებები და პასუხისმგებლობები

ციფრული გარემო რთული გარემო გახდა, განსაკუთრებით მომხმარებლის უფლებებისა და პასუხისმგებლობის თვალსაზრისით. ციფრული მოქალაქეები უნდა იცნობდნენ და აცნობიერებდნენ საკუთარ ონლაინ უფლებებსა და პასუხისმგებლობებს, რათა არც თავად არ შელახონ სხვების უფლებები და

პასუხისმგებლობები და სხვა ადამიანის მხრიდან დარღვევის შემთხვევაში, შეძლონ სათანადო რეაგირება.

როგორც რეალურ სამოგადოებაში აქვთ მოქალაქეებს გარკვეული უფლებები და პასუხისმგებლობები, ასევე ციფრულ მოქალაქეებსაც ონლაინ სამოგადოებაში აქვთ გარკვეული უფლებები და პასუხისმგებლობები. ციფრულ მოქალაქეებს შეუძლიათ ისარგებლონ კონფიდენციალურობის, უსაფრთხოების, წვდომისა და ჩართვის უფლებებით, გამოხატვის თავისუფლებით და ა.შ. ამასთან, ამ უფლებებს თან ახლავს გარკვეული პასუხისმგებლობები, როგორიცაა ეთიკის ნორმების დაცვა და ემპათია და სხვა პასუხისმგებლობები, რომლებიც ემსახურება ყველასთვის უსაფრთხო და საიმედო ციფრული გარემოს უზრუნველყოფას.

შესაძლებელია, ინტერნეტი კონკრეტული იდეებისა და შეხედულებების დამკვიდრებისა და რეალიზების ხელშეწყობის მძლავრ ინსტრუმენტთან ერთად დესტრუქციული ინსტრუმენტიც იყოს, როდესაც მომხმარებლების უფლებები ილახება ან როდესაც მომხმარებლებს არ ეძლევათ საკუთარი უფლებებით სარგებლობის შესაძლებლობა. ინდივიდუალური მომხმარებლები, მთავრობები, წარმოება და სამოგადოებრივი ინსტიტუტები ვალდებული არიან შეინარჩუნონ ჯანსაღი ინტერნეტ სამოგადოება, როგორც ადგილობრივ, ასევე საერთაშორისო დონეზე.

სამართლიანი მონაწილეობის მექანიზმების შემუშავება, რომელიც უზრუნველყოფს მომხმარებლებს შორის უფლებამოსილებების ოპტიმალურად განაწილებას, მომავლის მთავარი გამოწვევა იქნება. ამ მიზნით შესაძლებელია გამოვიყენოთ უკვე არსებული და დამკვიდრებული კარგი პრაქტიკა, როგორიცაა ვიკიპედია და ბლოკჩეინ ტექნოლოგია, რაც კონტროლისა და ძალაუფლების დეცენტრალიზაციის საშუალებას იძლევა, და „რეალური“ ონლაინ დემოკრატიის დამკვიდრებას უწყობს ხელს.

ინტერნეტ მომხმარებელს უნდა ჰქონდეს ინფორმაცია იმის შესახებ, თუ რა უფლებებით სარგებლობს და რა პროცედურებია გათვალისწინებული მისი უფლებების დარღვევის შემთხვევაში. მომხმარებელს ინფორმაციის მიწოდება მაშინაც შეუძლია, როცა ონლაინსივრცეში სხვა მომხმარებლების უფლებები ირღვევა. ყველა ასაკის ინტერნეტ მომხმარებელს უნდა ჰქონდეს ინფორმაცია სამი ძირითადი ღონისძიების შესახებ, რომლებიც ტარდება უფლებების დარღვევის შემთხვევაში: პირის მიერ გამოქვეყნებული მასალის უგულებელყოფა, შეურაცხყოფელი კომენტარის ავტორის დაბლოკვა, ან პირის შესახებ ინფორმაციის დანიშნულებისამებრ მიწოდება.

ფუნდამენტური ციფრული უფლებები საზოგადოების ყველა წევრსა და მოქალაქეზე ვრცელდება. თუმცა, ყველას არ აქვს თანაბარი წვდომა ინფორმაციაზე. შესაბამისად, მათ, ვისაც ნაკლები წვდომა აქვთ ინფორმაციაზე, გამოხატვის თავისუფლებით სარგებლობის ნაკლები შესაძლებლობაც შეიძლება ჰქონდეთ. იმ მოქალაქეებს, რომლებიც სხვებზე არიან დამოკიდებული ინფორმაციის მიღების კუთხით, თავისთავად ეზღუდებათ წვდომა ინფორმაციაზე.

გოგონებს, ქალებს, ეთნიკურ თუ სხვა უმცირესობათა ჯგუფების წარმომადგენლებს შეიძლება ნაკლები წვდომა ჰქონდეთ ინტერნეტ ტექნოლოგიაზე და, შესაბამისად, შეიზღუდოს მათი უფლებები. ისეთი ორგანიზაციები, როგორიცაა საერთაშორისო სატელეკომუნიკაციო კავშირი,⁵ რომელიც გოგონების მიერ საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიებით სარგებლობისადმი მიძღვნილი საერთაშორისო დღის ორგანიზატორია, ცდილობს მსოფლიო მასშტაბით შექმნას გარემო, რომელიც წაახალისებს და საჭირო საშუალებებითა და უფლებებით უზრუნველყოფს გოგონებსა და ახალგაზრდა ქალებს, რომ მეტი ისწავლონ საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების შესახებ.

3.3.3 პერსონალურ მონაცემთა დაცვა და უსაფრთხოება

წინამდებარე ელემენტი მოიცავს პირადი სივრცის, იდენტობის მართვისა და კიბერუსაფრთხოების კონცეფციებს. თუ კონფიდენციალურობა ძირითადად ეხება როგორც საკუთარი, ასევე სხვების ინფორმაციის დაცვას, იდენტობის მართვა გულისხმობს ჩვენი ონლაინ პროფილის კონტროლს, უსაფრთხოება კი, უფრო მეტად უკავშირდება ადამიანის ინფორმირებულობას იმის შესახებ, თუ როგორ შეიძლება ონლაინ სივრცეში მოქმედებებმა და ქცევამ საფრთხე შეუქმნას როგორც ჩვენს პირადი სივრცეს, ასევე ჩვენს იდენტობას. პირადი სივრცისა და უსაფრთხოების სფერო მოიცავს ისეთ კომპეტენციებს, როგორიცაა ინტერნეტში გაზიარებული ინფორმაციის ეფექტურად მართვა და ინსტრუმენტების გამოყენება (სანავიგაციო ფილტრები, პაროლები, ანტივირუსული და ეკრანული პროგრამები) საშიში ან უსიამოვნო სიტუაციების თავიდან ასაცილებლად ან ანონიმურობის გარკვეულწილად შესანარჩუნებლად.

კონფიდენციალურობა, მონაცემთა დაცვა და უსაფრთხოება მჭიდრო

⁵ <https://www.itu.int/en/about/Pages/default.aspx>

კავშირშია უფლებებთან, თავისუფლებებსა და პასუხისმგებლობასთან და საჭიროა მათ შესახებ ინფორმაცია მოზარდებს მაშინ მივაწოდოთ, როდესაც ისინი პირველ ნაბიჯებს დგამენ ინტერნეტ სივრცეში. 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 და ციფრული იდენტობა და დაიცვან უსაფრთხოების ზომები, რაც მათ ციფრულ საქმიანობას უსაფრთხოს და მდგრადს ხდის, როგორც საკუთარი თავისთვის, ასევე სხვებისთვის. ინტერნეტ სივრცეში ყველას აქვს უფლება თავი უსაფრთხოდ და დაცულად იგრძნოს, მოითხოვოს მის მიერ გაზიარებული იდეებისადმი პატივისცემა და მის მიერ შექმნილი და გავრცელებული რესურსებისადმი სამართლიანი მოპყრობა. წვდომის უფლებას თან ახლავს მოლოდინები და პასუხისმგებლობები და სკოლა და ოჯახი მნიშვნელოვან როლს თამაშობს, რომ ახალგაზრდებმა შეძლონ ამ პასუხისმგებლობის საკუთარ თავზე აღება.

მნიშვნელოვანია, რომ მოზარდებმა ციფრული იდენტობის მართვის სწავლა დაიწყონ ციფრულ სივრცეში პირველი ნაბიჯების გადადგმისთანავე და გააცნობიერონ, თუ რა მარტივად არის შესაძლებელი საკუთარ თავზე იმაზე მეტი ინფორმაციის გაცემა, ვიდრე სურდათ ან გეგმავდნენ. მათ კრიტიკულად უნდა გაიაზრონ, თუ მონაცემების რომელი ასპექტები განეკუთვნება პერსონალურ მონაცემებს, რომელი მონაცემების გაზიარებაა შესაძლებელი უსაფრთხოდ; რამდენად მნიშვნელოვანია გარემოებების გათვალისწინება და რამდენად უსაფრთხოა პერსონალური მონაცემების გაზიარება, მაგალითად, ოჯახის წევრებთან, თანაკლასელებთან, სპორტული კლუბის წევრთან, ექიმთან და სხვ. მას შემდეგ, რაც მოზარდები დამოუკიდებლად იწყებენ ონლაინ მომსახურებებზე წვდომას, მათ უნდა განსაზღვრონ, საკუთარი იდენტობის დაცვის მიზნით, როდის არის უსაფრთხო და კანონიერი ფსევდონიმების ან სხვადასხვა ანგარიშის, პროფილის ან ელ.ფოსტის მისამართის გამოყენება. კიდევ ერთი მნიშვნელოვანი პირველი ნაბიჯი, რომელიც შეიძლება გასართობადაც კი მოეჩვენოთ მოზარდებს, არის პაროლების შექმნა, შეცვლა და მართვა. ყოველივე ზემოთ ჩამოთვლილი ემსახურება კომპეტენტურ ციფრულ მოქალაქედ ჩამოყალიბებას, ციფრული მოქალაქეობისათვის საჭირო ფუნდამენტური კომპეტენციების შეძენას და ემყარება ცოდნის, ღირებულებებისა და დამოკიდებულებების მთელ სპექტრს.

3.3.4 კიბერუსაფრთხოება, როგორც მზარდი საფრთხე

დღეს ყველა ჩვენგანის, როგორც ციფრული მოქალაქის საერთო პასუხისმგებლობას წარმოადგენს, უსაფრთხო ონლაინ გარემოს შენარჩუნების ხელშეწყობა და მასზე ზრუნვა. კიბერსივრცეში უნებართვოდ მოქმედება, ე.წ. ჰაკერობა მზარდ გამოწვევას წარმოადგენს; შედარებით ცოტა რამ კეთდება იმისთვის, რომ მოსწავლეებმა გააცნობიერონ ამ ანტისოციალური ქცევის სიმძიმე, რომელიც რეალურ სივრცეში მწვავე კრიტიკის საგანია.

სპამს, ფიშინგს, ვირუსებს, ვირუსულ პროგრამებსა და ბოტებს მნიშვნელოვანი ზიანი მოაქვს. ციფრულ მოქალაქეებს შეუძლიათ თავი დაიცვან ამ საფრთხეებისგან, თუ იციან სად და როგორ შეარჩიონ და როგორ გამოიყენონ დამცავი საშუალებები. ჩვენი ციფრული გარემოს სწორი აღქმა და მასზე ზრუნვა ისეთივე მნიშვნელოვანია, როგორც სახლისა და საცხოვრებელი გარემოს მოვლა, განსაკუთრებით მაშინ, როცა ინტერნეტი ყოველდღიური ცხოვრების განუყოფელი და მნიშვნელოვანი ნაწილი ხდება. მდგრადობა, როგორც ონლაინ სივრცეში, ისევე რეალურ სივრცეში, ემყარება ცოდნასა და კრიტიკულ გააზრებას, ადამიანის უფლებებისა და ღირსების დაფასებას, რადგან ერთი ადამიანის დაუდევრობის გამო შეიძლება მთელ ოჯახს, სკოლას ან მთელ ქსელს საფრთხე დაემუქროს. თუკი მცირეწლოვნებს ვასწავლით რისკების მართვას ოჯახში, დასახლებასა თუ ქალაქში, ასევე უნდა ვასწავლოთ ონლაინ სივრცეში უსაფრთხო გარემოს შექმნა, საკუთარი და გარშემომყოფთა კეთილდღეობისთვის.

პირადი სივრცე და უსაფრთხოება ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მნიშვნელოვანი ასპექტებია, რომელთა უზრუნველყოფაც ხელისუფლების წარმომადგენლების, საგანმანათლებლო დაწესებულებების, ოჯახებისა და თავად მოზარდების მოვალეობაში შედის. როცა პირადი სივრცის უზრუნველყოფა და უსაფრთხოების პოლიტიკის გატარება საზოგადოების ყველა აგენტის საზრუნავია და მასთან დაკავშირებულ ასპექტებს სასკოლო სასწავლო პროგრამაც ითვალისწინებს, მოზარდები კომპეტენტურ ციფრულ მოქალაქეებად ყალიბდებიან, მეტი შესაძლებლობა აქვთ ისარგებლონ საკუთარი უფლებებით და ციფრულ სივრცესა და ციფრულ ეპოქაში პასუხისმგებლობით იმოქმედონ. მუდმივად მზარდი ჩანაწერების, ე.წ. ბლოკჩეინის ტექნოლოგია შესაძლებელია შეტანილი იქნას განათლების დღის წესრიგში, რაც უზრუნველყოფს მრავალი ისეთი დილემისა და გამოწვევის შედარებით მარტივ გამოსავალს, რომლებიც უკავშირდება კონფიდენციალურობას, მონაცემთა დაცვას, ციფრული იდენტობის მართვასა და კიბერუსაფრთხოებას.

მოზარდები ადრეული ასაკიდან იწყებენ იმის გაცნობიერებას, თუ როგორ ფუნქციონირებს საზოგადოება, პირადი სივრცის, იდენტობის მართვისა და უსაფრთხოების მიმართულებით. პირადი სივრცე მჭიდრო კავშირშია ცხოვრების ადრეულ გამოცდილებასთან, როდესაც ვიწყებთ ოჯახის მიღმა არსებული სამყაროს აღქმას. ეს იდეალური შესაძლებლობაა გავეცნოთ ისეთ ცნებებს, როგორიცაა გაზიარება, ემპათია, სიფრთხილე და იმ ფაქტს, რომ არსებობს რაღაც, რაც ადამიანმა მხოლოდ თავისთვის უნდა დაიტოვოს. საკუთარი და გარშემო მყოფი ადამიანების პროფილის შესწავლა საშუალებას გვაძლევს გავეცნოთ მრავალფეროვნებისა და ინკლუზიის ცნებებს, განვივითაროთ მოსმენისა და დაკვირვების უნარები, კულტურული განსხვავებებისადმი ღიაობა; ამ პროცესში შესაბამისი პედაგოგიკური მიდგომების გამოყენება, მოზარდებს საკუთარი თვითმყოფადობის ჩამოყალიბებაში დაეხმარება. მაღალი კლასის მოსწავლეები სწრაფად ეცნობიან ორმაგ სტანდარტებს, რომელიც უკავშირდება პირადი სივრცეს როგორც ონლაინ, ასევე რეალურ ცხოვრებაში.

მშობლები და პედაგოგები აწვდიან მოზარდებს ინფორმაციას საგზაო უსაფრთხოების შესახებ და ამგვარად უზრუნველყოფენ მათ უსაფრთხოებას დამოუკიდებლობის ასაკამდე, თუმცა, ხშირად მცირეწლოვანი ბავშვებიც თავისუფლად დახეტიალობენ ონლაინ სივრცეში, რომელიც გაცილებით მასშტაბური და სახიფათოა, ვიდრე ნებისმიერ ქალაქი თუ ქუჩა. საკუთარი თავის დაცვა, პირადი სივრცე და უსაფრთხოება უნდა ისწავლებოდეს ასაკის შესაბამისი (მათ შორის, გასართობი ხასიათის) აქტივობებით, იმ მომენტიდან, როდესაც მოზარდები ინტერნეტთან მიერთებულ მოწყობილობასთან იწყებენ ურთიერთობას. ამის შემდეგ, თანმიმდევრული სწავლებით, მათ შეუძლიათ პასუხისმგებლობით იმოგზაურონ ონლაინ სივრცეში, სანამ ციფრულ სამყაროში დამოუკიდებლად შესაბამისად მზად არ იქნებიან.

უსაფრთხოება ასევე გულისხმობს სხვებზე ზრუნვას და აქტიური წვლილის შეტანას ციფრული გარემოს პოზიტიურ ცვლილებაში. მნიშვნელოვანია, რომ მოზარდები გაეცნონ უსაფრთხოების დადებით მხარეს — გარემოს, რომელიც საშუალებას გვაძლევს ვენდოთ და პატივი ვცეთ ერთმანეთს და აქტიურად ვიმოქმედოთ სხვების კეთილდღეობის უზრუნველსაყოფად.

3.3.5 ეთიკური საკითხები და რისკები

ანონიმურობა ხშირად ხდება ბევრი გამოწვევისა და რისკის საფუძველი, რომლებიც ინტერნეტით ურთიერთობისას წარმოიშობა და რომელიც მჭიდროდ უკავშირდება ანგარიშვალდებულებას. როდესაც ინტერნეტ მომხმარებელი მიიჩნევს, რომ მისი ქმედებების იდენტიფიცირება მის პიროვნებასთან შეუძლებელია, შესაძლებელია რადიკალურად განსხვავებულად (მათ შორის, მიუღებლად) მოიქცეს. ეთიკური ქცევა, ანონიმურად დარჩენის შემთხვევაში, უფრო მეტად არის ორიენტირებული სამართლიანობისა და კეთილსინდისიერების ფასეულობებზე, რაც, თავის მხრივ, ემყარება ადამიანის ღირსებისა და ადამიანის უფლებების პატივისცემას, მოქალაქეობრივ აზროვნებასა და საკუთარი თავისა და სხვების მიმართ პასუხისმგებლობითა და პატივისცემით მოპყრობას.

პირადი სივრცე მუდმივად განვითარებადი ცნებაა. რაც უფრო ღრმად და ფართოდ იჭრება ჩვენს ცხოვრებაში თანამედროვე ტექნოლოგიები, ე.წ. ნორმალიზაციის პროცესის საშუალებით, ჩვენთვის თანდათან მისაღები ხდება განსხვავებული (ხშირად დაბალი) სტანდარტები ან ღირებულებები. ბავშვის უფლებათა შესახებ გაეროს კონვენციის მე-16 მუხლში (გაერო, 1989) ხაზგასმით არის აღნიშნული, რომ ბავშვები სარგებლობენ პერსონალური ინფორმაციის დაცვის უფლებით. თანამედროვე საზოგადოების საფიქრალია, რომ არ მოხდეს ამ უფლების დარღვევა, ჩვენს ცხოვრებაში თანამედროვე ტექნოლოგიების ასეთი მასშტაბით შემოჭრისა და პირადი სივრცისა და ციფრული კულტურის შესახებ სწავლების დეფიციტის ფონზე.

3.3.6 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 ხდება პროდუქტებითა და მომსახურების საშუალებით მათი ექსპლუატაცია ან სხვა ადამიანების უფლებების შელახვა.

დღევანდელ საზოგადოებაში ინტერნეტი შეიძლება გამოვიყენოთ როგორც ინსტრუმენტი, რომელიც ციფრულ მოქალაქეებს ეხმარება გაერკვნენ საკუთარ არჩევანში, როგორც მომხმარებლები. ის ასევე

ეხმარება ციფრულ მოქალაქეებს მოითხოვონ საკუთარი უფლებების დაცვა. მომხმარებელთა განათლების მიმართულებით წარმოებული ზოგიერთი კამპანია წარმატებით იყენებს ამ მედიას ფართო საზოგადოებაზე წვდომისთვის. თანამედროვე პირობებში ინტერნეტს შეუძლია გლობალური მასშტაბითა და სწრაფი ტემპით უზრუნველყოს ცნობადობის ამაღლება.

ციფრული მოქალაქეები, რომლებსაც მომხმარებლისთვის საჭირო ცოდნა აქვთ, მოხმარების მდგრადი კონცეფციის გამოყენების უნარიც აქვთ, რომელიც ორიენტირებულია კეთილდღეობისა და უსაფრთხოების უზრუნველყოფაზე. ცნების — „მომხმარებელი-მოქალაქე“ — მნიშვნელობა იზრდება და ამის უგულებელყოფა შეუძლებელია, რადგან ადამიანები არჩევენ აკეთებენ ეთიკური, სოციალური, ეკონომიკური ან ეკოლოგიური შეხედულებების საფუძველზე. ნორვეგიის გამოყენებითი მეცნიერების უნივერსიტეტმა შეიმუშავა „სამომხმარებლო მოქალაქეობის სწავლების“ სახელმძღვანელო მითითებები (The Consumer Citizenship Network, 2005).

სამომხმარებლო მოქალაქეობის კონცეფციას საფუძველი ჩაეყარა კანადაში და იგი საკმაოდ სწრაფი ტემპით მკვიდრდება, როგორც რეალურ ასევე ონლაინ სივრცეში, გლობალიზაციასთან დაკავშირებული შესაძლებლობებისა და რისკების ზრდის ფონზე. მდგრადი მოხმარების შესახებ სწავლების ძირითადი შედეგების მისადაგება შესაძლებელია ევროპის საბჭოს მიერ შემუშავებული დემოკრატიული კულტურის კომპეტენციებთან: ღირებულებები, დამოკიდებულებები, ცოდნა და კრიტიკული გააზრება (ევროპის საბჭო, 2018).

- მომხმარებლებს უნდა ჰქონდეთ ინფორმაცია იმის შესახებ, რომ ონლაინვაჭრობა მოითხოვს უსაფრთხოების დამატებით ზომებს, არა მხოლოდ ფინანსური მონაცემების უსაფრთხოების, არამედ მომხმარებლის იდენტობისა და არჩევანის კონფიდენციალურობის უზრუნველსაყოფადაც.
- ყველა ტექნოლოგიური მოწყობილობა აღჭურვილი უნდა იყოს უსაფრთხოების უახლესი პარამეტრების შესაბამისად და მომხმარებლებმა უნდა გაითვალისწინონ, რომ სშირად, ვებგვერდის ან პლატფორმის განახლების შემდეგ, მათი პარამეტრები უბრუნდება საწყის მდგომარეობას, ე.ი. სტანდარტულ რეჟიმს.
- ონლაინ შესყიდვების წარმოებისას რეკომენდებულია ცალკე

საკრედიტო ბარათით სარგებლობა, რომელიც მხოლოდ ონლაინ შესყიდვების განსახორციელებლად იქნება განკუთვნილი და გაამარტივებს მის მონიტორინგს.

- მომხმარებელი საჭიროა დარწმუნდეს, რომ ველი, სადაც ონლაინ გადახდა ხორციელდება, დაშიფრულია.
- რეკომენდებულია პოპულარული და კარგი რეპუტაციის მქონე ვებგვერდების გამოყენება და საჭიროა მოვერიდოთ საეჭვო შეთავაზებებს, რომლებიც ზედმეტად მიმზიდველი ჩანს იმისთვის, რომ რეალურად არსებობდეს.
- შეძენამდე, საჭიროა გავეცნოთ მომხმარებელთა უფლებებს: იძლევა ვებგვერდი თანხის უკან დაბრუნების გარანტიას, გვთავაზობს კომპენსაციას, ან ზარალის რაიმე ფორმით ანაზღაურების მეთოდს?
- საჭიროა გავითვალისწინოთ, რომ არსებობს ონლაინ საქმიანობის მოდელები, რომლებიც მომხმარებელს შეთავაზებული კონტენტისა თუ მომსახურებისთვის არაპირდაპირი გზით აკისრებს გადასახადს, არ უბრუნველყოფს მომხმარებლის დაცვას და უგულებელყოფს მომხმარებელთა უფლებებს (რომელიც წარმოიშობა კონტენტის და/ან მომსახურების საფასურის გადახდის დროს). სხვა მაგალითები მოიცავს მომხმარებლის მონაცემების გაზიარებას, რეკლამის თავსმოხვევას, ან თუნდაც მომხმარებლის საძიებო სისტემის საშუალებით კრიპტოვალუტის მოპოვებას, იმ დროს, როდესაც მომხმარებელი ათვალისწინებს ვებგვერდს. არც ერთი ზემოთ ჩამოთვლილი ქცევა თავისთავად „დანაშაულებრივი“ არ არის, თუმცა, საჭიროა ზომიერების დაცვა, რეკლამებით გადატვირთვის თავიდან ასაცილებლად.
- ონლაინმეწარმეებმა უნდა შესთავაზონ მომხმარებლებს მათთვის მარტივად აღსაქმელ ენაზე ჩამოყალიბებული წესები და პირობები, აგრეთვე არჩევანის გაცემების შესაბამისი ფუნქციები.

თავი IV – ციფრული მოქალაქეობა სასკოლო კურიკულუმებში

წინამდებარე თავში დასაბუთებულია ციფრული მოქალაქეობის სწავლების მნიშვნელობა ზოგადსაგანმანათლებლო სკოლებში და გაანალიზებულია ამ მიმართულებით ცნობილი საერთაშორისო არასამთავრობო ორგანიზაცია Common Sense Education-ის⁶ მიდგომები ციფრული მოქალაქეობის სწავლებისადმი, კემბრიჯის ციფრული წიგნიერების სასწავლო პროგრამა და საქართველოს ეროვნული კურიკულუმი/მესამე თაობის ეროვნულ სასაწავლო გეგმა.

4.1. Common Sense Education-ის მიდგომა ციფრული მოქალაქეობის კურიკულუმისადმი

ბოლო ათწლეულის განმავლობაში ციფრული და სოციალური ტექნოლოგიები სულ უფრო ფართოდ ვრცელდება და დღეს უკვე შეუცვლელი იარაღია ჩვენს გლობალურ სამყაროში ნავიგაციისთვის. თანამედროვე სამყაროში სკოლა აღარ შემოიფარგლება მხოლოდ ფიზიკური გარემოთი, ოთხი კედლითა და ზარის დარეკვით. სოციალური ურთიერთობების წრე გაფართოვდა და პირისპირ კავშირებს სულ უფრო მეტად ანაცვლებს ვირტუალური ურთიერთობები. ინფორმაციის მოძიების ძირითადი წყარო ინტერნეტი ხდება.

Common Sense Education-ის დაკვეთით ჩატარებული კვლევები ადასტურებს, რომ მოზარდები მედია და ციფრული ტექნოლოგიებს ადრეული ასაკიდანვე მოიხმარენ. 8 წლისა და უმცროსი ასაკის ბავშვების თითქმის 98%—ს ოჯახში აქვს მობილური მოწყობილობა და ტელევიზია, ხოლო ბავშვების 42 %—ს — საკუთარი ტაბლეტი. 5-დან 8 წლამდე ბავშვები დღეში საშუალოდ სამ საათს ატარებენ ე.წ. ეკრანულ მედიასთან (ინგლ. screen media), აქედან დაახლოებით ერთ საათს უთმობენ მობილურ ტელეფონთან ურთიერთობას (Rideout, The Common Sense Census: Media Use By Kids Age Zero To Eight, 2017). 8-დან 12 წლამდე ბავშვები საშუალოდ ექვს საათს ატარებენ ონლაინ სივრცეში, ხოლო 13-დან 18 წლამდე ასაკის მოზარდების შემთხვევაში ეს დრო ცხრა საათამდე იზრდება (Rideout & Robb, 2018).

ანდერსონისა და იანგის კვლევის მიხედვით თინეიჯერების 45%—ი „თითქმის მუდმივად“ არის ონლაინრეჟიმში (Anderson & Jiang, 2018).

გამოკითხულ მოზარდთა დიდი ნაწილი ხარჯავს დროს ტელევიზორის

⁶ ქართ. „სალი აზრის ჩამოყალიბება“. ორგანიზაციის ვებმისამართი: <https://www.commonsense.org/education>

ყურებასა და მუსიკის მოსმენაში, ასევე ბევრი ხვდება ისეთ კატეგორიებში, როგორიცაა ვიდეოთამაშები, სოციალური ქსელი, გეიმერი, მკითხველი, ე.წ. მძიმე მაყურებელი (ინგლ. Heavy viewer) და მსუბუქი მომხმარებელი (ინგლ. light user). კვლევაში ინტერნეტის მომხმარებელთა საინტერესო მონაცემებია განხილული გენდერულ ჭრილში — ბიჭების უმრავლესობა უმეტეს დროს უთმობს ვიდეოთამაშებს, ხოლო გოგონების – სოციალურ მედიას (Lauricella, Wartella, & Rideout, 2015).

დღეს ახალგაზრდების ონლაინ იდენტობა უფრო მეტად ანონიმურობასთანაა დაკავშირებული, ვიდრე მათ ნამდვილ სახელებთან და რეალურ იდენტობასთან (Reich, Subrahmanyam, & Espinoza, 2012) (Zhao, Grasmuck, & Martin, 2008). ისინი სულ უფრო მეტად ქმნიან/ტოვებენ ციფრულ ნაკვალევს – წინასწარი დაგეგმვის გარეშე იღებენ სურათებს, ტვირთავენ ჯგუფურ ფოტოებს და ერთმანეთს ნიშნავენ პოსტებში. მათ მიერ აპლიკაციების გამოყენება მუდმივად ცვალებადი გამოწვევაა: მოზარდები პერიოდულად აღმოაჩენენ ახალ აპლიკაციებს და გადაინაცვლებენ ხოლმე მათში. ისინი იყენებენ აპის არსებულ ფუნქციებს ახლებურად (მაგ., გეოლოკაციის გამოყენებით სოციალური შეხვედრების რეალურ დროში დაკვირვება; სურათებში არარსებული მეგობრების მონიშვნა, რათა მათ მიიღონ შეტყობინება, აპების გამოყენება მრავალი ანგარიშის სამართავად, რათა შეძლონ აუდიტორიის გამიზნულად გაცოფა და სხვ.).

სწორია ახალგაზრდების მიერ ისეთი აპლიკაციების გამოყენება, რომელთა კონტენტი დროებითია (მაგ., სურათები ქრება რამდენიმე წამში) და ასევე საყურადღებოა ისეთი აპლიკაციებისადმი ინტერესი, რომლებიც მათ საშუალებას აძლევს მოიძიონ და გაცვალონ ანონიმური ურთიერთშეფასება/უკუკავშირი ისეთ ფაქტზე და მნიშვნელოვან კითხვებზე, როგორიცაა „მიმზიდველი ვარ?“, „მართლა მოვწონვარ ხალხს?“ და „მართლა მეგობრები ვართ?“

ახალგაზრდების ციფრულ ცხოვრებაში მნიშვნელოვან როლს თამაშობს ე.წ. ღია სამყარო (ინგლ. Wider world) – ამჟამინდელი მედიის კონტექსტი, ყალბი ახალი ამბები, პოლიტიკური პოლარიზაცია და აქტიურობა ისეთი გადაუდებელი საზოგადოებრივი საკითხების გარშემო, როგორიცაა იარაღის კონტროლი, იმიგრაცია, სექსუალური შევიწროება, სიძულვილის ენა და რასიზმი, რაც მოიცავს დინამიურ ციფრულ კომპონენტს (Kahne, Middaugh, & Allen, 2015).

ამ გამოწვევების მიუხედავად, მოზარდთა უმრავლესობას დადებითი მოსაზრებები აქვს სოციალური მედიის გავლენის შესახებ. თინეიჯერების აზრით,

სოციალურმა მედიამ მათზე უფრო დადებითად იმოქმედა, ვიდრე უარყოფითად. ისინი თავს ნაკლებად მარტოსულად გრძნობენ, ბედნიერები არიან და მეგობრებთანაც დაახლოვდნენ (Rideout & Robb, 2018).

იმ თინეიჯერებს, რომლებიც სოციალური მედიის უარყოფით მხარეებზე ამხივნილებენ ყურადღებას, მაგალითად მოჰყავთ ბულინგი და ჭორების გავრცელება, ადამიანებს შორის პირისპირ ურთიერთობების მოშლა, იმის განცდა, რომ სოციალური მედია რეალურ ცხოვრებას აშორებს და სოციალურ აპლიკაციებს გაუმართლებლად დიდ დროს უთმობენ (Anderson & Jiang, 2018).

ამ გამოწვევებით საგსე გარემოში ზრდასრულები (ოჯახის წევრები და პედაგოგები) გადამწყვეტ როლს თამაშობენ ახალგაზრდების ციფრულ სამყაროში დაკვალიანებაში. ეხმარებიან მათ ინტერნეტში ნავიგაციაში, ონლაინ კონფიდენციალურობის დაცვაში, გაზიარებისთვის შესაბამისი და შეუსაბამო ინფორმაციის გარჩევაში, ონლაინ კომუნიკაციის დამყარებაში, ონლაინ ინფორმაციისა და სიახლეების მოძებნასა და გაზიარებაში და, ზოგადად, თანამედროვე ურთიერთდაკავშირებულ ონლაინ სამყაროში მონაწილეობაში. ციფრულ სამყაროში ქცევის წესების სწავლება, რომლის მიზანი მოაზროვნე ციფრული მოქალაქის ჩამოყალიბებაა, ადრეული ასაკიდან უნდა დაიწყოს.

კვლევების საფუძველზე გამოკვეთილი გამოწვევების საპასუხოდ Common Sense Education-ის მიერ შემუშავდა ციფრული მოქალაქეობის კურიკულუმი.

4.1.1. Common Sense Education-ის ციფრული მოქალაქეობის კურიკულუმის შინაარსი და სტრუქტურა

2010 წელს Common Sense Education-მა ჰარვარდის უნივერსიტეტის განათლების სკოლის მკვლევრებთან თანამშრომლობით, პროექტ Zero—ს⁷ ფარგლებში, კვლევის შედეგებზე დაყრდნობით, შეიმუშავა ციფრული მოქალაქეობის პირველი კურიკულუმი, რომლის განახლებაზე და განვითარებაზე კვლევის ჯგუფმა 2017 წელს განაგრძო მუშაობა. ციფრული მოქალაქეობის განახლებული კურიკულუმი გვთავაზობს ახალ შინაარსს, რაც, კვლევის შედეგებზე დაყრდნობით, ექსპერტებმა იმ ეტაპისთვის მიიჩნიეს მნიშვნელოვნად და გადაუდებლად. განახლებული კურიკულუმი მიზნად ისახავს ციფრული მოქალაქეობის შესახებ არა მხოლოდ თეორიული ცოდნის მიწოდებას, არამედ ციფრულ სამყაროში ადაპტაციისთვის საჭირო უპროექტ Zero-ს მისია ისეთი ადამიანური პოტენციალის გაცემა და განვითარება, როგორიცაა სწავლა, აზროვნება, ეთიკა, ინტელექტი და შემოქმედება. ის სწავლობს ამგვარი პოტენციალის ბუნებას, კონტექსტსა და განვითარების პირობებს. ის შექმნა ჰარვარდის უნივერსიტეტის განათლების სკოლის ფილოსოფოსმა ნელსონ გუდმანმა (Nelson Goodman) 1967 წელს.

უნარებისა და განწყობა-დამოკიდებულებების განვითარებას ახალგაზრდებში. განახლებული კურიკულუმის შემუშავებელმა ჯგუფმა მიზნად დაისახა ციფრული მოქალაქეობის ისეთი კურიკულუმის განვითარება, რომელიც ახალგაზრდებში ისეთი უნარების განვითარებას შეუწყობდა ხელს, როგორიცაა კარგი პაროლის შექმნა, კონფიდენციალურობის პარამეტრების შეცვლა ან ონლაინ წყაროების სანდოობის შეფასება, თანმიმდევრული აზრის გამოხატვა, ფიშინგისა და კლიკბეიტ-ვებგვერდების იდენტიფიცირება, ასევე პოტენციური ციფრული დილემების, სახიფათო გადაწყვეტილების ამოცნობა და ეთიკურ პრინციპებზე დაფუძნებული პასუხის გაცემა. განახლებული კურიკულუმი უნდა დახმარებოდა მოსწავლეებს საკუთარი არასასურველი ონლაინ ქცევის შედეგებზე ფიქრში, ამ ქცევის შედეგების შერბილებაში და სხვ.

საბოლოო ჯამში, კურიკულუმის ავტორთა ჯგუფის მიზანი იყო, დახმარებოდნენ ახალგაზრდებს ონლაინ ცხოვრებაში გააზრებული, პასუხისმგებლიანი და ეთიკური გადაწყვეტილებების მიღებაში.

განახლებული სასწავლო გეგმის ქვაკუთხედი

Common Sense Education-ის ციფრული მოქალაქეობის კურიკულუმის საყრდენს ქმნის: **დისპოზიციური მიდგომა, პასუხისმგებლობის ჯაჭვის ჩარჩო და სამგვარი პერსპექტიული პედაგოგიკა**. ეს ერთიანი ქვაკუთხედი საკოლის ყველა საფეხურზე და ყველა თემამე სამუშაოდ.

განახლებული კურიკულუმი მიზნად ისახავდა ციფრული მოქალაქეობის ხუთი საკვანძო უნარის მხარდაჭერას მოსწავლეთა ცხოვრების ყველა სფეროში. ეს უნარები შეტანილია სასწავლო გეგმაში და ვითარდება საგაკვეთილო აქტივობების საშუალებით. თითოეული გაკვეთილი ხელს უწყობს ერთი ან რამდენიმე უნარის განვითარებას.⁸

⁸ <https://www.common sense.org/education/digital-citizenship>

ციფრული მოქალაქეობის ხუთი საკვანძო უნარი	
უნარები	ნაბიჯები, რომელთა გადამდგმაც შეგიძლიათ
შეჩერდი და დაფიქრდი	• ყურადღება მიაქციეთ საკუთარ ინტუიციას • განზე გადადეთ პირველი შთაბეჭდილება • გაითვალისწინეთ სიტუაციის სირთულე • ჩამოიყალიბეთ ჩვევები • ყურადღება მიაქციეთ „წითელ ალმებს“⁹ საკუთარ გრძნობებში
აღმოაჩინე პერსპექტივები	• იყავით ცნობისმოყვარე და გონებაგახსნილი • დაფიქრდით სხვების შეხედულებებზე • იზრუნეთ სხვის გრძნობებზე • აწონ-დაწონეთ როგორც თქვენი, ასევე სხვათა ღირებულებები და პრიორიტეტები • გაითვალისწინეთ მორალური, ეთიკური და სამოქალაქო პასუხისმგებლობები
მოიძიე ფაქტები და მტკიცებულებები	• შეისწავლეთ და გამოავლინეთ შესაბამისი ფაქტები • მოიძიეთ და შეაფასეთ ინფორმაცია მრავალი სანდო წყაროდან • აწონეთ მტკიცებულებები სხვადასხვა წყაროდან
განიხილე ვარიანტები და შესაძლო გავლენები	• წარმოიდგინეთ შესაძლო ქმედებები • დაფიქრდით, სხვადასხვა არჩევანი როგორ აისახება ღირებულებებსა და მიზნებზე • აიღეთ გაცნობიერებული პასუხისმგებლობა როგორც საკუთარ თავზე, ასევე სხვებზე • შეაფასეთ შესაძლო გავლენა
იმოქმედე	• ისეთი რამ გააკეთე, რაც თავს პოზიტიურად და პროდუქტულად გავრძნობინებს • შეცვალეთ ციფრული ჩვევები კეთილდღეობის უზრუნველსაყოფად • საჭიროების შემთხვევაში, ითხოვეთ დახმარება • იყავით სხვების მოკავშირე და დამხმარე

პასუხისმგებლობის ჯაჭვი

ადამიანის ციფრული ტექნოლოგიის ჩვევები და ქმედებები გავლენას ახდენს თვით მასზე, მის მეგობრებსა და ოჯახზე და, მთლიანობაში, საზოგადოებზე. „პასუხისმგებლობის ჯაჭვის“ ჩარჩო გვეხმარება განვიხილოთ პირადი კეთილდღეობა მორალური, ეთიკური და სამოქალაქო მასშტაბით. მისი რგოლები განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია ინტერნეტში ეთიკური არჩევანის გაკეთებისას (James, Weinstein, & Mendoza, 2021). Common Sense Education—ი

⁹ „წითელი ალმები“ — ეს ტერმინი გამოიყენება საბაზო და საშუალო სკოლის გაკვეთილის გეგმებში და ნიშნავს ციფრულ მედიაში ისეთ მოვლენას, რომელიც უსიამოვნებას, შფოთს, სევდას ან ბრძანს გავრძნობინებთ.

პასუხისმგებლობის რგოლებს კურიკულუმის შემუშავებისას ლინზებად იყენებს და ყურადღებას ამახვილებს ისეთ ასპექტებზე, როგორიცაა „პერსპექტივების შესწავლა” და „ვარიანტების და პოტენციური ზემოქმედების გათვალისწინება”.

პერსპექტიული პედაგოგიკა

ციფრული მოქალაქეობის განახლებული სასწავლო პროგრამა მოიცავს აზროვნების რუტინას/ჩვევებს, ავთენტურ საქმიანობასა და ციფრულ დილემებს, როგორც მნიშვნელოვან პედაგოგიურ ინსტრუმენტს ციფრული მოქალაქეობის უნარებისა და დამოკიდებულების ჩამოსაყალიბებლად. საბაზო და საშუალო საფეხურზე ამ ინსტრუმენტების გამოყენება წაახალისებს მოსწავლეებს განივითარონ ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციები.

აზროვნების წესი

აზროვნების წესები ადვილად დასამახსოვრებელი სტრუქტურებია, რომლებიც ჩვენს აზროვნებას აფართოვებს და დეტალებზე ყურადღების გამახვილების საშუალებას აძლევს (Ritchhart & Church, *The Power of Making Thinking Visible: Practices to Engage and Empower All Learners*, 2020); (Ritchhart & Perkins, 2008). განახლებული სასწავლო გეგმის ძირითადი მიზანი არის აზროვნების წესის ჩამოყალიბება, რაც მოსწავლეებს ციფრული მოქალაქეობის ხუთი წამყვანი უნარის განვითარებაში დაეხმარება. მოსწავლეებს ხშირად სჭირდებათ შეხსენება, რომ ციფრული ცხოვრებისას გამოიყენონ შემდეგი დევიზი „შეჩერდი, დაფიქრდი და იმოქმედე”. განახლებულ კურიკულუმზე აგებული გაკვეთილები მიმართულია მოსწავლეებში სწორედ ასეთი აზროვნებისა და დამოკიდებულების განვითარებაზე.

საბაზო და საშუალო საფეხურის რამდენიმე გაკვეთილი ისეა აგებული, რომ მოსწავლეებმა ყურადღება მიაქციონ საკუთარ ემოციებში „წითელ ალმებს“, გაანალიზონ სიტუაციები, სადაც თავს უსიამოვნოდ, შემფოთებულად, მოწყენილად ან გაბრაზებულად გრძნობენ. გამოიყენონ სააზროვნო რეჟიმი – „შეჩერდი, დაფიქრდი, იმოქმედე” და მის საფუძველზე მიიღონ ფრთხილი გადაწყვეტილება, გააკეთონ არჩევანი.

გთავაზობთ ერთ მაგალითს კურიკულუმიდან:¹⁰

აზროვნების წესის გამოყენების მაგალითი

მეშვიდე კლასის გავრცელებულ „ჩემი ცხოვრება სოციალურ მედიაში“, მოსწავლეები ანალიზებენ, სოციალური მედიის გამოყენებას რა დადებითი და უარყოფითი გავლენა შეიძლება ჰქონდეს მეგობრებთან, ოჯახის წევრებთან თუ საზოგადოებასთან ურთიერთობისას. გავრცელებული ეხმარება მოსწავლეებს გაცნობიერონ „წითელი ალმები“ საკუთარ გრძნობებში — ის მომენტები, როდესაც სოციალური მედია იწვევს ნეგატიურ გრძნობებსა და აზრებს. მოსწავლეებს სთავაზობენ გამოიყენონ აზროვნების წესი: „იგრძენი, განსაზღვრე, გაანალიზე, მიიღე გადაწყვეტილება და იმოქმედე“.

გრძნობა: ყური დაუგდეთ საკუთარ ემოციებს: თავს მოწყენილად გრძნობთ, შფოთავთ, ეჭვიანობთ, უხერხულობას გრძნობთ თუ სხვა ემოციას განიცდით?

განსაზღვრა: რამ გამოიწვია ეს განცდა? დაადგინეთ მიზეზი: თქვენი ან სხვისი ნათქვამის ან ნამოქმედარის შედეგია?

ანალიზი: იფიქრეთ შესაძლო რეაქციაზე: საპასუხო ქმედებების რა არჩევანი გაქვს? თითოეულ თქვენს ნაბიჯს რა საფარადლო სარგებელი და ზიანი ექნება თქვენთვის ან სხვისთვის?

გადაწყვეტილების მიღება: მზად ხარ მიიღო ისეთი გადაწყვეტილება, რომელიც სასარგებლო იქნება როგორც შენთვის, ასევე სხვებისთვის?

მოქმედება: ვის მოუტანს სარგებელს შენი მოქმედება? მხოლოდ შენ თუ სხვებსაც?

ეს კონკრეტული აზროვნების წესი მოითხოვს „დაფიქრებას“, „სხვადასხვა პერსპექტივის შესწავლას“, „ვარიანტებისა და შესაძლო ზემოქმედების განხილვას“ და „საპასუხო მოქმედებას“.

ავთენტური აქტივობები

სასწავლო პროგრამაში გამოყენებული კიდევ ერთი პედაგოგიური ინსტრუმენტია ავთენტური საქმიანობა, რომელიც მიზნად ისახავს მოსწავლეებში ციფრული მოქალაქეობის უნარებისა და განწყობების განვითარებას მათ ცხოვრებისეულ გამოცდილებაზე დაყრდნობით. კერძოდ, მასწავლებელი მოსწავლეებს სთავაზობს რეალურ ცხოვრებასთან დაკავშირებულ სიტუაციებს, ეხმარება „შეისწავლონ სხვადასხვა პერსპექტივები“, „გაითვალისწინონ ვარიანტები და შესაძლო გავლენა“.

¹⁰ <https://www.common sense.org/education>

ქვემოთ მოცემულ ცხრილში გთავაზობთ ავთენტური აქტივობის რამდენიმე მაგალითს:¹¹

ავთენტური აქტივობის მაგალითები	
სურათის ანალიზი	მოსწავლეები კრიტიკულად შეისწავლიან სურათებს, რომელის ონლაინ ან სოციალურ ქსელში არსებულის სიმულაციაა. ეს ეხმარება მოსწავლეებს მისდიონ ციფრული ცხოვრების დევიზს: „შეჩერდი, დაფიქრდი“.
პირადი გამოწვევები	მოსწავლეები აცალიბენ ინდივიდუალურ მიზნებსა და გამოწვევებს, რომლებიც ხელს უწყობს პოზიტიურ ცვლილებებს და რომლებიც რეალისტურია.
სცენარები	მოსწავლეები განიხილავენ პატარა მოთხრობებს, რომლის პერსონაჟებმოსწავლეებისთვის კარგად ნაცნობ სიტუაციებში არიან.
საწყისი შეთავაზებები	მოსწავლეები სწავლობენ ონლაინ ენას, რათა ერთმანეთს გაუზიარონ საკუთარი აზრები, დამოკიდებულებები, დაამყარონ ურთიერთობა, უპასუხონ ისეთ კითხვებსაც კი, რომლებიც მათში უსიამოვნებას/უხერხულობას იწვევს და სხვ.
სოკრატული სემინარები	ჯგუფური განხილვის ფორმატში მოსწავლეები მსჯელობენ ტექსტში მოცემულ იდეებზე. ვარჯიშობენ ერთმანეთის მოსამენასა და საერთო ენის გამონახვაში.
ვიდეოები	მოსწავლეები უყურებენ ვიდეოებს, სადაც მათი თანატოლები უზიარებენ საკუთარი ონლაინ ცხოვრების რეალურ/ავთენტურ სიტუაციებს. ასეთი ვიდეოები წახალისებს მათ იმსჯელონ სხვადასხვა საკითხზე.

ციფრული დრამა

ონლაინ ცხოვრებაში მოზარდები აწყდებიან სიტუაციებს, როდესაც მიღებული გადაწყვეტილება ერთმნიშვნელოვნად სწორი ან არასწორი არ არის. მათ უწევთ ამ დილემების გადაჭრა, რაც მდიდარ საგანმანათლებლო შესაძლებლობებს უქმნის, უვითარებს ციფრული ცხოვრებისთვის მნიშვნელოვან განწყობებს. „ციფრული დილემა“ საუკეთესო საშუალებაა ქსელურ/ონლაინ ცხოვრებაში წარმოქმნილი სიტუაციების განსახილველად.

¹¹ <https://www.commonsense.org/education>

4.1.2. Common Sense Education—ის სასწავლო გეგმის მიმოხილვა

როგორც ზემოთ აღინიშნა, Common Sense Education-ის განახლებულ სასწავლო გეგმაში საკითხები Project Zero-ს¹² ფარგლებში ჩატარებული კვლევის შედეგებზე დაყრდნობით შეიტანეს. ციფრული მოქალაქეობის სასწავლო პროგრამა საშუალებას აძლევს მოსწავლეებს იაზროვნონ კრიტიკულად, იმოქმედონ უსაფრთხოდ და პასუხისმგებლობით მიიღონ მონაწილეობა ციფრულ სამყაროში.

ციფრული მოქალაქეობის K-12¹³ სასწავლო პროგრამა მოიცავს კვლევაზე დაფუძნებულ გაკვეთილებს, რომლებიც შეიქმნა ჰარვარდის უმაღლესი განათლების სკოლაში ჰოვარდ გარდნერის მიერ Good Play¹⁴ პროექტის ფარგლებში და მისი მიზანია:

- მიაწოდოს მოსწავლეებს სანდო, კვლევაზე დაფუძნებული ინფორმაცია ციფრული მედიისა და მათი გავლენის შესახებ;
- შესთავაზოს ყოვლისმომცველი, დაბალანსებული მიდგომა უსაფრთხოების პრობლემების გადასაჭრელად, ეთიკისა და ქცევის საკითხების, ციფრული წიგნიერების უნარების შესახებ;
- ხელი შეუწყოს ყველა ასაკის მოსწავლეებში კრიტიკული აზროვნების, გადაწყვეტილების მიღების, ეთიკური ღირებულებების განვითარებას მოსწავლეზე ორიენტირებული, მედიით გამდიდრებული საგაკვეთილო მასალებისა და აქტივობების გამოყენებით;
- გაავრცელოს ცოდნა ციფრული მოქალაქეობის შესახებ მოსწავლეთა მშობლებში და ფართო საზოგადოებაში;
- დაიცვას შესაბამისობა სახელმწიფო სტანდარტებთან, განათლების

¹² Project Zero ჰარვარდის უმაღლესი განათლების სკოლაში 1967 წელს დაარსებული კვლევითი ცენტრი, რომელიც იკვლევს განათლების ისეთ საკითხებს, როგორიცაა ღრმა აზროვნება, გაცემა, ინტელექტი, შემოქმედებითობა და ეთიკა. თავისი მრავალფეროვანი პროექტების საშუალებით — „გავხადოთ სწავლება ხილული“, „სწავლების კულტურა“, „სწავლება გაგებისთვის“ და სხვ., Project Zero უზიარებს განათლების საუკეთესო გამოცდილებას აკადემიურ და ფართო საზოგადოებას.

¹³ K-12 აბრევიატურა შეერთებულ შტატებში, კანადასა და ზოგიერთ სხვა ქვეყანაში გამოიყენება საჯარო სკოლების საფეხურების აღსანიშნავად K (kindergarten) — საბავშვო ბაღი და 1-ლი კლასიდან მე-12 კლასის ჩათვლით.

¹⁴ პროექტი Good Play — საგანმანათლებლო და კვლევითი ინიციატივა, რომელიც შეისწავლის ახალგაზრდების ციფრული ცხოვრების ეთიკურ ასპექტებს. თავდაპირველი კვლევა მოიცავდა მოზარდებთან, ახალგაზრდებთან, მშობლებთან და მასწავლებლებთან თვისებრივ ინტერვიუს ონლაინდენტიფიკაციის, კონფიდენციალობის, საკუთრებისა და ენის საკითხებზე. მასთან დაკავშირებული მეორე პროექტის — „აზროვნებისა და ციფრული მედიის განვითარება“ — ხელმძღვანელები ჰოვარდ გარდნერი და ქეითი დევისი (ვაშინგტონის უნივერსიტეტი) მიზანი იყო იმის შესწავლა, თუ როგორ ახერხებს ახალგაზრდობა იდენტობის, ურთიერთობების და წარმოსახვის გამოყენებას ციფრული ტექნოლოგიების ეპოქაში. ამ ორ პროექტს შედეგად მრავალი სტატია და რამდენიმე წიგნი მოჰყვა.

ეროვნული ტექნოლოგიის სტანდარტთან (ISTE)¹⁵ Netsafe—თან¹⁶ და ამერიკის სკოლის ბიბლიოთეკართა ასოციაციის (AASL)¹⁷ სტანდარტთან. კურიკულუმით დასახული მიზნების მისაღწევად მასწავლებლები უზრუნველყოფილნი არიან პროფესიული განვითარების მდიდარი და მრავალფეროვანი რესურსებით, როგორცაა სახელმძღვანელოები, ვიდეოები, ვებინარები და სხვ. Common Sense Education-ის K-12 სრულ სასწავლო გეგმაში მოცემულია 80 გაკვეთილი ყველა დამხმარე მასალით, როგორც მოსწავლეებისთვის, ასევე მასწავლებლებისა და მოსწავლეთა ოჯახებისთვის. კურიკულუმი დაინტერესებულ პირებს მოსწავლეებში ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციების განვითარების თანმიმდევრულ გეგმას სთავაზობს.

საგულისხმოა, რომ Common Sense Education-ის ციფრული მოქალაქეობის სასწავლო პროგრამა ეყრდნობა სპირალური კურიკულუმის პრინციპს და კროსკურიკულარულ/გამჭოლ მიდგომას. თითოეული თემა განიხილება სხვადასხვა სირთულთა და სიღრმით სწავლების ყველა საფეხურზე შესაბამისი საფეხურის მოსწავლეთა ასაკობრივი თავისებურებების გათვალისწინებით. მაგალითისთვის გთავაზობთ თემას „მედიებალანსი და კეთილდღეობა“. ამ თემის ფარგლებში მოსწავლეებმა პასუხი უნდა გასცენ შემდეგ კითხვებს:

როგორ უნდა გავატარო ეკრანთან დრო შინაარსიანად?

ამისთვის:

- მოსწავლეები შეისწავლიან მათი ციფრული ცხოვრების, კერძოდ, ეკრანთან გატარებული დროის გავლენას მათ ჯანმრთელობაზე, კეთილდღეობასა და სხვებთან ურთიერთობაზე. სწავლობენ ყოველდღიურ ცხოვრებაში მედიის დაბალანსების სტრატეგიებს.
- ავთენტური სავარჯიშოები ფოკუსირებულია „შეჩერდი—დაფიქრდი—იმოქმედე“ მიდგომაზე. მოსწავლეები ყოვნიდებიან, აანალიზებენ საკუთარ ჩვევებს ციფრულ მედიასთან მიმართებაში, აფასებენ საკუთარ ემოციებს

¹⁵ სტანდარტი, რომელსაც აწესებს განათლებაში ტექნოლოგიების საერთაშორისო საზოგადოება (International Society for Technology in Education — ISTE) სასწავლო გარემოში ტექნოლოგიების გამოყენებისა და სწავლების საუკეთესო გამოცდილების განსაზღვრის მიზნით.

¹⁶ Netsafe — ონლაინ უსაფრთხოების საკითხებზე მომუშავე დამოუკიდებელი, არაკომერციული ორგანიზაცია ახალ ზელანდიაში.

¹⁷ ამერიკის სკოლის ბიბლიოთეკართა ასოციაცია (American Association of School Librarians — AASL) ემყარება იდეას, რომ სკოლის ეფექტური ბიბლიოთეკა, რომელსაც სერტიფიცირებული ბიბლიოთეკარი ჰყავს, უზრუნველყოფს სწავლის პერსონალიზებულ გარემოს და რესურსებზე თანასწორ წვდომას, რითაც ხელს უწყობს ყოველი მოსწავლის მრავალმხრივ განათლებას.

და იკვლევენ, თუ როგორ უწყობს ან უშლის ხელს მათ კეთილდღეობას ესა თუ ის ციფრული საქმიანობა. ისინი შეიმუშავენ პერსონალურ მედია გეგმას და იღებენ პასუხისმგებლობას საკუთარ მედია ბალანსზე.

- საბაზო და საშუალო სკოლის მოსწავლეები ასევე სწავლობენ, თუ როგორ მეთოდებს იყენებს ციფრული მედია მომხმარებლის მისაჯახად. მოსწავლეები წარმოადგენენ ალტერნატიულ გეგმას, რომელიც ხელს შეუწყობს მედია ბალანსს.

4.1.3. Common Sense Education-ის კროსკურიკულარული ჩარჩო

Common Sense Education-ის კროსკურიკულუმი მოიცავს შვიდ მიმართულებას:

1. პირადი სივრცე და უსაფრთხოება

Common Sense Education-ის სასწავლო პროგრამა პირადი სივრცისა და უსაფრთხოების საკითხს ორი მიმართულებით განიხილავს: მონაცემთა კონფიდენციალურობა და კონფიდენციალურობის გავლენა მოსწავლეთა ციფრულ კვალსა და რეპუტაციაზე.

ძირითადი კითხვა, რომელსაც მოსწავლემ უნდა გასცეს პასუხი, შემდეგია: როგორ შემიძლია პირადი მონაცემების უსაფრთხოების დაცვა?

მიმართულების ფარგლებში მოსწავლეები სწავლობენ ისეთ სტრატეგიებს, როგორიცაა საკუთარი ონლაინ ინფორმაციის მართვა და მისი დაცვა ონლაინ რისკებისგან (მაგ., როგორიცაა ფიშინგი). სწავლობენ, როგორ შექმნან რთული პაროლები, როგორ აიცილონ თავიდან თაღლითობები და სქემები, როგორ გააანალიზონ კონფიდენციალურობის პოლიტიკა და სხვ.

1. თვითგამოხატვა და იდენტობა

იდენტობისა და თვითგამოხატვის შესწავლა მოსწავლეთა ციფრული განვითარების საკვანძო ამოცანაა მოზარდობისკენ გარდამავალ ასაკში. ბავშვები ქმნიან/ავითარებენ საკუთარ იდენტობას ციფრულ მედიასთან წვდომით.

ძირითადი კითხვა, რომელსაც პასუხი უნდა გაიცეს შემდეგია: როგორ შემიძლია პასუხისმგებლობა საკუთარ ონლაინ იდენტობაზე?

თვითგამოხატვისა და იდენტობის ქუდის ქვეშ მოქცეული თემები ეხმარება მოსწავლეებს აღმოაჩინონ საკუთარი ვირტუალური და რეალური ციფრული ცხოვრება. ისინი სწავლობენ სხვათა წინაშე საკუთარი თავის პრეზენტაციის სარგებელსა და რისკებს; გავლენებს მათ თავდაჯერებულობაზე, რეპუტაციასა და ურთიერთობებზე.

2 ურთიერთობები და კომუნიკაცია

ურთიერთობები და ურთიერთვალადაცის მოთხოვნილება სულ უფრო მნიშვნელოვანი ხდება მოზარდობის ასაკში გადასვლასთან ერთად. ამ ასაკში მოსწავლეები სულ უფრო მეტ დროს ატარებენ მეგობრებთან და უკვე უჩნდებათ რომანტიკული ინტერესებიც. თანამედროვე მოზარდებმა იციან, როგორ დაამყარონ ახლო ურთიერთობები ციფრული მედიის საშუალებით.

ძირითადი კითხვა, რომელზეც მოსწავლეებმა ამ მიმართულების სწავლისას უნდა გასცენ პასუხი, შემდეგია: როგორ შემიძლია დავამყარო პოზიტიური ონლაინ ურთიერთობები?

მოსწავლეები აანალიზებენ, თუ როგორ შეუძლიათ გამოიყენონ საკუთარი ინტერპერსონალური და ინტრაპერსონალური უნარები პოზიტიური ონლაინ კომუნიკაციის ასაგებად და გასაძლიერებლად. ისინი უდრმავედებიან ციფრული მოქალაქეობისა და, კერძოდ, ციფრული ეთიკის კონცეფციას და ფიქრობენ საკუთარი ონლაინ ინტერაქციის შესახებ.

4. კიბერბულინგი და ციფრული დრამა

ბულინგი, რომელიც ხდება სკოლის ტერიტორიაზე თუ მის ფარგლებს გარეთ, შეიძლება მოხდეს ინტერნეტითაც. კიბერბულინგი არის ციფრული მოწყობილობების, საიტებისა თუ აპების გამოყენება ვინმეს დასაცინად, დასაშინებლად და ზიანის მისაყენებლად. კიბერბულინგის სამიზნეები აცხადებენ, რომ სტანჯავთ დეპრესიას, დარდი, ბრაზი, იმედგაცრუება და სხვა უარყოფითი ემოციები. კიბერბულინგმა შეიძლება გავლენა მოახდინოს თვითშეფასებაზე, ხელი შეუწყოს ოჯახურ პრობლემებს, შეაფერხოს მოსწავლეთა აკადემიური წინსვლა, გამოიწვიოს პირისპირ ძალადობა სკოლაში, სუიციდური აზრები და მცდელობები და სხვ. (Hinduja & Patchin, 2018).

კიბერბულინგის, ციფრული დრამისა და სიძულვილის ენის შესახებ კვლევის საფუძველზე, გამოიკვეთა ის ძირითადი კითხვა, რომელზეც მოსწავლეებმა უნდა გასცენ პასუხი: ონლაინ კომუნიკაციის დროს როგორ შემიძლია ვიყო ზრდილობიანი, კეთილი, მეგობრული, ღირსეული?

მოსწავლეები სწავლობენ, თუ რა უნდა მოიმოქმედონ, თუ კიბერბულინგის სამიზნე გახდებიან. ისინი განიხილავენ თითოეული ადამიანის ქმედების როგორც დადებით, ასევე უარყოფით როლსა და გავლენას არამართო მეგობრებზე, არამედ უფრო ფართო ონლაინწრეზე. მოსწავლეები სწავლობენ, როგორ გახდნენ უფრო აქტიურები და აიღონ პოზიტიური და მხარდამჭერი ონლაინ საზოგადოების შექმნის პასუხისმგებლობა.

5. მედია- და ინფორმაციული წიგნიერება

მედია- და ინფორმაციული წიგნიერება მოიცავს უნარ-ჩვევების ისეთ ფართო სპექტრს, როგორიცაა: როგორ ესმით მოსწავლეებს მედია შეტყობინება, როგორ აფასებენ და ქმნიან მედია შეტყობინებებს, რამდენად იცავენ საავტორო უფლებებს და რამდენად სამართლიანად იყენებენ მოპოვებულ ინფორმაციას. აქ ერთნაირად მნიშვნელოვანია, როგორც მედიის მომხმარებლის, ასევე მედიის შემქმნელის პასუხისმგებლობის გრძნობის განვითარება.

ძირითადი კითხვა, რომელსაც უნდა გაეცეს პასუხი შემდეგია: როგორ შემიძლია კრიტიკულად ვიფიქრო იმაზე, რასაც ვხედავ და ვქმნი?

მედია და ინფორმაციული წიგნიერება მოიცავს ინფორმაციის ეფექტურად იდენტიფიცირების, მოძიების, შეფასების და გამოყენების შესაძლებლობას.

6. ციფრული კვალი და რეპუტაცია

მოსწავლეები სწავლობენ საკუთარი პირადი ცხოვრების დაცვას და სხვათა პირადი სივრცის პატივისცემას. იაზრებენ, რომ ონლაინსივრცეში დატოვებული თითოეული პოსტით ისინი ქმნიან ციფრულ ნაკვალევს და, ამიტომ, უნდა გაააცნობიერონ და წინასწარ დაფიქრდნენ, რომ თითოეული გასაჯაროებული ინფორმაცია გავლენას ახდენს როგორც ჩვენზე, ასევე სხვებზე.

ძირითადი კითხვა, რომელსაც უნდა გაეცეს პასუხი, შემდეგია: როგორ დავტოვო სასარგებლო ციფრული ნაკვალევი?

7. აღიარება/მადლიერება და საავტორო უფლებები¹⁸

„კოპირება/ჩასმისას“ მოსწავლეები, როგორც შემოქმედები, უნდა დაფიქრდნენ საკუთარ პასუხისმგებლობებზე და უფლებებზე ონლაინ სივრცეში, სადაც ისინი ქმნიან, იყენებენ და აზიარებენ ინფორმაციას. პლაგიატის წინააღმდეგ საბრძოლველად მოსწავლეები ეცნობიან საავტორო უფლებების დაცვასა და ინფორმაციის კეთილსინდისიერ გამოყენებას. ძიების ეფექტური სტრატეგიებიდან დაწყებული, დამთავრებული შეფასების ტექნიკებით, მოსწავლეები სწავლობენ, როგორ შეაფასონ ვებგვერდების ხარისხი, სანდოობა და ვალიდობა და გამოხატონ შესაბამისი აღიარება/მადლიერება.

ძირითადი კითხვა, რომელსაც უნდა გაეცეს პასუხი, შემდეგია: როგორ უნდა დავიცვა საავტორო უფლებები?

¹⁸ აღიარება/მადლიერება (Creative Credit) ნიშნავს ორიგინალური ნაშრომის ავტორის აღიარებას. თუ ისინი ნაშრომის გამოყენების უფლებას გვაძლევენ, არ ნიშნავს რომ საკუთარ ნაშრომად გავასაღოთ. მადლიერება უნდა გამოვხატოთ ნაშრომის შექმნისთვის.

აღიარება/მადლიერებისა და საავტორო უფლების (Creative Credit & Copyright) საკითხები მჭიდროდ არის ურთიერთდაკავშირებული. მათი საფუძველია ადამიანის ან ორგანიზაციის უფლება შეინარჩუნოს საკუთარი იდეის გავრცელებისა და რეპროდუქციის უფლება, მის საფუძველზე მიიღოს აღიარება და/ან მოგება. საავტორო უფლება თითქმის ყველაფერზე ვრცელდება.

სასწავლო ერთეული და მისი თანმიმდევრობა

წარმოგიდგენთ სწავლების საფეხურების მიხედვით თითოეული მიმართულებების ფარგლებში რას სწავლობენ მოსწავლეები.

დაწყებითი საფეხური, მე–2 კლასი¹⁹

N	მიმართულება	სათაური	აღწერა
1	ინტერნეტ უსაფრთხოება	ადგილების უსაფრთხოდ სტუმრობა/გავლა	მოსწავლეები სწავლობენ, რომ შეუძლიათ ესტუმრონ არსებულ ადგილებს ონლაინ.
	ინფორმაციული წიგნიერება	A, B, C ძიება	მოსწავლეები ეძებენ ონლაინ სურათებს ანბანის ასოებზე დაწკაპუნებით. ისინი სწავლობენ, რომ ანბანურად დალაგებული კატალოგის გვერდი სთავაზობს ინტერნეტში საგნების მოძიების გზას
	პირადი სივრცე და უსაფრთხოება	შეინარჩუნე პირადი სივრცე	მოსწავლეები სწავლობენ, რომ ბევრი ვებგვერდი ითხოვს პირად ინფორმაციას. განიხილავენ, როგორ უნდა იმოქმედონ პასუხისმგებლობით ამგვარ სიტუაციაში.
	აღიარება/მადლიერება და საავტორო უფლებები ინფორმაციული წიგნიერება	ჩემი საავტორო ნამუშევარი	მოსწავლეები სწავლობენ საკუთარი ნამუშევრისადმი მიკუთვნებულობის განცდის მნიშვნელობას; საკუთარი ნაშრომის ისე გამოქვეყნებას, რომ ყოველთვის ეწეროს სახელი და გვარი და შექმნის თარიღი.
	ურთიერთობები და კომუნიკაცია	მეილის გაგზავნა	მოსწავლეები აღმოაჩენენ, როგორ შეუძლიათ გამოიყენონ მეილი რეალურ ადამიანებთან საკომუნიკაციოდ სკოლის, ოჯახისა და თემის ფარგლებში.

¹⁹ <https://www.commonssensemedia.org/>

2	ინტერნეტუსაფრთხოება	ინტერნეტში უსაფრთხოდ საქმიანობა	მოსწავლეები აცნობიერებენ, რომ სანდო ვებ გვერდების გამოყენებით, ხოლო არასანდო ვებ გვერდების გვერდის ავლით ისინი ონლაინ უსაფრთხოებას ინარჩუნებენ
	პირადი სივრცე და უსაფრთხოება ციფრული კვალი და რეპუტაცია	ციფრულ— ბილიკი	მოსწავლეები სწავლობენ, რომ მათ მიერ ინტერნეტში დადებული ყველა ინფორმაცია არის ციფრული ბილიკი ანუ ნაკლავლევია. ეს კვალი შეიძლება იყოს როგორც ღიდი, ასევე პატარა, როგორც სასარგებლო, ასევე საზიანო. ეს დამოკიდებულია იმაზე, თუ როგორ ვმართავთ მას.
	კიბერბულინგი და ციფრული დრამა ურთიერთობები და კომუნიკაცია	გაფილტრე არასასურველი	მოსწავლეები სწავლობენ, რომ შესაძლოა ბულერის სამიზნე აღმოჩნდნენ. ისინი შეისწავლიან, რას ნიშნავს კიბერბულინგი და რა უნდა გაკეთონ მასთან შეჯახებისას.
	ინფორმაციული წიგნიერება	გამოიყენე საკვანძო სიტყვები	მოსწავლეები სწავლობენ, რომ საკვანძო სიტყვებით ძიება არის ინტერნეტში განთავსებული ინფორმაციის პოვნის საუკეთესო გზა. ისინი სწავლობენ, როგორ შეარჩიონ საკვანძო სიტყვები, რათა მიაღწიონ ძიების საუკეთესო შედეგს.
	ინფორმაციული წიგნიერება	გვერდები, რომლებიც მომწონს	მოსწავლეები მსჯელობენ საინფორმაციო ვებგვერდების კრიტერიუმებზე და იყენებენ მათ დანიშნულებისამებრ. ისინი სწავლობენ, რომ ყველა ვებგვერდზე ვერ მოიპოვებენ თანაბრად კარგ და გამოსადეგ ინფორმაციას.

3	პირადი სივრცე და უსაფრთხოება	კარგი პაროლი	მოსწავლეები შეისწავლიან პაროლის არსს, მის სარგებელს და კარგი პაროლების შექმნას და შენახვას.
	ურთიერთობები და კომუნიკაცია	ჩემი ონლაინ საზოგადოება	მოსწავლეები აღმოაჩენენ, რომ ერთმანეთთან კომუნიკაცია შეიძლება ონლაინ. მათ ესმით, რომ ონლაინ კომუნიკაციას შეუძლია გააერთიანოს საზოგადოება.
	ინფორმაციული წიგნიერება	გასაყიდი ნივთები	მოსწავლეები შეისწავლიან პროდუქტების ვებგვერდებს და გაიგებენ, რომ ამ ვებგვერდების მიზანია ხელი შევეწყუთ პროდუქტების ონლაინ ყიდვას. სწავლობენ საიტზე პროდუქტების პოპულარიზაციისთვის გამოყენებულ მეთოდებს.
	ურთიერთობები და კომუნიკაცია	ონლაინ პატივისცემის გამოხატვა	მოსწავლეები აღმოაჩენენ პირისპირ და ონლაინ კომუნიკაციას შორის მსგავსებას და განსხვავებას და სწავლობენ, როგორ დაწერონ გასაგები და თავაზიანი მესიჯები
	ურთიერთობები და კომუნიკაცია	მიზნობრივი მეილების წერა	მოსწავლეები სწავლობენ როგორ დაამყარონ მეილით ეფექტური კომუნიკაცია. როგორ გაითვალისწინონ მეილის მიზანი, ადრესატი და ტონი, რომლითაც სურთ ადრესატთან ურთიერთობის დამყარება.

დაწესებულებითი საფეხური, მე—3—5 კლასი²⁰

N	მიმართულება	სათაური	აღწერა
1	ურთიერთობები და კომუნიკაცია თვითგამოხატვა და იდენტობა	პასუხისმგებლობის ჯაჭვი	მოსწავლეები აღმოაჩენენ, რას ნიშნავს იყო პასუხისმგებელი შენს ოჯახში და ონლაინ კომუნიკაციაზე, რაც დაგეხმარება გახდე წიგნიერი ციფრული მოქალაქე.
	პირადი ცივრცე და უსაფრთხოება ინფორმაციული წიგნიერება	პირადი და პერსონალური ინფორმაცია	მოსწავლეები სწავლობენ, როგორ შეიძლება დაიცვან საკუთარი თავი ონლაინ იდენტობის ქურდობისგან. კრიტიკულად უდგებიან მათ მიერ ონლაინ გავრცელებულ ინფორმაციას.
	პირადი სივრცე და უსაფრთხოება ინფორმაციული წიგნიერება	სიტყვის ძალა	მოსწავლეები დაფიქრდებიან იმაზე, როგორ შეიძლება გამოიწვიოს მათმა ონლაინ მესიჯებმა მეგობრების გაბრაზება და გულსტკენა. მოახდენენ იმ ქმედებების იდენტიფიცირებას, რომლებიც კიბერბულინგისაგან თავდაღწევაში დაეხმარებათ.
	ინფორმაციული წიგნიერება	საკვანძო სიტყვების გასაღები	მოსწავლეები სწავლობენ, როგორ გაზარდონ საკვანძო სიტყვების ძიების სიზუსტე და გამოიტანონ დასკვნები ეფექტიანი სტრატეგიების შესახებ.
	აღიარება/ მადლიერება და საავტორო უფლება ციფრული წიგნიერება	ვის ეკუთვნის	მოსწავლეები სწავლობენ, რომ სხვისი ნაშრომის საკუთარად გასაღება, არის პლაგიატი. სწავლობენ როდის და როგორ შეიძლება სხვისი ნაშრომის გამოყენება.

²⁰<https://www.common sense.org/education/digital-citizenship/curriculum?grades=3%2C4%2C5>

2	პირადი სივრცე და უსაფრთხოება	კარგი პაროლი	მოსწავლეები სწავლობენ, როგორ შექმნან უსაფრთხო პაროლი საკუთარი პირადი ონლაინ ინფორმაციისა და ონლაინ ანგარიშების დასაცავად
	ურთიერთობები და კომუნიკაცია თვითგამოხატვა და იდენტობა	ციფრული მოქალაქეობა	მოსწავლეები ერთად მუშაობენ ციფრული მოქალაქეების საზოგადოების შექმნის იდეაზე
	პირადი სივრცე და უსაფრთხოება	თაღლითობა სახელწოდებით „თქვენი მოიგეთ პრიზი“	მოსწავლეები სწავლობენ, სპამის არსს და მასთან გამკლავების სტრატეგიებს
	ინფორმაციული წიგნიერება	როგორ ხდება ციტირება	მოსწავლეები აანალიზებენ, რა მნიშვნელობა აქვს ყველა იმ წყაროს დამოწმებას, რომელსაც ისინი კვლევაში, თუ პროექტებში იყენებენ. სწავლობენ, ონლაინ ბიბლიოგრაფიის ციტირების წესს.
	ინფორმაციული წიგნიერება აღიარება/მადლიერება და საავტორო უფლება თვითგამოხატვა და იდენტობა	სურათებიანი წიგნი	მოსწავლეები სწავლობენ, გრაფიკული გამოსახულებების (ფოტო, ნახატი, სქემა და სხვ.) ციფრულად შეცვლას

3	ინტერნეტუსაფრთხოება ურთიერთობები და კომუნიკაცია	ვისაუბროთ უსაფრთხოდ ონლაინ	მოსწავლეები სწავლობენ, რომ ინტერნეტი არაჩვეულებრივი საშუალებაა ურთიერთობების დასამყარებლად. ასევე სწავლობენ, რომ პირადი ინფორმაცია არ უნდა გაუზიარონ მათ, ვისაც მხოლოდ ონლაინ იცნობენ.
	თვითგამოხატვა და იდენტობა ურთიერთობები და კომუნიკაცია	საკუთესო ციფრული მოქალაქე	მოსწავლეები დაფიქრდებიან ადამიანი ობობას დევიზზე: „დიდ ძალასთან ერთად მოდის დიდი პასუხისმგებლობა“ ციფრული მოქალაქის თვალთახედვიდან. მოსწავლეები ქმნიან ციფრული სუპერგმირის კომიქსებს, რომელიც მოწმეა არასასურველი/ცუდი ციფრული მოქალაქის ქცევის და ეხმარება მას ქცევის ცვლილებაში.
	პირადი სივრცე და უსაფრთხოება	პირადი სივრცის დაცვის წესები	მოსწავლეები სწავლობენ, რომ ბავშვთათვის განკუთვნილმა ვებგვერდებმა უნდა დაიცვან მათი პირადი ინფორმაცია. სწავლობენ, ასეთი დაცული გვერდების იდენტიფიცირებას კონფიდენციალურობის პოლიტიკის და თვითრეგულირების გარანტიების გადამოწმებით
	ურთიერთობები და კომუნიკაცია კიბერბულინგი და ციფრული დრამა	რა არის კიბერბულინგი?	მოსწავლეები დაფიქრდებიან კიბერბულინგთან დაკავშირებულ ემოციებზე. რა მსგავსება და განსხვავებაა კიბერბულინგსა და ჩვეულებრივ ბულინგს შორის. სწავლობენ კიბერბულინგისგან თავდაცვის და თავდაღწევის სტრატეგიებს.
	ინფორმაციული წიგნიერება თვითგამოხატვა და იდენტობა		მოსწავლეები აღმოაჩენენ, რა ძლიერი გავლენა აქვს მედიას გოგოებსა და ბიჭებზე მათი იდეების/სტერეოტიპების ჩამოყალიბების თვალსაზრისით.

დაწყბითი და საბაზო საფეხური, მე–6–8 კლასები²¹

N	მიმართულება	სათაური	აღწერა
1	თვითგამოხატვა და იდენტობა	ციფრული ცხოვრება	მოსწავლეები გაეცნობიან ციფრული მედიის და ტექნოლოგიების სოციალურ ბუნებას და მედიის ლანდშაფტის შესახებ დისკუსიისთვის საბაზისო ცოდნას.
	ინფორმაციული წიგნიერება	სტრატეგიული ძიება	მოსწავლეები სწავლობენ ნაყოფიერ ონლაინ ძიებას ძიების მრავალფეროვანი სტრატეგიების გამოყენებით
	პირადი სივრცე და უსაფრთხოება	თაღლითობები და სქემები	მოსწავლეები სწავლობენ იდენტობის ქურდობის და თაღლითობისგან თავის დაღწევის სტრატეგიებს
	ურთიერთობები და კომუნიკაცია კიბერბულინგი და ციფრული დრამა	კიბერბულინგი: იყავი სამართლიანი და მამაცი	მოსწავლეები სწავლობენ განსხვავებას კიბერბულინგის დროს პასიურად გვერდზე დგომასა და მამაც და გონივრულ ქმედებას შორის
	ციფრული წიგნიერება საავტორო უფლებები	შემქმნელის უფლებები	მოსწავლეები სწავლობენ საავტორო უფლებების სამართლიან გამოყენებას და იმ უფლებებს, რომლებიც მათ როგორც შემოქმედს/შემქმნელს აქვთ

²¹<https://www.common sense.org/education/digital-citizenship/curriculum?grades=6%2C7%2C8>

2	თვითგამოხატვა და იდენტობა	ჩემი მედია	მოსწავლეები მიმოიხილავენ საკუთარ მედია ჩვენებს და აანალიზებენ ციფრული მედიის გავლენას მათ ცხოვრებაზე/ყოფაზე
	ციფრული წიგნიერება საავტორო უფლებები	შემქმნელის პასუხისმგებლობა	მოსწავლეები აანალიზებენ საკუთარ, როგორც შემოქმედის და მომხმარებლის პასუხისმგებლობას
	ინტერნეტ უსაფრთხოება ურთიერთობები და კომუნიკაცია	უსაფრთხო ონლაინ საუბარი	მოსწავლეები აცნობიერებენ ონლაინ საუბრისა და მესიჯების სარგებელს; სწავლობენ, როგორ დააღწიონ თავი უხეზრულ სიტუაციას, ან ონლაინ ქცევას.
	თვითგამოხატვა და იდენტობა	რომელი „მე“ უმჯობესია ვიყო	მოსწავლეები სწავლობენ, რომ საკუთარი თავის ონლაინ წარდგენა სხვადასხვა გზით მოიცავს როგორც სარგებელს, ასევე რისკებს
	ინფორმაციული წიგნიერება თვითგამოხატვა და იდენტობა	გენდერული სტერეოტიპები ონლაინ	მოსწავლეები გაანალიზებენ, თუ რა ქმნის გენდერულ სტერეოტიპებს ვირტუალურ სამყაროში „Dress up your Avatar“-ის (ინგლ. გამოპრანჭე შენი ავატარი) საშუალებით.

3	პირადი სივრცე და უსაფრთხოება ციფრული კვალი და რეპუტაცია	ძვირადღირებული ნაკვალევი	მოსწავლეები სწავლობენ, რომ ისინი ტოვებენ ციფრულ ნაკვალევს და რომელიც შეიძლება მოიძებნოს, დაკაშირდეს, გაზიარდეს. მაგრამ მათ შეუძლიათ გააკონტროლონ, საკუთარი პოსტები.
	ინფორმაციული წიგნიერება	ხარისხიანი გვერდების იდენტიფიცირება	მოსწავლეები სწავლობენ, რომ ნებისმიერს შეუძლია ვებზე მოსტის გამოქვეყნება და ამიტომ ყველა გვერდი არ შეიძლება ჩაითვალოს თანაბრად საიმედოდ
	კიბერბუღინგი და ციფრული დრამა ინფორმაციული წიგნიერება თვითგამოხატვა და იდენტობა	ციფრული დრამის რეალობა	მოსწავლეები წარმოაჩენენ (ხატავენ) საკუთარ აღქმებს ქალისა და მამაკაცის ციფრული დრამისა და სტერეოტიპების შესახებ სატელევიზიო გადაცემა „რეალთი შოუზე“ დაყრდნობით
	კიბერბუღინგი და ციფრული დრამა ინფორმაციული წიგნიერება	კიბერბუღინგი: ზღვარს გადასვლა	მოსწავლეები განასხვავებენ კიბერბუღინგსა და უწყინარ ხუმრობას ერთმანეთისგან
	აღიარება/მადლიერება და საავტორო უფლება ინფორმაციული წიგნიერება	გადამუშავება, ხელახლა გამოყენება, რემიქსი	სიტუაციურ სავარჯიშოებზე მუშაობით მოსწავლეები იფართოვებენ წარმოდგენას სხვათა ნაშრომების აღიარების, მადლიერების გამოხატვის და სამართლიანი გამოყენების შესახებ; ქმნიან სამართლიანი გამოყენების (საავტორო უფლებების დაცვის) შესახებ ორიგინალურ ხედვას/ნაშრომს.

საბაზო—საშუალო საფეხური, მე–9–12 კლასები²²

N	მიმართულება	სათაური	აღწერა
1	თვითგამოხატვა და იდენტობა	ციფრული ცხოვრება	მოსწავლეები ამოწმებენ საკუთარ ცოდნას ციფრული მედიის შესახებ და საუბრობენ ციფრული მედიის როლზე მათ ცხოვრებაში
	ციფრული კვალი და რეპუტაცია	გაზიარეთ ინტერნეტით	მოსწავლეები გაეცნობიან ონლაინ ინფორმაციის გაზიარების უპირატესობებს და მიუღებელი ინფორმაციის გაზიარების რისკებს
	აღიარება/მადლიერება და საავტორო უფლებები ინფორმაციული წიგნიერება	საავტორო უფლება და პლაგიატი	მოსწავლეები აღმოაჩენენ სხვათა შემოქმედებითი ნაშრომის გამოყენების ლეგალურ/ სამართლებრივ და ეთიკურ განზომილებებს
	ურთიერთობები და კომუნიკაცია თვითგამოხატვა და იდენტობა		მოსწავლეები ააანალიზებენ სხვადასხვა სახის ზეწოლას მოზარდებზე: ონლაინ ფოტოების რედაქტირება, დაპოსტვა და კომენტირება.
	კიბერბულინგი და ციფრული დრამა ურთიერთობები და კომუნიკაცია	უარი თქვით კიბერბულინგზე და ონლაინ სისასტიკეზე	მოსწავლეები სწავლობენ, რომ სისასტიკეს შეუძლია სწრაფად დაძაბოს სიტუაცია ონლაინ, რადგან ადამიანები არ ჩანან (ანონიმურობი არიან) და პოსტებს სწრაფად ავრცელებენ.

²²<https://www.common sense.org/education/digital-citizenship/curriculum?grades=9%2C10%2C11%2C12>

2	თვითგამოხატვა და იდენტობა ურთიერთობები და კომუნიკაცია	ჩემი ონლაინ კოდი	მოსწავლეები მსჯელობენ ეთიკური ქცევის შესახებ საკუთარ წარმოდგენებზე და ეცნობიან ონლაინ ეთიკის კონცეფციას.
	თვითგამოხატვა და იდენტობა	ვინ ხარ შენ ონლაინ?	მოსწავლეები გაეცნობიან, თუ როგორ წარადგენენ აღმანიები საკუთარ თავს ონლაინ. დაინახავენ განსხვავებას ონლაინ და ოფლაინ „მე“-ს შორის.
	ინფორმაციული წიგნიერება	ონლაინ საზოგადოების შექმნა	მოსწავლეები შეისწავლიან ვებგვერდებს, რომლებიც მხარს უჭერს ონლაინ საზოგადოების შექმნას.
	ურთიერთობები და კომუნიკაცია ციფრული კვალი და რეპუტაცია	სექსტინგი და ურთიერთობა	მოსწავლეები აღმოაჩენენ ონლაინ რომანტიკული ურთიერთობების რისკებს და პასუხისმგებლობებს
	ინტერნეტუსაფრთხოება ურთიერთობები და კომუნიკაცია	ონლაინ ურთიერთობების რისკები	მოსწავლეები კრიტიკულად ფიქრობენ/აფასებენ ონლაინ ურთიერთობებს

3	აღიარება/მადლიერება და საავტორო უფლებები ციფრული წიგნიერება	უფლებები, რემიქსები, პატივისცემა	მოსწავლეები აანალიზებენ განსხვავებას სხვათა შემოქმედებითი ნაშრომის საფუძველზე შთაგონებასა და ნებართვის გარეშე სხვათა ნაშრომის მითვისებას შორის
	კიბერბულინგი და ციფრული დრამა ურთიერთობები და კომუნიკაცია	შეხედულებები კიბერ უსაფრთხოებაზე	მოსწავლეები შეისწავლიან ონლაინ სისასტიკის დინამიკას და მის გავლენას ყველა ჩართულ ადამიანზე
	პირადი სივრცე და უსაფრთხოება	რატომ არის ინტერნეტ უსაფრთხოება მნიშვნელოვანი?	მოსწავლეები აღმოაჩენენ პირადი სივრცის კონცეფციას მათ ყოველდღიურ ცხოვრებაში და მის კავშირს ინტერნეტის გამოყენებასთან
	კიბერბულინგი და ციფრული დრამა ციფრული წიგნიერება ურთიერთობები და კომუნიკაცია	გახდი ვებ პოპულარული	მოსწავლეები აღმოაჩენენ ონლაინ ცნობადობის დადებით და უარყოფით მხარეებს
	ციფრული კვალი და რეპუტაცია		მოსწავლეები სწავლობენ, რომ ყველაფერი, რასაც ადამიანები აქვეყნებენ ონლაინ, არის საჯარო და ტოვებს ციფრულ კვალს

4	ციფრული კვალი და რეპუტაცია	პირადული დღეს, საჯარო ხვალ	მოსწავლეები აანალიზებენ მათ პასუხისმგებლობას, დაიცვან სხვათა პირადი სივრცე, მათზე ინფორმაციის ონლაინ გამოქვეყნებისას
	ინტერნეტ უსაფრთხოება	აქვს მნიშვნელობა, ვინ არის შენი მომხმარებელი?	მოსწავლეები განიხილავენ, როგორ აგროვებენ ონლაინ მონაცემებს ვებგვერდები და კომპანიები და რა სარგებელი ან დანახარჯი აქვს ამას მომხმარებლისთვის
	კიბერბულინგი და ციფრული დრამა ურთიერთობები და კომუნიკაცია	უარი თქვი სიძულვილის ენაზე	მოსწავლეები სწავლობენ სიძულვილის ენის განმარტებას და აცნობიერებენ, როგორ გავლენას ახდენს ის ინდივიდებზე, ჯგუფებზე და საზოგადოებაზე
	აღიარება/მადლიერება და საავტორო უფლებები ინფორმაციული წიგნიერება	რეალობის რეტუშირება	მოსწავლეები კრიტიკულად ფიქრობენ ციფრული სურათების რედაქტირების სხვადასხვა მიზნებსა და კონტექსტზე
	აღიარება/მადლიერება და საავტორო უფლებები ინფორმაციული წიგნიერება	კოლექტიური ინტელექტი	მოსწავლეები განიხილავენ სხვადასხვა კონტექსტში კოლექტიური ინტელექტის გამოყენების სარგებელს და ნაკლოვანებებს

4.2. კემბრიჯის ციფრული წიგნიერების სასწავლო პროგრამა

მოცემულ ქვეთავში განვიხილავთ კემბრიჯის ციფრული წიგნიერების სასწავლო პროგრამას (University of Cambridge Local Examinations Syndicate (UCLES), 2018) დაწყებითი კლასებისთვის (5–11 წელი). კურიკულუმის განხორციელება დაიწყო 2019 წლიდან.

კურიკულუმი დაწყებითი საფეხური მოსწავლეებს სთავაზობს საინტერესო საგანმანათლებლო მოგზაურობას. მასში განსაზღვრულია, თუ რისი გაცვთება უნდა შეძლონ მოწაფეებმა დაწყებითი განათლების თითოეულ ეტაპზე. ის 5–დან 11 წლამდე მოსწავლეებში თავდაჯერებულობის, პასუხისმგებლობის, ფიქრის, ახალი იდეებისა და მონაწილეობის განვითარებას უწყობს ხელს. პროგრამაში განხილულია ინგლისურის, მათემატიკის და საბუნებისმეტყველო საგნების, მათ შორის, ციფრული წიგნიერების სწავლება—სწავლის საკითხები.

კურიკულუმი მოსწავლეებს შემდეგ დევიზს სთავაზობს – **„ისწავლე, აღმოაჩინე, მიაღწიე“**. ამ პრინციპით არის აგებული ციფრული წიგნიერების კურიკულუმიც, რომლის საფუძველზე სკოლებს შეუძლიათ შექმნან საკუთარ შემსწავლელებზე მორგებული კურიკულუმი.

კემბრიჯის ციფრული წიგნიერების სასწავლო პროგრამა განსაკუთრებულ ყურადღებას ამახვილებს იმაზე, რომ ციფრული მოქალაქის აღზრდა უნდა დაიწყოს დაწყებითი საფეხურიდან. „ციფრული წიგნიერება აუცილებელი უნარია ყველა ასაკის, მათ შორის დაწყებითი კლასების მოსწავლეებისთვის. ციფრული სამყარო ერთმანეთთან ურთიერთობის, თანამშრომლობის, ახალი ინფორმაციის აღმოჩენის ან ცოდნის განახლების საშუალებას გვაძლევს. შემსწავლელებს უნდა შეეძლოთ ეფექტურად გამოიყენონ ტექნოლოგია მათი საგანმანათლებლო მოგზაურობის დასაწყისიდანვე“ (University of Cambridge Local Examinations Syndicate (UCLES), 2018), ვკითხულობთ ციფრული წიგნიერების კურიკულუმის შესავალ ნაწილში.

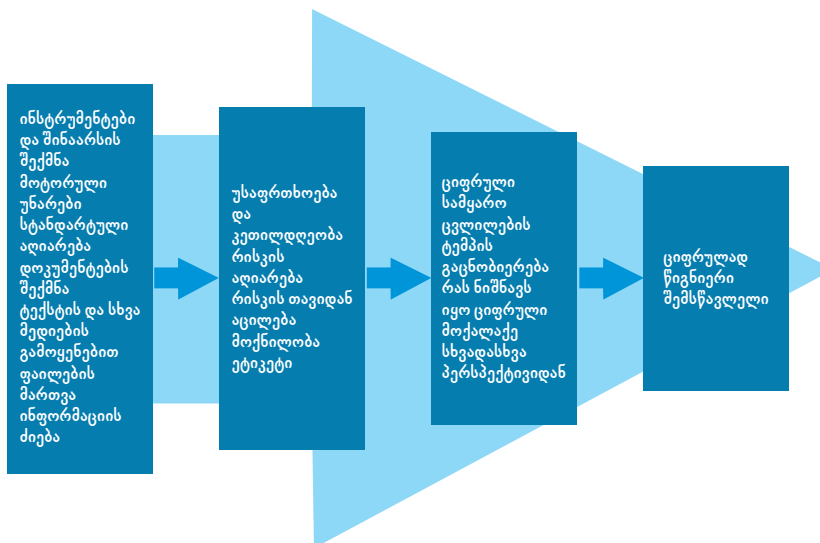
კემბრიჯის ციფრული წიგნიერების დაწყებითი საფეხურის კურიკულუმის ძირითადი მიზანია, მოსწავლეებმა

- გაცნობიერონ, თუ რა ადგილი უკავიათ, როგორც თავად, ასევე სხვებს ურთიერთდაკავშირებულ სამყაროში და მიიღონ გააზრებული გადაწყვეტილებები იმ ინფორმაციასთან დაკავშირებით, რომელსაც ისინი ინტერნეტში აწყდებიან.
- გაიღრმავონ ცოდნა, რაც მათ საშუალებას მისცემს, რეაგირება მოახდინონ და შეათასონ მომავლის ტექნოლოგია.

- განუვითარდეთ სრულყოფილი დოკუმენტის და პრეზენტაციის შექმნის უნარი.
- ისწავლონ, როგორ გახდნენ ციფრულ სამყაროში პოზიტიური წვლილის შემტანები.
- გამოიყენონ ციფრული ტექნოლოგიები უსაფრთხოდ და დაიცვან საკუთარი ფიზიკური და ემოციური კეთილდღეობა.

საბოლოო ჯამში კი, ციფრული წიგნიერების უნარები მოსწავლეებს სწავლის და განვითარების მყარ საფუძველს შეუქმნის.

ეს დაწყებითი/შესავალი კურსი ხელს უწყობს შემდეგ დონეებზე გადასვლას.



კურიკულუმი და წინსვლა

საგულისხმოა, რომ კემბრიჯის ციფრული წიგნიერების კურიკულუმი საშუალებას აძლევს სკოლებს გააკეთონ არჩევანი – ცალკე საგნად შესთავაზებენ მოსწავლეებს ციფრულ წიგნიერებას, თუ ინტეგრირებენ, მისი შინაარსის სხვადასხვა საგნებში ინტეგრირებით.

კემბრიჯის ციფრული წიგნიერება დაწყებით ეტაპზე მოიცავს მრავალსიმომცველ სასწავლო მიზნებს, რომელიც უზრუნველყოფს სწავლებისა და სწავლის სტრუქტურას და ინდიკატორებს, რომლის საფუძველზე შეიძლება მოსწავლეთა ცოდნისა და უნარების შემოწმება.

ეს სასწავლო მიზნები იყოფა სამ ძირითად მიმართულებად, რომელთა სწავლებაც შესაძლებელია დამოუკიდებლად ან ერთად.

კურიკულუმში სასწავლო მიზნები ისეა ჩამოყალიბებული, რომ უზრუნველყოს განვითარება 1–დან მე–ნ ეტაპამდე და შემდგომში საშუალო საფეხურის პირველ დონემდე.

კებრიჯის ციფრული წიგნიერების კურიკულუმი, Common Sense Education–ის კურიკულუმის მსგავსად, აგებულია სპირალურ პროცესში.

მაგალითისთვის გთავაზობთ მიმართულებების მიხედვით ეტაპობრივად როგორ არის წარმოდგენილი სხვადასხვა სირთულის აქტივობები სხვადასხვა საფეხურზე.

სასწავლო მიზნების მაგალითები

მიმართულება	ეტაპი 2	ეტაპი 4	ეტაპი 6
ინსტრუმენტები და კონტენტის შექმნა	ტექსტის იერსახის შეცვლა ხელმისაწვდომი ინსტრუმენტების შესწავლით, მაგ., ფერის, ზომისა და შრიფტის შეცვლით.	დოკუმენტის ფორმატის რედაქტირება და ორგანიზება	მოწყობილობების გამოყენება ციფრული პროექტების შესაქმნელად, ხმოვანი, ვიდეო, ტექსტური და სხვა მულტიმედია საშუალებებით.
უსაფრთხოება და კეთილდღეობა	იმის გააზრება, რომ მომხმარებელს შეუძლია მრავალი ანგარიში ჰქონდეს და აირჩიოს, რომელზე რა ინფორმაცია შეიძლება განათავსოს.	ონლაინ ანონიმურობის სარგებლის და რისკების ცოდნა.	იმის გააზრება, რომ ციფრული ნაკვალევი აფიქსირებს მომხმარებლის ონლაინ აქტივობას, ჩანაწერის, სურათების, ვიდეოების, ინფორმაციის ან მოსაზრებების გაზიარების ჩათვლით.
ციფრული სამყარო	იმის გააზრება, რომ ტექნოლოგია შეიძლება გამოვიყენოთ კომუნიკაციისთვის, როგორც ადგილობრივი, ასევე გლობალურ დონეზე.	იმის გააზრება, რომ ონლაინ კომუნიკაციამ შეცვალა ადამიანებს შორის ინტერაქცია.	იმის აღწერა, თუ როგორ შეცვალა ონლაინ ნაკადმა მედია საშუალებებზე წვდომა.

5. კვლევა –მოქალაქეობა საქართველოს ზოგადსაგანმანათლებლო სკოლებში: გამოწვევები და დანერგვის გზები

5.1. კვლევის აქტუალობა, მიზანი და ამოცანები

საინფორმაციო ტექნოლოგიების ყოველდღიურმა გამოყენებამ, გლობალურ ქსელში ჩართულობამ, ინფორმაციის უსაზღვრო ნაკადთან შეუზღუდავმა წვდომამ და სოციალური ქსელების ხელმისაწვდომობამ წარმოშვა ონლაინეთიკისა და ინტერნეტის უსაფრთხოდ გამოყენების საკითხი, კიბერ უსაფრთხოებისა და კიბერ ჰიგიენის პრობლემები, გამოააშკარავა ონლაინ ბულინგისა და ონლაინ ჩაგვრის აღმოფხვრა–რეფერირების გზების სიმწირე, აგრეთვე მედია– და ინფორმაციული წიგნიერების დეფიციტი, მართული ძალადობრივი ონლაინ თამაშებისგან მოზადრთა დაუცველობის მაღალი ხარისხი, ისევე, როგორც მათი ონლაინ უფლებების საკითხი (United Nations Children’s Fund, 2017). ციფრული მოქალაქეობა, როგორც ცნება შედარებით ახალია არამარტო საქართველოს საგანმანათლებლო სისტემის, არამედ თანამედროვე მსოფლიოსთვისაც. კვლევები თუ ანგარიშები მის შესახებ მწირია, თემის აქტუალობა კი, დღითიდღე მატულობს. ციფრული მოქალაქეობის კვლევა კიდევ უფრო აქტუალურია ზოგადსაგანმანათლებლო საფეხურზე, რადგანაც ტექნოლოგიების აქტიური მომხმარებლები, ამავდროულად, მოწყვლადი ჯგუფები, სწორედ ზემოხსენებული საფეხურის წარმომადგენლები, ანუ მოზარდები არიან (საქართველოს სახალხო დამცველი, 2017). ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენცია უშუალო კავშირშია მოზარდთა ფიზიკურ და ფსიქიკურ ჯანმრთელობასთან, განვითარებასა და კეთილდღეობასთან (United Nations Children’s Fund, 2017).

როგორც მონოგრაფიის შესავალშივე აღინიშნა, ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციის კვლევის აქტუალობას საქართველოში განაპირობებს მოზარდთა უმრავლესობის მაღალი ჩართულობა სოციალურ ქსელებში, ინტერნეტში და, ზოგადად, ტექნოლოგიური გაჯეტებისა და სოციალური ქსელების გამოყენების მძლავრი ტენდენცია, აგრეთვე მშობელთა/მეურვეთა, პედაგოგთა და სკოლის ადმინისტრატორთა ინფორმაციული საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების გამოყენების საშუალოზე დაბალი კომპეტენცია (სოციალური კვლევისა და ანალიზის ინსტიტუტი, 2015) და ყოველდღიურად მზარდი საფრთხეები, რომლებიც თავს იჩენს ონლაინ ცხოვრებასთან დაკავშირებული სხვადასხვა გამოწვევისა თუ მართული თამაშის სახით და, რომელსაც, რიგ შემთხვევაში,

ლეტალურ შედეგამდეც კი მივყავართ (Duggan, 2017). აქედან გამომდინარე, უკიდურესად მნიშვნელოვნად მივიჩნიეთ ხელი შეგვეწყო ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციის განვითარებისთვის სასკოლო საზოგადოებაში. თემის აქტუალობიდან და საქართველოს წინაშე არსებული გამოწვევებიდან გამომდინარე კვლევის **მიზანს წარმოადგენდა: საქართველოს ზოგადსაგანმანათლებლო სკოლებში ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციის განვითარების ხელშეწყობა.**

კვლევის მიზნის მისაღწევად პროექტის ჯგუფის წინაშე დგას შემდეგი ამოცანები:

- ციფრული მოქალაქეობის შესახებ საერთაშორისო და ადგილობრივი სამეცნიერო ლიტერატურის, პროექტების და ანგარიშების, აგრეთვე ჩარჩო-დოკუმენტების, არსებული საუკეთესო პრაქტიკისა და ციფრული კომპეტენციების განვითარების მოდელების შესწავლა და ანალიზი;
- წარმატებული საერთაშორისო გამოცდილების გათვალისწინებით საქართველოში სასკოლო საზოგადოების წევრთა ციფრული კომპეტენციის გასაზომი ინსტრუმენტების შექმნა, ადაპტირება და ვალიდაცია;
- პირველადი სოციოლოგიური ინფორმაციის შეგროვება და ანალიზი;
- მასწავლებელთა ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციის მიმართების დადგენა მოსწავლეთა ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციასთან რურარულ და ურბანულ ჭრილში;
- მშობელთა/მეურვეთა ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციის მიმართების დადგენა მოსწავლეთა ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციასთან რურარულ და ურბანულ ჭრილში;
- სკოლისა და ოჯახის ინფრასტრუქტურისა და ინტერნეტიზაციის ხარისხის მიმართების დადგენა მოსწავლის ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციის ხარისხთან;
- სასკოლო საზოგადოების წევრთა (მშობლები/მეურვეები-მასწავლებლები-სკოლის ადმინისტრაცია) ურთიერთთანამშრომლობის კორელაცია მოსწავლის ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციის ხარისხთან;
- ზემოთ ჩამოთვლილი ცვლადების მიმართებების დადგენა არაქართულენოვანი სკოლების ჭრილში;
- შესაბამისი ინტერვენციების დაგეგმვა და განხორციელება (ტრენინგპროგრამის შემუშავება, ტრენინგების ჩატარება სამიზნე

სკოლების პედაგოგებთან, ადმინისტრატორებთან, მშობლებთან/მეურვეებთან);

- ცალკეული სამიზნე სკოლის წარმომადგენლებთან თანამშრომლობით მოსწავლეებთან განსახორციელებელი ინტევენციების გეგმის შემუშავება და ჩატარება და ინტერვენციების შედეგების შეფასება;
- კვლევის მიგნებების გავრცელება სამეცნიერო სტატიების, მეთოდური გზამკვლევისა თუ მონოგრაფიის სახით და საერთაშორისო თუ ადგილობრივ სამეცნიერო კონფერენციებზე წარდგენით.

5.2. კვლევის დიზაინი, მიდგომა, მეთოდოლოგია, სამიზნე ჯგუფი

ძირითადი კვლევის დროს გამოყენებულია პრაქტიკული კვლევის დიზაინი, რომელიც სკოლებში სასწავლო გარემოს ცვლილების, სკოლის პერსონალის, პედაგოგებისა და მოსწავლეების ემანსიპაციასა და გაძლიერებას ისახავს მიზნად. ციფრული მოქალაქეობა დემოკრატიული კულტურის შემადგენელი ნაწილია. ამით ის თანხვედრაშია აღნიშნული პრაქტიკის კვლევის ზოგად მიზანთან: სკოლებში ციფრული წიგნიერების განვითარების ხელშეწყობით, სკოლის პერსონალი, ადმინისტრაცია, მოსწავლეები და მშობლები გაძლიერდებიან.

ითვლება, რომ მხოლოდ რაოდენობრივი და თვისებრივი კვლევის მეთოდებით შეგროვებული პირველადი სოციოლოგიური ინფორმაცია, მისი ანალიზი და ინტერპრეტაცია ხშირად აკადემიურ სივრცეში ბიბლიოთეკის თაროზე შემოიღება ხოლმე და მას პრაქტიკული ნაბიჯები არ მოჰყვება, რომელიც კვლევის ობიექტების რეალურ ემანსიპაციას იწვევს. პრაქტიკის კვლევა ეფუძნება კრიტიკული თეორიისა და კრიტიკული განათლების კვლევის პრინციპებს, რომელთა მთავარი ამოცანა არა მხოლოდ ინფორმაციის შეგროვება და ანალიზია, არამედ ამ ინფორმაციაზე დაყრდნობით მოქმედება და ცვლილებების გამოწვევა. მეცნიერები განათლების კვლევების მიმართულებით აღნიშნავენ, რომ „პოზიტივისტური და ინტერპრეტაციული პარადიგმები ერთი და იგივე ფენომენის გაგებას ერთმანეთისგან განსხვავებული გზებით ცდილობენ. პოზიტივიზმი ობიექტურობასა და გაზომვას, მიზეზ–შედეგობრიობის დადგენას ესწრაფვის, ხოლო ინტერპრეტაციული პარადიგმა – სამყაროს სუბიექტის ტერმინებით გაგებასა და ინტერპრეტაციას. პირველისთვის მნიშვნელოვანია ფენომენი, რომელსაც აკვირდებიან, მეორისთვის – ამ ფენომენის მიერ მინიჭებული მნიშვნელობები და ინტერპრეტაციები“ (კოჰენი, მანიონი, & მორისონი, 2012, გვ. 89).

თანამედროვე განათლების მკვლევრები ზემოთ აღნიშნულ ორივე მიდგომას იწუნებენ და ცდილობენ ახალი მიდგომა შექმნან, რომელსაც განათლების სფეროში კრიტიკული კვლევის პარადიგმას უწოდებენ. ეს პარადიგმა „ნაკლულად მიიჩნევს მანამდე არსებულ ორ პარადიგმას, რადგან ისინი არასრულად ხსნიან სოციალურ ქცევას, ვინაიდან უარყოფენ განათლების სფეროში წარმოებული კვლევის უმეტესობის პოლიტიკურ და იდეოლოგიურ კონტექსტს“ (კოპენი, მანიონი, & მორისონი, 2012, გვ. 90).

განათლების სფეროში კრიტიკული პარადიგმის შემოტანაზე დიდი გავლენა იქონია ჰაბერმასის, ადორნოს, მარკუზეს, ჰორკჰაიმერის, ფრომის და ფრანკფურტის სკოლის სხვა წარმომადგენელთა ნაშრომებმა. „ამ სკოლისთვის დამახასიათებელია მიზნობრივად პოლიტიკური მიმართულება – ევალიტარულ საზოგადოებაში ინდივიდებისა და ჯგუფების ემანსიპაცია“ (კოპენი, მანიონი, & მორისონი, 2012, გვ. 90).

კრიტიკული თეორია აღარ ცდილობს მხოლოდ ინფორმაციის შეგროვებას კვლევის ობიექტებზე, ან ობიექტებისგან. „მისი მიზანია არა, უბრალოდ, საზოგადოებისა და ქცევის ახსნა, არამედ ისეთი საზოგადოების შექმნა, რომელიც მისი ყველა წევრის თანასწორობასა და დემოკრატიას ეფუძნება. მისი მიზანი მხოლოდ სოციალური ფენომენების გაგება კი არ არის, არამედ მათზე ზეგავლენა და შეცვლა; კერძოდ, ის ჩაგრულთა ემანსიპაციისკენ, უთანასწორობის აღმოფხვრისა და დემოკრატიულ საზოგადოებაში პიროვნული თავისუფლების ზრდისკენ ისწრაფის (კოპენი, მანიონი, & მორისონი, 2012, გვ. 91).

კრიტიკული პარადიგმის მიზანია საზოგადოების გარდაქმნა, ცვლილება და ამ ცვლილებების ისე განხორციელება, რომ თანამედროვე სამყაროს კეთილდღეობა ყველა ჩართული მხარისთვის თანაბრად იყოს ხელმისაწვდომი. ციფრული მოქალაქეობაც, როგორც თანამედროვე გამოწვევა, კრიტიკული პარადიგმის თვალთახედვით წარმოადგენს მოვლენას, რომელიც ყველასთვის თანაბრად მნიშვნელოვანი უნდა იყოს და ყველა ჩართული ადამიანის, მათ შორის სკოლის მასწავლებლების, მოსწავლეებისა და მშობლების ემანსიპაციას იწვევდეს, საზოგადოებას კი ეხმარებოდეს, უფრო დემოკრატიული და მონაწილეობითი გახდეს. კრიტიკული თეორიის მიზანი ტრანსფორმაციულია: „ის საზოგადოებისა და ინდივიდების სოციალურ დემოკრატიად ტრანსფორმაციას ესწრაფვის. ამ თვალსაზრისით, განათლების სფეროში კრიტიკული კვლევის პრაქტიკული მიზანია, აღმოფხვრას უკანონო ძალაუფლების განხორციელება

და ზემოქმედება, შექმნას უფრო სამართლიანი ევალიტარული საზოგადოება, რომელშიც ინდივიდი და კოლექტივი თავისუფალი იქნება. ...კრიტიკული თეორიის წარმომადგენლებს მიაჩნიათ, რომ მკვლევარი არ უნდა იყოს იდეოლოგიურად, ან პოლიტიკურად ნეიტრალური“ (კოჰენი, მანიონი, & მორისონი, 2012, გვ. 91).

წინამდებარე, კვლევითი გუნდის პოლიტიკური მიზანი, ქართულ სკოლებში ციფრული წიგნიერების დანერგვის ხელშეწყობაა. მათი ყველა ნაბიჯი, ინფორმაციის შეგროვებისა და ანალიზის გარდა, ამოცანად ისახავს რეალურ ცვლილებებს ამ მიმართულებით.

პრაქტიკის კვლევა განსაკუთრებით მიესადაგება ქართულ სკოლებში ციფრული მოქალაქეობის დანერგვის ხელშეწყობას. მისი ამოცანაა, ერთის მხრივ, შეცვალოს ინდივიდები და, მეორე მხრივ, ის კულტურა, რომელსაც ეფუძნებიან სკოლის სოციალური ჯგუფები, ინსტიტუტები და საზოგადოება. „ჯგუფის კულტურა შეიძლება განისაზღვროს სამეტყველო ენისა და დისკურსების მდგენელებითა და ფორმებით, ასევე, იმ სოციალური ურთიერთობებითა და ორგანიზაციებით, რომლებიც ჯგუფის ურთიერთქმედებებს ქმნიან“ (კოჰენი, მანიონი, & მორისონი, 2012, გვ. 693).

პრაქტიკის კვლევაში გაერთიანებულია დიაგნოსტიკა, ქმედება და გააზრება და მონაწილეების დასახელებულ იმ პრაქტიკულ საკითხებზე ფოკუსირება, რომლებიც პრობლემურია და ექვემდებარება ცვლილებას. ზუბერ-სკერიტის მოსაზრებით, „ნებისმიერი პრაქტიკის კვლევის პროექტის ან პროგრამის მიზანია სოციალური პრაქტიკის რეალური გაუმჯობესება, განახლება, ცვლილება ან განვითარება და პრაქტიკოსის მიერ საკუთარი პრაქტიკების უკეთ გაგება“ (კოჰენი, მანიონი, & მორისონი, 2012, გვ. 694).

აღნიშნული კვლევის მიზანიც სწორედ ღირებულებების, პროფესიული განვითარებისა და სასკოლო პროცესის ისე შეცვლაა, რომ მასწავლებლები, მოსწავლეები და მშობლები ციფრული წიგნიერების მიმართულებით განვითარდნენ და მონაწილეობა მიიღონ თანასწორი და ემანსიპირებული საზოგადოების აშენებაში.

გარდა ამისა, აღსანიშნავია, რომ პრაქტიკის კვლევა კოლაბორაციულია: „პრაქტიკის გაუმჯობესებაში ამ ქმედებაზე პასუხისმგებელი ადამიანები არიან ჩართული. პრაქტიკის კვლევა იმ ადამიანების თვითკრიტიკულ ერთობას ქმნის, რომლებიც კვლევის პროცესის ყველა ეტაპში მონაწილეობენ და თანამშრომლობენ (დაგეგმვაში, მოქმედებაში, დაკვირვებასა და გააზრებაში)“

(კოპენი, მანიონი, & მორისონი, 2012, გვ. 698).

პრაქტიკის კვლევის დროს ინფორმაციის შესაგროვებლად გამოყენებულია კვლევის, როგორც **რაოდენობრივი**, ისე **თვისებრივი** მეთოდოლოგია, ხოლო მეთოდები შეირჩა კვლევის ამოცანების შესაბამისად.

ციფრული მოქალაქეობის შესახებ საერთაშორისო და ადგილობრივი სამეცნიერო ლიტერატურის, პროექტებისა და ანგარიშების, აგრეთვე ჩარჩო დოკუმენტების, არსებული საუკეთესო პრაქტიკისა და ციფრული კომპეტენციების განვითარების მოდელების შესწავლისა და ანალიზისთვის განხორციელდა **სამაგიდე კვლევა**. წარმატებული საერთაშორისო გამოცდილების გათვალისწინებით, საქართველოში სასკოლო საზოგადოების წევრთა ციფრული კომპეტენციის გასაზომი ინსტრუმენტების შექმნისა და ადაპტაციისთვის საჩხერის №2 საჯარო სკოლაში **ფოკუს-ჯგუფის** მეთოდის გამოყენებით, გამოიკითხნენ მასწავლებლები და მოსწავლეები. ფოკუს-ჯგუფს ხშირად ჯგუფურ სიღმისეულ ინტერვიუს უწოდებენ ხოლმე: „სიღრმისეულ ინტერვიუსთან შედარებით, ფოკუს-ჯგუფს ის უპირატესობა აქვს, რომ რამდენიმე ადამიანისაგან შემდგარ ჯგუფში ყოველთვის აღმოჩნდება ხოლმე ადამიანი, რომელიც სხვებთან შედარებით უფრო გულახდილია, და მისი გულახდილობა, როგორც წესი, ჯგუფის სხვა წევრების გულახდილობასაც იწვევს“ (ზურაბიშვილი, 2006, გვ. 27). ხშირად ფოკუს-ჯგუფით პრობლემასთან დაკავშირებული სირმისეული და საინტერესო ინფორმაცია გროვდება.

სამაგიდე კვლევით მიღებული ცოდნისა და ფოკუს-ჯგუფების საფუძველზე შეგროვებული ინფორმაციით შეიქმნა ქართულ კონტექსტზე მორგებული ციფრული წიგნიერების გასაზომი ინსტრუმენტები. სულ შეიქმნა სამი ინსტრუმენტი – მასწავლებლების, მოსწავლეებისა და მშობლებისთვის. რაოდენობრივი კვლევის სტრუქტურირებული კითხვარები მოცემულია დანართი №2, №3 და №4-ის სახით.

ამის შემდეგ, მიზნობრივად შერჩეულ სკოლებში (კვლევის ობიექტად მიზნობრივად შეირჩა საქართველოს ურბანული და რურარული რეგიონების (თბილისი, კახეთი, იმერეთი, ქვემო ქართლი) სკოლები, სულ 5 სკოლა (მათ შორის ერთი არაქართულენოვანი). ძირითად სამიზნე ჯგუფს წარმოადგენდნენ სკოლის საბაზო და საშუალო საფეხურის მოსწავლეები, აგრეთვე პედაგოგები, მშობლები/მეურვეები და სკოლის ადმინისტრაციის წარმომადგენლები. საწყის ეტაპზე განხორციელდა პილოტაჟი. კვლევის სამივე ინსტრუმენტი თბილისის ერთ-ერთი სკოლის მასწავლებლებმა, მოსწავლეებმა და მშობლებმა შეაესეს

და კვლევით გუნდს მისცეს რეკომენდაციები ინსტრუმენტების ხარვეზებთან დაკავშირებით. ამის შემდეგ, შემუშავდა კითხვარების საბოლოო ვარიანტები და განხორციელდა რაოდენობრივი ონლაინ ანკეტირება ზემოთ ხსენებული ინსტრუმენტებისა და „გუგლანალიტიკის“ გამოყენებით. შევისწავლეთ შერჩევაში მოხვედრილ სკოლებში არსებული სიტუაცია ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციის მიმართულებით.

კვლევის გენერალური ერთობლიობა შემდეგია:

N	რეგიონი	სკოლა	მოსწავლე	მასწავლებელი
11	იმერეთი	სსიპ ილია ჭავჭავაძის სახელობის ქ. საჩხერის მე-2 საჯარო სკოლა	300	41
22	თბილისი	სსიპ 186-ე საჯარო სკოლა	904	131
33	თბილისი	სსიპ 64-ე საჯარო სკოლა	88 აგერბაიჯანულ სექტორზე, 460 ქართულ სექტორზე	50
44	რუსთავი	სსიპ მე-4 საჯარო სკოლა	878	98
55	თელავი	სსიპ მე-9 საჯარო სკოლა	960	55
	სულ		3590	375

95%-იანი ნდობის დონით, კვლევის დროს საჭირო იყო შემდეგი რაოდენობის მასწავლებლების, მოსწავლეებისა და მშობლების გამოკითხვა:

საჩხერის საჯარო სკოლა: მოსწავლეები და მშობლები მინიმუმ 168–168 და მაქსიმუმ 234; მასწავლებელი – 41;

თბილისის 186-ე საჯარო სკოლა: მოსწავლე/მშობელი, 269–468; მასწავლებელი – 91–108;

თბილისის 64 საჯარო სკოლა: აგერბაიჯანელი მოსწავლე 80–88; ქართველი მოსწავლე 207–317, მასწავლებელი 44–48;

რუსთავის საჯარო სკოლა: მოსწავლე, 269–468; მასწავლებელი 79–91;

თელავის მეცხრე საჯარო სკოლა: მოსწავლე 960 (შერჩევა მინ. 278 – მაქს. 518) — 55 მასწავლებლიდან (44–48).

გემოხსენებული სამი მეთოდი: **სამაგიდე კვლევა, ფოკუს-ჯგუფები და რაოდენობრივი გამოკითხვა** წარმოადგენს პრაქტიკის კვლევის პირველ, პრობლემის იდენტიფიცირების ეტაპს, რომლის დასრულების შემდეგ განხორციელდა ინტერვენციების ეტაპი.

რაც შეეხება ინტერვენციებს, ისინი ჩატარდა 2 ეტაპად:

- ინტერვენციების პირველი ეტაპის სამიზნე ჯგუფს წარმოადგენს: სკოლის მასწავლებლები, ადმინისტრატორები და მშობლები/მეურვეები. გამოვლენილი პრობლემების ანალიზის საფუძველზე მომზადება ტრენინგ პროგრამის სრული პაკეტი (მოდული, საკითხავი მასალა, სამუშაო ფურცლები) და განხორციელება ტრენინგები;
- ინტერვენციების მეორე ეტაპზე ცალკეულ ტრენინგ გავლილ სამიზნე ჯგუფებთან, თითოეული სკოლის საჭიროებიდან გამომდინარე, შემუშავდება ინტერვენციების გეგმა, რომელსაც სკოლები თავად განახორციელებენ მოსწავლეებთან. ზემოხსენებული პროცესის მონიტორინგი და ინტერვენციების შედეგების შეფასება მოხდება კვლევითი ჯგუფის მიერ.

სანამ განხორციელდებულ ინტერვენციებს შევეხებით, გთავაზობთ რაოდენობრივი გამოკითხვის შედეგების მოკლე მიმოხილვას.

5.3 რაოდენობრივი კვლევის მიზანი, ამოცანები, საკვლევი კითხვები და ჰიპოთეზა

როგორც ზემოთ აღინიშნა, პრაქტიკის კვლევა საქართველოს 5 ზოგადსაგანმანათლებლო საჯარო სკოლაში ჩატარდა. კვლევას ჰქონდა დიაგნოსტიკების, ინტერვენციებისა და ამ უკანასკნელთა შედეგების მონიტორინგისა და შეფასების ფაზები. პრაქტიკის კვლევის დიაგნოსტიკების ფაზაზე საჯარო სკოლებში ჩატარდა რაოდენობრივი გამოკითხვა, რომლის დროსაც შეგროვებული რაოდენობრივი მონაცემები წარმოდგენილია წინამდებარე მონოგრაფიაში, საერთაშორისო პუბლიკაციებში, პრეზენტაციებშია საერთაშორისო კონფერენციებზე და გამოყენებულია სამიზნე სკოლებში ინტერვენციების დაგეგმვისას. დიაგნოსტიკების ფაზაზე კვლევის **მიზანია**, შესწავლილი ხუთი ზოგადსაგანმანათლებლო საჯარო სკოლის მაგალითზე, საქართველოში აღიწეროს ციფრული მოქალაქეობის არსებული სიტუაცია.

კვლევის მიზნიდან გამომდინარე ჩამოყალიბდა კვლევის ამოცანები:

- საქართველოს ზოგადსაგანმანათლებლო სკოლების მასწავლებელთა, მოსწავლეთა და მშობელთა შეფასებით, მათში არსებული ციფრული მოქალაქეობის შესახებ ინფორმირებულობის, კერძოდ, ციფრული უსაფრთხოების, ეტიკეტის, წიგნიერების, კომუნიკაციის,

ხელმისაწვდომობის, კომერციის, ჯანმრთელობისა და კეთილდღეობის, უფლებებისა და პასუხისმგებლობების შესწავლა;

- საჯარო სკოლის გეოგრაფიულ მდებარეობასა და მასწავლებელთა ციფრულ მოქალაქეობაზე ინფორმირებულობას შორის კორელაციის დადგენა.

კვლევის მიზნისა და ამოცანების შესაბამისად, ჩამოყალიბდა რაოდენობრივი **კვლევის შეკითხვა**: აქვთ თუ არა ქართული საჯარო სკოლების პედაგოგებს ინფორმაცია ციფრული მოქალაქეობისა და ეთიკის შესახებ და არის თუ არა ციფრული მოქალაქეობის შესახებ პედაგოგების ინფორმირებულობა კორელაციაში სკოლის გეოგრაფიულ მდებარეობასთან?

კითხვის საფუძველზე ჩამოყალიბდა **ჰიპოთეზა**: ქართულ საჯარო სკოლებში პედაგოგებს ციფრული მოქალაქეობისა და ციფრული ეტიკეტის შესახებ ინფორმაცია საკმაოდ მწირი აქვთ და ეს არ არის დამოკიდებული მათი სკოლების გეოგრაფიული მდებარეობასთან.

რაც შეეხება მოსწავლეებისა და მშობლების გამოკითხვის შედეგებს, განხორციელდა მონაცემების აღწერითი ხასიათის სტატისტიკური ანალიზი.

კვლევის მეთოდოლოგია, მეთოდები, შერჩევა და მონაცემთა ანალიზი

პირველადისოციოლოგიური ინფორმაციის შესაგროვებლად გამოყენებულია სოციალური კვლევის **რაოდენობრივი** მეთოდოლოგია. კერძოდ, მასობრივი გამოკითხვის/ონლაინ ანკეტირების მეთოდი. კოვიდ 19-ის რეგულაციებისა და შეზღუდვების გამო, ციფრულ მოქალაქეობაზე არსებული ინფორმაციის შესაგროვებლად, ონლაინ გამოკითხვა ყველაზე რელევანტური მეთოდია, რომელიც შეიძლებოდა კვლევის ჯგუფს გამოეყენებინა. საქართველოში სასკოლო საზოგადოების წევრთა ციფრული მოქალაქეობის შესახებ ინფორმირებულობის აღსაწერი რაოდენობრივი კვლევის ინსტრუმენტების შექმნისა და ადაპტაციისთვის ერთ-ერთ სკოლაში **ფოკუს-ჯგუფის** მეთოდის გამოყენებით, გამოკითხნენ განათლების ექსპერტები, მასწავლებლები და მოსწავლეები. ფოკუს-ჯგუფს ხშირად ჯგუფურ სიდიდის ელემენტებს უწოდებენ ხოლმე, როგორც თინათინ ზურაბიშვილის წიგნში, „სოციალური კვლევის მეთოდები“ ვხვდებით: „ფოკუს-ჯგუფები გამოიყენება კვლევის დაზვერვით ეტაპზე, როგორც ნაკლებად ცნობილი პრობლემის შესწავლის პირველი ნაბიჯი, რომელიც გვეხმარება საერთო ჰიპოთეზების ფორმულირებაში. გარდა ამისა, ფოკუს-ჯგუფების მსვლელობისას მიღებული ინფორმაცია მდიდარ და

სასარგებლო მასალას იძლევა მასობრივი გამოკითხვის კითხვარის/ანკეტის შესადგენად, კერძოდ, კითხვების ჩამოყალიბებისა და მათი “დახურვის” დახვეწის მიზნით, ვინაიდან ფოკუს-ჯგუფების მსვლელობაში კარგად ვლინდება რესპონდენტების “ლექსიკონი” და მათი აზროვნების მოდელები.“ (ზურაბიშვილი 2005 გვ.30) სწორედ ანკეტის შეკითხვების შესაქმნელად ჩატარდა ფოკუს-ჯგუფები. ამის შემდგომ, ევროსაბჭოსა და მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრის მიერ შემუშავებული მასწავლებლისა და მშობლის ციფრული მოქალაქეობის კითხვარებისა და ფოკუს-ჯგუფებზე შეგროვებული ინფორმაციით, ქართულ კონტექსტზე მორგებული ციფრული მოქალაქეობის აღსაწერი სამი ინსტრუმენტი შეიქმნა: მასწავლებლებისთვის, მშობლებისა და მოსწავლეებისათვის²³. ანკეტები შედგებოდა განსხვავებული თემატური ბლოკებისგან. ყველა მათგანი მოიცავდა დემოგრაფიულ, ინფორმაციულ-ტექნოლოგიურსა და ციფრული მოქალაქეობის თემატურ ბლოკებს, რაზე დაყრდნობითაც შეგროვდა და გაანალიზდა ციფრული მოქალაქეობის ფენომენის აღწერა ქართულ სკოლებში. ანკეტების შემუშავების შემდეგ განისაზღვრა შერჩევის დიზაინი. კვლევის პოპულაციას წარმოადგენდნენ საქართველოს ზოგადსაგანმანათლებლო სკოლები. კოვიდ 19-ის რეგულაციებისა და კვლევისთვის არსებული მცირე ბიუჯეტის გამო, კვლევის ობიექტების შერჩევა განხორციელდა კლასტერული შერჩევის გამოყენებით. პირველ ეტაპზე განხორციელდა გენერალური ერთობლიობის კლასტერებად დაყოფა. კლასტერული შერჩევის ერთ-ერთი ყველაზე გავრცელებული ფორმაა ტერიტორიული შერჩევა (area sampling). ასეთი შერჩევის ფარგლებში კლასტერები გეოგრაფიული ერთეულებისგან შედგება, ეს შეიძლება იყოს მხარე, რეგიონი, ან რაიონი. საქართველოში სკოლები რეგიონული მდებარეობის მიხედვით იყოფა. შესაბამისად, შეირჩა თბილისის, აღმოსავლეთ და დასავლეთ საქართველოს ზოგადსაგანმანათლებლო საჯარო სკოლები. კლასტერების წარმოქმნის შემდეგ, არც ერთი განსხვავებული სკოლა არ დარჩენილა რეგიონის მიხედვით, რომელიც კლასტერში არ გაერთიანდებოდა. ამის შემდეგ განხორციელდა შერჩევითი ერთობლიობის ფორმირება მხოლოდ ამორჩეული კლასტერების ფარგლებში. შერჩევის ერთობლიობის ფორმირების მიხედვით, კლასტერული შერჩევა შეიძლება იყოს ერთსაფეხურიანი, ორსაფეხურიანი ან მრავალსაფეხურიანი. ამ შემთხვევაში გაკეთდა ორსაფეხურიანი კლასტერული, კერძოდ, ალბათური შერჩევა მოცულობის პროპორციულად. კვლევით ჯგუფს

²³ იხილეთ სტრუქტურირებული ანკეტები, დანართები №3, №4 და №5.

ჰქონდა სკოლის პედაგოგებისა და მოსწავლეების ბაზა. ბაზებიდან შეირჩა თითოეული კვლევის ობიექტი ჯგუფიდან ის რაოდენობა, რომელიც საკმარისი იყო კვლევის მიზნებისა და ამოცანებისათვის. გამოკითხვის დროს სულ გამოკითხნენ შემდეგი რაოდენობის რესპონდენტები:

სტატუსი/ სკოლა	დასავლეთ საქართველო (საჩხერის მე-2 საჯარო სკოლა)	თბილისის 186-ე საჯარო სკოლა	თბილისის 64-ე საჯარო სკოლა	აღმოსვლეთი (რუსთავის მე-4 საჯარო სკოლა)	აღმოსავლეთ საქართველო (თელავის მე-9 საჯარო სკოლა)	ჯამი
მასწავლებელი	39	62	14	64	26	205
მოსწავლე	173	253	91	354	101	972
მშობელი	207	76	50	291	153	777
ჯამი	419	391	155	709	280	1954

რაოდენობრივი ინფორმაცია დამუშავდა პროგრამა SPSS 25-ის გამოყენებით. დათვლილია რესპონდენტთა ციფრულ მოქალაქეობაზე მოსაზრებების სიხშირეები, პროცენტები და კორელაციები.

5.4. კვლევის შედეგები და დისკუსია

კვლევის შედეგები ასახავს გამოკითხული მასწავლებლების, მოსწავლეებისა და მათი მშობლების ციფრული მოქალაქეობის შესახებ ინფორმირებულობას.

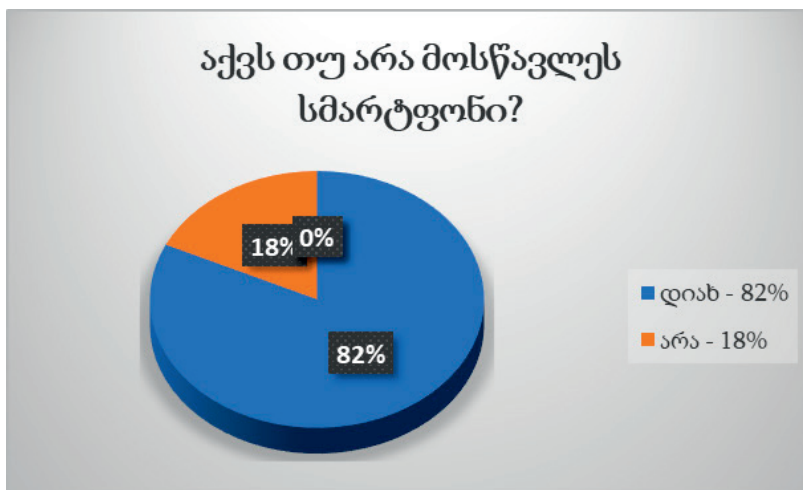
ვინაიდან ციფრული მოქალაქეობა ქართულ კონტექსტში ახალი დარგია, ჯერ-ჯერობით მწირია მისი სამართლებრივი ბაზა. არსებობს მხოლოდ საქართველოს კიბერუსაფრთხოების 2021–2024 წლების ეროვნული სტრატეგია და მისი სამოქმედო გეგმა (საქართველოს მთავრობა, 2021), რომლის მნიშვნელოვან ამოცანას წარმოადგენს კიბერსივრცეში უსაფრთხოდ და დაცულად ფუნქციონირებისთვის სკოლის მოსწავლეებისა და სტუდენტებისთვის საჭირო უნარ-ჩვევების განვითარება და განათლების დონის ამაღლება. დასახული ამოცანის მისაღწევად განათლებისა და მეცნიერების სამინისტროს ფუნქციად განისაზღვრა საქართველოს ზოგადსაგანმანათლებლო სკოლის სამივე საფეხურზე (დაწყებითი, საბაზო, საშუალო) „ციფრული მოქალაქეობის შესახებ“ სწავლების დანერგვა. კიბერ უსაფრთხოების სტრატეგიის გათვალისწინებით, ზოგადი განათლების მესამე თაობის ეროვნულ სასწავლო გეგმაში (2018–2024) შევიდა ცვლილებები და აისახა სტრატეგიის მოთხოვნა. ამის შესახებ გამოკითხულ რესპონდენტებს ინფორმაცია არ აქვთ, ვინაიდან

საველე სამუშაოები განხორციელდა 2020 წელს. იმ შემთხვევაში, თუ ესგ-ში 2020 წელს განხორციელდებოდა ცვლილება, სავარაუდოდ მასწავლებლები უფრო ინფორმირებულები იქნებოდნენ. რიბლის მიხედვით, აუცილებელია ქვეყანას ჰქონდეს ციფრული კანონმდებლობა და ასევე, მნიშვნელოვანია მასწავლებლებმა, მოსწავლეებმა და მშობლებმა გააცნობიერონ აღნიშნული კანონმდებლობა (Ribble M. , Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know, 2015).

საინტერესო იყო კვლევის რესპონდენტების დამოკიდებულება მოსწავლეთა ციფრული უსაფრთხოებისადმი.

გამოკითხული პედაგოგების 82%-ის თქმით, მათ მოსწავლეებს აქვთ სმარტფონი, ხოლო მათი 76%-ის აზრით, მოსწავლეებს სმარტფონი 13 წლამდეც კი აქვთ. ასევე, გამოკითხული პედაგოგების 52%-ის მიხედვით, მათ მოსწავლეებს აქვს ანგარიში სოციალურ ქსელში, მიუხედავად მათი შეუსაბამო ასაკისა (13 წლამდე).

გრაფიკი №1 – მოსწავლეები და სმარტფონები



მიუხედავად იმისა, რომ გამოკითხული პედაგოგების 96%-ს სმენია საფრთხის შემცველი მართული ძალადობრივი თამაშების/სუიციდური ონლაინ გამოწვევების შესახებ (მაგ., „1“, „მომოს გამოწვევა“, „ლურჯი ვეშაპი“ და სხვ.) და, ამასთან, მათი ინფორმაციით მოსწავლეებს შეუსაბამო ასაკში აქვთ

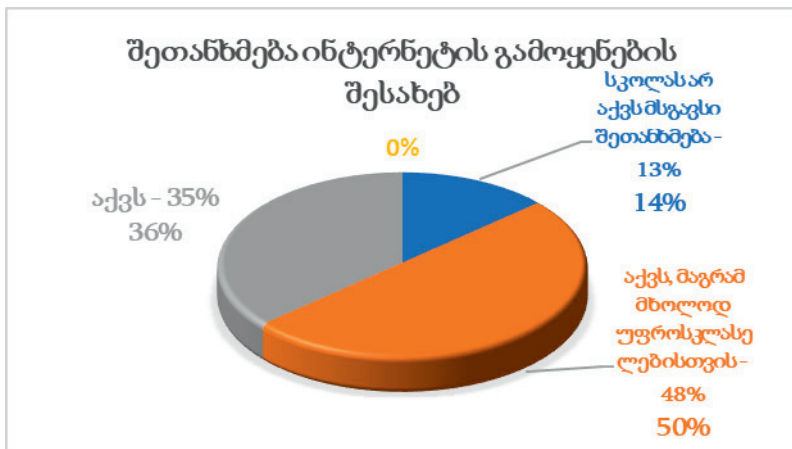
სოციალური ქსელის ანგარიში, მათი 46%—ი არ აკვირდება მოსწავლეთა აქტივობებს ფეისბუქში, ხოლო, დანარჩენი აკვირდება, რაც ფეისბუქზე დამეგობრებით შემოიფარგლება, თუმცა, არ ესაუბრება მოსწავლეებს ონლაინ თამაშებისა და მათთან დაკავშირებული საფრთხეების შესახებ.

შეკითხვაზე — „ესაუბრები ჩემს მოსწავლეებს იმაზე, თუ როგორ უნდა მოიცნენ იმ შემთხვევაში, თუ ვინმემ ონლაინ დააბულინგა ან ცუდად მოექცა, ან თუ შეესწრნენ ვინმეს დაბულინგების, ან დაჩაგვრის ფაქტს?“ — შემდეგი მონაცემები დაფიქსირდა:

დიახ, პრევენციისთვის	67,8 %
არა, ჩემი მოსწავლეები თავად გაუმკლავდებიან	3,9 %
მხოლოდ მაშინ, როდესაც რაიმე სპეციფიკური ხდება და პრობლემას წავაწყდები	28,3 %

გამოკითხული პედაგოგების 13%-ის მიხედვით, მათ სკოლაში შემუშავებული არ არის სასკოლო შეთანხმება ინტერნეტის გამოყენების შესახებ, 48%-ის მიხედვით, მსგავსი შეთანხმება აქვს სკოლას, მაგრამ მხოლოდ უფროსკლასელებისთვის. მხოლოდ გამოკითხულთა 35%-ის მიხედვით აქვს სკოლას მსგავსი შეთანხმება ყველა მოსწავლისთვის.

გრაფიკი №2 – სასკოლო შეთანხმება ინტერნეტის გამოყენებაზე



გაჯეტების გამოყენებასთან დაკავშირებით, პედაგოგების 55%-ს ერთადერთი შეზღუდვა და მოხმარების წესი დროის ფაქტორთან აქვთ დაკავშირებული. ისინი მხოლოდ იმას აქცევენ ყურადღებას, რამდენი ხნით არის მოსწავლე ინტერნეტში, მაგრამ მხოლოდ 3%-ი აფრთხილებს, რომ არასოდეს ესაუბრონ უცნობ ადამიანს ონლაინ, 2%-ი ასწავლის, რომ კრიტიკულად შეაფასონ ონლაინ ინფორმაცია, 3% - პატივი სცენ სხვა ადამიანებსა და მათ ონლაინ ცხოვრებას და მხოლოდ 4%-ი, რომ არ შეიძლება საჯაროდ მობილური ნომრებისა და სხვა პერსონალური ინფორმაციის სოციალურ ქსელში ატვირთვა.

კვლევამ გამოამჟღავნა, რომ შესწავლილ სკოლებში გამოკითხული მოსწავლეების 73%-ს მე-7-დან 9 კლასამდე აქვს სმარტფონი და გამოკითხული მოსწავლეების ყველაზე მეტი, 45%-ი ამბობს, რომ საშუალოდ დღიურად 4 საათზე მეტს ატარებს ინტერნეტში.

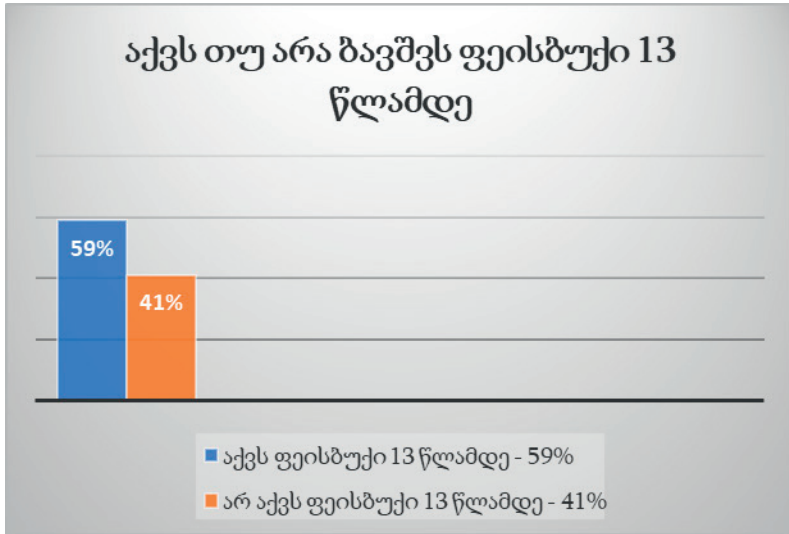
მოსწავლეების 97%-ი სარგებლობს სოციალური ქსელებით და მათგან 39%-ს ფეისბუქი 11 წლამდე აქვს. იმ მოსწავლეების 32%-ი, რომლებსაც აქვთ სოციალური ქსელი, ამბობს, რომ მათ აქტივობას სოციალურ ქსელში მშობლები არ აკვირდებიან. ხოლო, ვინც საწინააღმდეგო მოსაზრებას აფიქსირებს, ამბობს, რომ მშობლები მხოლოდ ინტერნეტში გატარებულ დროს უკონტროლებენ და სხვა ინფორმაციით არ ინტერესდებიან. ამავე დროს გამოკითხულთა 52%-ი ამბობს, რომ მშობლებს იმ შემთხვევაში უყვებიან საკუთარი ონლაინ აქტივობის შესახებ, თუ ისინი ჰკითხავენ. თავისი ინიციატივით მშობლები შვილების ონლაინ აქტივობებს არ აკონტროლებენ, რასაც ქვემოთ მოცემული მონაცემები ადასტურებს.

გამოკითხულ მშობელთა 82%-ი ამბობს, რომ მათი შვილი/შვილები/აღსაზრდელი/აღსამზრდელები სარგებლობენ პირადი სმარტფონით. ამავე დროს გამოკითხულთა 70%-ი ამბობს, რომ ბავშვებს აღნიშნული გაჯეტი მე-7 კლასამდე ჰქონდათ. მშობელთა 84%-ი ამბობს, რომ მათი შვილი სარგებლობს სოციალური ქსელებით და ამათგან 37%-ი ამბობს, რომ 11 წლამდე დაიწყეს სოციალური ქსელის მოხმარება. აღნიშნული პასუხების თანადროულად, მათი 76%-ი ამბობს, რომ მათი, ან შვილების გაჯეტები მშობელთა კონტროლის ფილტრებით (მაგ., საძიებო ბრაუზერების, ასაკობრივად შეუსაბამო ვებგვერდების დასაბლოკი საშუალებებით) აღჭურვილი არ არის.

გამოკითხული მშობლების 59%-ი ამბობს, რომ მათ შვილებს, მიუხედავად შეუსაბამო ასაკისა (13 წლამდე), აქვთ ფეისბუქი. გამოკითხული მშობლების 57%-ს არ აქვს შემუშავებული ოჯახური შეთანხმება ინტერნეტის გამოყენების

შესახებ, რა ინფორმაციის გაზიარება შეუძლიათ შვილებს ონლაინ, ან მობილური ტელეფონით, ხოლო 40%—ი საერთოდ არ აკონტროლებს, რამდენ დროს ატარებს ბავშვი ონლაინ. გამოკითხული მშობლების 33%—ი ამბობს, რომ შვილები მათ ონლაინ საფრთხეების შესახებ არ უყვებიან.

გრაფიკი №3 – შვილები და ფეისბუქი

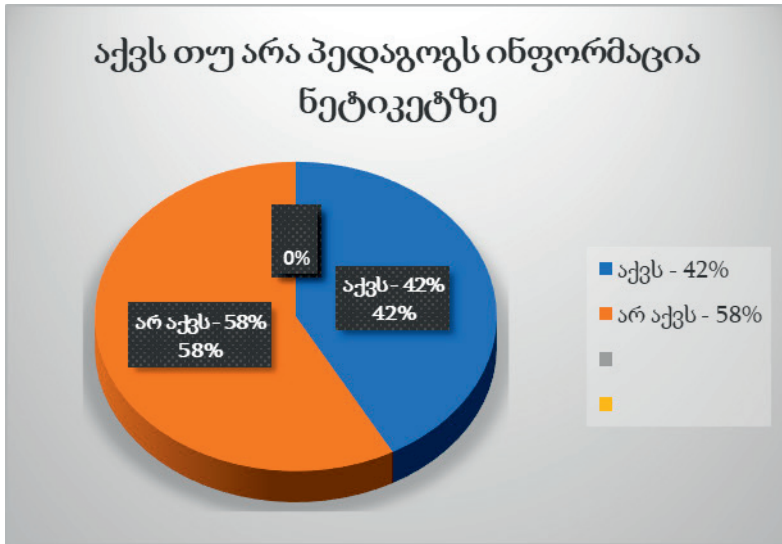


კვლევის მონაცემებზე დაყრდნობით შესაძლოა მსჯელობა, რომ შესწავლილ სკოლებში მასწავლებლებს, მშობლებსა და მოსწავლეებს შორის ციფრული უსაფრთხოების საკითხებთან დაკავშირებით საუბარი და კომუნიკაცია ჯერ არ დაწყებულა. როგორც მასწავლებლების გამოკითხვამ უჩვენა, მათი კომპეტენცია დაბალია ციფრული მოქალაქეობის საკითხებში და, ამიტომ, ვერ ახერხებენ მოსწავლეებთან აღნიშნულ საკითხებზე მსჯელობას. ციფრული მოქალაქეობის დაბალ კომპეტენციას თავად მასწავლებლებიც აცნობიერებენ, რაზეც მეტყველებს მონაცემი, რომ მასწავლებელთა 95%—ს სურს დამატებითი ინფორმაციისა და ცოდნის მიღება ციფრულ მოქალაქეობაზე. სავარაუდოდ, ციფრული მოქალაქეობის დაბალი კომპეტენცია არის იმის მიზეზი, რომ ციფრულ უსაფრთხოებაზე არ საუბრობენ.

კვლევამ გამოამჟღავნა, რომ საჯარო სკოლის პედაგოგების 58%—ს, მოსწავლეების 43%—სა და მშობლების 44%—ს არ აქვთ ინფორმაცია ნეტიკეტის

შესახებ. მათ, სავარაუდოდ, არ აქვთ ზუსტი ინფორმაცია ონლაინ ქცევის წესების შესახებ, თუმცა, გამოკითხულთა საკმაოდ დიდი რაოდენობა ასახელებს ისეთ პასუხებს, რომლის მიხედვითაც შესაძლოა დასკვნა, რომ ისინი ციფრული ეტიკეტის წესების მიხედვით მოქმედებენ ონლაინ.

გრაფიკი №4 – ნეტიკეტი და პედაგოგები



გამოკითხული პედაგოგების 65%-ი ამბობს, რომ სანამ ონლაინ რაიმეს დაპოსტავს, ფიქრობს, ვინმეს რაიმე არ დაუშაოს, ან გული ატკინოს. მათი 82%-ი ამბობს, რომ ონლაინ გამოხატვის დროს უნდა დავიცვათ ადამიანთა უფლებები, თუმცა, არ შევზღუდოთ სიტყვის თავისუფლება.

პედაგოგების 5%-ი ამბობს, რომ ხშირად დებს ფოტოებსა და ვიდეოებს, სადაც სხვა ადამიანებიც ჩანან მათთან ერთად მათი ნებართვის გარეშე. 5%-ი ამბობს, რომ სოციალურ ქსელში ხშირად ასაჯაროებს მოსწავლეების ფოტოებს ან სასკოლო ცხოვრებას.

გამოკითხული მოსწავლეების 54%-ი ამბობს, რომ ციფრული მოქალაქეობა ნიშნავს, ადამიანის უფლებებისა და ინტელექტუალური განსხვავების პატივისცემასა და დაფასებას. მათი 38%-ი თვლის, რომ მათი და სხვების ონლაინ პერსონალური ინფორმაცია უნდა დაცვას, ხოლო 23%-ი თვლის, რომ

სხვებს ისე უნდა მოექცეს ონლაინ, როგორც ისურვებდა, რომ მას მოქცეოდნენ. მათი 65%—ი ამბობს, რომ სანამ ონლაინ რამეს დაპოსტავს, ფიქრობს სხვას გული არ ატკინოს და არ დააზიანოს. თუმცა, მოსწავლეების 30%—ი თვლის, რომ მათი გამოხატვის თავისუფლება ონლაინ უსაზღვროა, ხოლო 58%—ი ამბობს, რომ ეს დამოკიდებულია მათ ასაკზე.

გამოკითხული პედაგოგების 65%—ი ამბობს, რომ ციფრული მოქალაქე ნიშნავს ადამიანს, რომელიც უფრთხილდება ინტელექტუალურ საკუთრებასა და საავტორო უფლებებს. მათი 31%—ი თვლის, რომ ციფრული მოქალაქეა ადამიანი, რომელმაც მათი და სხვების ონლაინ პერსონალური ინფორმაცია უნდა დაიცვას. მშობლების მხოლოდ 14%—ი ამბობს, რომ მათი გამოხატვის უფლება ონლაინ უსაზღვროა, ხოლო 53%—ის აზრით, შეზღუდულია.

როგორც გამოკითხვამ გამოამჟღავნა, კვლევის რესპონდენტებს ინფორმაცია არ აქვთ ციფრული კანონმდებლობისა და ეტიკეტის შესახებ, თუმცა, ისინი თვლიან, რომ პატივი უნდა სცენ სხვების უფლებებს და სანამ რაიმეს დაპოსტავენ ონლაინ, უნდა გაიაზრონ სხვას რას დაუშავენ. როგორც რიბლი აღნიშნავს, ადამიანები იმ კონკრეტული საზოგადოების წევრები არიან, რომელშიც ცხოვრობენ და თუ აღნიშნული საზოგადოებისთვის, მაგალითად, დაშვებულია, ან დაუშვებელია კონკრეტული წესის დარღვევა, შესაბამისად იქცევიან ადამიანები ციფრულ სივრცეშიც (Ribble M. , 2015). შესაძლოა, კვლევის რესპონდენტებს არ აქვთ ინფორმაცია ციფრული კანონებისა და მოქალაქეობის შესახებ, მაგრამ, მათ საზოგადოებაში, ზოგადად უფრთხილდებიან ადამიანების უფლებებს და რესპონდენტები სასკოლო ციფრულ სივრცეშიც იგივეს იმეორებენ.

გამოკითხული პედაგოგების 41%—ი ამბობს, რომ საკმაოდ გარკვეულია, 56% – მეტ-ნაკლებად გარკვეულია და მხოლოდ 3%—ი ამბობს, რომ ნაკლებად გარკვეულია ინფორმაციულ-საკომუნიკაციო ტექნოლოგიებში. ისეთ ცვლადებს, როგორიცაა პედაგოგის ცოდნა ინფორმაციულ-საკომუნიკაციო ტექნოლოგიებში და სკოლა, რეგიონი (თბილისი, აღმოსავლეთი თუ დასავლეთ საქართველო) შორის კორელაციას სტატისტიკური მნიშვნელობა არ აქვს.

		2. გთხოვთ, მიუთითოთ სკოლა სადაც ასწავლით.	6. თქვენი აზრით, რამდენად გარკვეული ხარო ინფორმაციულ-საკომუნიკაციო ტექნოლოგიებში?
2. გთხოვთ, მიუთითოთ სკოლა სადაც ასწავლით.	Pearson Correlation	1	,050
	Sig. (2-tailed)		,475
	N	205	205
6. თქვენი აზრით, რამდენად გარკვეული ხარო ინფორმაციულ-საკომუნიკაციო ტექნოლოგიებში?	Pearson Correlation	,050	1
	Sig. (2-tailed)	,475	
	N	205	205

გამოკითხული პედაგოგების 51%-ს არ სმენია ციფრული მოქალაქეობის შესახებ, ხოლო, ვისაც სმენიათ, მათ პასუხებსა და სკოლის ადგილმდებარეობას შორის კორელაციას სტატისტიკური მნიშვნელობა არა აქვს.

		2. გთხოვთ, მიუთითოთ სკოლა სადაც ასწავლით.	25. გსმენიათ თუ არა „ციფრული მოქალაქეობის“ შესახებ?
2. გთხოვთ, მიუთითოთ სკოლა სადაც ასწავლით.	Pearson Correlation	1	,047
	Sig. (2-tailed)		,504
	N	205	205
25. გსმენიათ თუ არა „ციფრული მოქალაქეობის“ შესახებ?	Pearson Correlation	,047	1
	Sig. (2-tailed)	,504	
	N	205	205

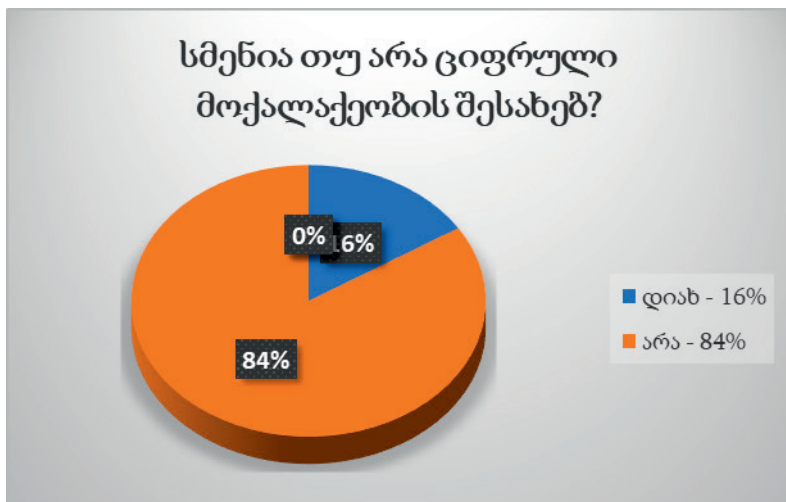
პედაგოგების აზრით, ციფრული მოქალაქე ნიშნავს:

ადამიანს, რომელიც იცავს ციფრულ სივრცეში განთავსებულ პერსონალურ ინფორმაციას	113	34,7%	55,1%
ადამიანს, რომელიც უფრო ხილდება ინტელექტუალურ საკუთრებას და საავტორო უფლებებს	92	28,2%	44,9%
ადამიანს, რომელიც ტოლერანტულია ინტერკულტურული თავისებურებების მიმართ	56	17,2%	27,3%
ადამიანს, რომელიც კრიტიკულად აფასებს ციფრული გზით მოპოვებულ ინფორმაციას	42	12,9%	20,5%

გამოკითხული, მოსწავლეების 42%—ი თვლის, რომ ის საკმაოდ გარკვეულია ინფორმაციულ-საკომუნიკაციო ტექნოლოგიებში, 52% – მეტ-ნაკლებად, ხოლო, 6% – ნაკლებად.

გამოკითხული მოსწავლეების 84%-ს ციფრული მოქალაქეობის შესახებ არაფერი სმენია.

გრაფიკი №5 – ციფრული მოქალაქეობა და მოსწავლეები



მოსწავლეთა 18%-ი თვლის, რომ ადამიანი ციფრული მოქალაქეა, თუ მას ინტერნეტში შესვლა შეუძლია, 16%-ი თვლის, რომ ასეთი ადამიანია ის, რომელსაც ვებ-გვერდის შექმნა შეუძლია. 28%-ი თვლის, რომ ასეთია ადამიანი, ვინც სოციალურ ქსელშია ჩართული, ანუ ჯამში, გამოვითხული მოსწავლეების 64% შეცდომით განმარტავს ციფრულ მოქალაქეს, მხოლოდ 36% განმარტავს სწორად, რომ ეს არის ადამიანი, რომელიც ტექნოლოგიებს იყენებს ეთიკისა და უსაფრთხოების წესების დაცვით. აღმოჩნდა, რომ ინტერნეტიზაციის ხარისხს ციფრული მოქალაქეობის შესახებ ინფორმირებულობაზე გავლენა მოსწავლეების შემთხვევაში არ აქვს.

გამოვითხული მშობლების 34%-ი საკმაოდ, 60%-ი მეტნაკლებად და 6%-ი ნაკლებად არის გარკვეული ინფორმაციულ-საკომუნიკაციო ტექნოლოგიებში. გამოვითხული მშობლების 80%-ს არ სმენია ციფრული მოქალაქეობის შესახებ. ხოლო, გამოვითხული მშობლების 11%-ი ვარაუდობს, რომ ციფრულია მოქალაქე, რომელსაც ინტერნეტში შესვლა შეუძლია, 17%-ი ვარაუდობს, რომ ეს არის ადამიანი, რომელსაც ვებ-გვერდის შექმნა შეუძლია, 22%-ი ამბობს, რომ ესაა ადამიანი, რომელიც ჩართულია სოციალურ ქსელში. გამოვითხულთა 50%-ი არასწორად განმარტავს ციფრულ მოქალაქეს.

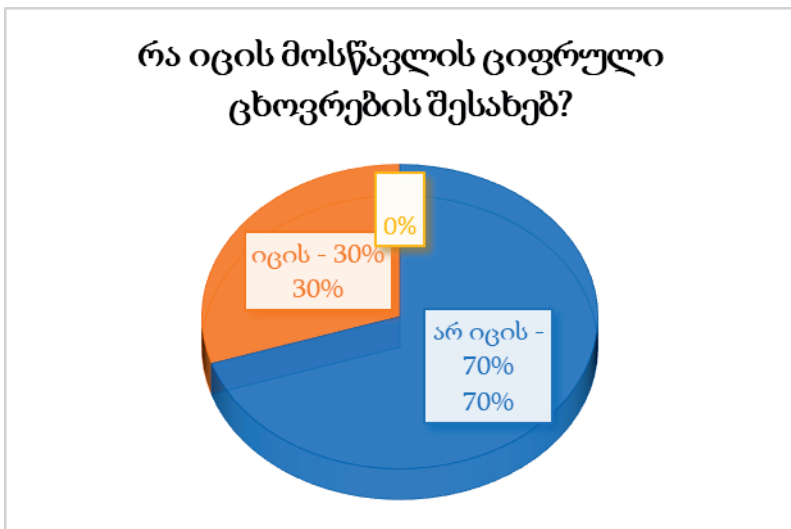
გამოვითხვამ გამოამჟღავნა, რომ მასწავლებლებს, მოსწავლეებსა და მშობლებს არ აქვთ ციფრული წიგნიერების კომპეტენცია. ეს იმ პირობებში, როდესაც მათი სკოლებისა და სახლების უმეტესობა აღჭურვილია ინტერნეტით და აქვთ სხვადასხვა გაჯეტები. სწორედ, ამ მოვლენაზე საუბრობს რიბლი, როდესაც ამბობს, რომ თანამედროვე ეპოქაში სკოლები კარგად არის აღჭურვილი ციფრული ტექნოლოგიებით, პედაგოგებს, მოსწავლეებსა და მასწავლებლებს ხელი მიუწვდებათ იმდენ ტექნიკაზე, რამდენზეც არასოდეს მიუწვდებოდათ წარსულში, თუმცა, აქ ჩნდება პრობლემა, რამდენად აქვთ ინფორმაცია იმაზე, თუ როგორ გამოიყენონ შესაბამისად და ციფრული მოქალაქეობის პრინციპების დაცვით აღნიშნული ტექნოლოგიები (Ribble M., 2015). როგორც ზოგადად, ყველა საზოგადოებაში, შესწავლილ სკოლებშიც, რესპონდენტებს აქვთ ტექნოლოგიები, მაგრამ არ იციან შესაბამისი გამოყენება ციფრული მოქალაქეობის პრინციპების დაცვით.

გამოვითხული პედაგოგების სრულ უმრავლესობას არ აქვს ინფორმაცია, რა არის ციფრული ანაბეჭდი. გამოვითხული მოსწავლეების 38%-ი ამბობს, რომ მას წარმოადგენა არ აქვს, რას ნიშნავს ციფრული ანაბეჭდი, ხოლო 51%-ი თვლის,

რომ ეს არის კვალი, რომელსაც ტოვებს ყველა ლაიქის დაწკაპებასა თუ რაიმის მოძებნის შემდეგ. გამოკითხული მშობლების 35%-ი ამბობს, რომ წარმოადგენა არ აქვს, რა არის ციფრული ანაბეჭდი და მათგან ვერცერთი ასახელებს სწორედ, რომ ეს არის კვალი, რომელსაც ტოვებს ყველა ლაიქის დაწკაპებასა თუ რაიმის მოძებნის შემდეგ.

გამოკითხული მასწავლებლების 70%-ი ამბობს, რომ ძალიან ცოტა რამ იცის საკუთარი მოსწავლეების ონლაინ ცხოვრებასა და მეგობრებზე.

გრაფიკი №6 – მოსწავლეთა ონლაინცხოვრება და მასწავლებლები



მშობლების 71%-ი ამბობს, რომ თითქმის ყველაფერი იცის საკუთარი შვილების ონლაინ ცხოვრებასა და მეგობრებზე. გამოკითხული მოსწავლეების 58%-ი მშობლებს ყველაფერს უყვება ონლაინ ცხოვრებასა და მეგობრებზე, ხოლო, მათი, 27% – არაფერს.

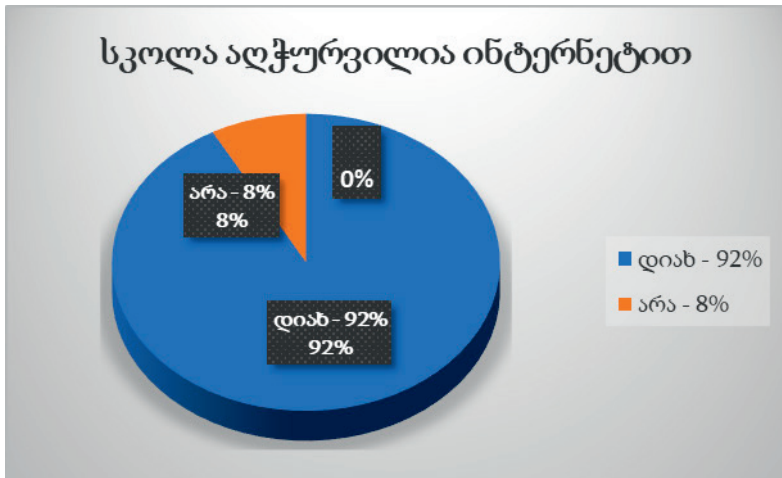
ციფრული რევოლუციის ერთ-ერთი მთავარი მონაპოვარი არის ადამიანების ერთმანეთთან ურთიერთობა (Suson, 2019). კვლევამ გამოავლინა, რომ შესწავლილ სასკოლო სივრცეში მასწავლებლები და მოსწავლეები ერთმანეთთან არ საუბრობენ. ეს შესაძლოა განპირობებულია ქართულ სკოლებში მასწავლებელსა და მოსწავლეს შორის თანამშრომლობის კულტურის

თავისებურებებით, რომელიც უფრო ჩაკეტილია და ნაკლებად ხასიათდება ღიაობით. საგარაუდოდ, ეს გავლენას ახდენს მოსწავლეთა ჩაკეტილობაზე და ისინი ონლაინ ცხოვრებასა და პრობლემებზე პედაგოგებთან არ საუბრობენ.

გამოკითხული პედაგოგების 53%-ისთვის ციფრულ ხელმისაწვდომობა არის, როცა ადამიანს ბარიერების მიუხედავად, შეუძლია თანასწორი მონაწილეობა ნებისმიერ ონლაინ აქტივობაში, 40%-ისთვის ეს არის, ინტერნეტში ინფორმაციაზე ნებისმიერ დროს წვდომა, ნებისმიერი ადგილიდან და მხოლოდ 6%-ის აზრით, ეს არის ადამიანის უნარი, შეძლოს, ატვირთოს ინფორმაცია ინტერნეტში ნებისმიერ დროს, ნებისმიერი ადგილიდან.

პედაგოგების 92%—ი ამბობს, რომ მათი სკოლა აღჭურვილია ინტერნეტის ქსელით, მხოლოდ 8%—ი ამბობს, რომ სკოლას ინტერნეტი არ აქვს. ამავე დროს მათ 97%-ს აქვს სოციალური ქსელი და მათი 39%—ი ხშირად იყენებს მას. ასევე, გამოკითხულთა 99%—ს აქვს ელექტრონული ფოსტა, რომელსაც მათი 88%—ი ხშირად იყენებს.

გრაფიკი №7 – სკოლა და ინტერნეტი



მშობლების 96%—ი ამბობს, რომ სახლში აქვს ინტერნეტი. მშობლების შემთხვევაშიც აღმოჩნდა, რომ ინტერნეტიზაციასა და ციფრული მოქალაქეობის შესახებ ინფორმირებულობას შორის კავშირი არ არსებობს.

მოსწავლეების 95%-ის საცხოვრებელი ბინა აღჭურვილია ინტერნეტის ქსელით და მათი 96%-ს აქვს ინტერნეტში ჩართული გაჯეტი (პლანშეტი, ლეპტოპი, მობილური/სმარტფონი, კომპიუტერი), ხოლო მათ 92%-ს აქვს პირადი სმარტფონი.

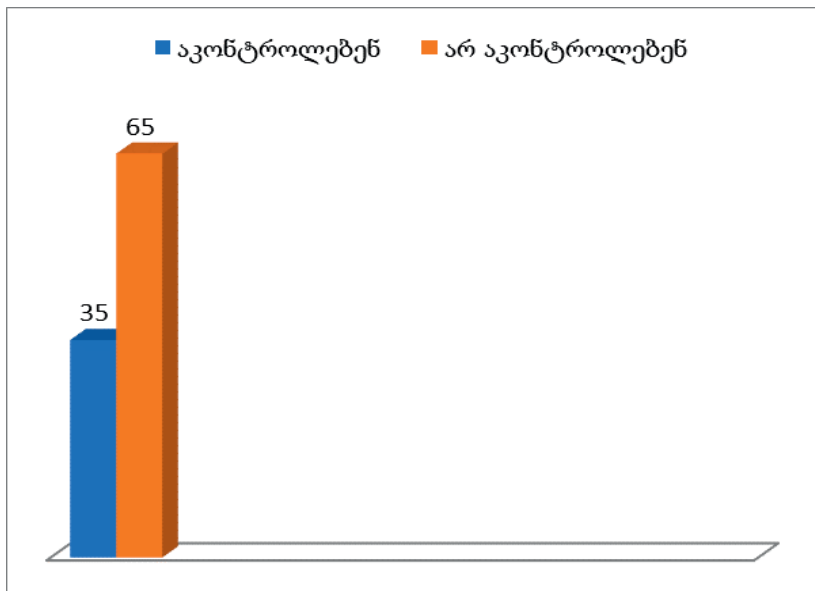
შესწავლილ სკოლებში პედაგოგებს, მოსწავლეებსა და მშობლებს აქვთ წვდომა ინტერნეტსა და სოციალურ ქსელებზე, თუმცა არ აქვთ ინფორმაცია ციფრულ მოქალაქეობაზე. შესაბამისად, შეიძლება ითქვას, რომ შესწავლილ სკოლებში რესპონდენტების აზრით ინტერნეტიზაციის ხარისხს, სავარაუდოდ, გავლენა არ აქვს ციფრული მოქალაქეობის შესახებ მათ ინფორმირებულობაზე. კვლევამ გამოავლინა, რომ ციფრული მოქალაქეობა, როგორც ახალი დარგი, ქართულ ზოგადსაგანმანათლებლო სივრცეში ჯერ შესწავლილი და დანერგილი არ არის, მიუხედავად სკოლებისა და მოსწავლეთა საცხოვრებელი სახლების ინტერნეტიზაციის მაღალი დონისა და მათი ტექნოლოგიებთან წვდომისა. რიბლი აღნიშნავს, რომ მსოფლიოს მასშტაბით სკოლები ყიდულობენ ტექნოლოგიებს, მაგრამ მოსწავლეთა მცირე ნაწილს ასწავლიან აღნიშნული ტექნოლოგიების ისე გამოყენებას, რომ მას, როგორც მომავალ ციფრულ მოქალაქეს ცხოვრებაში გამოადგეს. მისივე აზრით, მასწავლებლები და სკოლის ადმინისტრაცია უნდა გადამზადდნენ და გაიაზრონ, რომ ციფრული მოქალაქეობის შესახებ ინფორმირებულობა და ციფრული მოქალაქის კომპეტენციები საჭიროა ყველა მოსწავლისთვის და არა მხოლოდ ერთეულებისთვის (Ribble M. , 2015).

გამოკითხული პედაგოგების 88%-ი ამბობს, რომ ყოველთვის ამოწმებს და აფასებს ონლაინ ინფორმაციას საიმედოობის, სიმართლისა და სიზუსტის მხრივ.

მასწავლებლების 6%-ი ამბობს რომ ზოგჯერ ინტერნეტიდან ტვირთავს ისეთ მასალებს, ფილმებს, რომელიც იცის რომ არ არის ლეგალური.

მოსწავლეების 65%-ი ამბობს, რომ მშობლები მათ ონლაინ აქტივობებს არ აკონტროლებენ. არ აქვთ ცოდნა და ინფორმაცია, როგორ შეიძლება ავნოს მოსწავლის ჯანმრთელობას დიდი ხნის განმავლობაში ონლაინ აქტივობაში.

გრაფიკი №8 – მშობლები და მოსწავლეთა ონლაინ აქტივობა



მოსწავლეების 39%—ი ამბობს, რომ მხოლოდ ასაკის შეუსაბამო გვერდებს უბლოკავენ მშობლები. მოსწავლეების მიხედვით, ეს დროის კონტროლთან ერთად, მეორე დასახელებული ხერხია, რითიც მშობლები მათ ონლაინ აქტიურობას აკონტროლებენ.

კვლევამ გამოამჟღავნა, რომ სასკოლო საზოგადოება შესწავლილ სკოლებში მოსწავლეებს ინფორმაციას არ აწვდის ციფრული კომერციის შესახებ. არადა, თუ მასწავლებლებს სურთ მოამზადონ წიგნიერი ციფრული მოქალაქე, ეს საკითხი ერთ-ერთი ყველაზე მნიშვნელოვანია (Suson, 2019). ნებისმიერი, ვინც აქტიურად მუშაობს, თამაშობს ან ყიდულობს პროდუქტებს ონლაინ, არის არა მხოლოდ ციფრული საზოგადოების წევრი, არამედ ეკონომიკურად აქტიური ადამიანი. გარდა ამისა, მოსწავლეებმა უნდა გააცნობიერონ, რომ მათი ონლაინ მოქმედება შეიძლება განაპირობებდეს და ზეგავლენას ახდენდეს მათ ცხოვრებაზე (მაგ., საკრედიტო ბარათების დავალიანების გამო, შესაძლოა, სრულად დაებლოკოთ ანგარიშები და ა.შ.). თუ მასწავლებლებს სურთ ხელი შეუწყონ მოსწავლეთა მოქალაქეობრივ წიგნიერებას, მათ აუცილებლად უნდა

უზრუნველყონ ისინი ციფრული ეკონომიკისა და კომერციის შესახებ ცოდნითა და ინფორმაციით (Ribble M. , 2015). ელექტრონული კომერციის შესახებ მოსწავლეზე მორგებული ცოდნა უნდა დაინერგოს სკოლებში, რაც ხელს შეუწყობს პასუხიმგებლიანი ციფრული მოქალაქეებიდ ჩამოყალიბებას. კვლევამ გამოამჟღავნა, რომ ციფრული კომერციის შესახებ საუბარი და მსჯელობა შესწავლილ სკოლებში ჯერ დაწყებულიც არ არის, რადგან მასწავლებლებსა და დირექტორებს ამის შესახებ არ აქვთ საკმარისი და ობიექტური ინფორმაცია. ამას გარდა, მშობლებმაც არ იციან, როგორ შეძლონ შვილებთან კომუნიკაცია, რომ თავიდან აიცილონ გაჯეტების უმიზნო მოხმარება და ჯანმრთელობის თანმდევი პრობლემები.

გამოკითხვის დროს პედაგოგები აფიქსირებდნენ საკუთარ პოზიციას შემდეგ შეკითხვაზე: „საჯარო კომპიუტერზე სოციალურ ქსელში შესვლისას ხედავთ, რომ თქვენამდე მომხმარებელი, არ გამოსულა თავისი ანგარიშიდან და მის სოციალურ ქსელში აღმოჩნდით, რას მოიმოქმედებთ?“ კითხვაზე პასუხები შემდეგნაირად განაწილდა:

გამოვალ მისი პროფილიდან სანამ ჩემსაზე შევალ	70%
არაფერს ვიზამ, უბრალოდ სხვა კომპიუტერს გამოვიყენებ	2%
დავბოსტავ ამ სოციალური ქსელის კედელზე იმ იმედით, რომ რომელიმე მისი მეგობარი შეიტყობს ამ სიტუაციის შესახებ	3%
პირად შეტყობინებას გავუგზავნი, ვურჩევ, რომ შემდეგში უფრო ფრთხილად მოიქცეს	24%

დამატებით, გამოკითხული პედაგოგების 22%-ი საძიებო სისტემების გამოყენებისას, ყოველთვის ენდობა პირველივე შემხვედრ ბმულს. ხოლო მათი მხოლოდ 25%-ი არ ამჟღავნებს პერსონალურ ინფორმაციას ინტერნეტში.

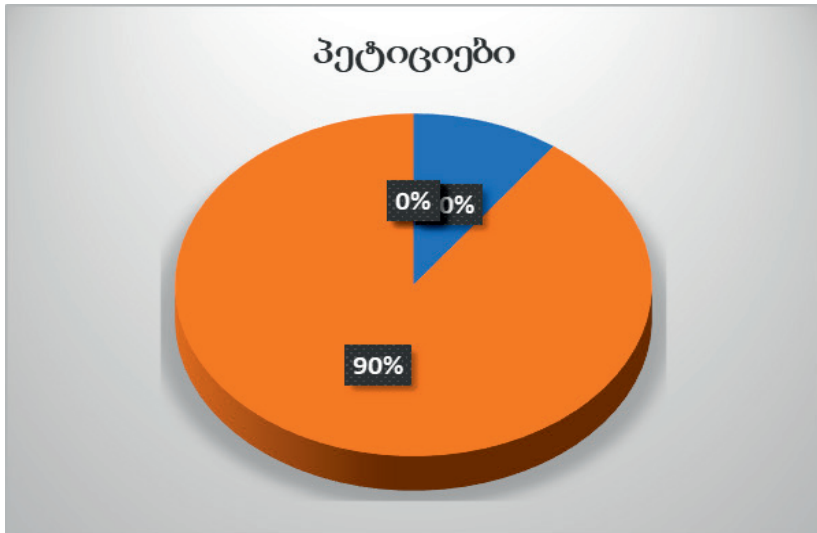
გამოკითხული მოსწავლეების 61%-ი ამბობს, რომ თუ სადმე საჯარო კომპიუტერთან დაჯდება და აღმოაჩენს, რომ უცხო ადამიანს ანგარიში დარჩა ჩართული, გამოვა მისი პროფილიდან და შევა თავისაზე, თუმცა, მხოლოდ 31%-ი ამბობს, რომ შეატყობინებს აღნიშნულ ადამიანს, რომ შეცვალოს პაროლი და დაიცვას საკუთარი ონლაინ უსაფრთხოება.

მშობლების 66%-ი ამბობს, რომ თუ შემთხვევით უცხო კომპიუტერზე სხვა ადამიანის ანგარიშს წააწყდება, გამოვა ამ ანგარიშიდან და მხოლოდ შემდეგ შევა თავის ანგარიშზე. მხოლოდ 28%-ი ამბობს, რომ პირად შეტყობინებას

გაუგზავნის ამ ადამიანს, რომ მომავალში უფრო ფრთხილად მოიქცეს.

კითხვაზე მონაწილეობთ თუ არა პეტიციებში, რომელიც მისი, როგორც მოქალაქისა და ციფრული მოქალაქის უფლებებს ეხება, პასუხები შედეგნაირად გადანაწილდა: დადებითი პასუხი აქვს პედაგოგების 10%-ს, მოსწავლეების 3%-ს და მშობლების 9%-ს.

გრაფიკი №9 – პედაგოგები და პეტიციები



კვლევამ გამოამჟღავნა, რომ მასწავლებლები, მოსწავლეები და მშობლები არ მონაწილეობენ ისეთ მოქალაქეობრივ აქტივობებში, რომელიც გააუმჯობესებს ციფრული მოქალაქეობის მდგომარეობას ზოგადსაგანმანათლებლო სკოლებში. ამ შემთხვევაშიც, შესაძლოა გავლენა აქვს საზოგადოების თვისებას — ქართულ საზოგადოებაში მოქალაქეები იშვიათად მონაწილეობენ სამოქალაქო აქტივობებში, რომელიც მათ უფლებებსა და მოვალეობებს ეხებათ.

5.5 კვლევის ძირითადი მიგნებები

კვლევის მიზნებისა და ამოცანების, კვლევითი კითხვებისა და ჰიპოთეზისთვის განხორციელებული რაოდენობრივი მონაცემების ანალიზმა მკვლევარები მიიყვანა შემდეგ ძირითად მიგნებებამდე:

- ვინაიდან ციფრული მოქალაქეობა ქართულ კონტექსტში ახალი დარგია,

ჯერ-ჯერობით სამართლებრივი ბაზა ამ მიმართულებით მწირია. რაც შეეხება კიბერუსაფრთხოების სტრატეგიასა და სამოქმედო გეგმას, რომელიც მოიცავს 2021-2024 წლებს, მასზე კვლევის რესპონდენტებს ინფორმაცია ვერ ექნებოდათ, ვინაიდან აღნიშნული კვლევის სავსე სამუშაოები 2020 წელს ჩატარდა. შესაბამისად, რაოდენობრივმა კვლევამ ვერ აღწერა მასწავლებლების, მოსწავლეებისა და მშობლების ინფორმირებულობა ციფრული კანონმდებლობის კუთხით.

- რაც შეეხება, ციფრულ უსაფრთხოებას, მიუხედავად იმისა, რომ გამოკითხული პედაგოგების უმრავლესობას სმენია საფრთხისშემცველი მართული ძალადობრივი თამაშების/სუიციდური ონლაინ გამოწვევების შესახებ (მაგ., „1“, „მომოს გამოწვევა“, „ლურჯი ვეშაპი“ და სხვ.), ისინი არ აკვირდებიან მოსწავლეების აქტივობებს სოციალურ ქსელში. ეს შესაძლოა, მათი ციფრული მოქალაქეობის დონეზე მეტყველებს და კავშირშია იმასთან, რომ გამოკითხულ პედაგოგებს არ აქვთ ინფორმაცია ციფრული მოქალაქეობის შესახებ. ამას გარდა, მშობლებმა არ იციან, როგორ შეიმუშაონ ოჯახური წესები ინტერნეტის უსაფრთხო გამოყენებასთან დაკავშირებით. შესაბამისად, ციფრული უსაფრთხოების მხრივ, კვლევამ გამოავლინა, რომ შესწავლილი სკოლების პედაგოგები და მშობლები საჭიროებენ ინფორმირებულობის გაზრდასა და გადამზადებას.
- კვლევის მონაცემების მიხედვით შესაძლოა დავასკვნათ, რომ მასწავლებლებს, მშობლებსა და მოსწავლეებს შორის ციფრული უსაფრთხოების საკითხებთან დაკავშირებით შესწავლილ სკოლებში საუბარი და კომუნიკაცია ჯერ არ დაწყებულა. როგორც მასწავლებლების გამოკითხვამ აჩვენა, ისინი ვერ ერკვევიან ციფრული მოქალაქეობის საკითხებში და ამიტომ ვერ ახერხებენ მოსწავლეებთან აღნიშნულ საკითხებზე საუბარს. გამოკითხული პედაგოგების სრული უმრავლესობა დამატებით გადამზადებას ითხოვს ციფრული მოქალაქეობის მიმართულებით. შესაბამისად, არ არის გასაკვირი, რომ შესწავლილი სკოლების პედაგოგებს არ აქვთ ინფორმაცია ციფრული ეტიკეტის შესახებ.

პასუხი გაცეა კვლევით კითხვებს და დადასტურდა ჰიპოთეზა: აღმოჩნდა, რომ კვლევაში მონაწილე მასწავლებლების ნახევარს ინფორმაცია არ აქვს ინფორმაციულ-საკომუნიკაციო ტექნოლოგიებზე და ეს კავშირში არ არის

სკოლის გეოგრაფიულ მდებარეობასთან. ასევე, აღმოჩნდა, რომ პედაგოგების ნახევარს არ სმენია ციფრული მოქალაქეობის შესახებ და არც ეს აღმოჩნდა კორელაციაში სკოლის გეოგრაფიულ მდებარეობასთან.

შესაბამისად, ჰიპოთეზა, რომ ქართულ საჯარო სკოლებში პედაგოგებს ციფრული მოქალაქეობისა და ციფრული ეტიკეტის შესახებ ინფორმაცია საკმაოდ მწირი აქვთ და ეს არ არის დამოკიდებული მათი სკოლების გეოგრაფიული მდებარეობასთან, დადასტურდა.

კვლევამ გამოამჟღავნა, რომ მასწავლებლებს, მოსწავლეებსა და მშობლებს ხელი მიუწვდებოდა ინტერნეტზე და აქედან შეიძლება გამოვიტანოთ დასკვნა, რომ ინტერნეტიზაცია არ ზემოქმედებს მათი ციფრული მოქალაქეობის ცნობიერებაზე.

კვლევამ გამოავლინა, რომ შესწავლილი რესპონდენტებისთვის უცნობია ციფრული კომერციის, ჯანმრთელობისა და კეთილდღეობის საკითხები.

და ბოლოს, კვლევამ გამოამჟღავნა, რომ მასწავლებლები, მოსწავლეები და მშობლები ამ ეტაპზე არ მონაწილეობენ ისეთ მოქალაქეობრივ აქტივობებში, რომელიც გააუმჯობესებს ციფრული მოქალაქეობის მდგომარეობას ზოგადსაგანმანათლებლო სკოლებში.

თავი VI- პრაქტიკის კვლევა

წინამდებარე თავში წარმოგიდგენთ კვლევითი პროექტის ფარგლებში ერთ-ერთ სამიზნე სკოლაში განხორციელებულ პრაქტიკის კვლევის მოკლე ანგარიშს კვლევა განხორციელდა ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტის განათლების ადმინისტრირების სამაგისტრო პროგრამის სტუდენტებისა და სამიზნე სკოლის დირექტორისა და მასწავლებლების (კვლევის ჯგუფის) მიერ პროექტის მკვლევართა ჯგუფის ხელმძღვანელობით.

6.1. პრობლემის აქტუალობა

პრაქტიკის კვლევის პრინციპებიდან გამომდინარე საკვლევი პრობლემა შეირჩა სკოლის საჭიროებებისა და ინტერესებიდან გამომდინარე. კვლევის ჩატარების პერიოდი დაემთხვა კოვიდ პანდემიას (2020-2021სსწ. წელი), როდესაც სასწავლო პროცესი ძირითადად მიმდინარეობდა ონლაინ ან, უკეთეს შემთხვევაში, ჰიბრიდულ რეჟიმში. არსებულმა მდგომარეობამ და შექმნილმა გარემოებამ შეცვალა როგორც ზრდასრულების, ასევე მოზარდების რეალობა, მათი ყოველდღიური ცხოვრება – ადამიანები მიეჯახნენ გაჯეტებს, პირისპირ ურთიერთობები ჩაანაცვლა ონლაინ კომუნიკაციამ; მეგობრებთან ერთად სტადიონზე ფეხბურთის, კალათბურთის, ფრენბურთისა თუ სხვა თამაშობები ჩაანაცვლა ონლაინ თამაშებმა, ხშირ შემთხვევაში, თანაკლასელი თუ ეზოს მეგობრები ჩაანაცვლეს ვირტუალურმა მეგობრებმა, რომელთა შესახებ თითქმის არაფერი იცოდნენ მოზარდებმა და სხვ. ცხოვრების წესის შეცვლამ საგრძნობლად გაზარდა ადამიანების და, განსაკუთრებით, მოზარდების ონლაინსივრცეში გატარებული დრო.

სამიზნე სკოლის კვლევის ჯგუფთან შეხვედრისას გამოიკვეთა ის პრობლემები, რომელიც იდგა სკოლის წინაშე. როგორც სკოლის დირექტორი და პედაგოგები აღნიშნავდნენ, მოსწავლეებმა, მართალია, შეიძინეს და დღითი-დღე იუმჯობესებენ გაჯეტებთან ურთიერთობის ტექნიკურ უნარებს, მაგრამ გამოიკვეთა სერიოზული პრობლემა კიბერბულინგის, ონლაინსივრცის არასწორი/შეუსაბამო გამოყენების, ასევე ონლაინეთიკის დარღვევის შემთხვევები. მასწავლებლებსა და მშობლებს კი არ ჰყოფნიდათ კომპეტენცია ემუშავათ აღნიშნული პრობლემის აღმოსაფხვრელად.

6.2. კვლევის მიზანი და საკვლევი კითხვები

კვლევის ჯგუფის მიერ დასახელებული პრობლემიდან გამომდინარე, ჩამოყალიბდა **კვლევის მიზანი** – სასკოლო საზოგადოების წევრებში ციფრული მოქალაქეობის შესახებ ცნობადობის ამაღლება.

კვლევის მიზიდან გამომდინარე, ჩამოყალიბდა საკვლევი კითხვები პრობლემის დიაგნოსტიკისა და ინტერვენციების ეტაპისთვის.

დიაგნოსტიკის ეტაპის საკვლევი კითხვები:

- როგორია ციფრული მოქალაქეობის (ჩართულობა, კეთილდღეობა და უფლებები ონლაინსივცრეში) შესახებ ცნობადობა სამიზნე სკოლის საბაზო-საშუალო საფეხურის მოსწავლეებში, მათ მასწავლებლებსა და მშობლებში?
- რა არის მოსწავლეებში ციფრული ცნობიერების განმაპირობებელი ფაქტორები?

ინტერვენციების ეტაპის საკვლევი კითხვები:

- გამოვლენილი დეფიციტის საპასუხოდ რა ინტერვენციები იქნება რელევანტური?
- როგორ შევაფასო ინტერვენციების ეფექტიანობა?

6.3 დიაგნოსტიკის ეტაპი

პრაქტიკის კვლევის ფარგლებში, დიაგნოსტიკის ეტაპზე, განხორციელებულია როგორც რაოდენობრივი, ისე თვისებრივი კვლევა. რაოდენობრივი კვლევა განხორციელდა საბაზო-საშუალო საფეხურის ყველა მოსწავლესთან. რაოდენობრივი კვლევის ფარგლებში გამოყენებულია თვითადმინისტრირებული კითხვარები მასწავლებლების, მოსწავლეებისა და მშობლებისთვის (იხ. დანართი 2, 3, 4). კითხვარები შემუშავდა ევროსაბჭოსთან არსებული განათლების პოლიტიკის დეპარტამენტის მიერ შემოთავაზებული კითხვარების ადაპტირების საფუძველზე. კითხვარების ანალიზის შედეგად ძირითადად პასუხი გაცეა დიაგნოსტიკის ეტაპის პირველ საკვლევ კითხვას – როგორია ციფრული მოქალაქეობის (ჩართულობა, კეთილდღეობა და უფლებები ონლაინსივცრეში) შესახებ ცნობადობა სამიზნე სკოლის საბაზო-საშუალო საფეხურის მოსწავლეებში, მათ მასწავლებლებსა და მშობლებში?

დიაგნოსტიკური ეტაპის ძირითადი მიგნებები

მოსწავლეებთან (მონაწილეობდა საბაზო-საშუალო საფეხურის 165 მოსწავლე) ჩატარებული გამოკითხვის ანალიზმა გვიჩვენა, რომ დაბალია ცნობადობა ციფრული მოქალაქეობის გარკვეული საკითხების მიმართ. უჭირთ ზოგიერთი ტერმინის სწორად განმარტება, არ იციან, როგორ დაიცვან პერსონალური მონაცემები სოციალურ ქსელში ან ინტერნეტში ინფორმაციის მოძიების დროს. შეინიშნება ონლაინთამაშებზე დამოკიდებულება და სხვ.

მშობლებთან (მონაწილეობდა 123 მშობელი) ჩატარებულმა გამოკითხვამ აჩვენა, რომ მათშიც არის ციფრული მოქალაქეობის ცნობადობის დეფიციტი, უმეტესობას არ გაუგია კონტროლის ფილტრების შესახებ და, შესაბამისად, არ იყენებს მათ. შვილების გაჯეტებზე დამოკიდებულებას აკონტროლებენ ისეთი ხერხებით, როგორიცაა: ტელეფონის ჩამორთმევა, ინტერნეტის გათიშვა და სხვა. აგრეთვე, საძიებო სისტემების გამოყენების დროს არ აქცევენ ყურადღებას ვებ-გვერდების სანდობას. მშობლები უმეტესწილად არ ფლობენ ინფორმაციას თავიანთი შვილების ონლაინცხოვრების და ონლაინ მეგობრების შესახებ.

მასწავლებლების (მონაწილეობდა 28 მასწავლებელი) გამოკითხვამ აჩვენა, რომ ისინი მეტ-ნაკლებად იცნობენ ციფრულ ტექნოლოგიებს, აკვირდებიან მოსწავლეების აქტიურობას სოციალურ ქსელში იმ მიზნით, რომ დაადგინონ მათი ინტერესები და შემდეგ ეს გამოიყენონ სასწავლო პროცესში. მასწავლებლები პრევენციის მიზნით ესაუბრებიან მოსწავლეებს ბუღინგის შესახებ. შეუძლიათ ტერმინების სწორად განმარტება. თუმცა, უჭირთ ინფორმაციის სანდობის გარჩევა, ხშირ შემთხვევაში ენდობიან იმ საიტებს, რომლებსაც პირველივე ცდაზე აჩვენებს საძიებო სისტემა. მასწავლებლების პასუხებზე დაყრდნობით შეიძლება ვიმსჯელოთ, რომ მათში ცნობადობა შედარებით მაღალია, მაგრამ ესაჭიროებათ მეტი მხარდაჭერა მეთოდოლოგიური კუთხით – როგორ იმუშავონ მოსწავლეებთან ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციის განვითარებისთვის. კითხვარის ანალიზის შედეგად გამოიკვეთა ორი კლასი, სადაც ცნობადობა ციფრული მოქალაქეობის შესახებ ყველაზე დაბალი იყო. განსაკუთრებით გამოიკვეთა პრობლემა სამი მიმართულებით: მედია და ინფორმაციული წიგნიერება, ეთიკა და ემპათია, პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება. ინტერვენციებიც სწორედ სწორედ ამ მიმართულებით დაიგეგმა და განხორციელდა კვლევისთვის შერჩეულ ორ კლასში. კერძოდ, მერვე და მეთათე კლასებში.

კვლევისთვის შერჩეული კლასების მოსწავლეებთან ასევე ჩატარდა

თვისებრივი კვლევა, კერძოდ, ფოკუს ჯგუფი მშობლებთან, მასწავლებლებთან და სიღრმისეული ინტერვიუ მოსწავლეებთან, რომ დაზუსტებულიყო რაოდენობრივი კვლევის შედეგად გამოკვეთილი ზოგიერთი საკითხი და პასუხი გასცემოდა მეორე საკვლევ კითხვას – რა არის მოსწავლეებში ციფრული ცნობიერების განმაპირობებელი ფაქტორები?

6.4 ინტერვენციების ეტაპი

როგორც უკვე აღვნიშნეთ, რაოდენობრივი და თვისებრივი კვლევის შედეგების ანალიზზე დაყრდნობით, ციფრული მოქალაქეობის თითო მიმართულებიდან გამოვყავით რესპონდენტების მიერ დასახელებული თითო პრობლემური ასპექტი და განვახორციელეთ შესაბამისი ინტერვენციები.

ეს მიმართულებები და ასპექტებია:

- ჩართულობა ონლაინ სივრცეში – მედია— და ინფორმაციული წიგნიერება;
- კეთილდღეობა ონლაინსივრცეში – ეთიკა და ემპათია;
- უფლებები ონლაინსივრცეში – პერსონალურ მონაცემთა დაცვა და უსაფრთხოება.

ინტერვენციები დაიწყო სამ ეტაპად:

პირველი ეტაპი

ზოგადად ციფრული მოქალაქეობის შესახებ ცნობადობის ამაღლების მიზნით სამიზნე აუდიტორიასთან (მოსწავლეები, მასწავლებლები, მშობლები) განხორციელდა შეხვედრები, დისკუსიები, შესაბამისი ვიდეორგოლების, ფილმებისა და სიტუაციური სავარჯიშოების განხილვა, ექსპერტებთან შეხვედრები.

მასწავლებლებთან და მშობლებთან ჩატარებული შეხვედრების მიზანს ასევე წარმოადგენდა საკუთარი როლის გააზრება მოსწავლეების ციფრულ მოქალაქეებად ჩამოყალიბებაში.

მეორე ეტაპი

ამ ეტაპზე კვლევითმა ჯგუფმა დაიწყო ფოკუსირებულად მუშაობა იმ სამ ასპექტზე, რაც გამოიკვეთა დიაგნოსტიკური კვლევის დროს ყველაზე პრობლემურად.

გთავაზობთ თითო ასპექტზე განხორციელებულ თითო აქტივობას და რეკომენდაციებს იმის შესახებ, რაზე უნდა გამახვილდეს ყურადღება მოსწავლეებში ამ კომპეტენციების განვითარებისას.

მედიაწიგნიერება და ინფორმაციური წიგნიერება:

აქტივობის ნიმუში:

მოსწავლეებს დაავალეთ გაკვეთილზე მოიტანონ თავიანთი ნამუშევრები: იქნება ეს ხელნაკეთი, მოქსოვილი, შეკერილი, გამოძერწილი ნივთები, თუ სცენარები, მოთხრობები, ლექსები, ესეები და სხვ. მათ მიერ შესრულებული ნამუშევრების წარდგენა კლასის წინაშე დაავალეთ სხვა თანაკლასელს. შემდეგ ასაუბრეთ ნამუშევრების ავტორები თავიანთი გრძნობების შესახებ.

აღნიშნული აქტივობა დააფიქრებს მოსწავლეებს, რატომ არის მნიშვნელოვანი საავტორო უფლებებისა და სხვისი ნამუშევრის/ნაშრომის დაცვა.

რეკომენდაციები:

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

ეთიკა და ემპათია

აქტივობის ნიმუში:

მოსწავლეებს სთხოვეთ გაიხსენონ სკოლაში, თემში, უბანში, სოფელში ან ქალაქში მომხდარი ბოლოდროინდელი უსიამოვნო ინციდენტი, ან ონლაინსივრცეში მოქმედებინათ ნეგატიური დასასრულის მქონე ისტორია. შემდეგ იმსჯელეთ მასზე კლასთან ერთად: დააფიქრეთ მოსწავლეები იმაზე, თუ როგორ შეიძლებოდა კონფლიქტის ან ტრაგედიის თავიდან აცილება. სთხოვეთ მოსწავლეებს საკუთარი თავი დააყენონ მსხვერპლის ან მისი ახლობლების ადგილას და მიეცით საშუალება, იმსჯელონ ამ პოზიციიდან.

რეკომენდაციები:

- ასწავლეთ მოსწავლეებს სხვისი გრძნობების, ღირებულებებისა და დამოკიდებულებების პატივისცემა;
- დააფიქრეთ მოსწავლეები იმაზე, თუ როგორ შეიძლება აისახოს ადამიანის ფსიქიკაზე ქილიკი, კიბერბულინგი, გარიყვა და სხვა ტიპის ემოციური შევიწროება.

პერსონალურ მონაცემთა დაცვა და უსაფრთხოება

აქტივობის ნიმუში:

კლასთან ერთად განიხილეთ კარგი პაროლის კრიტერიუმები: ასწავლეთ მოსწავლეებს, რომ პაროლი შესაძლებელია შედგებოდეს სხვადასხვა სიმბოლოს, ციფრისა და ასოს (აგრეთვე მთავრული და არამთავრული ასოების) კომბინაციისაგან ან შეიცავდეს ფრაზას. განუმარტეთ, რომ პაროლი, უმჯობესია, არ ეფუძნებოდეს ოჯახის წევრების ან შინაური ცხოველების სახელებს, არ მოიცავდეს დაბადების თარიღებს და სხვა მსგავს ინფორმაციას.

რეკომენდაცია:

- განუმარტეთ მოსწავლეებს, რას ნიშნავს პერსონალური მონაცემები და რა ელემენტებისგან შედგება ეს ცნება;
- განუმარტეთ კიბერჰიგიენის წესები და მათი დაცვის აუცილებლობა;
- ასწავლეთ მოსწავლეებს, რომ პერსონალური მონაცემების გასაჯაროება ინტერნეტში ან პაროლებისადმი დაუდევარი დამოკიდებულება, შეიძლება გახდეს კიბერბულინგის, თაღლითობის ან სხვა სახის პრობლემის მიზეზი.

მესამე ეტაპი

მოსწავლეებმა დამოუკიდებლად დაგეგმეს, განახორციელეს და სასკოლო საზოგადოებისა და თემის წარმომადგენლების წინაშე წარადგინეს პროექტები, რომელთა მიზანი იყო სასკოლო საზოგადოების და თემის ცნობადობის ამაღლება ციფრული მოქალაქეობის შესახებ.

კერძოდ, მოსწავლეებმა:

- შექმნეს პოსტერები და წარადგინეს პრეზენტაციები მედიაწიგნიერების შესახებ, რომლის მიზანი იყო ამ მიმართულებით ცოდნის გავრცელება სასკოლო საზოგადოებაში;
- შექმნეს ანიმაციები კობერბულინგის თემაზე და მოაწყვეს დისკუსია თანატოლებთან, რომლის მიზანი იყო კობერბულინგის მაგალითების, მისი სავალალო შედეგების ჩვენება და თანატოლებთან ერთად პრობლემების დაძლევის, მათი გადაჭრის გზების ძიება;
- გადაიღეს ვიდეო პერსონალური მონაცემების დაცვაზე და ჩაატარეს ტრენინგი თანატოლებთან ამ თემაზე.

6.5 ინტერვენციების შედეგების შეფასება

ინტერვენციების შედეგები შეფასდა:

1. მოსწავლეებთან დიაგნოსტიკის ფაზაზე გამოყენებული კითხვარით. განხორციელდა კითხვარების ადაპტირება – კითხვარში დარჩა მხოლოდ ის მიმართულებები, რაზეც განხორციელდა ჩარევა.
2. კვლევაში ჩართული მასწავლებლების რეფლექსიური დღიურებით, რომელსაც ისინი აწარმოებდნენ კვლევის პროცესში.
3. მოსწავლეთა მიერ განხორციელებული პროექტებით.

ინტერვენციების შედეგების ანალიზის შედეგად გამოიკვეთა, რომ მნიშვნელოვნად არის გაზრდილი სამიზნე ჯგუფებში ციფრული მოქალაქეობის შესახებ ცნობადობა, მასწავლებლები და მშობლები აცნობიერებენ მათ პასუხისმგებლობას, ხელი შეუწყონ ბავშვებს ჩამოყალიბდნენ ციფრულ მოქალაქეებად.

- მოსწავლეთა გაზრდილ კომპეტენციაზე მეტყველებს მათ მიერ განხორციელებული პროექტები.
- მასწავლებელთა კითხვარისა და რეფლექსიური დღიურების ანალიზმა ცხადყო, რომ მათ აქვთ მეტი ინფორმაცია ციფრული მოქალაქეობის შესახებ და შეუძლიათ მოსწავლეებამდე მიიტანონ ეს ცოდნა.

- მშობლებს აქვთ მეტი ინფორმაცია კიბერბულინგზე, პერსონალურ მონაცემთა დაცვაზე და, რაც მთავარია, ინტერესდებიან შვილების ონლაინ ცხოვრებით – იციან, როგორ ესაუბრონ შვილებს ონლაინეთიკზე, კიბერბულინგზე, პერსონალური მონაცემების დაცვის აუცილებლობაზე, როგორ დააკვირდნენ მათ სოციალურ ქსელში და ა.შ.

დასკვნის სახით შეიძლება ითქვას, რომ მართალია მკვლევართა ჯგუფის მიერ ჩატარებულ ინტერვენციებს ჰქონდა დადებითი ეფექტი, მაგრამ თუ არ გაგრძელდება ამ მიმართულებით მიზანმიმართული და თანმიმდევრული მუშაობა და არ გავრცელდება მთელ სასკოლო საზოგადოებაზე, ეს ეფექტი იქნება მოკლევადიანი და ვერ ვისაუბრებთ მის მდგრადობაზე.

7. კვლევის შედეგების გავრცელება საერთაშორისო დონეზე

კვლევითი პროექტის ერთ-ერთი მიზანი გახლდათ კვლევის მიგნებების გავრცელება როგორც ეროვნულ, ასევე საერთაშორისო დონეზე და ამ დარგის სპეციალისტებთან პროფესიულ დიალოგში ჩაბმა. სწორედ ამიტომ, კვლევის შედეგები წარდგენილი იყო საერთაშორისო დარგობრივ კონფერენციებზე და გამოქვეყნდა სამეცნიერო სტატიები მაღალრეიტინგულ სამეცნიერო ჟურნალებში.

წინამდებარე თავში წარმოგიდგენთ ორივე სტატიას სრული სახით, რომლებიც ფაქტიურად აჯამებენ რუსთაველის ეროვნული სამეცნიერო ფონდის მიერ მხარდაჭერილი ფუნდამენტური კვლევის – „ციფრული მოქალაქეობა საქართველოს ზოგადსაგანმანათლებლო სკოლებში: გამოწვევები და დანერგვის გზები“ – შედეგებს.

7.1. DIGITAL CITIZENSHIP IN GEORGIA’S TEACHERS, STUDENTS AND PARENTS

INTRODUCTION

Significance and Theoretical Foundations

In the beginning of the 21st century the digital revolution marked a deep societal shift in how people think, what they think about, how they communicate, how they relate to the material environment and to each other, how they organize their working conditions, and how they build their societies at all (Jansen, 2002). Jansen’s words are still relevant nowadays, in a world marked by social acceleration driven by the economy and supported by technological development, which governments try to control through new laws and digital weapons, often without progress (Bonilla & Rosa, 2015).

If technology opens doors to the “participatory culture” (Jenkins, 2009), it should be noted that participation implies previous and lifelong empowerment through education, whether formal, informal or non-formal. Empowerment is key to benefit from the opportunities (e.g., communicate, play, be informed, learn and work) avoiding the risks (e.g., privacy, security, health, consumption, ...). This subject concerns every citizen, even those who are disconnected, since the boundary between online life and ‘real life’ blurred and “it is not appropriate to think only about ‘digital’ or ‘analogue’, or ‘online’ and ‘face-to-face’” (Netsafe, 2018).

The development of digital citizenship competencies is of particular importance from the early childhood education. Accordingly, the general educational institution should take care of its development from the very first level. Researches show that sufficient and inclusive access to relevant programs at school ensures the formation of a sustainable digital citizen (Ghosn-Chelala, 2019; Lauricella, 2022). The importance of the mentioned competencies has increased even more in the conditions of the global COVID-19 pandemic when the teenager generation was left face to face with large volume of unfiltered information in the internet space. Both the family and the school and the community as a whole were unprepared to help the younger generation cope with the challenges they were suddenly faced and consider the force majeure situation as an opportunity for digital development (Akcil & Bastas, 2021; Buchholz et al., 2020; Martin et al, 2022).

The Council of Europe's model on Digital Citizenship Education has at its basis the 'Competencies of Democratic Culture' model (Council of Europe, 2018), which considers that being an active and responsible citizen implies the development of a set of lifelong competencies both online and offline, and at various levels, from local to global. Also known as the "The butterfly of competences for democratic culture", it consists of several competence items organized into four areas, namely: Values: Valuing human dignity, rights, diversity, democracy, justice, fairness, equality and the rule of law; Attitudes: Openness and tolerance to cultural differences and to other beliefs, viewpoints and social practices; Skills: Autonomous learning, Analytical and critical thinking skills, skills of listening to others and observing your life practices, empathy, flexibility and adaptability, conflict-resolution skills, etc.; finally, knowledge and critical understanding of the self, language and communication used during life cycle, politics, law, human rights, cultural and religious diversity, history, media, economies and environment. According to the "The butterfly of competences for democratic culture", which integrates a set of descriptors per item and whose application has been tested in formal learning contexts, the competence items are teachable, learnable and this learning is measurable. Taking the 'Competencies of Democratic Culture' (Council of Europe, 2018) as a fundamental reference, the Council of Europe started the project Digital Citizenship Education in 2016, whose expert group had in mind to build the 10 digital citizenship domains: Being online includes access and inclusion, learning and creativity and media and information literacy. Well-Being online includes ethics and empathy, health and wellbeing issues, e-Presence and

online interactions and finally rights online refer to active participation, rights and responsibilities, privacy and security and consumer knowledge (Council of Europe, 2018).

The domains are also the appropriate way to develop democratic culture competences in the digital environment, which implies policy development, the involvement of multiple stakeholders, following contextualized and adapted strategies to the specific contexts, having in mind the available infrastructures and resources. Finally, all the actions taken must be monitored and assessed, to come up with results that are crucial to improve the model. The study given below is based on these 10 domains and its areas.

Second model used in the current study as a theoretical background is Ribble and Bailey's (2017) model of digital citizenship. It uses a framework of nine interrelated elements as a way for online users to understand and to use the issues concerning DC. They are, digital access, commerce, communication, literacy, etiquette, so called netiquette, law, rights, and responsibilities, health, and wellness, and finally digital security. These elements give knowledge for understanding the digital issues that are important to educators. They should be used to identify current areas of need in general and higher education, as well as emerging issues that may become important in the future.

The empowerment of learners, of all ages, from crib to lifelong learning, has been a concern of governments, research institutions, schools and families, as well as of international institutions (e.g. UNESCO, OECD, European Commission or the Council of Europe) and NGOs (e.g., Common Sense Media in the US, Netsafe in New Zealand, or MediaSmarts in Canada). The presented study is scientifically anchored in two models mentioned above: The Digital Citizenship in schools model developed by Ribble and Bailey (2017) and the Digital Citizenship Education model organized by the Council of Europe in 2019. The cross of the two models is presented in Table 1.

Table 1

Crossing Ribble and Bailey's and the Council of Europe's Digital Domains

№	Ribble's Model of DCE (Ribble, 2017)	CoE's Model of DCE (Council of Europe, 2019)	Crossing the two models (2022)
1	Digital Security	Privacy and Security	Privacy and Security
2	Digital Etiquette	ePresence and Communications	Netiquette
3	Digital Literacy	Media and Information Literacy Learning and Creativity	Media Literacy Education
4	Digital Communication	Ethics and Empathy Active Participation	Ethical participation
5	Digital Access	Access and inclusion	Inclusive access
6	Digital Commerce	Consumer Awareness	Consumer Awareness
7	Digital Health and Wellness	Health and Wellbeing	Health and Wellbeing
8	Digital Law Digital Rights and Responsibilities.	Rights and Responsibilities	Rights and Responsibilities

A set of eight common areas were came up after having crossed the two models, namely:

1. **Privacy and Security** – protect personal and others' information (e.g., strong passwords, site security) and act safely online
2. **Netiquette** – manage online identity and presence, show suitable etiquette through positive, coherent and consistent interactions.
3. **Media Literacy Education** – mobilize critical thinking to interpret, understand media messages and express creativity through digital media.
4. **Ethical participation** – behave ethically in digital environments, making responsible decisions, and participating actively and positively in society.
5. **Inclusive access** – overcome all sorts of digital divides, from having access to technology to the openness of digital spaces to any kind of minority.
6. **Consumer Awareness** – be aware of the dangers related with online purchasing and understand the implications of the online commercial reality

7. **Health and Wellbeing** – be aware of risks (e.g., online addiction) and opportunities that can affect wellness (e.g., reliable health information)

8. **Rights and Responsibilities** – Know the citizens' rights (e.g., freedom of expression) and what is legal and acceptable according to the law.

The above-mentioned areas are studied and covered by Digital Citizenship Education and must be developed by every citizen, from crib to lifelong learning.

Therefore, identification of factors, measurement of these competences and development of educational models represent the scientific novelty which is required to be offered to the educational community in Georgia.

Studies of digital citizenship competencies are mainly based on either Ribble (Suson, 2019) or the Council of Europe DCE models (Bombardelli, 2019, Mattar et al., 2022).

The uniqueness of the presented study is the fact that theoretical framework of the research is crossed model of eight common dimensions which is the combination of the two most authoritative DCE models mentioned above.

Current Situation and Challenges in Georgia

In November 2019, the Council of Europe's committee of ministers signed a recommendation on developing and promoting digital citizenship education, suggesting the governments of member States to "review their legislation, policies and practices, including learning frameworks", aligning them with "the recommendations, principles and further guidance" of the document, apart from promoting their implementation in formal, non-formal and informal education settings", besides assessing "the impact of the legislation, policies and practices at regular intervals" (Council of Europe, 2019).

Other key recommendations pointed the need to involve all relevant stakeholders in the process, including through the provision of appropriate resources (e.g., sense-making practices, pedagogical innovations and educational resources), initial and in-service education and training to teachers and other educators, promoting cooperation between public, private and civil sectors and education institutions, and ensure their alignment with relevant national, European and international standards (e.g. Council of Europe). Finally, the implementation of the recommendation should be monitored by

member states at least every five years.

The recommendation is an output of the Council of Europe's project 'Digital Citizenship Education', which started in 2016, aiming to contribute to reshape the role that education plays in enabling all children to acquire the competences they need as digital citizens to participate actively and responsibly in democratic society, whether offline or online. Its first outputs were a literature review on digital citizenship (Frau-Meigs et al., 2017), and a multi-stakeholder consultation focused on sense-making practices in DCE (Richardson & Milovidov, 2017).

The consultation pointed out "the lack of knowledge among educators of the importance of digital citizenship, the limited number of pedagogical resources available, properly targeted, and at least apparently considerable confusion among experts and educators between what is generally referred to as 'internet safety' and the concept of digital citizenship education. In April 2019, the Council of Europe organized a network of experts and practitioners (the DCE Promoters Network), currently representing the project and developing activities in 24 European countries.

To tackle the lack of DCE validated resources, the Council of Europe published the "Digital Citizenship Handbook" in 2019 (Richardson & Milovidov, 2019) and the "DCE Trainers' Pack" in 2020 (Raulin-Serrier, et al., 2020). Still in 2020, a year during which around 84% of the world's student population was affected by school closures due to COVID 19 and the consequent shift to online distance learning (UNESCO, 2020), the Council of Europe provided a rapid response to the effects of the pandemic, by launching a set of resources namely a set of lesson plans on DCE (Council of Europe, n.d.).

Georgia signed the agreement on DCE to be applied at the K-12 curriculum level, and finally joined the Digital Citizenship Education project of the Council of Europe in July 2020. Therefore, as an educational concept, Digital Citizenship Education is relatively new for the education system of Georgia. It was officially adopted by the Georgian general education system in September 2021: two strands/subject areas of The National Curriculum – Computer Sciences at the primary and Civic Education at the general education level cover the learning outcomes of the Digital Citizenship Education.

In the year 2020 significant changes were made in the general

competences section of the Teacher Professional Standards (Ministry of Education and Science, 2020). The competencies such as Media Literacy, Information Literacy and Digital Literacy became mandatory for the teachers who are entering the profession as well as for the in-service teachers. For example, as it can be seen in the Teacher Professional Standards, Chapter II, Article 5, Sub-section D: “The teacher should be able to apply information-communication technologies while planning the learning process and consider the principles of digital citizenship. The article of learning resources includes the section that is focused on the importance of teacher competence in media literacy: It is mandatory for a teacher to be able to “search or/and prepare learning resources for learning aims and student needs that will be based on the principles of media literacy” (Chapter II, Article 7, Section E. Ministry of Education and Science of Georgia, 2020).

Therefore, two of the fundamental documents that define General Education policy — National Curriculum and Teacher Professional Standard, reflect basic competences of digital literacy.

Supporting the development of students’ digital literacy as a cross-curricular competence is one of the priorities of the United National Strategy of General Education 2020-2032 (United National Strategy of Education and Science of Georgia – 2022-2032).

Apart from the education policy documents mentioned above, the document adopted by the government of Georgia “National Cybersecurity Strategy of Georgia and its Action Plan 2021-2024 (Government of Georgia, 2021) is also noteworthy. The document was approved in 2022. It should be mentioned that the Cybersecurity Strategy document is a third edition and the Education Component has been involved in it for the first time. The component of education includes general and higher education levels, where teaching digital citizenship as a multidisciplinary field combines the following: Cyber Awareness, Digital Security, Media Literacy, Digital Literacy and other adjacent competences. The Strategy Action Plan implies its execution through the involvement of various actors, including the Ministry of Education and Science and the National Communications Commission. The third edition of the strategy is valid until the end of 2024. The strategy defines the following significant objectives: “Developing skills and raising education level of school

students and higher education students in order to operate safely and securely in the cyberspace” (Objective 1.1); “Raising awareness of the information society and organizations in order to operate safely and securely in the cyberspace” (Objective 1.2) and “Providing learning courses and learning materials to promote Digital Citizenship (Government of Georgia, 2021). As it was already mentioned, there are certain shifts in the Georgian general education system in the direction of teaching.

In addition to the commitments taken by the country, the relevance of digital citizenship research in Georgia is also determined by the high involvement of the majority of teenagers in social networks, the internet and, in general, a strong tendency to use technological gadgets and social networks. Also, below average competence of parents/guardians, teachers and school administrators in the use of information communication technologies (Institute for Social Research and Analysis, 2015) and daily growing threats that appears in the form of various challenges or managed games related to online life and which, in some cases, even leads to lethal results (Drummond, et al 2020; Duggan, 2017).

In the recent reports of the Mandatory Service of the Georgian Educational Institutions we read that the statistics of the teenagers addicted to online violent games is increasing (2021 and 2022 reports of the State Educational Institution of Georgia).

Despite the international obligations and challenges facing the country, conducting the research on digital citizenship has not become a subject of discussion in the scientific groups in Georgia yet, while there are existing researches on Digital Citizenship Education in post-Soviet countries (Buchholz et al, 2020; Telarico, 2021). The regional context of this study is rooted, since this paper stands out as it specifically focuses on the current state of Digital Citizenship Education in Georgia, in particular its general education system. This kind of focused studies have never been conducted in the context of this country before.

The presented research carried out in the framework of the national scientific project “Digital Citizenship in General Education Schools in Georgia: Challenges and Ways of Implementation” enables the education policy makers and other stakeholders to make evidence-based changes in the curriculum

in the direction of digital literacy. It also enables them to offer need-based professional development activities to the teachers, refine methodology of teaching digital literacy, etc.

The scientific project aimed to infuse DCE in educational policy and school culture through pre-service and in-service activities started after joining the Digital Citizenship Education project. The core steps of this project consisted of understanding to what extent Georgian teachers, students and educators were aware of digital citizenship and its importance, apart from asking teachers if they felt competent to implement DCE in the classroom and which type of DCE activities were developed in Georgian schools.

Developing research in the area is of crucial importance not only from the viewpoint of its scientific value but also from the viewpoint of public awareness. The presented research lays foundation for a new descriptive knowledge and practical experience of Digital Citizenship Education among school community members and of the prospects for their development, which will be used by researchers as well as by education policymakers.

Research Aim and Questions

The aim of the study was to explore the current situation concerning Digital Citizenship Education in Georgia, namely awareness of the concept, by means of identifying self-reported DCE competences by teachers, students and parents/guardians in the light of the Ribble's and the Council of Europe's models.

In terms of design, it followed an exploratory sequential design in which two strands were implemented in a sequence. The qualitative focus-groups with educators were conducted in the first stage of the study to explore the phenomenon and then first-hand sociological information was collected using a quantitative method, online survey of the teachers, students and parents/guardians. The research is considered to be an exploratory study because it was the first time that information on DCE was collected from Georgian teachers, students and parents.

The research has been conducted in five general education public schools. The following research objectives were formulated:

- To study general education school teachers', students' and parents'/

guardians' awareness of the concept of Digital Citizenship in its broader meaning;

- To study general education school teachers', students' and parents'/ guardians' awareness of the concept of Digital Citizenship elements/ domains;
- To correlate geographic location of public school with teacher's Digital Citizenship awareness;
- To correlate access to the internet with DCE competencies of the school society?

The following research questions were formulated according to the aim and objectives of the quantitative research:

1. To what extent are members of Georgian public schools' society (teachers, students, parents/ guardians) aware of Digital Citizenship?
2. Does the school teachers' awareness of digital citizenship correlate with the geographic location of the school?
3. Does the access to the internet relate to DCE competencies of the school society?

Therefore, the Research Hypothesis suggested that: i) members of Georgian public schools' society have lack of awareness of Digital Citizenship areas; ii) teachers' awareness is correlated with the location of public schools; iii) Access to the internet does not relate to DCE perceived competencies of the school society.

RESEARCH METHODOLOGY

General Background

The presented exploratory study is a part of the fundamental research state grant project “Digital Citizenship in General Education Schools in Georgia: Challenges and Ways of Implementation” (Project Number: 19-SRNSFG-FR-445, project ID: FR-19-7716). The design of the fundamental research state grant project was action research involving three following phases: diagnosing, intervention and monitoring/assessment of the interventions. In this article, the results of the diagnostic stage of action research are presented. The exploratory quantitative research was conducted during the diagnostic phase.

The research questions were related to the study of the current situation of digital citizenship at Georgian public schools and, also, the research questions studied the correlations between respondents’ awareness and school location.

Based on the results of the quantitative research presented in this article, the interventions were implemented in the five public schools. The research project was carried out from September, 2020 to December, 2022.

Research Population and Sample frame

Georgia’s five public schools were the sample of the study. Because of COVID 19 regulations, as well as the limited budget of the research, the sampling process was conducted by means of Cluster Sampling. In the first stage the population, Georgian schools were divided into clusters. Area Sampling is one of the most widespread types of Cluster Sampling. Here the clusters consist of geographical units which can be provinces, regions or districts. Schools in Georgia are allocated according to regional location. Therefore, they were represented as the general education public schools of Tbilisi, East Georgia and West Georgia.

After setting up the clusters, none of the schools from any regions were left out of the clusters stated above. Afterwards, the sample was formed within the selected clusters. According to the formation of the sample, cluster sampling can be single-stage, two-stage or multi-stage. In the case of the current study, the two-stage cluster sampling, namely probability sampling was conducted

in proportion with the population. The research group has used the database of schoolteachers and students. The number of respondents is referred in Table 2.

TABLE 2
Survey Respondents (N=1954)

Status/ School	West Georgia Sachkhere Public School	Tbilisi Public School	Tbilisi Public School	East Georgia Public School	East Georgia Public School	Total
Teacher	39	62	14	64	26	205
Student	173	253	91	354	101	972
Parent/ guardian	207	76	50	291	153	777
Sum	419	391	155	709	280	1954

TABLE 3
The Main Characteristics of the Participants

Characteristics	Participants		
	Teachers	Students	Parents/guardians
Age	From 30 to 60 years	From 12 to 16 years	From 35 to 50 years
Gender	The majority – female	Half of them – male, half – female	The majority – female
Level of Education	Bachelor, Master	Students of general education schools	Secondary education, Vocational education, Degrees of Bachelor and Master
Residence	Resident of the same location in which the school is located	A local resident of the same location in which the school is located	A local resident of the same location in which the school is located

Research Instruments and Procedures

To answer the research questions primary sociological information was collected by means of quantitative methods of social research. Specifically, by online questionnaires. Survey turned out to be the most relevant research strategy that could have been used by the research group for collecting information about Digital Citizenship due to the COVID 19 regulations. The research instrument was a self-completion questionnaire.

The starting point of the research instrument applied in this study was a draft questionnaire titled “Council of Europe Survey on Parent’s View of Digital Citizenship” and discussed by the Steering Committee for Education Policy and Practice (CDPPE) in 2019. Reliability of the Questionnaire is presented in the **Validity, Reliability, and Ethics** section. The document was organized into 35 questions that were distributed into three sections: i) general instructions and personal information; ii) perceptions on DCE in general and per digital domain; iii) open question asking respondent opinion on what needs to be done to help children become responsible citizens offline and online. All questions were analyzed and discussed during focus group sessions. The focus-group method was used to collect information from education experts, teachers and general school students in order to create and adapt quantitative research instruments for describing school community members’ awareness of Digital Citizenship in Georgia.

Focus-group method is often introduced as ‘group in-depth interview’ and it is used at the initial stage of a research, as the first step of studying an unexplored issue and helps to formulate hypotheses. Apart from that, the information collected during focus-group interviews suggests rich and useful material for creating mass surveys/questionnaires. Particularly, it suggests materials for formulating questions and refining answers of close-ended questions, since the process of focus-group interview demonstrates respondents’ vocabulary and their model of thinking” (Zurabishvili, 2005).

Data Analysis

Statistical analysis has been conducted on the data of the survey with students and parents/guardians. The study was explorative and its main objective was to analyze respondents' opinions regarding DCE at schools only at explorative level. Quantitative data were collected by means of Google Forms. The collected quantitative data was processed by using the SPSS 25 program. Frequencies, percentages, and correlation of respondents' viewpoints about Digital Citizenship were counted. Qualitative data collected by focus-group interviews were analyzed by using transcript-based narrative analyses. After each focus-group was completed, notes were taken, and the groups were carefully analyzed. Data was analyzed by the research team. The collected qualitative data was used only for the wording of the quantitative self-completion questionnaire. The objective of the research was not to present analyzed qualitative data in the research report and in the article.

Validity, Reliability, and Ethics

The focus-group interviews mentioned above were conducted with the purpose of elaborating questionnaires. Afterwards, the three questionnaires (intended for teachers, parents/guardians and students) were elaborated and adapted to Georgian context, having in mind the information gathered and discussed with the National Centre for Teachers' Professional Development, a LEPL of the Ministry of Education and Sciences of Georgia. The questionnaire's draft version included a set of 44 questions, organized in three areas: personal data; ICT use and practices; digital citizenship perceptions. A pilot study was conducted and 30 respondents (10 teachers, 10 parents, 10 students) were interviewed to validate the questionnaires. In order to ensure the reliability of the questionnaire the aim of the research team was to take into consideration that all the questions presented in the questionnaire were understood by the respondents in the same way. Afterwards, the final instruments were modified but the number of questions and sections remained the same. The content of the questionnaires was adjusted based on these pilot results. The improved instruments were sent to experts in the field to verify their validity and reliability. DCE experts from TPDC evaluated questionnaires and the research team developed the very final version of the instrument.

The researcher obtained informed consent from the participants of the focus group and interview to be noted. Participants of the survey were also informed about their complete confidentiality and they could withdraw from the research at any time if they wished.

Limitations

The main limitation of the study was the COVID-19 pandemic and the problems caused by it. Face-to-face interviews could not be conducted due to the pandemic situation. Every state and educational institution in Georgia was closed and worked online in 2020 when the study was conducted. The research team had to conduct the survey online by using the Google Forms and to conduct focus-group interviews online by using ZOOM and TEAMS platforms. Conducting fieldwork online may have had a negative impact on respondents' honesty.

Research Results

As it was revealed from the questionnaire analysis, the respondents' schools and houses were well equipped with internet access and they possessed different kinds of digital devices such as computers and smartphones. However, less than half (49.3%) of the 205 surveyed teachers were aware of the concept of digital citizenship and the results did not differ among schools, since the correlation between the respondents' awareness and school location is not statistically significant (Table 4). The Pearson correlation coefficient is 0.047 which means that the awareness of the teachers about digital citizenship depends on the geographical location of the school only by 4.7%. This means that the geographical location of the school does not have an impact on teacher's awareness about digital citizenship.

Table 4**Correlation Between Teachers' Awareness and School Location (N=205)**

		Geographical location of the school	Teachers' awareness about digital citizenship
Geographical location of the school	Pearson Correlation	1	.047
	N	205	205
Teachers' awareness about digital citizenship	Pearson Correlation	.047	1
	N	205	205

It is therefore understandable that only 71 respondents answered the question through which they were asked to choose one or more sentences to define digital citizenship. The most selected one was "A set of citizen's knowledge and skills to use digital technologies effectively" (29 answers), followed by "A person who uses technology by following the appropriate ethics" (22 answers). Other answers were "Knowledge about online safety and cyber security" (5), "Use of social networks" (3), "When you know which information is fake and which is reliable" (2), "When you find out which online game or social network is dangerous" (2), "Effective and targeted use of digital technologies" (1) and "Other" (7).

Even though about one third of the teachers decided to select possible definitions, all of them feel they needed to develop competences in the area, namely having access to "more information on digital citizenship" (68%), "short videos from experts" (20%), "a webinar in which they can ask questions" (5%) "a web page for teachers" (3%), "training" (1%), "weekly news" (1%) and "other" (2%). This need is even greater among students and parents, since 84% and 80%, respectively, stated that they have not heard about digital citizenship.

Teachers, students and parents were also asked to select the definitions of Digital Citizen that they considered more reliable among four options. Teachers' answers show that they are more focused on privacy and security

than on interculturality issues or the critical assessment of information available online (Table 5).

Table 5
Teacher definition of Digital Citizen (N=205)

Definitions	N	%
A person who protects personal information placed in a digital space	113	55.1
A person who cares for intellectual property and copyright	92	44.9
A person who is tolerant of intercultural diversities	56	27.3
A person who critically assesses digitally obtained information	42	20.5

Similar tendencies were found among students to whom a digital citizen is “a person who protects personal information placed in a digital space” (37%), “a person who cares for intellectual property and copyright” (29%), “who is tolerant of intercultural diversities” (18%) or “who critically assesses digitally obtained information” (16%). Among parents, 50% considered that a digital citizen is “a person who protects personal information placed in a digital space”, while the other referred “a person who cares for intellectual property and copyright” (22%), “who critically assesses digitally obtained information” (17%) or someone “who is tolerant of intercultural diversities” (11%).

After having analysed the digital citizenship awareness of surveyed teachers, students and their parents/guardians, further results were organised according to the 8 areas defined after having crossed Ribble and Bailey’s Model and on DCE Model of the Council of Europe.

Privacy and Security

Based on the information from the research it can be mentioned that in surveyed schools, communication among teachers, parents/guardians and students about privacy and security issues has not started yet. Teachers admitted that they do not have enough competence in this area and therefore, they cannot manage to discuss these matters with their students. In addition, they admitted having lack of digital competences in order to help their students: 96% of respondent teachers were willing to get further information

and knowledge about privacy and security, in most cases (67,8%) for prevention, but also “when there is a specific case and I face the problem” (28,3%), while 3,9% of respondents considered they do not need this kind of information because “my students will take care of themselves”. Among students, only 38% believed that they should protect their own as well as other people’s personal information.

Apart from the competences, there is a communication issue, as 70% of the teachers say that they have too little information about online life and friends of their students, which opposes to parents and students: 71% of the parent state that they know almost everything about online life and friends of their children; 58% of the students stated they tell everything to their parents about online life and friends, while only 27% of students give negative answer to that question. Nevertheless, 65% of the students surveyed stated that parents do not control their online activities.

Netiquette

Results showed that 58% of public-school teachers, 43% of students and 44% of parents surveyed do not possess information about netiquette but, according to their answers, most of the respondents said they behave according to the Digital Etiquette rules online, such as:

- 65% of the teachers surveyed stated that before posting online, they think carefully whether their behavior will harm or hurt anyone.
- 82% of the teachers said that they should respect other people’s rights when they express themselves online, however, free speech should not be restricted.
- 23% of the students stated that they should treat other people online in the same way as they want to be treated.
- 65% of students answered that before posting online, they think carefully whether their behavior will harm or hurt anyone.

However, 5% of the teachers admitted that they often post photos and videos where other people are presented, without permission from those people, and another 5% admit that they post students’ photos or school life details publicly on social network.

Media Literacy Education

Media Literacy Education is a complex concept, and because most respondents are not aware of it, presented research focused the analysis on the general question “What do you consider to be your level of understanding in information-communication technologies?”, whose answers revealed that there is a lot of work to be done in Georgia:

- 41% of the teachers surveyed answered that they understand information-communication technologies, 56% said that they understand “more or less”, and only 3% stated that they understand little in information-communication technologies.
- 42% of the respondent students considered that they understand information-communication technologies, 52% said that they understand “more or less” and 6% admit that they understand little in information-communication technologies.
- 34% of the respondent parents/guardians considered that they understand information-communication technologies, 60% said that they understand “more or less” and 6% answer that they understand little in information-communication technologies.

Ethical participation

Facing the question “If you open the social network on a public computer and it turns out that the person who has used the computer has not logged out of their account, what would you do?”, teachers gave the following answers:

Table 6
Ethical Participation of the Respondents (N=205)

Answer items	%
If I find a social network profile I will log out of the profile and log into mine	70
If I find a social network profile I will not do anything and use another computer	2
If I find a social network profile I will post on the timeline of this social network in order that some of the friends of this person find out about the situation	3
If I find a social network profile I will send them personal message and give advice to be more careful next time	24

Similar answers were given by the students, as 61% will log out and log in to their own accounts, and 31% said that they will inform the user about the situation and offer advice to change password and protect online safety. Among parents, 66% will log out and only after that log in to their account, while 28% said that they will send a message to the user and suggest being more careful in the future.

Inclusive access

The questionnaire offered three possibilities to define inclusive access, being the first and more correct one (“equal access to any kind of online activity despite the obstacles”) chosen by 53% of teachers, while “access to the information on the internet any place any time” was selected by 40%, and “is a skill to upload information on the internet from any place and any time” was the option marked by 6% of teachers who respond to the questionnaire.

Internet access does not seem to be a general problem in Georgian schools, as 92% of teachers stated that their school has reliable internet access and only 8% give the negative answer. A similar situation occurs in Georgian households, where 96% of parents and 95% of students stated that they have internet access at home. In addition, 96% of students own a gadget (tablet, laptop, mobile phone/smartphone, personal computer) connected to the Internet and 92% own a smartphone.

Consumer awareness

School communities that have been studied during the research did not offer information to the students about consumer awareness, and the discussion about the area has not yet started in the studied schools, as the respondents lack sufficient and correct information about the issue.

Health and Well-being

Most teachers (82%) admitted that their students’ own a smartphone and 52% have at least one social network account, even the under-13’s, who have not reached the proper age yet. 96% of them were also aware of the existence of dangerous violent games and suicidal online challenges (e.g., “1”, “Momo Challenge”, “Blue Whale”). However, 46% of teachers pointed out that

they do not pay attention to their students' activities on social networks, and they do not talk to the students about online games and possible risks.

Concerning the use of gadgets at school, the only limitation and guide for 55% of the teachers is linked to the time frame. Teachers mainly pay attention to time spent on the internet, but only 3% tells their students not to talk to strangers online, 2% tells their students to critically assess online information, 3% tells to respect other people and their online life and only 4% of respondent teachers instruct their students that mobile phone numbers and other kinds of personal information should not be posted public on social network.

The study has shown that 73% of students in surveyed schools possess smartphones before they reach 7th-9th grade and 45% of students said that on average they spend more than four hours on the internet every day. Almost all students (97%) use social networks and 39% out of them have a Facebook account before the age of 11. One third of the students who have social network account stated that parents do not pay attention to their children's activities on the social network. And when they do, students declared that parents only control time online and do not go any further, for instance, they do not control the online content. Nevertheless, 52% of students indicated that they talk with their parents about online activities only when a parent gets interested.

Students' perceptions are confirmed by their parents, according to whom (82%) their children use personal smartphones. Seven in ten parents stated that they have given these gadgets to their under-13 children and 84% said that their children use social network, even the under-13 (37%). Three out of four parents said that their gadgets and the children's gadgets do not include filters such as search browsers, utilities to block inappropriate websites for a certain age. And 6 in 10 parents have not developed family agreement about internet use at home, while 40% of the surveyed parents do not control their children's online time at all.

Rights and Responsibilities

Most teachers surveyed did not participate yet in civic events or in petitions that concern their rights as a citizen and digital citizen. The percentages are even lower among parents (9%) and students (3%), which points to the urgent

need to improve participation through media, aiming to improve the state of Digital Citizenship in general education schools. Characteristics of the society may have an effect in this case as well. In Georgian society citizens rarely participate in civic activities that concern their rights and responsibilities.

Regarding the perceptions about the freedom of expression there are differences among the surveyed groups, as 82% of teachers pointed out that it is crucial to protect human rights without restricting the right to express themselves, and only 7% refer that the freedom of expression will have no limits or having it depending on the social status (6%) on age (5%). Among parents, 58% stated that human rights are key and must protect freedom of expression while the others think that self-expression has no boundaries (14%). Most students (58%) indicated that freedom of expression is a right that can be fully exerted depending on the age of the individual, while 30% align with the view that both human rights and freedom of expression must be protected.

Discussion

Similar to the results of the presented study, current studies related to the issue confirm that in the contemporary world, it is true schools are well equipped with digital technologies, teachers, students and parents have access to the quality of technologies that they had never had before, but this does not guarantee that they are empowered digital citizens (Ribble, 2015).

It can be assumed that quality of internet access did not have an effect on awareness about Digital Citizenship in the target schools. Digital Citizenship, as a new field, has not been implemented in the Georgian general education environment yet, despite the high level of access to the internet and technology for schools and students' households.

Studies confirm that even in advanced countries in the direction of digital citizenship education, there is low digital awareness in the school community, for example, a study conducted in the Philippines in 2019 confirms unfavorable results in this regard, among students, teachers and school administration representatives (Suson, 2019).

The finding of the researchers at the University of North Carolina is of particular interest according to which educators rate students' digital skills as "not well" in most cases (Martin et al, 2019).

Ribble (2015) suggests that schools globally acquire technologies but only a small number of students are taught to use these technologies in a way that can be useful for them, as digital citizens in the future.

Based on the obtained data and the results of the researches conducted before outside Georgia, it can be concluded that students in Georgia and from all over the world share sensitive and personal information only on web-sites with clearly defined digital safety rules (Ribble, 2015) when teachers and educators have specialized knowledge in computer security in order to deliver teaching focused on digital security (Skutil, 2014). Therefore, teachers and school administration should be trained in a way to realize the importance of awareness of Digital Citizenship and competencies of a Digital Citizen not only for certain people, but for every student and every family (Ribble, 2015).

It is true that the presented study revealed the low competence of digital citizenship of teachers and parents, but parents, unlike teachers, were interested in their children's online life. The indifferent attitude of teachers towards students' online life can be explained by the fact that teachers do not consider their responsibility and duty to take care of students' digital well-being. A number of current studies emphasize the importance of not only having digital competences for the 21st century teacher, but also their role in properly managing the digital life of students (Falloon, 2020). According to the research results, there was a gap between the responses of students and their parents when the issue was connected with having information about their children's online life and controlling their online activities.

On the one hand, the majority of interviewed parents said that they knew their children's online life, on the other hand, according to the majority of interviewed students, parents were less interested in their online life.

Presumably, this can be explained by the situation, that parents became more aware of online dangers and saw their children's reverse reaction to prohibitions and directive attitudes in general, especially during the COVID pandemic.

Thus, their behavior and parenting style became more democratic, based on collaboration and commitment. Whereas, children, taking into account their previous experience, equate parental interest only with directive control. Whereas children, taking into consideration previous experience, only direct control is considered as parents' interest.

A number of studies confirm the effectiveness of a supportive parental approach to preventing or dealing with online risks, as opposed to control or prohibition. (Schiffrrin et al., 2014; Karabanov et al.,2021).

The presented study also showed that most of the respondents did not understand the meanings of the terms at the level of the names, but their online behavior was mostly acceptable, which is probably similar to their behavior in real society.

This opinion is shared by Ribble (2015) who suggests, people are members of a particular society where they live and if this society has certain features, for example, if breaking a specific rule is allowed or restricted, the members of the society behave the same way in digital space. The respondents probably do not have information about netiquette, but in the society where they live people care for other people's rights. Respectively, they behave the same way in the digital environment – they follow the rules of the digital world and they adhere to the conventions, and expectations, the majority of which are unwritten (Hollandsworth et al., 2011; Suson et al., 2020).

It is significant that answers given by the students were similar to the answers given by the teachers and parents. It confirms once again that the influence of teachers and parents on student values and behavior is rather high.

By categorizing James's ethical understanding, it can be discussed the moral behavior of the respondents. James categorizes ethical understanding into three types: (i) A self-focused implies focusing on one's self of a particular action. It is consequence-based thinking, (ii) Thinking about others (friends, family, classmates, etc.) is considered to be moral thinking. (iii) The final type of thinking is ethical, which involves thinking about unknown others. It is macro morality and refers to ethical thinking on the effects of what one's actions have on the larger community. This type of thinking involves complex perspective taking and understanding of roles and responsibilities in online interactions (James, 2014). If we rely on this categorization, a high share of the respondents (on average 72%) had **Self-Focused Understanding** values. While only 28% or the respondents focused on narrow and wide circles of **Moral** and **Ethical Thinking**. The result leads us to the conclusion that general education system should care about the development of Digital Etiquette as a value in a school community.

Despite the fact that in the direction of digital citizenship development in Georgia, most of the emphasis is on the development of media literacy which is revealed by introducing media literacy as a cross-curricular competence into the national curriculum, preparing a number of methodical literature and practical guides, offering trainings and other professional development activities for the employed in the field of education, there is still lack of this competence. The respondents emphasized this issue in their self-assessment. This problem is confirmed by other studies conducted in Georgia recently (Levitskaya, Seliverstova, 2020; Osepashvili, 2023).

Therefore, first of all, the education system of Georgia, should take care of the development of media literacy competences among teachers, because competent teachers will help students to develop high-standard online literacy skills and understanding the fundamentals of computer and gadgets use such as email, search engines and producing students prepared to be more effective contemporary workers (Curran & Ribble, 2017).

Having the competence of media literacy is especially important in reality when young people spend a lot of time online and have to deal with a large amount of unfiltered information.

The current study has revealed that adolescents spent much time on the internet, with the absence of control of time spent on the internet and, what is more important, absence of content control by parents and teachers. A number of studies confirm that “Adults are extremely vulnerable social group” (Miller & Prinstein, 2019, p. 425). High level of stress during adolescence are less properly processed, often causing emotional overreactions. This makes adolescents very sensitive to harmful media depictions in digital world: “Because of their limited capacity for self-regulation and susceptibility to peer pressure, children and adolescents are at some risk as they navigate and experiment with social media” (O’Keeffe & Clarke-Pearson, 2011, p. 800). Also, studies confirm a rather high level of unfavorable influence of social media (Youtube, Tiktok, etc.) on adolescents. The rate of share and view of Momo Challenge on Youtube can be stated as an example. The most watched video attracts more than 11 million adults. Even for YouTube standards, these are very high engagement rates” (Kobilke & Markiewitz, 2021). For this reason, the role of school and family is crucial in protecting the new generation

from temptation. This can be achieved on the one hand, by setting a relevant filter on the gadgets and on the other hand, through open communication about using social media and navigating properly. All this would be significant for preventing the threats mentioned above (Kobilke & Markiewitz, 2021).

According to the study of Freedom House (2022) while online rights are nominally protected in the constitution and legal framework, in general, Georgian digital citizens are less likely to participate in social and civic activities online, though the right to access information and freedom of expression are also guaranteed by the constitution and are usually respected in practice. Although the Georgian online audience has grown significantly from 2010 to 2020, there are few bloggers and influencers who create content that influences the political or social debate or sparks widespread discussion online. In general, most of the debates and discussions on digital rights and responsibilities are held on social media through public and private groups.

As Digital Citizenship Education is a relatively new field in the Georgian context, the discussion about some areas, such as consumer awareness has not yet started in the studied schools. However, if the teachers want to empower their students as digital citizens, this is one of the most important issues (Suson, 2019). Anyone who works, plays, or buys objects online is not only a member of digital society, but also an economically active person. Apart from that, students should acknowledge that their online activities may have an effect on their lives (for example, their account may be blocked because of credit card debt etc.). If the teachers want to help their students to become fine citizens, they need to equip them with knowledge and information about Digital Economics and Commerce (Ribble, 2015). Therefore, knowledge about digital commerce should be introduced into schools and should be adapted to students, in order that they become responsible digital citizens.

2021–2024 Georgian National Strategy of Cybersecurity as well as an action plan of the strategy was elaborated. One of the main objectives of the action plan is enhancing skills needed for operating safely and securely in cyberspace and raising the level of education for students and schoolchildren. To meet the objective mentioned above the following function was determined for the Ministry of Education and Science: introducing digital citizenship at all the

three levels of general education (primary, basic, secondary). Amendments were made in the third edition of the National Curriculum of general education (2018–2024) where the Cybersecurity Strategy and the requirement of the strategy was depicted. The respondents interviewed did not have information about the amendments as long as the field work was conducted in 2020. If the amendments of the National Curriculum had been made in 2020, interviewed teachers should have been more informed about the issue. According to Ribble, it is crucial that a country has cyber legislation, and it is also important that teachers, students and parents/guardians get acquainted and become aware of the legislation (Ribble, 2015) to be safer in online life and, at the same time, to become responsible digital citizens.

Conclusions and Implications

Since digital citizenship is a novelty in the Georgian context, the legal base is scarce in this direction. Concerning cyber security strategy and action plan that covers the years 2021–2024, the research respondents would not be able to have information about it, as the field work of the research was conducted in 2020. Consequently, the quantitative study did not reveal awareness of teachers, students, and parents in terms of digital legislation.

Concerning digital security, even though the majority of the interviewed teachers have heard about the dangerous violent games/suicidal online challenges (e.g., “1”, “Momo Challenge”, “Blue Whale”), the teachers did not pay attention to students’ activities in social media. The above-mentioned fact may reflect their level of digital citizenship and lack of information. Additionally, parents were not able to set family agreements about safe use of the internet. Therefore, the study has shown that school teachers and parents were in need of instruction and raising awareness in terms of digital security.

According to the research data, it can be concluded that conversation and communication between school teachers, students and parents about the issues of digital security has not started yet. The survey has revealed that the school teachers have a lack of awareness of digital security issues and hence they cannot manage to have conversations with students about that matter. A complete majority of the surveyed teachers asked for additional instruction in terms of digital security. Therefore, it was not unexpected that surveyed

school teachers lack information about digital Etiquette.

Half of the surveyed teachers lack the awareness of information-communication technologies, but this fact is not correlated to geographic location of a school. Also, it was revealed that half of the teachers have not heard about digital citizenship and this fact was not correlated to geographic location as well.

Teachers in Georgian public schools have lack of awareness about Digital Citizenship and Digital Etiquette and their awareness is not correlated with the location of public schools.

The results also showed that teachers, students and parents surveyed have Internet access and that there are digital devices available in schools and households, pointing that the lack of DCE awareness is not related to the low access. It is important to mention that the Georgian Ministry of Education and Science supplies school students with personal netbooks since 2011. As it turns out, the access to technologies does not directly relate to the development of the DCE competences in the Georgian context.

The study has shown that the issues of Digital Commerce, Digital Health and Wellness were unfamiliar to the surveyed respondents.

In the end, the study has revealed that at this stage, the teachers, students and parents did not participate in civic activities that will enhance digital citizenship in general education institutions.

As Digital Citizenship is a new field in Georgian context, data collected through this study in 2020 showed that the country needs to review its legislation, policies and practices and learning frameworks, aligning them with the Recommendation on Digital Citizenship Education signed by all the member-states in 2019. It is, however, important to point out that the strategy and action plan of cyber security, two documents elaborated by the Georgian government and under application between 2021 and 2024 could be understood as a way forward and its implementation shall be monitored regularly, as the Council of Europe's recommendation proposes.

7.2. EXECUTING THE NATIONAL CURRICULUM OF DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION IN THE COUNTRY OF GEORGIA

Abstract

The international events of recent years have provided us with a new perspective on citizenship in the modern world, where the borderlines between online and real life are erased and blurred. To navigate safely and ethically in the online space, it is essential to integrate digital citizenship education into curricula not only at the national level but also at the level. The present study aims to collect the subjective evaluations and positions of the school community regarding the implementation of educational innovation in general education, in particular, the digital citizenship curriculum. Critical and curriculum research approaches were used within the research. An in-depth interview and focus group are used as a research method. Five school principals and fifty-five teachers participated in the research. Based on the study results, the following conclusions are drawn: Georgia's general education system should create conditions for schools to select the programmed one, the adaptive-evolutionary one, or the hybrid one – which would be more effective at a specific school and which approach would facilitate achieving the best results. Each school should be given freedom in the implementation process and supported with recommended methodological guidelines and guides for the successful implementation of the curriculum. The school principal should understand their responsibility for implementing innovations, support teachers to the maximum extent, and care not only about individual teachers but also about systemic and strategic change to achieve sustainable and long-term educational transformation. Recent international events have underscored the critical importance of digital citizenship education in navigating the increasingly interconnected world where online and offline boundaries are blurred. Integrating digital citizenship education into school curricula at both national and organizational levels has become imperative. This study aims to explore subjective evaluations and positions within the school community regarding the implementation of educational innovation, specifically focusing on the digital citizenship curriculum. The objectives of this study include identifying preferred curriculum implementation models and

exploring factors influencing implementation to provide insights into effective strategies for integrating digital citizenship education. Methodologically, the study employs critical and curriculum research approaches, utilizing in-depth interviews and focus groups for data collection. A total of five school principals and fifty-five teachers participated in the study. The findings highlight the need for Georgia's general education system to provide schools with the autonomy to select and implement curriculum approaches that best suit their needs. This includes options such as the programmed, adaptive-evolutionary, or hybrid models. Recommendations emphasize the importance of developing curriculum frameworks and methodological guidelines while granting schools the freedom to implement them. Furthermore, school principals are urged to embrace their role in implementing educational innovations, supporting teachers, and driving systemic change to achieve sustainable educational transformation. The study's findings have broader implications for educational policy and practice in Georgia and beyond, emphasizing the importance of flexibility, collaboration, and strategic decision-making in curriculum development and implementation. In conclusion, this study offers valuable insights into the dynamics of digital citizenship education implementation and underscores the need for a flexible and collaborative approach to curriculum development in the context of modern education.

Keywords: *educational changes, digital citizenship education, curriculum implementation, critical theory, curriculum studies.*

INTRODUCTION

Significance and Theoretical Foundations of the Research

In the 21st century, a lot of technological innovations are entering our everyday lives at lightning speed, the virtual world is replacing the real one, and humanity, and especially teenagers, is becoming more and more dependent on technology. The field of education and, in particular, the general education system must directly respond to the order of time and generations, the challenges and achievements of the era, and introduce relevant changes to the educational curricula. Implementation of state-initiated innovations at the organizational level is often accompanied by difficulties, as established systems often find it challenging to adopt innovations and, therefore, oppose the new practice.

Michael Fullan's theory of educational change (Fullan, 2015) highlights the complex nature of educational change and the importance of different components in successfully implementing change. According to Michael Fullan, the following components are essential for making significant and lasting changes in educational organizations: understanding the context, Joint decision-making, formation and development of a common vision, inclusive leadership and professional learning communities, data- and evidence-based decision-making, continuous improvement cycle, capacity building and support.

By integrating these components, Fullan developed an "Integrated Educational Change Framework" (Fullan, 2015) to provide a comprehensive and practical approach to implementing successful and sustainable educational change. He recognizes the complexities of the change process and the significance of collaborative efforts, inclusive leadership, and continuous improvement to achieve sustainable and long-term educational transformation.

Curriculum researchers emphasize two approaches to curriculum implementation: a programmed approach, according to which the formation of innovation and development of a curriculum design takes place before its implementation, and it is implemented following predetermined models. Therefore, in a programmed approach, implementation is evaluated by determining the correlation between the actual use of the innovation and the

intended ideas of the curriculum developers (Leithwood & Montgomery, 1980). The adaptive–evolutionary approach favors the opposite concept of implementing changes, which accepts the idea that the innovation should not be accepted unconditionally by practitioners and they can, according to the context, adjust it during the implementation process, because it is them who are responsible for the educational process. They cannot transfer this responsibility to external actors. Therefore, according to the adaptive–evolutionary approach, the curriculum is created during the implementation process. (OpenLibrary.org, 1985b) This approach to curriculum implementation cannot simply test the effect of an innovation against predetermined goals, as accountability for practice requires assessing the impact of the entire process, including side effects (Schön, 2017).

Current Situation and Challenges in Georgia

The international events of recent years have provided us with a new perspective on citizenship in the modern world, where the borderlines between online and real life are either erased or blurred, where news can be learned from social networks or other unreliable sources rather than from the mainstream media.

Digital citizenship, as a new field of education, has been actively introduced in the United States of America for the last two decades (James et al., 2019). Since the Department of Education Policy of the Council of Europe initiated a program called Teaching Digital Citizenship, the countries within the Council of Europe (27 out of 46 states) started implementing the program and actively promoting it. State education authorities have included digital citizenship in state curricula and educational standards; implementation strategies were developed; guides for teachers were written; specialized manuals were developed. Teaching digital citizenship is interdisciplinary. It covers all four competencies of the Council of Europe’s democratic competence framework (skills, attitudes, knowledge, and critical thinking), and democratic culture competencies are recognized as an interdisciplinary framework for any school context (Digital Citizenship Education Handbook, n.d.-b) Digital citizenship is pervasive and applies immediately to all subjects and disciplines. Moreover, considering that teaching through technology is an integral reality in the

modern civilized world, the development of digital citizenship competence constitutes the cornerstone of teaching through technologies (Digital Citizenship Education, n.d).

Changes were introduced to the educational space of Georgia, as a member country of the Council of Europe. A note regarding digital citizenship appeared for the first time in the education policy documents of Georgia, namely, the updated versions of the National Curriculum 2020 and Teacher's Professional Standard. The significance of digital literacy and media literacy as the components of general literacy in the age of communications and digital technologies is mentioned in the 2020 edition of the third generation (2018–2024) National Curriculum, Chapter 2, Section 1–“Learning and Teaching Goals and Educational Principles”. The development of digital literacy competence in students is defined not only by the computer technology subject standard, it is also by one of the core competencies for all subjects. (National Curriculum, 2018–2024).

In addition, significant changes were introduced in the Teacher's Professional Standard in 2020 which made competencies such as media literacy, information, and digital literacy compulsory for teachers (Teacher's Professional Standard, 2020).

Thus, the essential components of digital citizenship are provided in both fundamental documents of general education policy – both in the National Curriculum and the Teacher's Professional Standard. However, the question is, to what extent are schools ready to implement educational changes in this direction?

Research Aim and Research Questions

The present study aims to collect the subjective evaluations and positions of the school community (director, teachers) regarding the implementation of educational innovation in general education, in particular, the digital citizenship curriculum.

The following research objectives were formulated:

- Determining the compliance of programmed and adaptive–evolutionary models of curriculum implementation with the Georgian reality in the context of implementing the digital citizenship curriculum at schools;

- Studying the subjective opinions of the respondents regarding the factors affecting the implementation of the curriculum, the innovation itself, and local and organizational characteristics.
- Studying the implementation of the digital citizenship curriculum at schools as the transformation of pre-existing teaching and learning practices, beliefs, and values. The following research questions were formulated following the purpose and objectives of the quantitative research:
 - Which model of curriculum implementation is more acceptable, the programmed one or the adaptive-evolutionary one, when it comes to implementing digital citizenship at Georgian schools?
 - Which factors (the nature of the innovation itself, local and organizational characteristics) may determine/influence the implementation of the digital citizenship curriculum at Georgian schools?
 - Which values help teachers to implement the digital citizenship curriculum at schools successfully?

Research Methodology

General Background

Critical and curriculum research approaches were used within the framework of the research, according to which the curriculum should change the educational environment from authoritarianism and elitism to social democracy, and its influence should emancipate teachers and students. This approach echoes the objectives of digital citizenship, according to which general education should be a space where the implementation of digital citizenship principles will lead to the emancipation of the school community and their change for the better as members of the democratic society. An in-depth interview is used as the primary research method, and a focus group method is used as an auxiliary one. During the research, school principals, administration representatives, and teachers were interviewed. Since the main focus of the study was a critical evaluation of the implementation of digital citizenship at school, a qualitative methodology was selected, namely, a critical research approach (Cohen et al., 2017b). The study team's overarching

objectives were to advocate for the research findings to decision-makers in the education sector and to gather qualitative, subjective data from research participants. For this reason, the study team decided to use focus groups, in-depth interviews, and curriculum and critical research approaches. The research was conducted in September and October 2023. The research team developed the research instruments through two focus groups with teachers and school administrators at the start of October. Following that, the team conducted sixty in-depth interviews from 10 to 30 October 2023. Below is a comprehensive explanation of the data collection process.

Sample Selection

To fulfill the purpose of the research and answer the research questions, the following target groups were selected:

- a) General education school leaders (school principals/deputy principals);
- b) General education school teachers.

Organizational non-probability sampling was used within the research to select the respondents. Since the mentioned qualitative research is a continuation of the quantitative research conducted by the scientific group in 2020²⁴, only those five schools and, accordingly, the principals/deputies and teachers at these schools, who were already interviewed by the said scientific group in 2020, were selected as the object of this research. The research team employed the above-mentioned sample approach. It was simple to recruit respondents for the study because it had already done multiple trainings on digital citizenship in general education at the aforementioned schools before the qualitative research. sixty respondents participated in the study: 5 school principals/deputy principals and forty-five Teachers. The respondents ranged in age from twenty-five to sixty-five years, with one male and fifty-nine female respondents overall. For Georgian general schools, this gender distribution of administrators and teachers is highly typical. Organizational non-probability sampling was used to select the respondents within the research. Schools that participated in the first quantitative research were chosen as the selection criterion. Accordingly, the following schools were

²⁴ See the research at the following link: https://www.scientiasocialis.it/pec/node/1683?fbclid=IwAR3AYqfYoZHRoxB7h7WxuKWORtHIVG5Dt_IJG6jVD_HXXyxDzHqIqrQlqxA

selected:

- Two schools in Tbilisi;
- A school in Western Georgia;
- A school in Eastern Georgia;
- A school constituted by ethnic minorities.

Table 1
The main characteristics of the participants

Characteristics	Participants	
	General education school teachers	Leaders (school principals/deputy principals)
Age	From 25 to 65 years	From 31 to 65 years
Gender	The majority were female	The majority were female, only 1 was a male.
Level of Education	Bachelor's degree, Master's degree	Bachelor's degree, Master's degree
Residence	A local resident of the same town/village where the school is located	A local resident of the same town/village where the school is located

Instrument and Procedures

For data collection, the following methods were used: an in-depth semi-structured interview, using which opinions of leaders, school community members, and teachers (who were involved in the process of developing and implementing digital citizenship curricula at the school level) were studied, and the focus group method, using which the contents of the semi-structured questionnaire of in-depth interviews were developed.

Using the in-depth interview, the research team established the following:

- While implementing digital citizenship at Georgian schools, which model of curriculum implementation—the programmed or adaptive-evolutionary is preferable?

- Which factors (the nature of the innovation, local and organizational characteristics) determine/influence the implementation of the digital citizenship curriculum at the selected schools?
- What values are necessary to implement the digital citizenship curriculum at schools successfully?

The interviews were conducted face-to-face. Each interview lasted between 45 and 60 minutes.

Data Analysis

After the completion of each interview, notes were taken, and the interviews were carefully transcribed and analyzed by three researchers.

The analysis of the in-depth interview and the focus group data was carried out in four stages. The research team performed the data coding, then – the data categorization, local integration, and, finally, inclusive integration. At the initial stage of the analysis, the research team decoded the audio recordings of the interview, prepared the transcripts, and coded them following the research objectives. Data coding was applied to extract key concepts and ideas from the interview material and summarize them.

Table 2
Coding

1. Personal profile
1.1 Gender
1.2 Age
1.3 Education
1.4 School
2. The curriculum implementation model;
2.1 Systemic changes;
2.2 Awareness of the school community;
2.3 The programmed or adaptive model?;
2.4 The proposal of the respondents
3. Factors
3.1 Nature of innovation;
3.2 The perception and feeling of innovation;
3.3 The role of the principal
4.4 Resource centers and municipality
4. Values
4.1 Principals and teachers;
4.2 Citizenship in the Georgian community;
4.3 Teachers' professional development
4.4 Parents and students

After coding, the data were categorized to collect the information gained from the respondents, regarding the concepts and issues revealed during the coding. The next stage of the analysis was more in-depth. Initially, local integration of the data was carried out, i.e., the researchers analyzed and interpreted the information gathered under each code. Finally, the research team carried out an inclusive integration of the data, analyzing, interpreting, and combining individual excerpts of information into one logical narrative. The researchers found common and divergent narrative lines in the interviews with the respondents. The article presents the results obtained as a result of inclusive integration.

Validity, Reliability, and Ethics

To ensure the integrity of the respondents' responses, both in-depth interviews and focus groups with respondents were documented through audio recordings. Prior to the commencement of these interviews and focus groups, respondents provided informed consent to participate in the interviews which would be recorded. Participants were assured of their unrestricted right to withdraw from the study at any stage, and the confidentiality of their identities was rigorously safeguarded.

The study participants were given explicit assurances regarding their unlimited right to withdraw at any point, and their identities were kept confidential with extreme care. The researchers carefully developed the procedures that controlled the conduct of focus groups and interviews. These procedures included a list of topics to be covered in detail and a series of open-ended inquiries. These questions were developed after a comprehensive analysis of relevant literature. The authors and educators who actively participated in the focus groups worked together to design the framework, questions, and overall research objectives. Teachers' insightful feedback was also incorporated into the iterative process to shape the study instruments.

The pilot testing of the instruments was conducted in educational settings mirroring the demographic characteristics of the study population, involving engagement with teachers and school administrators. After this pilot phase, the necessary modifications and adjustments to the questions were made based on empirical findings. The refined instruments underwent scrutiny by

subject matter experts to ascertain their validity. Notably, the project team maintained a close collaborative relationship with Vitor Tome, an esteemed expert and research consultant, who provided invaluable guidance during the genesis of the research instruments and throughout the fieldwork.

Limitations

The main limitation of the study was the fact that the study results were based only on the subjective opinions and experiences of the respondents who were responsible for implementing the curriculum. They were and are responsible for introducing innovation at school. It would be good to conduct a micro-ethnography to observe the processes on-site or to study the opinions of other members of the school community such as parents and students. However, due to the lack of time resources, this could not be applied. Consequently, the insincerity of the respondents can be considered as one of the limitations of the research. However, this problem was minimized by using facilitation techniques between the interviewer and the respondent, including asking verifying and third-person questions in the course of the focus groups and in-depth interviews.

Research results

In the article, the study results are presented in accordance with the order of the objectives. First the curriculum implementation models, then the factors impacting the choice of the model, and, finally, the values influencing the implementation of the digital citizenship curriculum. are discussed.

The study attempted to determine which approach to implementing the digital citizenship curriculum, the programmed one or the adaptive-evolutionary one, is more appealing to the school community. To this end, the research team explained to them the main features of both approaches and, for illustration purposes, demonstrated a table showing the differences between these two models.

Table 3
Curriculum development models²⁵

Number of changes	Programmed approach	Adaptive-evolutionary approach
	Small, step-by-step	Large
Curriculum technology	Fixed, approved and renowned methods	Adaptive, open methods
Attitude of the participants	Agreement	Conflict
Integration/Organization	High degree of integration	Diversity
Stability of the environment	Unstable	Stable

Several lines of the respondents’ narratives were outlined regarding the digital citizenship curriculum implementation models at schools. The study revealed differences and similarities between principals’ and teachers’ narratives.

The principals believe that if digital citizenship is implemented at Georgian schools, an adaptive-evolutionary approach will be more beneficial. They think that a pre-scheduled plan will not be helpful and effective and will result in additional mental problems because so many things are already pre-scheduled and planned for Georgian schools that the teacher has very little leeway to implement these plans. “We experienced a lot of rapid changes since 2003, so we principals prefer changes in general education that have more flexibility and are long-term,” one respondent stated. Although the principals say that the adaptive-evolutionary approach is more spontaneous and you have to do things and make changes gradually, in their opinion, it is more realistic and effective, and practical because it focuses on the interests and needs of each school, class, and student, at the same time making the teacher an innovator, getting used to dealing with challenges, their work becoming more exciting and creative. One of the principals said during the conversation: “The teacher knows better what to do in a particular class than someone who has written

²⁵The table used the following resource: Policy Regime Perspectives: Policies, Politics, and Governing, May, P. J., & Jochim, A. E. (2013, August). *Policy Studies Journal*, 41(3), 426–452

the curriculum and never worked at a school”. Furthermore, the principals say that a specific framework of the curriculum plan and activities may be scheduled in advance, but the teacher must be free to introduce changes. The principals do not unanimously support the program model. One of the principals cites their experience to support this opinion. They say that when teachers started to prepare the school curriculum based on the national curriculum, they scheduled only small plans in advance, and the mentioned curricula were filled and diversified during the implementation process. For example, they said they had only an idea regarding complex tasks, but the activities were thought up and refined during the implementation process. According to the principal, this was more effective than working with a pre-planned curriculum. Principals agree that it is very challenging to strictly implement a pre-planned curriculum because it does not consider the needs and interests of specific classes and students. The curriculum should always be adapted to the local context. However, most respondents also argue that it will be difficult for teachers to realize this without external support. According to the principals’ narrative, digital citizenship is a most recent novelty in the Georgian educational space, therefore, the adaptive–evolutionary model will be more effective at Georgian schools. However, they also discuss Georgian teachers’ mentality expressed in the opinion that at least a specific part thereof must be pre-scheduled, because teachers, and especially the older generation, are afraid of innovation and, therefore, they propose a hybrid model.

Although the principals lean towards the adaptive–evolutionary model of innovative curriculum implementation, some of them analyze their role as educational leaders to a lesser extent within this process. When asked how they see the role of the principal, one of the principals answered: “My contribution will be expressed in the fact that I will not interfere with the teachers”.

Most teachers prefer the programmed model. The study reveals differences between teachers’ and principals’ attitudes. Teachers prefer a programmed approach, because as one teacher stated: “Georgian teachers usually are governed from the top bottom approach, so, I think that programmed approach would be more convenient for us”. Those who do not understand the concepts of digital citizenship and are new to this phenomenon

unequivocally support the pre-scheduled, programmed model. Even teachers of information technologies, who, considering the specificity of their subject, have more exposure and expertise in the field of digital citizenship, show caution and prefer to work with a strictly scheduled plan at the initial stage of curriculum implementation and only later start to introduce changes to the curriculum and carefully, step by step embrace the adaptive-evolutionary model. As one teacher says: “After a year, I would see what I liked and what I did not, and then I would draw conclusions”.

The study also attempted to find out which factors (the nature of the innovation, and local and organizational characteristics) determine or influence the implementation of the digital citizenship curriculum at schools. While some of the principals did not clearly and correctly see their role in the implementation of innovation, in particular, the digital citizenship curriculum, the teachers assigned a crucial role to the support of school administration in the change of the existing practice.

One of the civil education teachers told us: “For me not to be afraid to introduce innovation in my practice, first of all, I need to feel the support of my department head and the head of the school, they need to show me that they stand by me. Especially when I face a difficulty, they should show me how to solve it”.

Principals and teachers said that the entries in the subject standards of teachers’ professional skills, public science, and information and communication technologies regarding digital citizenship, or the change introduced in the cyber security strategy, within the framework of which, to discover young talents, it is envisaged to conduct cyber training and other activities for schoolchildren and students (e.g.; Cyberclass), as well as one-time and short-term retraining of teachers and coaches in this field do not have a significant impact on the implementation of digital citizenship curriculum at school. The introduction of this issue as a novelty to schools is carried out more through various externally proposed local or international projects. If the responses of a principal, teachers of information and communication technologies, and other subjects are compared with each other, it will be found that ICT teachers are informed about digital citizenship to a greater extent. They teach digital citizenship to the second through sixth grade due to

the changes in subject standards, and while they say this is still the beginning and something novel, within the framework of which they discuss the basics of cyberbullying, digital safety, copyright, passwords, observing the balance between virtual and real life, phishing, computer viruses and responsible digital citizenship, the experience gained from the projects encouraged them to gather more information, knowledge, and expertise on these issues and, in general, start a discussion on these topics. One of the teachers in the focus group says: “When the digital citizenship issues were included in the ICT subject standard, I started thinking about how to integrate it into the school curriculum, but it was hard for me to do it with empty hands. However, being involved in participation projects organized by several organizations helped me a lot to overcome this challenge”.

Although a school size did not constitute a criterion for selecting target schools in the present study, the study found that the implementation of a digital citizenship curriculum is influenced by the location and size of a school. For example, more attention is paid to the issues of digital citizenship at schools with a large contingent in Tbilisi than at schools with a small contingent in Tbilisi or schools outside of Tbilisi.

According to the principals, if there is any requirement for teachers from beyond the school in the field of digital citizenship, for example, a change in the standard, a mandatory retraining course, a scheme, credits, or a competition held by an organization, they become more interested in digital citizenship issues. One of the principals says that the Communications Commission has a competition named “Real or Fake”, aimed at identifying fake information, and their school took part in this project, after which the teachers of ICT became more interested in digital citizenship issues.

The next factor affecting the implementation of the digital citizenship curriculum at schools is teachers’ willingness. From the interviews conducted with the principals, it was revealed that digital citizenship competence is low in most of the teachers. One of the respondents told us in the interview – “Teachers are confused and do not know exactly what to do when it comes to teaching digital citizenship. Teachers themselves do not understand the significance of digital citizenship; they cannot even protect their data. For example, one teacher failed to maintain their confidentiality, resulting in

money being deducted from their card”.

Respondents agree that the necessity of implementing digital citizenship is not perceived and understood by the school community seriously. From school principals to parents, people have a superficial attitude towards digital citizenship. Therefore, they believe that no changes will be implemented until the problem is understood.

Respondents say that just like regarding many other issues such as gender equality, and sexual harassment, when people did not feel threatened because they were not aware of these problems, the same applies to digital citizenship. According to one of the principals, although students are facing various threats online, they have had problems having their money deducted, they have also experienced cyberbullying, etc., but since neither teachers nor parents know what to do in such situations, the only thing they ask for is prohibitions: “Ban the phone, ban Facebook”. They do not know how to turn on parental controls in gadgets, or how to use two-step protection for apps and credit cards. The study revealed, that ultimately, the lack of serious attitude on the part of the school community affects the implementation of the digital citizenship curriculum.

The study also revealed that although students know how to use gadgets, they do not know the principles of digital citizenship – how to deal with plagiarism, online bullying, how to maintain digital security, etc. The respondents said that Georgian youth are more likely to use pirated games, music, and movies rather than to purchase them and protect their copyright because such conduct usually is not rejected and condemned by society. The respondent principals say that just as there is a difference between the ability to read in Georgian and being educated, there is also a difference between digital citizenship and the ability to use gadgets. However, they are thought to be the same at Georgian schools. A child may be able to read in Georgian, but s/he may not understand the content of the story. The same happens in this situation.

One of the principals says that when they conducted a small survey with students regarding digital citizenship, they could not answer what digital citizen etiquette, digital rights, security, etc. mean. According to the principals, there is a stereotype that the new generation knows digital

citizenship issues better than the older generation, which is not entirely consistent with reality. Young people know how to use gadgets. However, they frequently do not understand the issues of digital citizenship. According to the principals, the same applies to parents. Even though Parents know how to use gadgets, digital literacy, and digital citizenship are still unfamiliar issues to them, and they do not know how to interact with their children when it comes to raising a responsible digital citizen.

The respondents discussed online plagiarism, which they see as a problem not only among students but also among teachers.

As the respondents' narrative reveals, when teachers ask students to search for certain information online, they do not know what to advise them regarding security or protecting other people's intellectual property.

The next issue that the study explored is the values that influence the implementation of the digital citizenship curriculum.

The narratives of principals and teachers revealed a common line the Georgian citizenship culture reflects digital citizenship at schools. If there is a problem with citizenship in the ordinary, non-digital world, we face problems in the digital world as well. One of the principals recalled that within the framework of the e-Twinning project, their school implemented a joint project with one of the French schools. When children's participation was required, there were many objections from French parents to the organizers of the event. They were actively protesting against the dissemination of information about their children. They were interested in where the videos recorded within the project were sent, why these materials were sent elsewhere, and what purpose such conduct served. As the respondent says, since the French generally have a high degree of citizenship culture, they repeat the same in the digital world as well. Since the citizenship values in Georgia are not solid and transparent yet, there is an undesirable situation in the fields of digital citizenship and the protection of human rights in the digital world.

The study respondents agree that a digital citizenship curriculum should begin with information about citizenship in general. First, teachers, students, and parents at Georgian schools must understand what a good citizen in the non-digital world is like, and then it will be easier to perceive a good digital

citizen. To sum up, the low degree of citizenship culture in a country is directly proportional to the low level of digital citizenship awareness. Teachers also agree with the opinion that citizenship responsibilities are related to the state of digital citizenship. They assign a significant role to the influence of the family and say that if a parent is not a good digital citizen, the same applies to a student. The principals said that teachers never meet up at school regarding digital citizenship, which may be because they do not know what to talk about when it comes to digital citizenship. It can be concluded that the problem of low awareness is found both in parents and teachers.

The respondents discussed what can be done to facilitate the implementation of digital citizenship curriculum at schools. Firstly, both principals and teachers agree that school teachers and parents should be trained not only in using gadgets but also in all ten domains of digital citizenship. They should be provided with basic information about digital citizenship. However, it should not merely be a 'riff-raff of foreign terms' and all parties involved should be able to understand and adapt them to their local school context. The state should develop a systemic approach to digital citizenship, involving the Ministry of Education, resource centers, and municipalities, which will work with schools to raise awareness of digital literacy in the school community. According to the respondents, in the past years training and other professional development activities on the subject of bullying were made compulsory and systematic, and this led to good results, the society became aware of the issue of bullying, and the awareness of teachers also increased in this regard.

The research revealed that the studied schools had not included digital citizenship issues at any point in their mission and vision. The research had an educational purpose as well. During the interviews, the principals began to reflect that it would be good to include the mentioned issues in the mission and goals of the school. Furthermore, according to the respondents, the principal should integrate the issues of digital citizenship into the school curriculum at each level. Most importantly, in their opinion, only ICT teachers are not enough to solve this issue. It is better if civil education and English²⁶ teachers are also involved in this process. Teachers agree with the narrative mentioned above and say that they are confused due to having scarce information on

²⁶According to the respondents, English teachers can read and understand English-language sources that would be useful for civil society teachers in case they do not speak English well.

digital citizenship, and do not know how to act, and awareness campaigns (trainings, videos, brochures, webinars, etc.) would positively affect them and the school community.

Teachers and principals noted that the pandemic had a positive impact on teachers' awareness of digital competencies and principles of digital citizenship. One of the respondents said that many teachers of the older generation were forced to equip themselves with digital competencies during the pandemic. If it were not for the pandemic, no one would have thought about the need for this.

Discussion

As can be seen from the study results, in the narratives of the principals and teachers, there is mainly a divergence. While the principals prefer the adaptive–evolutionary approach to curriculum implementation, the majority of the interviewed teachers prefer the programmed model of curriculum implementation. Such an attitude of teachers, on the one hand, can be explained by the fact that teaching digital citizenship is a novelty for the majority of the interviewed teachers; they do not yet perceive and understand this field well, and they are afraid that the activities they initiate will lead the educational process in the wrong direction. However, it is also proved by the study that even those teachers who have more experience in this field refrain from using the adaptive–evolutionary approach at the initial stage, which suggests that the respondent teachers avoid taking too much responsibility for their actions, choosing a more accessible way – to act with predetermined “ready-made recipes”. During the focus group, one of the teachers stated: “When we are not provided with a detailed plan and instructions for implementing an innovation, our actions begin to look like divination. It is not clear what we are doing”. Teachers' reasoning echoes that of Fullan, who develops the opinion that problems in applying the adaptive–evolutionary model of curriculum implementation may arise due to ambiguous goals, varying implementation methods, and changing assessment criteria. At the same time, success is difficult to evaluate because there are no agreed-upon criteria from the outset, in contrast to the programmed approach, where evaluation criteria are unambiguous (Fullan, 1983).

The view of the respondent principals echoes the approach according to which practitioners should implement the curriculum idea in a specific situation, specific class, with specific students, within a particular interaction (An Introduction to Curriculum Research and Development, n.d.-b) and since the teachers themselves are the main actors of implementation and bear the responsibility for the educational process, they cannot delegate this responsibility to external agencies or curriculum developers and researchers. However, they must support practitioners, and this way encourage their practice (OpenLibrary.org, 1985b).

From the discussion of principals and teachers, it is not easy to distinguish which model of implementing innovations, in this case, digital citizenship, is preferable, considering the current situation and challenges within Georgia's general education system. Curriculum researchers assert that both approaches have advantages, and the implementation approach should be selected based on the situation at a particular school (Berman, 1980). The programmed approach is appropriate if the number of changes is not large or its implementation is organized in stages, if the persons interested in the curriculum implementation agree on the goals, ways of implementation and evaluation criteria, provided that the school is relatively integrated and its environment is stable. When these conditions are not met, the adaptive-evolutionary strategy might be more appropriate, which states that complex changes require studying again and thus invites participants to actively participate in the implementation process, which is viewed as the foremost opportunity to internalize the main features of the innovation. (Fullan, 1983) Respondent feedback from teachers and directors directed toward the curriculum integration models reveals an interesting dynamic. While educators acknowledge the importance of the adaptive-evolutionary model, they tend to prioritize the programmed model in orienting their instructional practices toward student-centered learning conditions. Moreover, should there be support from both the school and governmental sectors, coupled with expert input from experienced practitioners in the realms of assessment, training, or other professional development activities, they will be better prepared to address challenges, mitigate fears, and take responsibility for the successful implementation of educational innovations.

As per the study results, it can be concluded that the changes introduced to the Teacher's Standard have a positive effect on informing teachers about digital citizenship, making teachers think that a change is needed, which will have a positive impact on raising students as digital citizens in the future. However, to overcome phobias and implement these changes in a quality way, teachers need support from the part of the school leader, the state, or various international and international governmental and non-governmental organizations. Based on this result, we can conclude that one of the crucial factors for the effective implementation of the curriculum is the clarity of the innovation. According to several studies of curriculum implementation, if practitioners do not understand what they are being asked to do and how, then the curriculum implementation process will fail. At the initial stage of implementation, teachers need support in implementing the curriculum. Proposals and recommendations should be clear about the ways of implementation, but not too linear and restrictive in the sense that there is only one strategy and way of implementation with absolutely no alternative. The confusion of teachers, on the one hand, is caused by the new challenges of innovation and, on the other hand, by the lack of competence of teachers (Lütgert, Stephan, 1983) and in order to overcome these challenges and develop the competences of teachers, both internal and external support of the school is important.

The present research revealed that one of the important factors for the successful implementation of the digital citizenship curriculum is not only the appropriate competence of teachers, but also the high awareness of the school community about the importance of digital citizenship in the modern world and establishing it as a school culture. As mentioned above, the knowledge, skills and attitudes of the individual teacher are important factors in implementing an innovative curriculum. However, a number of studies (Mestry & Govindasamy, 2021; DeMatthews, 2014; Nentwig, 2005) confirm that the number of teachers oriented on changes at schools is also determined by the effect of a specific school culture. The principal and the school management team create the school culture. They constitute an influential group that determines the success of the change, it is them who can form the necessary organizational conditions for achieving success (Fullan, 1994).

First of all, they should understand the significance of innovation and they, as the “agents of change”, should encourage teachers to deal with innovation, and foster the development of not only individuals but also the system for sustainable educational change. (Fullan, 1983). It is widely accepted that one of the key factors contributing to the successful implementation of reforms in schools is the involvement of stakeholders in decision-making. The main barrier to successful reform lies not with conservative-minded educators but rather with conservatively-minded leaders. Moreover, even the best teachers may struggle with ineffective leadership in guiding successful organization and dissemination processes (Schleicher, 2018). The National Center on Education and the Economy (<https://ncee.org>), an organization conducting extensive research (in all countries whose students perform well in PISA’s international assessment), investigated the role of school leaders in organizing and disseminating the process of education successfully. When considering leadership theories, transformational (Katherine E. McKee 2020) and educational leadership (Anita Woolfolk & Wayne Hoy 2012) styles ensure effective implementation of change within schools.

Fullan also discusses the influence of those members of the school community on the implementation of innovations who are not directly involved in the implementation process, such as parents, who can become both obstacles and powerful levers and allies in the implementation of the innovation (Husén & Postlethwaite, 1994; Fullan, 1994).

A curriculum implementation study conducted in New Zealand also confirms the importance of parents and community involvement in implementing innovations at school (Curriculum Implementation Exploratory Studies 2, n.d.)

As the research revealed, more attention is paid to digital citizenship issues at high-contingent schools in Tbilisi than at schools outside Tbilisi. The better performance of urban schools in comparison to rural schools can be attributed to a variety of factors, and it is important to note that these generalizations may not apply universally. Here are some common reasons for the observed differences:

- **Resource Allocation:** Urban schools typically receive greater financial support and resources compared to their rural counterparts. Consequently, schools in towns and cities stand out for their superior infrastructure, more qualified staff, updated learning materials, and access to advanced technologies.
- **Teacher Quality:** Cities typically draw and keep highly qualified teachers thanks to superior professional development opportunities, higher salaries, and a wider range of job choices. In contrast, rural schools may encounter difficulties in recruiting and retaining experienced teachers.
- **Infrastructure and Facilities:** Urban schools typically enjoy superior infrastructure and facilities, encompassing well-equipped classrooms, libraries, laboratories, and sports facilities. This can markedly influence the overall learning environment.
- **Extracurricular Opportunities:** Urban schools might provide a broader array of extracurricular activities, advanced placement courses, and specialized programs in comparison to rural schools. This diversity can enhance the overall educational experience.
- **Access to Technology:** Urban schools frequently have improved access to technology and the internet, allowing students to participate in digital learning and keep up-to-date with modern educational tools. This can increase the overall quality of education.
- **Community Support:** Urban schools might experience enhanced community support and engagement, forming partnerships with local businesses and organizations. This backing can result in additional resources and opportunities for students.
- **Cultural and Socioeconomic Factors:** Urban areas usually host more diverse populations, providing students exposure to various cultures and perspectives. This diversity can cultivate a more enriching educational experience. In addition, urban areas may offer a more favorable socioeconomic environment, positively impacting student outcomes.
- **Transportation and Accessibility:** Urban schools are frequently more easily reached in terms of transportation, facilitating regular attendance for students. In rural areas, students may encounter difficulties accessing schools due to long distances and insufficient transportation infrastructure.

The research findings shed light on a notable discrepancy in the attention given to digital citizenship issues between high-contingent schools in Tbilisi and those located outside the city. Urban schools in Tbilisi demonstrate a higher level of engagement with digital citizenship concerns compared to their rural counterparts. However, it is essential to approach these observations with caution, recognizing that they may not universally apply.

Several factors contribute to the superior performance of urban schools in addressing digital citizenship issues. Foremost among these is the differential allocation of resources. Urban schools benefit from greater financial support and access to resources, resulting in superior infrastructure, more qualified staff, updated learning materials, and advanced technologies. This disparity in resource allocation significantly influences the overall educational environment.

Moreover, the quality of teaching staff in urban areas surpasses that of rural schools due to better professional development opportunities, higher salaries, and a wider range of job choices. In contrast, rural schools often struggle with recruiting and retaining experienced teachers, which impacts the quality of education they can provide.

Infrastructure and facilities also play a crucial role. Urban schools boast well-equipped classrooms, libraries, laboratories, and sports facilities, enhancing the learning environment and overall educational experience for students.

Furthermore, urban schools offer a wider array of extracurricular activities, advanced placement courses, and specialized programs, enriching students' educational journey. Access to technology and the internet is more prevalent in urban areas, enabling digital learning and keeping students abreast of modern educational tools.

Community support further distinguishes urban schools, as they often benefit from partnerships with local businesses and organizations, resulting in additional resources and opportunities for students.

Cultural and socioeconomic factors also contribute to the disparity between urban and rural schools. Urban areas host more diverse populations, exposing students to various cultures and perspectives, while also offering a more favorable socioeconomic environment that positively impacts student outcomes.

Finally, transportation and accessibility pose challenges for rural schools, with students facing difficulties accessing schools due to long distances and inadequate transportation infrastructure. In contrast, urban schools are more easily reachable, facilitating regular attendance for students.

In conclusion, while urban schools in Tbilisi demonstrate a greater emphasis on digital citizenship issues compared to rural schools, these discrepancies stem from a complex interplay of factors including resource allocation, teacher quality, infrastructure, extracurricular opportunities, access to technology, community support, cultural and socioeconomic influences, as well as transportation and accessibility constraints. Understanding

and addressing these factors is essential for ensuring equitable access to quality education for all students, regardless of their geographic location. Further research and targeted interventions are necessary to bridge the gap between urban and rural schools and promote inclusive educational practices that foster digital citizenship and academic success for every student.

In several studies, seven main indicators have been considered as characteristics of quality and sustainable implementation of curriculum at general education schools: a clear mission, vision, and goals of a school; effective learning environment; availability of physical resources and facilities; competence of teachers; continuing professional development opportunities; Motivation of teachers and students and effective supervision and leadership (Syomwene, 2018). If these indicators are relied upon and the present study results are analyzed, it is difficult to consider the existence of a sustainable and quality educational change in the field of digital citizenship at the target schools. If we rely on these indicators and analyze the results of the present study, it becomes challenging to consider the existence of sustainable and high-quality educational change in the field of digital citizenship at the targeted schools. Targeted efforts of intentional and collaborative initiatives, whether from governmental or other external stakeholders, as well as organizations or individuals interested in education, are crucial for fostering a school culture focused on teamwork and mutual learning.

Furthermore, transportation and accessibility pose significant challenges for rural schools, where students often confront obstacles in accessing educational facilities due to considerable distances and limited transportation

infrastructure. In contrast, urban schools enjoy greater proximity and accessibility, facilitating more consistent attendance among students.

To bolster the theoretical foundation of our discussion, it is imperative to incorporate additional theoretical perspectives and empirical research to elucidate the intricate dynamics of curriculum change and innovation adoption within educational settings. Drawing upon insights from educational psychology, organizational theory, and sociology can enrich our understanding of the research findings.

From the perspective of educational psychology, an in-depth exploration of cognitive processes involved in the implementation of digital citizenship education across diverse school contexts can provide invaluable insights. Examining how students assimilate and apply digital citizenship principles can inform the development of more effective pedagogical strategies tailored to their cognitive needs and learning styles.

Moreover, leveraging theoretical frameworks from organizational theory offers a nuanced understanding of the complexities inherent in driving change within educational institutions. Concepts such as organizational culture, leadership dynamics, and mechanisms of resistance to change illuminate the underlying factors influencing the adoption of innovative educational practices, particularly within the contrasting environments of urban and rural schools.

Additionally, sociological perspectives afford a comprehensive examination of the socio-cultural and structural influences shaping educational experiences. By analyzing variables such as socioeconomic disparities, community dynamics, and cultural norms, we can unravel the intricate web of factors contributing to the observed disparities between urban and rural schools in addressing digital citizenship issues.

Incorporating these rigorous theoretical perspectives not only strengthens the theoretical framework of our study but also enriches the scholarly discourse surrounding curriculum development and innovation adoption in education. This interdisciplinary approach fosters a deeper appreciation of the multifaceted nature of educational reform and underscores the importance of addressing systemic inequalities to promote equitable educational outcomes for all students.

Conclusions and Implications

The study shows the dynamics of digital literacy education in Georgia, with an emphasis on the adaptive–evolutionary model and compares it with programmatic implementation. Here, we discern the key elements and nuances, providing understanding of the preferences and challenges identified by educational directors and instructors.

- **Directorial preferences:** The study accentuates the fact that educational directors reveal an inclination towards an adaptive–evolutionary model. This preference emphasizes a commitment to a dynamic and evolving curriculum in order to meet specific needs and challenges faced in Digital Citizenship Education. The adaptability aspect is essential for conforming to the ever–changing landscape of technology, where curricula must be developed to deal with newest trends and demands.

- **Educator skepticism:**

While educators are more skeptical to take on adaptive approach because of the intricacies connected with it, the programmatic model seems more acceptable to educators facing the challenges of higher qualifications as it has predefined structures and employs approved methodologies. This skepticism raises questions about educators’ willingness to engage in innovative but potentially challenging pedagogical strategies.

- **Pedagogical Flexibility:** The emphasis on pedagogical flexibility in the text resonates with the mentorship approach discussed. This suggests that educators may find solace in guidance and mentorship, especially when navigating the uncharted waters of Digital Citizenship Education. The mentorship approach implies a need for ongoing support structures, fostering a collaborative atmosphere for educators to effectively implement an adaptive–evolutionary model.
- **Pedagogical flexibility:** which is emphasized in the mentoring approach suggests that teachers can rely on guidance and mentoring, especially when implementing unexplored digital citizenship education. A mentoring approach stresses the importance of ongoing support structures that stimulate a collaborative atmosphere for educators to implement an effective adaptive–evolutionary model.

- **Evaluation Challenges:** The challenges of evaluating success are caused by the absence of clear criteria for measuring the effectiveness of the programmatic approach objectively. In order to address this issue, well-defined evaluation metrics must be developed to comprehensively assess and compare any model.
- **Practitioner-Centric Decision Making:** The passage emphasizes the crucial role of school principals and educators in the decision-making process. It warns about the possible distortion of practice when decision-making is delegated to external agents or predetermined structures. This is in line with the larger conversation that underscores the importance of practitioners actively participating in the formulation and execution of curriculum development.

Based on all the above it can be concluded that the general education system of Georgia should create conditions and means for schools to select independently, considering their own capabilities, which of the approaches to implementation — the programmed one, the adaptive-evolutionary one or the hybrid one – would be more effective at a specific school and which approach would facilitate achieving the best results. To this end, not only the curriculum framework should be created, but also the recommended methodological guidelines and guides for the implementation of the curriculum and each school should be given freedom in the implementation process. At the same time, there professional support activities should be carried out by the state or other external providers, especially for those schools that decide to implement the adaptive-evolutionary model or the hybrid one.

The school principal should understand their responsibility for the implementation of innovations, support teachers to the maximum extent, and care not only about individual teachers but also about systemic and strategic change to achieve sustainable and long-term educational transformation.

In essence, the insights gleaned from the study prompt a deeper exploration of the dynamics at play in the realm of Digital Citizenship education in Georgia. The discussion provides a foundation for further research, encouraging an in-depth examination of how these models manifest in real-world educational settings and their tangible impact on student learning outcomes. The considerations outlined here contribute to the ongoing dialogue on innovative

curriculum development strategies and their implications for Digital Literacy Education in diverse educational contexts.

In conclusion, the study advocates for the creation of conditions and means for schools to independently select implementation approaches tailored to their capabilities. This entails providing a framework for curriculum development along with recommended methodological guidelines while granting schools autonomy in the implementation process. Professional support activities should be offered, particularly for schools opting for the adaptive-evolutionary or hybrid models.

School principals bear responsibility for innovation implementation, supporting teachers and driving systemic and strategic change to achieve sustainable educational transformation. The insights gleaned from the study prompt further exploration of the dynamics of Digital Citizenship education, encouraging in-depth research into real-world manifestations and their impact on student learning outcomes. These considerations contribute to the ongoing dialogue on innovative curriculum development strategies and their implications for Digital Literacy Education in diverse educational contexts.

Bibliography

- Alava, S., Frau-Meigs, D., & Hassan, G. (2017). *Youth and violent extremism on social media. Mapping the research*. Paris: UNESCO.
- An introduction to curriculum research and development. (n.d.-b). Google Books. http://books.google.ie/books?id=LQsNAQAIAAJ&q=An+introduction+to+curriculum+research+and+development.&dq=An+introduction+to+curriculum+research+and+development.&hl=&cd=1&source=gsbs_api
- Anderson, M., & Jiang, J. (2018). *Teens, Social Media and Technology 2018*. Pew Research Center. მოპოვებულია https://www.pewinternet.org/wp-content/uploads/sites/9/2018/05/PI_2018.05.31_TeensTech_FINAL.pdf-დან
- Berman, P. (1980). Thinking About Programmed and Adaptive implementation: Matching Strategies to Situations. In H. M. Ingram & D. E. Mann (Eds.), *Why Policies Succeed or Fail*. CA: Sage
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2017b). Research methods in education. In *Routledge eBooks*. <https://doi.org/10.4324/9781315456539>
- Civil ენციკლოპედიური ლექსიკონი. (თ. გ.). მოპოვებულია <http://www.nplg.gov.ge/gwdict/index.php?a=term&d=5&t=4043>-დან
- Common Sense Education. (2021). *Digital Citizenship Curriculum*. მოპოვებულია 2023, <https://www.commonsense.org/>: <https://www.commonsense.org/education/digital-citizenship/curriculum-დან>
- Council of Europe. (2017). Digital Citizenship Education: 10 Domains. Strasbourg. მოპოვებულია <https://rm.coe.int/10-domains-dce/168077668e>-დან
- Council of Europe. (2020). *Multilateralism 2020: Annual report of the Secretary General of the Council of Europe*. Council of Europe. მოპოვებულია <https://edoc.coe.int/en/annual-activity-report/8195-multilateralism-2020-annual-report-of-the-secretary-general-of-the-council-of-europe.html>-დან
- Curriculum Implementation Exploratory Studies 2* (n.d.). Google Books. http://books.google.ie/books?id=bK3fXwAACAAJ&dq=Curriculum+Implementation+Exploratory+Studies+2&hl=&cd=2&source=gsbs_api
- DeMatthews, D. E. (2014). How to Improve Curriculum Leadership: Integrating Leadership Theory and Management Strategies. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 87(5), 192–196. <https://doi.org/10.1080/00098655.2014.911141>
- Digital citizenship education*. (n.d.). Google Books. http://books.google.ie/books?id=eMJUDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Digital+Citizenship+Education:+overview+and+new+perspectives&hl=&cd=1&source=gsbs_api

- Digital Youth Summit. (2015). *Digital Youth Summit 2015*. Ottawa, Ontario. მოპოვებულია <https://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/publication-report/full/youth-summit-may-2015.pdf>-დან
- Digital citizenship education handbook*. (n.d.-b). Google Books. [http://books.google.ie/books?id=-OaYDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Richardson,+J.,+%26+Milovido+v,+E.+\(2017\).+Digital+citizenship+education++Volume+2:+Multi-stakeholder+consultation+report.+Council+of+Europe.&hl=&cd=3&source=gbs_api](http://books.google.ie/books?id=-OaYDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Richardson,+J.,+%26+Milovido+v,+E.+(2017).+Digital+citizenship+education++Volume+2:+Multi-stakeholder+consultation+report.+Council+of+Europe.&hl=&cd=3&source=gbs_api)
- Duggan, M. (2017). *Online Harassment 2017*. Pew Research Center. Pew Research Center. მოპოვებულია [file:///C:/Users/nino/Desktop/New%20folder%20\(3\)/PI_2017.07.11_Online-Harassment_FINAL.pdf](file:///C:/Users/nino/Desktop/New%20folder%20(3)/PI_2017.07.11_Online-Harassment_FINAL.pdf)-დან
- Eurostat. (2022 წლის December). *Digital economy and society statistics – households and individuals*. მოპოვებულია Eurostat: Statistics Explained: https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Digital_economy_and_society_statistics_-_households_and_individuals-დან
- Frau-Meigs, D., O'Neill, B., Soriani, A., & Tomé, V. (2017). *Digital citizenship education – Volume 1: Overview and new perspectives*. Council of Europe.
- Fullan, M. (1983). Implementation und Evaluation von Curricula: USA und Kanada. In: U. Hameyer/K. Frey/H. Haft (Hrsg.): Handbuch der Curriculum forschung. Beltz: Weinheim. 489 – 499.
- Fullan, M. (1994). Implementation of Innovations. In: Husen T, Postlethwaite T N (eds.) The International Encyclopedia of Education. 2nd edition. 2839 – 2847.
- Fullan, M. (2006c). The future of educational change: system thinkers in action. *Journal of Educational Change*, 7(3), 113–122. <https://doi.org/10.1007/s10833-006-9003-9>
- Fullan, M. (2013). The new meaning of educational change. In *Routledge eBooks*. <https://doi.org/10.4324/9780203609071>
- Global Education Monitoring Report Team. (2014). *Teaching and Learning: Achieving Quality for All*. UNESCO. მოპოვებულია <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000225660>-დან
- Gordon, E., & Mihailidis, P. (რედ.). (2017). *Civic Media: Technology, Design, Practice*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Guo–Brennan, L. (2014). Preparing teachers to educate for 21st century global citizenship: Envisioning and enacting. *Journal of Global Citizenship & Equity Education*, 4(1). მოპოვებულია https://scholar.google.ca/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=ITRE4UoAAAAAJ&citation_for_view=ITRE4UoAAAAAJ:qxL8FJ1GzNcC-დან

- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2018). Connecting Adolescent Suicide to the Severity of Bullying and Cyberbullying. *Journal of School Violence*.
doi:<https://www.researchgate.net/deref/http%3A%2F%2Fwww.tandfonline.com%2Faction%2FshowCitFormats%3Fdoi%3D10.1080%2F15388220.2018.1492417>
- Husén, T., & Postlethwaite, T. N. (1994). *The International Encyclopedia of Education*.
http://books.google.ie/books?id=QTIOAQAAMAAJ&q=The+International+encyclopedia+of+education&dq=The+International+encyclopedia+of+education&hl=&cd=2&source=gbs_api
- James, C., Weinstein, E., & Mendoza, K. (2019). Teaching digital citizens in today's world: Research and insights behind the Common Sense K–12 Digital Citizenship Curriculum. CA: Common Sense Media.
- Institute for Responsible Online and Cell-phone Communication. (2015). *Developing digital Consciousness: Tips & Tools to Prevent Digital Issues & Promote Responsible Use*. Institute for Responsible Online and Cell-phone Communication.
- James, C., Weinstein, E., & Mendoza, K. (2021). *Teaching digital citizens in today's world: Research and insights behind the Common Sense K–12 Digital Citizenship Curriculum*. San Francisco, CA: Common Sense Media.
- შპოპვებული
https://www.researchgate.net/publication/337447543_Teaching_Digital_Citizens_in_Today's_World_Research_and_Insights_Behind_the_Common_Sense_K-12_Digital_Citizenship_Curriculum-დაბ
- Kahne, J., Middaugh, E., & Allen, D. (2015). Youth, new media, and the rise of participatory politics. D. Allen, & J. Light-ში, *From Voice to Influence: Understanding Citizenship in a Digital Age* (გვ. 35–58). Chicago : University of Chicago Press.
- Lauricella, A. R., Wartella, E. A., & Rideout, V. J. (2015). Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 36, 11–17.
doi:<https://doi.org/10.1016/j.appdev.2014.12.001>
- Leithwood, K. A., & Montgomery, D. J. (1980). Evaluating Program Implementation. *Evaluation Review*, 4(2), 193–214.
<https://doi.org/10.1177/0193841x8000400202>
- Lobzhanidze, S., Urchukhishvili, G., & Sikharulidze, M. (2023). DIGITAL CITIZENSHIP IN GEORGIAN'S TEACHERS, STUDENTS AND PARENTS. *Problems of Education in the 21st Century*, 81(5), 667–686.
<https://doi.org/10.33225/pec/23.81.667>

- Lüttger, W./Stephan, H.-O.: Implementation und Evaluation von Curricula: Deutschsprachiger Raum. In: In: U. Hameyer/K. Frey/H. Haft (Hrsg.): Handbuch der Curriculumforschung. Beltz: Weinheim 1983, 501-520
- Martens, H., & Hobbs, R. (2015). How Media Literacy Supports Civic Engagement in a Digital Age. *Atlantic Journal of Communication*, 23, 120-137.
doi:<https://doi.org/10.1080/15456870.2014.961636>
- May, P. J., & Jochim, A. E. (2013). Policy Regime Perspectives: Policies, Politics, and Governing. *Policy Studies Journal*, 41(3), 426-452.
<https://doi.org/10.1111/psj.12024>
- Mestry, R., & Govindasamy, V. (2021). The Perceptions of School Management Teams and Teachers of the Principal's Instructional Leadership Role in Managing Curriculum Changes. *Interchange*, 52(4), 545-560.
<https://doi.org/10.1007/s10780-021-09425-5>
- Meyers, E. M., Erickson, I., & Small, R. V. (2013). Digital literacy and informal learning environments: an introduction, Learning, Media and Technology.
doi:<https://doi.org/10.1080/17439884.2013.783597>
- Milenkova, V., Peicheva, D., & Marinov, M. (2018). Towards defining media socialization as a basis for digital society. *International Journal of Cognitive Research in Science Engineering and Education*, 6(2), 21-31.
doi:<http://dx.doi.org/10.5937/ijcrsee1802021M>
- National Curriculum, 2018-2024,
<https://mes.gov.ge/content.php?id=12552&lang=geo>
- Nentwig, P. (2005). *Making it Relevant*. Waxmann Verlag.
http://books.google.ie/books?id=FrqcnGEACA AJ&dq=Making+it+relevant:+Context+based+learning+of+science&hl=&cd=3&source=gbs_api
- Netsafe. (2018). *From literacy to fluency to citizenship: Digital citizenship in education* (2nd გამ.). Wellington, NZ: Netsafe.
- OECD. (2016). *Education at a Glance 2016: OECD Indicators*. Paris.
- Ofcom. (2022). *UK adult sites not doing enough to protect children*. Ofcom.
მოპოვებულია <https://www.ofcom.org.uk/news-centre/2022/adult-sites-not-doing-enough-to-protect-children-დან>
- OpenLibrary.org. (1985b). *Research as a basis for teaching by Lawrence Stenhouse / Open Library*. Open Library. https://openlibrary.org/books/OL2865843M/Research_as_a_basis_for_teaching
- Parker, R., & Fraillon, J. (2016). *Southeast Asia Primary Learning Metrics (SEA-PLM): Global Citizenship Domain Assessment Framework*. Melbourne Vic: Australian Council for Educational Research (ACER). მოპოვებულია https://research.acer.edu.au/ar_misc/20-დან
- Professional Standard for Teachers. (2020). <https://matsne.gov.ge/ka/document/view/4907094?publication=0>

- Reich, S. M., Subrahmanyam, K., & Espinoza, G. (2012). Friending, IMing, and hanging out face-to-face: Overlap in adolescents' online and offline social networks. *Developmental Psychology*, 48(2), 356–368.
doi:<https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/a0026980>
- Ribble, M. (2015). *Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know* (3rd გამ.). Washington DC: International Society for Technology in Education.
- Ribble, M. (2015). *Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know*. (3rd, რედ.) International Society for Tech in Ed.
- Ribble, M., & Bailey, G. (2007). *Digital Citizenship in Schools*. Washington DC: ISTE.
- Richardson, J., & Milovidov, E. (2017). *Digital citizenship education – Volume 2: Multi-stakeholder consultation report*. Council of Europe.
- Richardson, J., & Milovidov, E. (2019). *Digital Citizenship Education Handbook: Being online, Well-being online, Rights online*. Council of Europe.
მოპოვებულია <https://rm.coe.int/16809382f9-დან>
- Rideout, V. (2017). The Common Sense Census: Media Use By Kids Age Zero To Eight. *Common Sense Media*.
- Rideout, V., & Robb, M. B. (2018). Social Media, Social Life: Teens Reveal their Experiences. *Common Sense Media*.
- Ritchhart, R., & Church, M. (2020). *The Power of Making Thinking Visible: Practices to Engage and Empower All Learners*. Jossey-Bass.
- Ritchhart, R., & Perkins, D. (2008). Making Thinking Visible. *Educational Leadership*, 65(5), 57–61. მოპოვებულია
<http://www.pz.harvard.edu/sites/default/files/makingthinkingvisibleEL.pdf-დან>
- Schön, D. A. (2017). *The Reflective Practitioner*. Routledge.
http://books.google.ie/books?id=OT9BDgAAQBAJ&printsec=frontcover&q=The+Reflective+Practitioner&hl=&cd=1&source=gbp_api
- statista. (2022). *Number of internet and social media users worldwide as of July 2022*. მოპოვებულია <https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide/-დან>
- Suson, R. (2019). Digital Citizenship in Education: Visioning Safety and Responsibilities in Digital World. *International Journal of Trend in Scientific Research and Development (IJTSRD)*, 3(4). მოპოვებულია
https://www.researchgate.net/publication/336686563_Digital_Citizenship_in_Education_Visioning_Safety_and_Responsibilities_in_Digital_World_of_the_Creative_Commons_Attribution_License_CC_BY_40-დან
- Syomwene, A. (2018). Effective School Indicators for Quality Curriculum Implementation Process. *African Journal of Education, Science and*

- Technology*, 4(3), 150–159.
<http://ajest.info/index.php/ajest/article/download/116/133>
- The Consumer Citizenship Network. (2005). *Consumer Citizenship Education Guidelines*. (V. Thoresen, რედ.) The Consumer Citizenship Network.
 მოპოვებულია http://tuningacademy.org/wp-content/uploads/2014/02/CCN-Learning-Teaching-Guidelines-vol-1final-21-09-05-_2_.pdf-დან
- UNESCO. (2015). *Global Citizenship Education: Topics and Learning Objectives*.
 მოპოვებულია [http://www.unesco.org/open-access/terms-use-ccbysa-en-](http://www.unesco.org/open-access/terms-use-ccbysa-en-დან)
 დან
- UNICEF. (2017). *Children in a Digital World*. New York: United Nations Children's Fund (UNICEF). მოპოვებულია
https://weshare.unicef.org/Package/2AMZIF79K_-დან
- United Nations Children's Fund. (2017). *The State of the World's Children 2017: Children in a Digital World*. UNICEF. მოპოვებულია
https://resourcecentre.savethechildren.net/pdf/sowc_2017_eng_web.pdf-დან
- University of Cambridge Local Examinations Syndicate (UCLES). (2018).
 Cambridge Primary Digital Literacy 0072 Curriculum Framework.
 Cambridge . მოპოვებულია
<http://www.cambridgeinternational.org/primary-დან>
- Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero, G., & Van den Brande, G. (2016). *DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: The Conceptual Reference Model*. Luxembourg: European Union.
 doi:10.2791/11517
- Zhao, S., Grasmuck, S., & Martin, J. (2008). Identity construction on Facebook: Digital empowerment in anchored relationships. *Computers in Human Behavior*, 24(5), 1816–1836.
 doi:<https://psycnet.apa.org/doi/10.1016/j.chb.2008.02.012>
- გაერო. (1989). *კონვენცია ბავშვის უფლებების შესახებ*. მოპოვებულია
 საქართველოს საკანონმდებლო მაცნე:
<https://matsne.gov.ge/ka/document/view/1399901?publication=0-დან>
- გაეროს ბავშვთა ფონდი. (2017). *გაეროს ბავშვთა ფონდი: უზრუნველყოფით ციფრული სამყაროს უსაფრთხოება და გავზარდოთ ინტერნეტის ხელმისაწვდომობა ყველაზე დაუცველი ბავშვებისათვის*. UNICEF. მოპოვებულია
[https://www.unicef.org/georgia/ka/%E1%83%9E%E1%83%A0%E1%83%94%E1%83%A0%E1%83%94%E1%83%91%E1%83%98/%E1%83%92%E1%83%90%E1%83%94%E1%83%A0%E1%83%9D%E1%83%A1%E1%83%91%E1%83%90%E1%83%95%E1%83%A8%E1%83%95%E1%83%97%E-](https://www.unicef.org/georgia/ka/%E1%83%9E%E1%83%A0%E1%83%94%E1%83%A0%E1%83%94%E1%83%91%E1%83%98/%E1%83%92%E1%83%90%E1%83%94%E1%83%A0%E1%83%9D%E1%83%A1%E1%83%91%E1%83%90%E1%83%95%E1%83%A8%E1%83%95%E1%83%97%E-დან)
 დან

- ევროპის საბჭო. (2018). *დემოკრატიული კულტურის კომპეტენციების*.
მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრი.
მოპოვებულია <https://rm.coe.int/rfcdc-v1-geo/1680983619>–დან
- ეროვნული სასწავლო გეგმა. (2018–2024). *ეროვნული სასწავლო გეგმების პორტალი*. მოპოვებულია <http://ncp.ge/ge/curriculum/competencies/digital-literacy>–დან
- ზურაბიშვილი, თ. (2006). *თვისებრივი მეთოდები სოციალურ კვლევაში*. თბილისი: სოციალურ მეცნიერებათა ცენტრი. მოპოვებულია <http://css.ge/?p=902&lang=ka>–დან
- კინწურაშვილი, თ. (2022). *მედიაციური მეთოდების და დეზინფორმაციის აღქმების კვლევა*. თბილისი: მედიის განვითარების ფონდი. მოპოვებულია <https://mfdgeorgia.ge/uploads/MedialiteracyReport-GE0.pdf>–დან
- კოჭნი, ლ., მანიონი, ლ., & მორისონი, ქ. (2012). *კვლევის მეთოდები განათლებაში*. (მ.–6. გამოცემა, რედ.) თბილისი. მოპოვებულია <https://library.iliauni.edu.ge/wp-content/uploads/2017/03/kvlevis-methodebi-ganathlebashiluis-koheni-2.pdf>–დან
- საქართველოს განათლების, მეცნიერების, კულტურისა და სპორტის სამინისტრო. (2020). *საქართველოს საკანონმდებლო მაცნე*. მოპოვებულია <https://matsne.gov.ge/ka/document/view/4841342?publication=0>–დან
- საქართველოს მთავრობა. (2021). *საქართველოს კიბერუსაფრთხოების 2021–2024 წლების ეროვნული სტრატეგიისა და მისი სამოქმედო გეგმის დამტკიცების შესახებ*. მოპოვებულია საქართველოს საკანონმდებლო მაცნე: <https://matsne.gov.ge/ka/document/view/5263611?publication=0>–დან
- საქართველოს სახალხო დამცველი. (2017). *ზოგადსაგანმანათლებლო დაწესებულებებში მოსწავლეთა მიმართ ძალადობის კუთხით არსებული მდგომარეობა*. საქართველოს სახალხო დამცველი. მოპოვებულია <https://ombudsman.ge/res/docs/2019041112215840195.pdf>–დან
- საქსტატი. (2021). *შინამეურნეობებში საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების გამოყენების მაჩვენებლები*. თბილისი: საქართველოს სტატისტიკის ეროვნული სამსახური. მოპოვებულია shorturl.at/jtyK9–დან
- სოციალური კვლევისა და ანალიზის ინსტიტუტი. (2015). *სკოლის ორგანიზაციული კულტურის კვლევა*. თბილისი: სოციალური კვლევისა და ანალიზის ინსტიტუტი. მოპოვებულია http://issa-georgia.com/files/Reports/TPDC/TPDC-Org.-Culture-Report_Final.pdf–დან
- სოციალური კვლევისა და ანალიზის ინსტიტუტი. (2015). *სკოლის ორგანიზაციული კულტურის კვლევა*. თბილისი: სოციალური კვლევისა და ანალიზის ინსტიტუტი. მოპოვებულია http://issa-georgia.com/files/Reports/TPDC/TPDC-Org.-Culture-Report_Final.pdf–დან

დანართი N1 – ციფრული წიგნიერება ერთვრულ სასწავლო გეგმაში

1. სოციალური, ეთიკური და უსაფრთხოების ნორმების დაცვა და ისტ-ის პასუხისმგებლობით გამოყენება – ციფრული მოქალაქეობა

1.1. შეიცნობს ინტელექტუალურ საკუთრებას

დონე I მიღწევადია II კლასის ბოლოს	დონე II მიღწევადია IV კლასის ბოლოს	დონე III მიღწევადია VI კლასის ბოლოს	დონე IV მიღწევადია VIII კლასის ბოლოს	დონე V მიღწევადია X კლასის ბოლოს	დონე VI მიღწევადია XII კლასის ბოლოს
აწვდომობის უფლებას საკუთრების უფლებას მის შექმნილ ციფრულ ნამუშევარზე, ნამუშევარზე.	აწვდომობის საკუთრების უფლებას ციფრულ ნამუშევარზე, იაზრების მისი გამოყენების სწორ და არასწორ შესაძლებლობებს.	აღიარებს, როდესაც იყენებს სხვის შექმნილ ციფრულ ნამუშევარს/პროდუქტს და ასახელებს წყაროს.	ამოიცნობს ციფრული ნამუშევრის/ პროდუქტების საკუთრებისა და გამოყენების სამართლებრივ ვალდებულებებს.	პრაქტიკაში აცხადებს ისეთ უნარ-ჩვევებს, რაც შესაძლებელია ციფრული პროდუქტების საკუთრებისა და გამოყენების სამართლებრივ ვალდებულებებთან.	ამოიცნობს და აღწერს ეთიკურ საკითხებთან დაკავშირებულ პრობლემებს, გაცნობიერებულად იცავს ინტელექტუალურ საკუთრებას.
მაგალიტები					
იცის, რომ მისი შექმნილი ტექსტები, ნახატები, მარტივი მუსიკალური-რიტმული კომპოზიციები (აუდიო ჩანაწერი), გადაღებული სურათები და ვიდეოები მისი საკუთრებაა.	იცნობს თანაკლასელის ნამუშევარს მხოლოდ მისი ნებართვით. აქცენტებს საკუთარ ნამუშევარს დაცულ გარემოში.	ციფრული მასალის გამოყენებისას უთითებს საიდან გადმოიწერა ეს მასალა, ითვალისწინებს ავტორის უფლებებს და საჭიროების შემთხვევაში უთითებს ავტორს. თავს არიდებს პლაგიატს.	ამოწმებს რომელი ინფორმაციის კოპირება/ გაზიარება/ რედაქტირებაა ნებადართული და რომლის არაა.	საკუთარ ნამუშევარს/პროდუქტს მისი მწიფელობიდან გამომდინარე ანიჭებს საავტორო უფლების დაცვის ნიშანს.	იცავს სოციალურ და ეთიკურ ნორმებს რესურსების მოძიებისას და გამოყენებისას. მსჯელობს, თუ როგორ უშლის ხელს ნამუშევრის (მაგალითად

				უთითებს გამოყენებული ლიტერატურის სახით.		მუსიკალური ნაწარმოები, კინოფილმი) არაკანონიერად გავრცელება მის ავტორს სათანადო პოხორარის მიღებაში. ესმის რას ნიშნავს ციფრული ნამუშევრის/პროდუქტის ერთობლივად ფლობის ნებართვა.
--	--	--	--	--	--	---

1.2. ივანე პერსონალურ მონაცემებს და უსაფრთხოებლ იყენებს ციფრულ ინფორმაციას

დონე I მიღწევადია II კლასის ბოლოს	დონე II მიღწევადია IV კლასის ბოლოს	დონე III მიღწევადია VI კლასის ბოლოს	დონე IV მიღწევადია VIII კლასის ბოლოს	დონე V მიღწევადია X კლასის ბოლოს	დონე VI მიღწევადია XII კლასის ბოლოს
ივანე საკლასო წესებს ციფრული ინფორმაციის უსაფრთხოება გამოყენების შესახებ და ახდენს მართივი სოციალური ნორმების ცოდნის დემონსტრირებას.	აქტიურად საკლასო წესებს ციფრული ინფორმაციის უსაფრთხოება გამოყენების შესახებ, აღდენს სოციალური ნორმების ცოდნის დემონსტრირებას ნაწილობრივ კომუნიკაციისას.	აქტიურად ციფრული ინფორმაციის უსაფრთხოება გამოყენების წესებს მასწავლებლის დახმარებით და ახდენს შესაბამისი სოციალური ნორმების ცოდნის დემონსტრირებას, სასკოლო სამოვადობისთან კომუნიკაციისას.	აქტიურად ციფრული ინფორმაციის უსაფრთხოებას მისი ადგილმდებარეობის მიხედვით. ავითარებს ინფორმაციის დაცვის სტრატეგიებს და ახდენს ზოგადი სოციალური წესების ცოდნის დემონსტრირებას, ნაწილობრივ უკნობ სამოვადობისთან კომუნიკაციისას.	დამოუკიდებლად აქტიურად ციფრული ინფორმაციის უსაფრთხოებისა და დაცვის ადგილმდებარეობის სტრატეგიებს, ინფორმაციის გამოყენებისას ახდენს ზოგადი სოციალური წესების ცოდნის განსახილველს, სხვადასხვა სოციალური და კულტურულ კონტექსტს.	იყენებს სხვადასხვა სტრატეგიას ციფრული ინფორმაციის უსაფრთხოებისა და დაცვისთვის, აქტიურად ინფორმაციის გამოყენებისას დაცვის შესახებ, სტრატეგიებს, სამოვადობისთან კომუნიკაციისას სამოვადობისთან იყენებს სამოვადობისთან მოქმედ ეთიკურ ნორმებს.
მავალითები					
იყენებს მხოლოდ მისი ასაკობრივი ჭაუფისთვის საინფორმაციო და სასარგებლო ციფრულ ინფორმაციას: ვებ გვერდები, თამაშები, ანთროპომორფული და ა.შ.	კლასის მართვის პროგრამით მასწავლებლის/თანაკლას ელბს უზრუნველყოფს შეცდომების, მავალითების, სურათებს.	მონაწილეთა საკლასო დისკუსიაში პერსონალური მონაწილეთა გამოხატვის შესახებ, მავალითების კომუნიკაციის ძალადობის ფორმებზე.	იყენებს ურთიერთობის თავიანთ და მისივე ფორმის სამოვადობის სხვადასხვა კომუნიკაციისას.	აქტიურად პერსონალური მონაწილეთა სათანადო გარემოში. ამოცანის და რეგულაციის, როდესაც სხვა ხდება კომუნიკაციის ძალადობის მსხვერპლი.	აქტიურად მოსალოდნელ შედეგებს პერსონალური მონაწილეთა სოციალური გამოყენებისას, ციფრული ინფორმაციის მონაწილეთა დაცვის შესახებ პროგრამულ პროგრამებს.

	თანაკლასელებს, ოჯახს, მასწავლებლებს. ავტორიზაციის დროს იყენებს საკუთარ მომხმარებლის სახელს და პაროლს. ინახავს ინფორმაციას საკუთარ საქალაქოში.	ფოტოებს და ვიდეოებს თანატოლებს/მასწავლებლებს იცის, რომ ქსელში ან/და ინტერნეტ სივრცეში ზოგიერთი მასალის ნახვასთან/გადმოწერასთან დაკავშირებით არსებობს გარკვეული შეზღუდვები.	გამოქვეყნებულ/გამიარებული ინფორმაციების/სოციალური მონაცემების გამოქვეყნებისას, ითვალისწინებს მათ გამოარებისთან დაკავშირებულ საფრთხეებს, ამოიცნობს და რეგირებს კიბერ ძალადობის ფაქტებს.	შინაარსს მხოლოდ მეორე მხარესთან შეთანხმებით უზიარებს გარეშე პირებს. ელექტრონული მიმოწერისას იყენებს Cc და Bcc ველებს.	დამოუკიდებლად იმუშავებს ანტი ძალადობრივ სტრატეგიებს. ელექტრონული შეტყობინებების/ფოსტის გაგზავნისას იყენებს ოფიციალური მისამართის ფორმებს.
--	--	--	---	---	---

1.3. აცნობიერებს ისტ-ის გავლენას სამოგადოებაზე					
დონე I მიღწევადია II კლასის ბოლოს	დონე II მიღწევადია IV კლასის ბოლოს	დონე III მიღწევადია VI კლასის ბოლოს	დონე IV მიღწევადია VIII კლასის ბოლოს	დონე V მიღწევადია X კლასის ბოლოს	დონე VI მიღწევადია XII კლასის ბოლოს
იცის როგორ გამოიყენება ისტ-ი სკოლა და სახლში.	აცნობიერებს ისტ-ის ღირებულებასა და როლს სკოლა და სახლში.	აგუენს დადებით დამოკიდებულებას ისტ-ის მრავალმხრივ გამოყენების მომართ სკოლაში, სახლსა და თემში.	აცნობიერებს ისტ-ის გამოყენებას ადამიანის საქმიანობის სხვადასხვა სფეროში, მის პოზიტიურ და ნეგატიურ ზემოქმედებას ცხოვრებაზე.	განმარტავს ისტ-ის გამოყენების სარგებელს და რისკებს სახლსა და სამუშაო გარემოში.	აცნობიერებს ისტ-ის გავლენას სამოგადოებაზე. აფასებს მის როლს და დანიშნულებას.
მეავლითები					
თამაშობს საგანმანათლებლო თამაშებს, ათავლითებს სურათებს, უყურებს ვიდეოებს, ანიმაციურ ფილმებს და ა.შ.	ეკითხულობს ვიდეორეალურ ჭეხვებს. აკვირდება რეალურ მოვლენებს სიმულაციების გამოყენებით.	იყენებს ისტ-ს ცოდნის გაღრმავებისა და სიახლეების მოძიების მიზნით. იყენებს ისტ-ს კომუნიკაციის მიზნით.	გაიმარტავს ისტ-ის გამოყენების დადებით მხარეებს: ყოველდღიურ ცხოვრებაში, განათლებაში და მეცნიერებაში, ჯანდაცვაში და სოციალურ სფეროში, ხელოვნებაში და კულტურაში, მექანიზმებსა და ბიზნესში და ა.შ.	შეკვლით თუ რამდენად ანაცვლეს კომპიუტერი ადამიანის სამუშაოს, რამდენად უწყობს ხელს პროცესების ავტომატიზაცია წარმოების პროდუქციულობის გაზრდას.	აცნობიერებს, რომ ისტ-ის საშუალებით შესაძლებელია შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე პირების ჩართულობის გაზრდა სამოგადოებრივ ცხოვრებაში.
უცნობა და ასრულებს დავალებს და ვალებს	აფასებს ისტ-ს როგორც ინფორმაციის მოძიების სწრაფ საშუალებას.	რეალურ დროში აკვირდება სხვადასხვა მივლინებას, შეიცნობს სამყაროს ვორტუალური ტურების საშუალებით.	განმარტავს ისტ-ის როლს და ნეგატიურ გავლენას ახდენს ინტერნეტ ტექნოლოგიები ადამიანზე.	აფასებს ისტ-ის შესაძლებლობებს პირადი, სოციალური, მთელი ცხოვრების მანძილზე სწავლისა და კარიერული საჭიროებებისთვის.	შეკვლით რა გავლენას ახდენს მთავრად არსებული და მიმავლის ტექნოლოგიები ადამიანსა და სამოგადოებაზე.

2. ისტ-ის ეფექტიანი გამოყენება					
2.1. ავტობიოტერების ტექნიკური უზრუნველყოფის დანიშნულებას, შეარჩევს და უსაფრთხოდ იყენებს მას.					
დონე I მიღწევადია II კლასის ბიოლის	დონე II მიღწევადია IV კლასის ბიოლის	დონე III მიღწევადია VI კლასის ბიოლის	დონე IV მიღწევადია VIII კლასის ბიოლის	დონე V მიღწევადია X კლასის ბიოლის	დონე VI მიღწევადია XII კლასის ბიოლის
აქტივობებს ზოგერთი ციფრული მოწყობილობის დანიშნულებას და ახდენს მათი უსაფრთხოდ გამოყენების დემონსტრირებას.	სცნობიერებს ახდენს სხვადასხვა ციფრული მოწყობილობის დანიშნულებას, ასახელებს მათი ფუნქციებს და იყენებს უსაფრთხოდ.	ამოიცნობს, ადარებს და აჯგუფებს ციფრულ მოწყობილობებს.	ირჩევს და უსაფრთხოდ იყენებს სხვადასხვა ციფრულ მოწყობილობას ამოცანების გადასაწყვეტად.	დამოუკიდებლად ირჩევს და უსაფრთხოდ იყენებს სხვადასხვა ციფრულ მოწყობილობას მათი ფუნქციების გათვალისწინებით. ამოიცნობს და ადარებს სხვადასხვა ციფრულ მოწყობილობის ერთიდაიგივე დანიშნულების კომპონენტებს.	კონკრეტული ამოცანების გადასაწყვეტად ზუსტად შეარჩევს შესაბამის ციფრულ მოწყობილობას და იყენებს უსაფრთხოდ.
მაგალითები					
ამოიცნობს და ასახელებს ზოგერთ ციფრულ მოწყობილობას მავალითა: სამაგიდო კომპიუტერი, ნოუბუქი, კლავიატურა, მაუსი, ფერსამანი, მკერფი და ა.შ.	იყენებს ციფრულ კამერას სურათის გადასაღებად ან ვიდეოს ჩასასწრად.	ესმის ინფორმაციის შემქმნა-გამომტანი, დამამუშავებელი და დამახსენებელი მოწყობილობების მნიშვნელობა და როლი.	იყენებს ციფრულ მოწყობილობის კანონზომიერების უსაფრთხოების ნორმებს (სწორად იყენებს მაუსსა და კლავიატურას, იცავს ციფრული მოწყობილობის გამომტნის იცავს პროცესორი და ა.შ., საუბრის მთ გამოყენებაზე ინფორმაციის,	ადარებს კომპიუტერის, მობილურის და პლანშეტური მოწყობილობების სხვადასხვა კომპონენტის მახასიათებლებს (ერანის პარამეტრები, პროცესორის სწავლად, მესიერების ზომა და ა.შ.).	დაავსებულობას უკეთებს ციფრული მოწყობილობების ტექნიკურ მახასიათებლებს, ცვლის პარამეტრების კონფიგურაციის ამოცანის გადასაწყვეტის მათი ფუნქციონირების ოპტიმიზაციისთვის.

ჩართვა/ გამოთვლა, გადატვირთვა, უზრუნველყოფის მიერთება კომპიუტერზე და ა.შ.).	დასაცანებლად, ამოსაბეჭდად ა.შ. იცის ფულქი, მესიურების, კომპაქტური დისკის, მყარი დისკის, როგორც ინფორმაციის შენახვითი მოწყობილობის არსებობის შესახებ.	კომპიუტერთან ჯდომის წესებს და ა.შ.). ადარებს ერთმანეთს ლოკალურ და გლობალური ქსელს, იცის მათი მუშაობის პრინციპები. სწორად მოხმარს ინფორმაციის შენახვით მოწყობილობებს (მყარი დისკი, კომპაქტ დისკი, ფლეშ მესიურება), პრიუქტორს, პრინტერს, სკანერს და ა.შ. აფასებს მათ შესაძლებლობებს და მსჯელობს ამ შესაძლებლობების შესახებ. მსჯელობს სხვადასხვა ცოდნულ მოწყობილობას ან მის კომპონენტებს შორის მონაცემთა მიღება-გადაცემის ფუნქციების და ტექნიკური შესაძლებლობების შესახებ.	მოწყობილობას შორის აკეთებს არჩევანს (მაგ., ვეუ კაბერის გამოყენება ჯობია თუ ციფრული ვიდეო კამერის).	აკეთებს არჩევანს ინფორმაციის შენახვითი მოწყობილობების ა და ღრუბლოვანი ტექნოლოგიების გამოყენებას შორის.
---	---	--	--	--

დანართი N2

მასწავლებელთა კითხვარი ციფრული მოქალაქეობის შესახებ

გამარჯობა, მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრის სამეცნიერო კვლევითი ჯგუფის მიერ ტარდება კვლევა ციფრული მოქალაქეობის შესახებ საქართველოს რამდენიმე სკოლაში. კვლევა დაფინანსებულია შოთა რუსთაველის სამეცნიერო ფონდის მიერ. კვლევის მიზანია ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციის დადგენა კონკრეტულ სკოლებში და მოპოვებულ ინფორმაციზე დაყრდნობით ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციის ხელშეწყობი ინტერვენციების დაგეგმვა. თქვენი გულწრფელი პასუხები ძალიან დაგვეხმარება მონაცემთა ანალიზსა და ინტერვენციების განხორციელებაში. დაცული იქნება ანონიმურობის პრინციპი. ანკეტის შესავსებად დაგჭირდებათ 10-15 წუთი. წინასწარ გიხდით მადლობას თანამშრომლობისათვის!

დემოგრაფიული ბლოკი

1. გთხოვთ, მიუთითოთ თქვენი ასაკი.

1. 18-დან 30 წლამდე
2. 30-დან 45 წლამდე
3. 45-დან 60 წლამდე
4. 60-დან ზემოთ

2. გთხოვთ, მიუთითოთ სკოლა სადაც ასწავლით?

1. კახეთი;
2. თბილისი ქართულენოვანი სკოლა;
3. თბილისი არაქართულენოვანი/სექტორული სკოლა;
4. აჭარა;
5. ქვემო ქართლი.

3. გთხოვთ, მიუთითოთ თქვენი განათლება?

1. არასრული საშუალო;
2. საშუალო;
3. პროფესიული;
4. უმაღლესი – ბაკალავრი;
5. მაგისტრი ან მასთან გათანაბრებული;
6. დოქტორი.

4. გთხოვთ მიუთითოთ საგანი რომელსაც ასწავლით?

5. რომელი საფეხურის მოსწავლეებს ასწავლით (შესაძლოა რამდენიმე პასუხი)?

1. დაწყებითი საფეხურის (I-დან VI კლასის ჩათვლით)
2. საბაზო საფეხურის (VII-დან IX კლასის ჩათვლით)
3. საშუალო საფეხური (X-დან XII კლასის ჩათვლით)

ინფორმაციულ-ტექნოლოგიური ბლოკი

1. თქვენი აზრით, რამდენად გარკვეული ხარტ ინფორმაციულ-საკომუნიკაციო ტექნოლოგიებში?

1. ნაკლებად გარკვეული
2. მეტ-ნაკლებად გარკვეული
3. საკმაოდ გარკვეული

2. იყენებთ თუ არა სოციალურ ქსელებს?

1. დიახ;
2. არა

3. დადებითი პასუხის შემთხვევაში, გთხოვთ გვითხრათ რამდენად ხშირად იყენებთ?

1. ძალიან ხშირად;
2. ხშირად;
3. იშვიათად;
4. ძალიან იშვიათად

4. იყენებთ თუ არა ელექტრონულ ფოსტას?

1. დიახ;
2. არა

5. დადებითი პასუხის შემთხვევაში, გთხოვთ გვითხრათ რამდენად ხშირად იყენებთ?

1. ძალიან ხშირად;
2. ხშირად;
3. იშვიათად;
4. ძალიან იშვიათად

6. აქვს თუ არა თქვენს სკოლას ინტერნეტი?

1. დიახ;
2. არა

7. წინა შეკითხვაზე დადებითი პასუხის შემთხვევაში: აქვს თუ არა სკოლას ინტერნეტში ჩართული გაჯეტები (*პლანშეტი, ლეპტოპი, მობილური/სმარტფონი, კომპიუტერი*), რომელზეც წვდომა აქვთ თქვენს მოსწავლეებს?

1. დიახ;
2. არა

8. სარგებლობს თუ არა თქვენი მოსწავლეების უმრავლესობა პირადი სმარტფონით?

1. დიახ;
2. არა

9. დადებითი პასუხის შემთხვევაში, თქვენი დაკვირვებით რომელი კლასიდან აქვთ მოსწავლეებს სმარტფონები?

1. 1-4 კლასი;
2. 5-6 კლასი;
3. 7-9 კლასი;
4. 10-12 კლასი;
5. სხვა

10. თქვენი ინფორმაციით, თამაშობენ თუ არა თქვენი მოსწავლეები ვიდეოთამაშებს?

1. დიახ;
2. არა;

11. წინა შეკითხვაზე დადებითი პასუხის შემთხვევაში: რამდენად აისახება კომპიუტერული თამაშები თქვენი მოსწავლეების ფსიქოემოციურ მდგომარეობაზე?

1. დადებითად;
2. ნეიტრალურად;
3. უარყოფითად

12. გთხოვთ, დააზუსტოთ თქვენი პასუხი?

--

13. თქვენი ინფორმაციით, სარგებლობენ თუ არა თქვენი მოსწავლეები სოციალური ქსელებით?

1. დიახ;
2. არა

14. თუ დიახ, რომელი ასაკიდან?

1. 6-10;
2. 11-15;
3. 15+

15. თქვენი დაკვირვებით, გაკვეთილის განმავლობაში რა სიხშირით ატარებენ დროს სოციალურ ქსელში/ქსელებში თქვენი მოსწავლეები?

1. ძალიან ხშირად;
2. ხშირად;
3. იშვიათად;
4. ძალიან იშვიათად

16. წინა შეკითხვაზე 1, 2, 3, 4 პასუხის შემთხვევაში: აკვირდებით თუ არა თქვენი მოსწავლეების აქტივობას სოციალურ ქსელში/ქსელებში?

1. დიახ;
2. არა

17. დადებითი პასუხის შემთხვევაში დააზუსტეთ, როგორ აკვირდებით მათ აქტივობას?

--

18. გსმენიათ თუ არა საფრთხისშემცველი მართული ძალადობრივი თამაშების/ ონლაინგამოწვევების შესახებ? (მაგ., „ლურჯი ვეშაპი“, „მომოს გამოწვევა“)

1. დიახ;
2. არა

19. დადებითი პასუხის შემთხვევაში, გთხოვთ, დააზუსტოთ რომელი თამაშის/გამოწვევის შესახებ გსმენიათ?

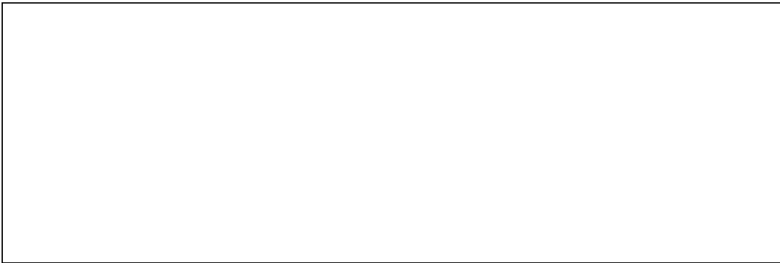
--

ციფრული მოქალაქეობა

20. გსმენიათ თუ არა „ციფრული მოქალაქეობის“ შესახებ?

1. დიახ;
2. არა

21. დადებითი პასუხის შემთხვევაში, გთხოვთ, რამდენიმე წინადადებით აღწეროთ თქვენი წარმოდგენა ციფრული მოქალაქეობის შესახებ?



22. თქვენი აზრით, ვის უნდა ვუწოდოთ ციფრული მოქალაქე (შეგიძლიათ მონიშნოთ ერთზე მეტი პასუხი)?

1. მას, ვისაც ინტერნეტში შესვლა შეუძლია;
2. მას, ვისაც ვებგვერდების შექმნა შეუძლია;
3. მას, ვინც ჩართულია სოციალურ ქსელებში;
4. მას, ვინც ტექნოლოგებს იყენებს შესაბამისი ეთიკის დაცვით.

23. თქვენი აზრით, ციფრული მოქალაქე ნიშნავს... (შეგიძლიათ მონიშნოთ ერთზე მეტი პასუხი)

1. ადამიანს, რომელიც იცავს ციფრულ სივრცეში განთავსებულ პერსონალურ ინფორმაციას;
2. ადამიანს, რომელიც უფრთხილდება ინტელექტუალურ საკუთრებას და საავტორო უფლებებს;
3. ადამიანს, რომელიც ტოლერანტულია ინტერკულტურული თავისებურებების მიმართ;
4. ადამიანს, რომელიც კრიტიკულად აფასებს ციფრული გზით მოპოვებულ ინფორმაციას.

24. ციფრული მოქალაქეობა ნიშნავს (შეგიძლიათ შემოხაზოთ ერთ პასუხზე მეტი)

1. ადამიანის უფლებებისა და ინტელექტუალური განსხვავებების პატივისცემას/დაფასებას;
2. ეთნიკური, რასობრივი ან კულტურული ღირებულებების დაცვას, სხვა ქვეყნების, კულტურისა თუ რასის ღირებულებებისგან;
3. ონლაინ/ციფრული ინფორმაციის კრიტიკულად გააზრებას;
4. საკუთარი და სხვების პერსონალური ინფორმაციის დაცვას;
5. სხვებისადმი ისეთ ონლაინ მოპყრობას, როგორც თავად ვისურვებდი რომ მომქცეოდნენ.

25. ხსნით სოციალურ ქსელს სადმე საჯარო კომპიუტერზე და ხედავთ რომ პიროვნება, რომელმაც თქვენამდე გამოიყენა ეს კომპიუტერი, არ გამოსულა საკუთარი ანგარიშიდან/ექაუნთიდან. აღმოაჩინეთ, რომ მის ფეისბუქ გვერდზე ხართ, რას მოიმოქმედებთ?

1. გამოვალ მისი პროფილიდან სანამ ჩემსაზე შევალ;
2. არაფერს ვიზამ, უბრალოდ სხვა კომპიუტერს გამოვიყენებ;
3. დავბოსტავ ამ სოციალური ქსელის კედელზე, იმ იმედით რომ ვინმე მისი მეგობარი შეატყობინებს ამ სიტუაციის შესახებ;
4. პირად შეტყობინებას გავუგზავნი, ვურჩევ, რომ შემდეგში უფრო ფრთხილად მოიქცეს, ყოველთვის გამოვიდეს პროფილიდან და თავიდან შევიდეს.

26. თქვენი აზრით, რას ნიშნავს ციფრული ხელმისაწვდომობა?

1. შეგეძლოს ინტერნეტში ინფორმაციაზე წვდომა ნებისმიერ დროს, ნებისმიერ ადგილიდან;
2. შეგეძლოს აქტივით ინფორმაცია ინტერნეტში ნებისმიერ დროს, ნებისმიერი ადგილიდან;
3. შეგეძლოს თანასწორი მონაწილეობა ნებისმიერ ონლაინაქტივობაში, შენი გენდერის, კულტურის, ასაკის, რასისა, თუ ფიზიკური და მენტალური ბარიერების მიუხედავად.

27. როდესაც ვიყენებ საძიებო სისტემებს:

1. ყოველთვის ვეყრდნობი იმ ბმულებს, რომლებიც მოძებნის შემდეგ პირველივე მხედება, ვფიქრობ რომ ისინი ყველაზე სანდოები არიან;
2. ვავიწროვებ საძიებო სიტყვებით შედეგებს და შემდეგ იმას ვნახულობ რომელიც ყველაზე მეტად დგას ახლოს ჩემს მიერ გამოყენებულ საძიებო სიტყვებთან;
3. არ ვიყენებ საძიებო სისტემებს, იმიტომ რომ შედეგები არ არის სანდო და საიმედო.
4. სხვა

28. სკოლაში მოსწავლეებთან ერთად შემუშავებული გვაქვს სასკოლო შეთანხმება ინტერნეტის გამოყენების შესახებ, რა ინფორმაციის გაზიარება შეუძლიათ მოსწავლეებს ონლაინ, ან მობილური ტელეფონით

1. დიას, ყველა მოსწავლისთვის;
2. დიას, მაგრამ მხოლოდ უფროსკლასელებისთვის;
3. სკოლას არ აქვს მსგავსი წესები.

29. ჩვენი სკოლის ძირითადი წესები ტექნოლოგიის მოხმარებასთან არის: (გთხოვთ შეაფასეთ დებულებები, 1 ნიშნავს უმნიშვნელოს, ხოლო 7 – ძალიან მნიშვნელოვანს)

წესები	1 (უმნიშვნელო) → 7 (ძალიან მნიშვნელოვანი) (გთხოვთ დებულების გასწვრივ ჩაწეროთ შესაბამისი ციფრი)						
ტექნოლოგიებთან გაატარო განსაზღვრული ვადა							
გამოიყენო ტექნოლოგიები უსაფრთხოდ და პასუხისმგებლობით							
არასოდეს ვესაუბროთ უცნობ ადამიანს ონლაინ							
შეეფასოთ ონლაინ ინფორმაცია კრიტიკულად							
პატივი ვცეთ სხვა ადამიანებს და მათ სამუშაოს ონლაინ							
ჩვენ არ ვწერთ მობილურის ნომრებს ან სხვა პერსონალურ ინფორმაციას საჯაროდ							

30. ჩემი მოსწავლეები მიყვებიან თავიანთი ონლაინცხოვრებისა და მეგობრების შესახებ:

1. დიას, ვიცი ყველაფერი მათ ონლაინცხოვრებასა და მეგობრებზე;
2. ვიცი მათი თითქმის ყველა რეალური ცხოვრების მეგობარი, მაგრამ არ ვიცი ონლაინმეგობრები;
3. ძალიან ცოტა რამ ვიცი ჩემი მოსწავლეების ონლაინ და რეალური ცხოვრებიდან მეგობრების შესახებ;
4. არაფერი ვიცი მათ ონლაინცხოვრებასა და მეგობრებზე

31. მე ვიყენებ ყველა შესაძლებლობას დაველაპარაკო ჩემს მოსწავლეებს მათი, როგორც მოქალაქის, უფლებებსა და მოვალეობებზე:

1. ღიახ,
2. შეძლებისდაგვარად ხშირად;
3. ხანდახან;
4. არასოდეს, ვფიქრობ ეს ოჯახის საქმეა.

32. მე ვესაუბრები ჩემს მოსწავლეებს როგორ უნდა მოიქცნენ, თუ ვინმემ ონლაინ დაბუღინგა ან ცუდად მოექცა, ან თუ დარწმუნებულნი არიან რომ ვინმე დაბუღინგდა ან დაიჩაგრა

1. ღიახ, პრევენციისთვის;
2. არა ჩემი მოსწავლეები თავად მიხედავენ თავს;
3. მხოლოდ მაშინ, როდესაც რაიმე სპეციფიური ამბავი ხდება და პრობლემას წააწყდებიან.

33. ჩემი მოსწავლეები მიყვებიან, თუ ონლაინ რაიმე უცნაური და საშიში ამბავი გადახდებათ

1. ღიახ ყოველთვის;
2. არ ვიცი ასეთი რამ თუ შეიძლება გადახდეთ ონლაინ;
3. მხოლოდ მაშინ როდესაც მე ვკითხავ;
4. არა, არასოდეს.

**34. სანამ ვიყიდი რაიმე ნივთს ან საქონელს ონლაინ
(შეგიძლიათ შემოხაზოთ რამდენიმე პასუხი)**

1. ვამოწმებ ორგანიზაციის სანდოობას, რომელსაც ვებგვერდი ეკუთვნის;
2. ვამოწმებ ვებგვერდი თუ მაწვდის მკაფიო/ზუსტ ინფორმაციას ჩემი როგორც მყიდველის უფლებებსა და ობლიგაციებზე;
3. არ ვვაჭრობ ონლაინ.

35. ჩვენს ონლაინ გამოხატვის უფლებას

1. არ აქვს საზღვრები;
2. უნდა დავიცვათ ადამიანთა უფლებები, თუმცა არ შევზღუდოთ სიტყვის თავისუფლება;
3. დამოკიდებულია ჩვენს ასაკზე;
4. დამოკიდებულია ჩვენს სტატუსზე.

36. როდესაც ონლაინ მოთხოვენ პერსონალურ ინფორმაციას

1. ვამჟღავნებ მოთხოვნილ ინფორმაციას თავისუფლად;
2. ვამჟღავნებ მხოლოდ საჭირო ინფორმაციას, მოთხოვნის შესაბამისად;
3. ვამჟღავნებ მხოლოდ საჭირო ინფორმაციას, მოთხოვნის შესაბამისად და მხოლოდ მას შემდეგ რაც გადავამოწმებ მოთხოვნის მიზეზს;
4. არასოდეს ვამჟღავნებ პერსონალურ ინფორმაციას.

37. როდესაც ვკითხულობ ინფორმაციას ონლაინ

1. ყოველთვის მჯერა ცნობილი და დიდი ვებგვერდების, ვინაიდან ისინი ყოველთვის საიმედოა და აკურატულები არიან;
2. ყოველთვის ვამოწმებ და ვაფასებ ინფორმაციას საიმედოობის, სიმართლისა და სიზუსტის მხრივ;
3. არასდროს მჯერა ონლაინინფორმაციის, რადგან ის ყოველთვის ყალბი და ცრუა.

38. ინტერნეტიდან/ში (შესაძლებელია რამდენიმე პასუხი)

1. ზოგჯერ ჩამოვტვირთავ ხოლმე ისეთ მასალას, ფილმებს, აუდიოფაილებს, რომელიც ვიცი რომ არ არის ლეგალური;
2. ხშირად ვდებ ფოტოებსა და ვიდეოებს, სადაც სხვა ადამიანებიც ჩანან ჩემთან ერთად მათი ნებართვის გარეშე;
3. სოციალურ ქსელებში ხშირად ვასაჯაროვებ მოსწავლეების ფოტოებს ან სასკოლო ცხოვრებას.
4. ხანდახან ვიყენებ შეუსაბამო ენას, რომ დავრჩე ანონიმურად ონლაინსივრცეში;
5. სანამ რამეს დავბოსტავ ვფიქრობ ვინმეს რამე არ დავუშავო, ან გული ვატკინო.
6. მყისიერ მოქმედებას ვიწყებ, თუ დაჩაგრულად ვგრძნობ თავს ონლაინ;
7. ვმონაწილეობ პეტიციებში, რომელიც ჩემი როგორც მოქალაქისა და ციფრული მოქალაქის უფლებებს ეხება;
8. არცერთი ზემოთ ჩამოთვლილი დებულება არ შემესაბამება.

39. მიუხედავად შეუსაბამო ასაკისა (13 წლამდე) ჩემს მოსწავლეებს აქვთ ფეისბუქი.

1. დიახ;
2. არა.

40. ციფრული ანაბეჭდი ნიშნავს... (შესაძლებელია რამდენიმე პასუხი)

1. ეს არის კვალი რომელსაც ვტოვებ, ყველა „ლაიქის“ დაწკაპებასა, თუ რაიმის მოძებნის შემდეგ;
2. არ ეხება ჩემს პირადულობასა და უსაფრთხოებას ინტერნეტში;
3. არ იქმნება მაგალითად, მარიტივი ონლაინშოპინგის შედეგად;
4. მჭრავნდება მხოლოდ მაშინ თუ მე მაქვს ამის სურვილი;
5. შეიძლება გაამჟღავნოს ძალიან ბევრი ჩემს ჩვევებსა და ცხოვრებაზე ჩემი კონტროლის გარეშე;
6. შესაძლოა დააზიანოს ჩემი რეპუტაცია, ან ექმნას ცრუ ინფორმაცია ჩემზე;
7. წარმოდგენა არ მაქვს რას შეიძლება ნიშნავდეს

41. ნეტიკეტი არის.

1. წესების კრებული, რომელსაც პროგრამისტები უნდა მიჰყვნენ კარგი პროგრამული პროდუქტის შესაქმნელად;
2. წესების კრებული, რომელიც ყველას გვჭირდება ონლაინქცევის განსასაზღვრად;
3. წესების კრებული, რომელსაც ორგანიზაციებმა უნდა გამოიყენონ, როდესაც მომხმარებელს კომერციულ მომსახურებასა და საქონელს მიაწვდიან;
4. ყველა ზემოთ დასახელებული;
5. წარმოადგენს არ მათქვს რა შეიძლება იყოს ნეტიკეტი.

42. რა გჭირდებათ იმისათვის, რომ თქვენი მოსწავლეები გაიზარდონ პასუხისმგებლიან ციფრულ მოქალაქეებად.

რა გესაჭიროებათ?	1 უმნიშვნელო – 7 ძალიან მნიშვნელოვანი (გთხოვთ დებულების გასწვრივ ჩაწეროთ შესაბამისი ციფრი)						
მეტი ინფორმაცია ციფრული მოქალაქეობის შესახებ							
ვებ გვერდი მასწავლებლებისთვის							
მოკლედ ვებინარები სადაც შეკითხვის დასმა იქნება შესძლებელი							
მოკლე ვიდეოები ექსპერტებისგან							
„ჰკითხე ექსპერტს“ ბლოგი, სადაც გავგზავნი შეკითხვებს							
ტრენინგი							
ყოველკვირეული სიახლეები სოციალურ ქსელში							
სხვა							

დიდი მადლობა თანამშრომლობისთვის!

დანართი N3

მოსწავლეთა კითხვარი ციფრული მოქალაქეობის შესახებ

გამარჯობა, მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრის სამეცნიერო კვლევითი ჯგუფის მიერ ტარდება კვლევა ციფრული მოქალაქეობის შესახებ საქართველოს რამდენიმე სკოლაში. კვლევა დაფინანსებულია შოთა რუსთაველის სამეცნიერო ფონდის მიერ. კვლევის მიზანია ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციის დადგენა კონკრეტულ სკოლებში და მოპოვებულ ინფორმაციზე დაყრდნობით ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციის ხელშემწყობი ინტერვენციების დაგეგმვა. თქვენი გულწრფელი პასუხები ძალიან დაგვეხმარება მონაცემთა ანალიზსა და ინტერვენციების განხორციელებაში. დაცული იქნება ანონიმურობის პრინციპი. ანკეტის შესავსებად დაგჭირდებათ 10-15 წუთი. წინასწარ გიხდით მადლობას თანამშრომლობისათვის!

დემოგრაფიული ბლოკი

1. გთხოვთ, მიუთითოთ სწავლების საფეხური

1. დაწყებითი საფეხურის (I-დან VI კლასის ჩათვლით)
2. საბაზო საფეხურის (VII-დან IX კლასის ჩათვლით)
3. საშუალო საფეხური (X-დან XII კლასის ჩათვლით)

2. სქესი

1. მდედრობითი;
2. მამრობითი

3. გთხოვთ, მიუთითოთ სკოლა

1. კახეთი;
2. თბილისი ქართულენოვანი სკოლა;
3. თბილისი არაქართულენოვანი/სექტორული სკოლა;
4. აჭარა;
5. ქვემო ქართლი.

ინფორმაციულ-ტექნოლოგიური ბლოკი

4. თქვენი აზრით, რამდენად გარკვეული ხარტ ინფორმაციულ-საკომუნიკაციო ტექნოლოგიებში?

1. ნაკლებად გარკვეული
2. მეტ-ნაკლებად გარკვეული
3. საკმაოდ გარკვეული

5. იყენებთ თუ არა სოციალურ ქსელებს?

1. დიას;
2. არა

6. დადებითი პასუხის შემთხვევაში, რა სიხშირით?

1. ძალიან ხშირად;
2. ხშირად;
3. იშვიათად;
4. ძალიან იშვიათად

7. იყენებთ თუ არა ელექტრონულ ფოსტას?

1. დიას;
2. არა

8. დადებითი პასუხის შემთხვევაში, რა სიხშირით?

1. ძალიან ხშირად;
2. ხშირად;
3. იშვიათად;
4. ძალიან იშვიათად

9. გაქვთ თუ არა ბინაში/სახლში ინტერნეტი?

1. დიახ;
2. არა

10. წინა შეკითხვაზე დადებითი პასუხის შემთხვევაში, გაქვთ თუ არა ინტერნეტში ჩართული გაჯეტი (პლანშეტი, ლეპტოპი, მობილური/სმარტფონი, კომპიუტერი)?

1. დიახ;
2. არა

11. წინა შეკითხვაზე დადებითი პასუხის შემთხვევაში, აქვს თუ არა თქვენს გაჯეტს მშობელთა მიერ დაყენებული კონტროლის ფილტრები (მაგ., საძიებო ბრაუზერების, ასაკობრივად შეუსაბამო ვებგვერდების დასაბლოკი საშუალებები)?

1. დიახ;
2. არა

12. დადებითი პასუხის შემთხვევაში გთხოვთ, რამდენიმე წინადადებით აღწეროთ ფილტრები (ფილტრებში იგულისხმება.....)?

--

13. სარგებლობთ თუ არა პირადი სმარტფონით?

1. დიახ;
2. არა

14. დადებითი პასუხის შემთხვევაში, რომელი კლასიდან გაქვთ/სარგებლობთ სმარტფონით?

1. 1-4 კლასი;
2. 5-5 კლასი;
3. 7-9 კლასი;
4. 10-12 კლასი;
5. სხვა

15. რა ხელსაწყოს იყენებ ინტერნეტში შესასვლელად (შესაძლებელია რამენიმე პასუხი):

1. სმარტფონი
2. ლეპტოპი
3. ტაბლეტი
4. პერსონალური კომპიუტერი
5. სხვა

16. გთხოვთ გვითხრათ, საშუალოდ დღიურად რა დროს ატარებთ ინტერნეტში?

1. ერთ საათზე ნაკლებს;
2. ერთ საათზე მეტს, ორ საათამდე;
3. ორიდან ოთხ საათამდე;
4. 4+ საათი

17. თამაშობთ ვიდეო თამაშებს?

1. დიახ;
2. არა

18. დადებითი პასუხის შემთხვევაში, რამდენად ხშირად თამაშობთ კომპიუტერულ თამაშებს?

1. ძალიან ხშირად;
2. ხშირად;
3. არც ხშირად და არც იშვიათად;
4. იშვიათად;
5. ძალიან იშვიათად

19. წინა შეკითხვაზე დადებითი პასუხის შემთხვევაში, როგორ აისახება კომპიუტერული თამაშები თქვენს ემოციურ მდგომარეობაზე?

1. დადებითად;
2. ნეიტრალურად;
3. უარყოფითად

20. გთხოვთ ახსნათ თქვენი პასუხი წინა შეკითხვაზე?

21. სარგებლობთ თუ არა სოციალური ქსელებით?

1. დიახ;
2. არა

22. დადებითი პასუხის შემთხვევაში, რომელი ასაკიდან?

1. 6-10;
2. 11-15;
3. 15+

23. დღის განმავლობაში რა სიხშირით ხართ სოციალურ ქსელში?

1. ძალიან ხშირად;
2. ხშირად;
3. არც ხშირად და არც იშვიათად;
4. იშვიათად;
5. ძალიან იშვიათად

24. წინა შეკითხვაზე 1, 2, 3, 4 პასუხის შემთხვევაში, აკვირდებიან თუ არა თქვენი მშობლები თქვენს აქტივობას სოციალურ ქსელში/ქსელებში?

1. დიახ;
2. არა

25. დადებითი პასუხის შემთხვევაში დააზუსტეთ, თუ როგორ აკვირდებიან თქვენს აქტივობას თქვენი მშობლები?

--

26. გსმენიათ თუ არა საფრთხისშემცველი მართული ძალადობრივი თამაშების/ ონლაინგამოწვევების შესახებ?

(მაგალითად „ლურჯი ვეშაპი“, „მომოს გამოწვევა“)

1. დიახ;
2. არა

27. დადებითი პასუხის შემთხვევაში, გთხოვთ, დააზუსტოთ რომელი თამაშის/გამოწვევის შესახებ გსმენიათ?

--

ციფრული მოქალაქეობა

28. გსმენიათ თუ არა „ციფრული მოქალაქეობის“ შესახებ?

1. დიახ;
2. არა

29. დადებითი პასუხის შემთხვევაში, გთხოვთ, რამდენიმე წინადადებით აღწეროთ თქვენი წარმოდგენა ციფრული მოქალაქეობის შესახებ?

--

30. თქვენი აზრით, ვის უნდა ვუწოდოთ ციფრული მოქალაქე (შეგიძლიათ მონიშნოთ ერთზე მეტი პასუხი)?

1. მას, ვისაც ინტერნეტში შესვლა შეუძლია;
2. მას, ვისაც ვებგვერდების შექმნა შეუძლია;
3. მას, ვინც ჩართულია სოციალურ ქსელებში;
4. მას, ვინც ტექნოლოგიებს იყენებს შესაბამისი ეთიკის დაცვით.

31. თქვენი აზრით, ციფრული მოქალაქე ნიშნავს... (შეგიძლიათ მონიშნოთ ერთზე მეტი პასუხი)

1. ადამიანს, რომელიც იცავს ციფრულ სივრცეში განთავსებულ პერსონალურ ინფორმაციას;
2. ადამიანს, რომელიც უფრთხილდება ინტელექტუალურ საკუთრებას და საავტორო უფლებებს;
3. ადამიანს, რომელიც ტოლერანტულია ინტერკულტურული თავისებურებების მიმართ;
4. ადამიანს, რომელიც კრიტიკულად აფასებს ციფრული გზით მოპოვებულ ინფორმაციას

32. ციფრული მოქალაქეობა ნიშნავს (შეგიძლიათ მონიშნოთ ერთზე მეტი პასუხი)

1. ადამიანის უფლებებისა და ინტელექტუალური განსხვავებების პატივისცემას/დაფასებას;
2. სამშობლოს, რასის ან კულტურის ღირებულებების დაცვას, სხვა ქვეყნების, კულტურისა თუ რასის ღირებულებებისგან;
3. მიიღო ონლაინ/ციფრული ინფორმაცია კრიტიკულად;
4. ჩემი და სხვების პერსონალური ინფორმაციის დაცვას;
5. სხვებს ისე მოვექცეო ონლაინ, როგორც მე ვისურვებდი რომ მომქცოდნენ.

33. ხსნით სოციალურ ქსელს სადმე საჯარო კომპიუტერზე და ხედავთ რომ პიროვნება, რომელმაც თქვენამდე გამოიყენა კომპიუტერი არ გამოსულა საკუთარი ანგარიშიდან/ექაუნთიდან. აღმოაჩინეთ, რომ მის ფეისბუქ გვერდზე ხართ. როგორ მოიქცევით?

1. გამოვალ მისი პროფილიდან სანამ ჩემსაზე შევალ;
2. არაფერს ვიზამ, უბრალოდ სხვა კომპიუტერს გამოვიყენებ;
3. დავბოსტავ ამ სოციალური ქსელის კედელზე, იმ იმედით რომ ვინმე მისი მეგობარი შეატყობინებს ამ სიტუაციის შესახებ;
4. პირად შეტყობინებას გავუგზავნი, ვურჩევ რომ შემდეგში უფრო ფრთხილად მოიქცეს, ყოველთვის გამოვიდეს პროფილიდან და თავიდან შევიდეს.

34. თქვენი აზრით, რას ნიშნავს ციფრული ხელმისაწვდომობა?

1. შეგეძლოს ინტერნეტში ინფორმაციაზე წვდომა ნებისმიერ დროს, ნებისმიერ ადგილიდან;
2. შეგეძლოს ატვირთო ინფორმაცია ინტერნეტში ნებისმიერ დროს, ნებისმიერი ადგილიდან;
3. შეგეძლოს თანასწორი მონაწილეობა ნებისმიერ ონლაინაქტივობაში, შენი გენდერის, კულტურის, ასაკის, რასისა, თუ ფიზიკური და მენტალური ბარიერების მიუხედავად.

35. ინტერნეტს ვიყენებ:

1. უმეტესად თამაშების, ვიდეოების საყურელად
2. უმეტესად მეგობრებთან კომუნიკაციისთვის;
3. უმეტესად დავალების გასაკეთებლად, ახალი საგნების შესასწავლად და კრეატიულობის უნარების განსავითარებლად;
4. არ ვიცი;
5. სხვა

36. მშობლებს ვუყვები, რას ვაკეთებ ინტერნეტში:

1. დიას, ყოველთვის;
2. დიას, იშვიათად;
3. დიას, მაშინ როდესაც მკითხავენ;
4. არა.

37. როდესაც ვიყენებ საძიებო სისტემებს

1. ყოველთვის ვეყრდნობი იმ ბმულებს, რომლებიც მოძებნის შემდეგ პირველივე მხედება, ვფიქრობ რომ ისინი ყველაზე სანდოები არიან;
2. ვავიწროვებ საძიებო სიტყვებით შედეგებს და შემდეგ იმას ვნახულობ რომელიც ყველაზე მეტად დგას ახლოს ჩემს მიერ გამოყენებულ საძიებო სიტყვებთან;
3. არ ვიყენებ საძიებო სისტემებს, იმიტომ რომ შედეგები არ არის სანდო და საიმედო.
4. სხვა

38. ოჯახში შემუშავებული გვაქვს ოჯახური შეთანხმება ინტერნეტის გამოყენების შესახებ, რა ინფორმაციის გაზიარება შეგვიძლია ონლაინ, ან მობილური ტელეფონით

1. დიას, ყველა ბავშვისთვის;
2. დიას, მაგრამ მხოლოდ უფროსი შვილებისთვის;
3. არ შემიმუშავებია მსგავსი წესები

39. მშობლებმა შეიმუშავეს წესები, რა დროის გატარება შეგვიძლია ონლაინ?

1. დიას, ყველა ბავშვისთვის;
2. დიას, მაგრამ მხოლოდ უმცროსი შვილებისთვის;
3. არ შემუშავებიათ მსგავსი წესები

40. ჩვენი ოჯახის ძირითადი წესები ტექნოლოგიის მოხმარებასთან არის: *(გთხოვთ შეაფასეთ დებულებები, 1 ნიშნავს უმნიშვნელოს, ხოლო 7 – ძალიან მნიშვნელოვანს)*

წესები	1 (უმნიშვნელო) → 7 (ძალიან მნიშვნელოვანი)						
ვიკითხოთ უფროსებთან სანამ პირად ინფორმაციას გავავრცელებთ სოციალურ ქსელები ან ონლაინ							
გამოვიყენოთ ტექნოლოგიები განსაზღვრული ვადით							
გამოვიყენოთ ტექნოლოგიები უსაფრთხოოდ და პასუხისმგებლობით							
არასოდეს ვესაუბროთ უცნობ ადამიანს/ებს ონლაინ							
შევაფასოთ ონლაინინფორმაცია კრიტიკულად							
პატივი ვცეთ სხვა ადამიანებს და მათ სამუშაოს ონლაინ							
ჩვენ არ ვწერთ მობილურის ნომრებს, მისამართს და სხვა [ე პერსონალურ მონაცემს] საჯაროდ							

41. მშობლებს ვუყვები ონლაინცხოვრებისა და მეგობრების შესახებ:

1. დიახ, ყველაფერს ონლაინცხოვრებასა და მეგობრებზე;
2. ვუყვებით მათ თითქმის ყველა რეალური ცხოვრების მეგობრის შესახებ, მაგრამ არაფერს ონლაინმეგობრების შესახებ;
3. ძალიან ცოტას ვუყვები ონლაინ და რეალური ცხოვრებიდან მეგობრების შესახებ;
4. არაფერს ვუყვები ონლაინცხოვრებასა და მეგობრებზე?

42. მშობლები იყენებენ ყველა შესაძლებლობას დამელაპარაკონ ჩემი, როგორც მოქალაქის უფლებებსა და მოვალებებზე:

1. დიას,
2. რამდენადაც შემიძლია ხშირად;
3. ხანდახან;
4. არასოდეს, იმიტომ რომ ვფიქრობ ეს სკოლის საქმეა.

43. მშობლები გვესაუბრებიან როგორ უნდა მოვიქცეთ, თუ ვინმემ ონლაინ დაგვაბულინგა, ან ცუდად მოგვექცა, ან თუ შევესწარი ვინმეს დაბულინგებას ან დაჩაგვრას?

1. დიას, პრევენციისთვის;
2. არა მშობლები თვლიან რომ თავად მივხედავთ ჩვენს თავებს;
3. მხოლოდ მაშინ, როდესაც რაიმე სპეციფიური ამბავი ხდება, ან წავაწყდებით პრობლემას.

44. მშობლებს ვუყვებით, თუ ონლაინ რაიმე უცნაური და საშიში ამბავი გადაგვხდება?

1. დიას ყოველთვის;
2. არ ვიცი, ასეთი რამ თუ შეიძლება გადაგვხედეს ონლაინ;
3. მხოლოდ მაშინ, როდესაც მე მკითხავენ;
4. არა, არასოდეს

45. სანამ ვიყიდი რაიმე ნივთს ან საქონელს ონლაინ (შეგიძლიათ შემოხაზოთ რამდენიმე პასუხი)

1. ვამოწმებ ორგანიზაციის სანდოობას, რომელსაც ვებგვერდი ეკუთვნის;
2. ვამოწმებ ვებგვერდი თუ მაწვდის მკაფიო/ზუსტ ინფორმაციას ჩემი როგორც მყიდველის უფლებებსა და ობლიგაციებზე;
3. არ ვვაჭრობ ონლაინ.

46. ჩვენი ონლაინ გამოხატვის უფლება

1. უსაზღვროა;
2. დამოკიდებულია ჩვენს ასაკზე;
3. დამოკიდებულია ჩვენს სტატუსზე;

47. როდესაც ონლაინ მოთხოვნ პირად ინფორმაციას

1. ვამჟღავნებ მოთხოვნილ ინფორმაციას თავისუფლად;
2. ვამჟღავნებ მხოლოდ საჭირო ინფორმაციას, მოთხოვნის შესაბამისად;
3. ვამჟღავნებ მხოლოდ საჭირო ინფორმაციას, მოთხოვნის შესაბამისად და მხოლოდ მას შემდეგ რაც გადავამოწმებ მოთხოვნის მიზეზს;
4. არასოდეს ვამჟღავნებ პერსონალურ ინფორმაციას

48. როდესაც ვკითხულობ ინფორმაციას ონლაინ

1. ყოველთვის მჯერა ცნობილი და დიდი ვებგვერდების, ვინაიდან ისინი ყოველთვის საიმედოა და აკურატულები არიან;
2. ყოველთვის ვამოწმებ და ვაფასებ ინფორმაციას საიმედოობის, სიმართლისა და სიზუსტის მხრივ;
3. არასდროს მჯერა ონლაინინფორმაციის, რადგან ის ყოველთვის ყალბი და ცრუა.

49. ინტერნეტიდან/ში (შესაძლებელია რამდენიმე პასუხი):

1. ზოგჯერ ჩამოვტვირთავ ხოლმე ისეთ მასალას, ფილმებს, აუდიოფაილებს, რომელიც ვიცი რომ არ არის ლეგალური;
2. ხშირად ვდებ ფოტოებსა და ვიდეოებს, სადაც სხვა ადამიანებიც ჩანან ჩემთან ერთად მათი ნებართვის გარეშე;
3. ხანდახან ვიყენებ შეუსაბამო ენას, რომ დავრჩე ანონიმურად ონლაინსივრცეში;
4. სანამ რამეს დავპოსტავ ვფიქრობ ვინმეს რამე არ დავუშავო, ან გული ვატკინო.
5. მყისიერ მოქმედებას ვიწყებ თუ დაჩაგრულად ვგრძნობ თავს ონლაინ;
6. ვმონაწილეობ პეტიციებში, რომელიც ჩემი როგორც მოქალაქისა და ციფრული მოქალაქის უფლებებს ეხება.

50. ციფრული ანაბეჭდი ნიშნავს... (შესაძლებელია რამდენიმე პასუხი)

1. ეს არის კვალი რომელსაც ვტოვებ, ყველა „ლაიქის“ დაწკაპებასა, თუ რაიმის მოძებნის შემდეგ;
2. არ ეხება ჩემს პირადულობასა და უსაფრთხოებას ინტერნეტში;
3. არ იქმნება მაგალითად, მარტივი ონლაინშოპინგის შედეგად;
4. მჯრავნდება მხოლოდ მაშინ თუ მე მაქვს ამის სურვილი;
5. შეიძლება გაამჟღავნოს ძალიან ბევრი ჩემს ჩვევებსა და ცხოვრებაზე ჩემი კონტროლის გარეშე;
6. შესაძლოა დააზიანოს ჩემი რეპუტაცია, ან ექმნას ცრუ ინფორმაცია ჩემზე;
7. წარმოდგენა არ მაქვს რას შეიძლება ნიშნავდეს

51. ნეტიკეტი არის..

1. წესების კრებული, რომელსაც პროგრამისტები უნდა მიყვნენ კარგი პროგრამული პროდუქტის შესაქმნელად;
2. წესების კრებული, რომელიც ყველას გვჭირდება ონლაინქცევის განსასაზღვრად;
3. წესების კრებული, რომელსაც ორგანიზაციებმა უნდა გამოიყენონ, როდესაც მომხმარებელს კომერციულ მომსახურებასა და საქონელს მიაწვდიან;
4. ყველა ზემოთ დასახელებული;
5. წარმოდგენა არ მაქვს, რა შეიძლება იყოს ნეტიკეტი.

52. რა გჭირდებათ იმისათვის, რომ თქვენი თაობა გაიზარდოს პასუხისმგებლიან ციფრულ მოქალაქეებად.

რა გესაჭიროებათ?	1 უმნიშვნელო – 7 ძალიან მნიშვნელოვანი (გთხოვთ დებულების გასწვრივ დაწეროთ შესაბამისი ციფრი)						
მეტი ინფორმაცია							
ვებ გვერდი მოსწავლეებისათვის							
მოკლედ ვებინარები სადაც შეკითხვის დასმა იქნება შესძლებელი							
მოკლე ვიდეოები ექსპერტებისგან							
კითხე ექსპერტს ბლოგი, სადაც გავგზავნი შეკითხვებს							
ყოველკვირეული სიახლეები სოციალურ ქსელში							
სხვა							

53. სკოლას შემუშავებული აქვს შეთანხმება ინტერნეტის გამოყენების შესახებ, რა ინფორმაციის გაზიარება შეგვიძლია ონლაინ, ან მობილური ტელეფონით, სასკოლო გაჯეტებიდან?

1. დიას, ყველა ბავშვისთვის;
2. დიას, მაგრამ მხოლოდ უფროსკლასელებისთვის;
3. სკოლას მსგავსი წესები არ გააჩნია.

დიდი მადლობა თანამშრომლობისთვის!

დანართი N4

მშობელთა კითხვარი ციფრული მოქალაქეობის შესახებ

გამარჯობა, მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრის სამეცნიერო კვლევითი ჯგუფის მიერ ტარდება კვლევა ციფრული მოქალაქეობის შესახებ საქართველოს რამდენიმე სკოლაში. კვლევა დაფინანსებულია შოთა რუსთაველის სამეცნიერო ფონდის მიერ. კვლევის მიზანია ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციის დადგენა კონკრეტულ სკოლებში და მოპოვებულ ინფორმაციზე დაყრდნობით ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციის ხელშეწყობი ინტერვენციების დაგეგმვა. თქვენი გულწრფელი პასუხები ძალიან დაგვეხმარება მონაცემთა ანალიზსა და ინტერვენციების განხორციელებაში. დაცული იქნება ანონიმურობის პრინციპი. ანკეტის შესავსებად დაგჭირდებათ 10-15 წუთი. წინასწარ გიხდით მადლობას თანამშრომლობისათვის!

დემოგრაფიული ბლოკი

1. გთხოვთ, მიუთითოთ თქვენი ასაკი

1. 18–დან 30 წლამდე
2. 30–დან 45 წლამდე
3. 45–დან 60 წლამდე
4. 60–დან ზემოთ

2. თქვენი კავშირი მოსწავლესთან?

1. დედა;
2. მამა;
3. ბებია;
4. პაპა/ბაბუა;
5. სხვა

3. გთხოვთ, მიუთითოთ სკოლა, სადაც თქვენი შვილი სწავლობს?

1. კახეთი;
2. თბილისი ქართულენოვანი სკოლა;
3. თბილისი არაქართულენოვანი/სექტორული სკოლა;
4. აჭარა;
5. ქვემო ქართლი.

4. გთხოვთ, მიუთითოთ თქვენი განათლება?

1. არასრული საშუალო;
2. საშუალო;
3. პროფესიული;
4. უმაღლესი – ბაკალავრი;
5. მაგისტრი, ან მასთან გათანაბრებული;
6. დოქტორი

**5. რა ასაკის შვილი/შვილები/აღსაზრდელი/აღსაზრდელები გყავთ?
(შესაძლებელია რამდენიმე პასუხი)**

1. სკოლამდელი ასაკის (3–დან 6 წლამდე)
2. დაწყებითი საფეხურის (I–დან VI კლასის ჩათვლით)
3. საბაზო საფეხურის (VII–დან IX კლასის ჩათვლით)
4. საშუალო საფეხური (X–დან XII კლასის ჩათვლით)

ინფორმაციულ-ტექნოლოგიური ბლოკი

1. თქვენი აზრით, რამდენად გარკვეული ხარო ინფორმაციულ-საკომუნიკაციო ტექნოლოგიებში?

1. ნაკლებად გარკვეული
2. მეტ-ნაკლებად გარკვეული
3. საკმაოდ გარკვეული

2. იყენებო თუ არა სოციალურ ქსელებს?

1. დიახ;
2. არა

3. დადებითი პასუხის შემთხვევაში, რა სიხშირით იყენებო?

1. ძალიან ხშირად;
2. ხშირად;
3. არც ხშირად და არც იშვიათად;
4. იშვიათად;
5. ძალიან იშვიათად

4. იყენებო თუ არა ელექტრონულ ფოსტას?

1. დიახ;
2. არა

5. დადებითი პასუხის შემთხვევაში, რა სიხშირით იყენებთ?
1. ძალიან ხშირად;
 2. ხშირად;
 3. არც ხშირად და არც იშვიათად;
 4. იშვიათად;
 5. ძალიან იშვიათად
6. გაქვთ თუ არა ბინაში/სახლში ინტერნეტი?
1. დიახ;
 2. არა
7. წინა შეკითხვაზე დადებითი პასუხის შემთხვევაში, გაქვთ თუ არა ინტერნეტში ჩართული გაჯეტი (*პლანშეტი, ლეპტოპი, მობილური/სმარტფონი, კომპიუტერი*), რომელზეც წვდომა აქვს თქვენი ოჯახის წევრ მობარდს?
1. დიახ;
 2. არა
8. წინა შეკითხვაზე დადებითი პასუხის შემთხვევაში, აქვს თუ არა თქვენს გაჯეტს კონტროლის ფილტრები (*მაგ., საძიებო ბრაუზერების, ასაკობრივად შეუსაბამო ვებგვერდების დასაბლოკი საშუალებები*)?
1. დიახ;
 2. არა

9. დადებითი პასუხის შემთხვევაში გთხოვთ, დააზუსტოთ პასუხი და რამდენიმე წინადადებით აღწეროთ ფილტრები?

--

10. სარგებლობს/სარგებლობენ თუ არა თქვენი

შვილი/შვილები/აღსაზრდელი/ აღსაზრდელები პირადი სმარტფონით?

1. დიახ;
2. არა

11. დადებითი პასუხის შემთხვევაში, რომელი კლასიდან?

1. 1-4 კლასი;
2. 5-6 კლასი;
3. 7-9 კლასი;
4. 10-12 კლასი;
5. სხვა

12. თამაშობს შვილი/შვილები/აღსაზრდელი/ აღსაზრდელები ვიდეო თამაშებს?

1. დიახ;
2. არა;
3. არ ვიცი

13. დადებითი პასუხის შემთხვევაში, რა სიხშირით

თამაშობს/თამაშობენ თქვენი

შვილი/შვილები/აღსაზრდელი/აღსაზრდელები კომპიუტერულ
თამაშებს?

1. ძალიან ხშირად;
2. ხშირად;
3. არც ხშირად და არც იშვიათად;
4. იშვიათად;
5. ძალიან იშვიათად

14. წინა შეკითხვაზე დადებითი პასუხის შემთხვევაში, რამდენად

აისახება კომპიუტერული თამაშები თქვენი

შვილის/შვილების/აღსაზრდელის/აღსაზრდელების
ფსიქოემოციური მდგომარეობაზე?

1. დადებითად;
2. ნეიტრალურად;
3. უარყოფითად

15. თუ მონიშნეთ უარყოფითი პასუხი, გთხოვთ, დააზუსტოთ რა

უარყოფით სიმპტომებს ავლენს თქვენი შვილი/აღსაზრდელი?

--

16. სარგებლობენ თუ არა თქვენი შვილები სოციალური ქსელებით?

1. დიახ;
2. არა

17. დადებითი პასუხის შემთხვევაში, რა ასაკიდან?

1. 6-10;
2. 11-15;
3. 15+

18. რამდენად ხშირად ატარებს/ატარებენ სოციალურ
ქსელში/ქსელებში დროს თქვენი
შვილი/შვილები/აღსაზრდელი/აღსაზრდელები?

1. ძალიან ხშირად;
2. ხშირად;
3. არც ხშირად და არც იშვიათად;
4. იშვიათად;
5. ძალიან იშვიათად

19. წინა შეკითხვაზე 1, 2, 3, 4 პასუხის შემთხვევაში, აკვირდებით თუ
არა თქვენი შვილის/შვილების/აღსაზრდელის/აღსაზრდელების
აქტივობას სოციალურ ქსელში/ქსელებში?

1. დიახ;
2. არა

20. დადებითი პასუხის შემთხვევაში დააზუსტეთ, თუ როგორ აკვირდებით მის აქტივობას?

21. გსმენიათ თუ არა საფრთხის შემცველი მართული ძალადობრივი თამაშების/ ონლაინგამოწვევების შესახებ? (მგალითად „ლურჯი ვეშაპი“, „მომოს გამოწვევა“)

1. დიახ;
2. არა

22. დადებითი პასუხის შემთხვევაში, გთხოვთ, დააზუსტოთ რომელი თამაშის/გამოწვევის შესახებ გსმენიათ და თუ იცით, რა საფრთხის შემცველი შეიძლება იყოს ეს თამაში?

ციფრული მოქალაქეობა

23. გსმენიათ თუ არა „ციფრული მოქალაქეობის“ შესახებ?

1. დიახ;
2. არა

24. დადებითი პასუხის შემთხვევაში, გთხოვთ, რამდენიმე წინადადებით აღწეროთ თქვენი წარმოდგენა ციფრული მოქალაქეობის შესახებ?

25. თქვენი აზრით, ვის უნდა ვუწოდოთ ციფრული მოქალაქე

(შეგიძლიათ მონიშნოთ ერთზე მეტი პასუხი)?

1. მას, ვისაც ინტერნეტში შესვლა შეუძლია;
2. მას, ვისაც ვებგვერდების შექმნა შეუძლია;
3. მას, ვინც ჩართულია სოციალურ ქსელებში;
4. მას, ვინც ტექნოლოგებს იყენებს შესაბამისი ეთიკის დაცვით.

26.თქვენი აზრით, ციფრული მოქალაქე ნიშნავს... (შეგიძლიათ მონიშნოთ ერთზე მეტი პასუხი)

1. ადამიანს, რომელიც იცავს ციფრულ სივრცეში განთავსებულ პერსონალურ ინფორმაციას;
2. ადამიანს, რომელიც უფრთხილდება ინტელექტუალურ საკუთრებას და საავტორო უფლებებს;
3. ადამიანს, რომელიც ტოლერანტულია ინტერკულტურული თავისებურებების მიმართ;
4. ადამიანს, რომელიც კრიტიკულად აფასებს ციფრული გზით მოპოვებულ ინფორმაციას

27.ციფრული მოქალაქეობა ნიშნავს...(შეგიძლიათ შემოხაზოთ ერთზე მეტი პასუხი)

1. ადამიანის უფლებებისა და ინტელექტუალური განსხვავებების პატივისცემას/დაფასებას;
2. სამშობლოს, რასის ან კულტურის ღირებულებების დაცვას, სხვა ქვეყნების, კულტურისა თუ რასის ღირებულებებისგან;
3. მიიღო ონლაინ/ციფრული ინფორმაცია კრიტიკულად;
4. ჩემი და სხვების პერსონალური ინფორმაციის დაცვას;
5. სხვებს ისე მოვექცეო ონლაინ, როგორც მე ვისურვებდი რომ მომქცოდნენ.

28. სხნით სოციალურ ქსელს სადმე საჯარო კომპიუტერზე და ხედავთ რომ პიროვნება, რომელმაც თქვენამდე გამოიყენა ეს კომპიუტერი, არ გამოსულა საკუთარი ექაუნთიდან. აღმოაჩინეთ, რომ მის ფეისბუქ გვერდზე ხართ. როგორ მოიქცევით?

1. გამოვალ მისი პროფილიდან სანამ ჩემსაზე შევალ;
2. არაფერს ვიზამ, უბრალოდ სხვა კომპიუტერს გამოვიყენებ;
3. დავბოსტავ ამ სოციალური ქსელის კედელზე, იმ იმედით რომ ვინმე მისი მეგობარი შეატყობინებს ამ სიტუაციის შესახებ;
4. პირად შეტყობინებას გავუგზავნი, ვურჩევ რომ შემდეგში უფრო ფრთხილად მოიქცეს, ყოველთვის გამოვიდეს პროფილიდან და თავიდან შევიდეს.

29. თქვენი აზრით რას ნიშნავს ციფრული ხელმისაწვდომობა?

1. შეგეძლოს ინტერნეტში ინფორმაციაზე წვდომა ნებისმიერ დროს, ნებისმიერ ადგილიდან;
2. შეგეძლოს ატვირთო ინფორმაცია ინტერნეტში ნებისმიერ დროს, ნებისმიერი ადგილიდან;
3. შეგეძლოს თანასწორი მონაწილეობა ნებისმიერ ონლაინაქტივობაში, შენი გენდერის, კულტურის, ასაკის, რასისა, თუ ფიზიკური და მენტალური ბარიერების მიუხედავად.

30. ჩემი შვილები იყენებენ ინტერნეტს:

1. უმეტესად თამაშების, ვიდეოების საყურელად
2. უმეტესად მეგობრებთან კომუნიკაციისთვის;
3. უმეტესად დავალების გასაკეთებლად, ახალი საგნების შესასწავლად და კრეატიულობის უნარების განსავითარებლად;
4. არ ვიცი;
5. სხვა

31. ჩემი შვილები მიყვებიან რას აკეთებენ ინტერნეტში:

1. დიას, ყოველთვის;
2. დიას, იშვიათად;
3. დიას, მაშინ როდესაც მე ვკითხავ;
4. არა.

32. როდესაც ვიყენებ საძიებო სისტემებს

1. ყოველთვის ვეყრდნობი იმ ბმულებს, რომლებიც მოძებნის შემდეგ პირველივე მხედება, ვფიქრობ რომ ისინი ყველაზე სანდოები არიან;
2. ვავიწროვებ საძიებო სიტყვებით შედეგებს და შემდეგ იმას ვნახულობ, რომელიც ყველაზე მეტად დგას ახლოს ჩემს მიერ გამოყენებულ საძიებო სიტყვებთან;
3. არ ვიყენებ საძიებო სისტემებს, იმიტომ რომ შედეგები არ არის სანდო და საიმედო.
4. სხვა

33. ოჯახში შემუშავებული გვაქვს ოჯახური შეთანხმება ინტერნეტის გამოყენების შესახებ, რა ინფორმაციის გაზიარება შეუძლიათ ჩემს შვილებს ონლაინ, ან მობილური ტელეფონით

1. დიას, ყველა ბავშვისთვის;
2. დიას, მაგრამ მხოლოდ უფროსი შვილებისთვის;
3. არ შემიმუშავებია მსგავსი წესები

34. შევიმუშავე ზუსტი წესები, იმაზე რა დროის გატარება შეუძლიათ ბავშვებს ონლაინ?

1. დიახ, ყველა ბავშვისთვის;
2. დიახ, მაგრამ მხოლოდ უმცროსი შვილებისთვის;
3. არ შემიძლება მსგავსი წესები

35. ჩვენი ოჯახის ძირითადი წესები ტექნოლოგიის მოხმარებასთან

არის: *(გთხოვთ შეაფასეთ დებულებები, 1 ნიშნავს უმნიშვნელოს, ხოლო 7 – ძალიან მნიშვნელოვანს)*

წესები	1 (უმნიშვნელო) → 7 (ძალიან მნიშვნელოვანი) <i>(გთხოვთ დებულების გასწვრივ ჩაწეროთ შესაბამისი ციფრი).</i>					
მკითხეთ სანამ პირად ინფორმაციას გაავრცელებთ სოციალურ ქსელები ან ონლაინ						
გამოიყენო ტექნოლოგიები განსაზღვრული ვადით						
გამოიყენო ტექნოლოგიები უსაფრთხოდ და პასუხისმგებლობით						
არასოდეს ესაუბრო უცნობ ადამიანს ონლაინ						
შეფასე ონლაინ ინფორმაცია კრიტიკულად						
პატივი ეცი სხვა ადამიანებს და მათ სამუშაოს ონლაინ						
ჩვენ არ ვწერთ მობილურის ნომრებს საჯაროდ						

36. ჩემი შვილები მიყვებიან თავიანთი ონლაინცხოვრებისა და მეგობრების შესახებ:

1. დიას, ვიცი ყველაფერი მათ ონლაინცხოვრებასა და მეგობრებზე;
2. ვიცი მათი თითქმის ყველა რეალური ცხოვრების მეგობარი, მაგრამ არ ვიცი ონლაინმეგობრები;
3. ძალიან ცოტა რამ ვიცი ჩემი შვილების ონლაინ და რეალური ცხოვრებიდან მეგობრების შესახებ;
4. არაფერი ვიცი მათ ონლაინცხოვრებასა და მეგობრებზე?

37. ვიყენებ ყველა შესაძლებლობას, დაველაპარაკო ჩემს ბავშვებს მათი როგორც მოქალაქის უფლებებსა და მოვალეობებზე:

1. დიას,
2. რამდენადაც შემიძლია ხშირად;
3. ხანდახან;
4. არასოდეს, იმიტომ რომ ვფიქრობ ეს სკოლის საქმეა.

38. ვესაუბრები ჩემს შვილებს როგორ უნდა მოიქცნენ, თუ ვინმემ ონლაინ დააბულინგა ან ცუდად მოექცა, ან თუ შეესწრნენ ვინმეს დაბულინგებას ან დაჩაგვრას

1. დიას, პრევენციისთვის;
2. არა ჩემი შვილები თავად მიხედავენ თავს;
3. მხოლოდ მაშინ, როდესაც რაიმე სპეციფიური ამბავი ხდება ან პრობლემას წააწყდებიან

39. ჩემი შვილები მიყვებიან, თუ ონლაინ რაიმე უცნაური და საშიში ამბავი გადახდებათ

1. დიას ყოველთვის;
2. არ ვიცი ასეთი რამ თუ შეიძლება გადახდეთ ონლაინ;
3. მხოლოდ მაშინ როდესაც მე ვკითხავ;
4. არა, არასოდეს

40. სანამ ვიყიდი რაიმე ნივთს ან საქონელს ონლაინ (შეგიძლიათ შემოხაზოთ რამდენიმე პასუხი)

1. ვამოწმებ ორგანიზაციის სანდოობას, რომელსაც ვებგვერდი ეკუთვნის;
2. ვამოწმებ ვებგვერდი თუ მაწვდის მკაფიო/ზუსტ ინფორმაციას ჩემი როგორც მიყიდველის უფლებებსა და ობლიგაციებზე;
3. არ ვვაჭრობ ონლაინ.

41. ჩვენს გამოხატვის უფლება ონლაინ (შეგიძლიათ შემოხაზოთ რამდენიმე პასუხი)

1. უსაზღვროა;
2. შეზღუდულია (უნდა დავიცვათ ადამიანთა უფლებები, თუმცა არ შევზღუდოთ სიტყვის თავისუფლება);
3. დამოკიდებულია ჩვენს ასაკზე;
4. დამოკიდებულია ჩვენს სტატუსზე;
5. სხვა

42. როდესაც ონლაინ მოთხოვნ პირად ინფორმაციას

1. გამჟღავნებ მოთხოვნილ ინფორმაციას თავისუფლად;
2. გამჟღავნებ მხოლოდ საჭირო ინფორმაციას, მოთხოვნის შესაბამისად;
3. გამჟღავნებ მხოლოდ საჭირო ინფორმაციას, მოთხოვნის შესაბამისად და მხოლოდ მას შემდეგ რაც გადავამოწმებ მოთხოვნის მიზეზს;
4. არასოდეს გამჟღავნებ პერსონალურ ინფორმაციას

43. როდესაც ვკითხულობ ინფორმაციას ონლაინ

1. ყოველთვის მჯერა ცნობილი და დიდი ვებგვერდების, ვინაიდან ისინი ყოველთვის საიმედო და აკურატულები არიან;
2. ყოველთვის ვამოწმებ და ვაფასებ ინფორმაციას საიმედოობის, სიმართლისა და სიზუსტის მხრივ;
3. არასდროს მჯერა ონლაინ ინფორმაციის, რადგან ის ყოველთვის ყალბი და ცრუა.

44. ინტერნეტიდან/ში:

1. ზოგჯერ ჩამოვტვირთავ ხოლმე ისეთ მასალას, ფილმებს, აუდიოფაილებს, რომელიც ვიცი რომ არ არის ლეგალური;
2. ხშირად ვდებ ფოტოებსა და ვიდეოებს, სადაც სხვა ადამიანებიც ჩანან ჩემთან ერთად მათი ნებართვის გარეშე;
3. ხანდახან ვიყენებ შეუსაბამო ენას, რომ დავრჩე ანონიმურად ონლაინსივრცეში;
4. სანამ რამეს დავბოსტავ ვფიქრობ ვინმეს რამე არ დავუშავო, ან გული ვატკინო.
5. მყისიერ მოქმედებას ვიწყებ თუ დაჩაგრულად ვგრძნობ თავს ონლაინ;
6. ვმონაწილეობ პეტციებში, რომელიც ჩემი როგორც მოქალაქისა და ციფრული მოქალაქის უფლებებს ეხება.

45. ჩემს შვილებს აქვთ ფეისბუქი, მიუხედავად შეუსაბამო ასაკისა (13 წლამდე)

1. დიას;
2. არა.

46. ციფრული ანაბეჭდი ნიშნავს... (შესაძლებელია რამდენიმე პასუხი)

1. ეს არის კვალი რომელსაც ვტოვებ, ყველა „ლაიქის“ დაწკაპებასა, თუ რაიმის მოძებნის შემდეგ;
2. არ ეხება ჩემს პირადულობასა და უსაფრთხოებას ინტერნეტში;
3. არ იქმნება მაგალითად, მარიტივი ონლაინშოპინგის შედეგად;
4. მურავნდება მხოლოდ მაშინ თუ მე მაქვს ამის სურვილი;
5. შეიძლება გაამჟღავნოს ძალიან ბევრი ჩემს ჩვევებსა და ცხოვრებაზე ჩემი კონტროლის გარეშე;
6. შესაძლოა დააზიანოს ჩემი რეპუტაცია, ან ექმნას ცრუ ინფორმაცია ჩემზე;
7. წარმოდგენა არ მაქვს რას შეიძლება ნიშნავდეს

47. ნეტიკეტი არის..

1. წესების კრებული, რომელსაც პროგრამისტები უნდა მიეცენ კარგი პროგრამული პროდუქტის შესაქმნელად;
2. წესების კრებული, რომელიც ყველას გვჭირდება ონლაინქცევის განსასაზღვრად;
3. წესების კრებული, რომელსაც ორგანიზაციებმა უნდა გამოიყენონ, როდესაც მომხმარებელს კომერციულ მომსახურებასა და საქონელს მიაწვდიან;
4. ყველა ზემოთ დასახელებული;
5. წარმოდგენა არ მაქვს რა შეიძლება იყოს ნეტიკეტი.

**48.რა გჭირდებათ იმისათვის, რომ თქვენი შვილები გაიზარდონ
პასუხისმგებლიან ციფრულ მოქალაქეებად.**

რა გესაჭიროებათ?	1 უმნიშვნელო – 7 ძალიან მნიშვნელოვანი (გთხოვთ დებულების გასწვრივ ჩაწეროთ შესაბამისი ციფრი).						
ტრენინგები ციფრულ მოქალაქეობაში							
ვებ გვერდი შშობლებისათვის							
მოკლე ვებინარები სადაც შეკითხვის დასმა იქნება შესძლებელი							
მოკლე ვიდეოები ექსპერტებისგან							
კითხე ექსპერტს ბლოგი, სადაც გავგზავნი შეკითხვებს							
ყოველკვირული სიახლეები სოციალურ ქსელში							
სხვა							

დიდი მადლობა თანამშრომლობისთვის!



სოფიკო ლობჯანიძე არის განათლების მეცნიერებათა დოქტორი, ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტის პროფესორი, განათლების სკოლის ხელმძღვანელი და მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრის ექსპერტი. მისი სწავლებისა და კვლევის სფეროებია – სასკოლო და უმაღლესი განათლების პედაგოგიკა, სასწავლო პროცესის მონიტორინგი და შეფასება, მასწავლებელთა პროფესიული განვითარება და ხარისხის მართვა სკოლაში, მოქალაქეობრივი განათლება და სხვა. სოფიკო ლობჯანიძეს მოიპოვებული აქვს ინდივიდუალური კვლევითი გრანტები შვეიცარიისა და გერმანიის წამყვან უნივერსიტეტებში, გავლილი აქვს პროფესიული განვითარების კურსები ავსტრიის, ბრიტანეთის, ისრაელის, ნიდერლანდების, ესტონეთის, ამერიკის შეერთებული შტატების წამყვან უნივერსიტეტებში. იგი მონაწილეობდა და მონაწილეობს ადგილობრივ და საერთაშორისო საგრანტო კვლევით და სასწავლო პროექტებში, როგორც ხელმძღვანელი, მკვლევარი და ექსპერტი. მისი სამეცნიერო საქმიანობა მოიცავს არაერთ საერთაშორისო კონფერენციას და ორმოცდაათზე მეტ სტატიას ავტორობას, რამდენიმე სახელმძღვანელოს, გზამკვლევისა თუ მონოგრაფიას. სოფიკო ლობჯანიძე აქტიურად არის ჩართული განათლების მიმართულებით სხვადასხვა აქტივობებსა და ინიციატივებში — არის საქართველოს პარლამენტის მეცნიერებისა და განათლების კომიტეტთან არსებული სამეცნიერო-საკონსულტაციო ჯგუფის წევრი, განათლების დარგობრივი საბჭოს წევრი, მასწავლებლის ეროვნული ჯილდოს ჟიურის წევრი და სხვა.



მარიკა სიხარულიძე წლების განმავლობაში მუშაობდა განათლებისა და მეცნიერების სამინისტროს სხვადასხვა სტრუქტურაში; იგი ხელმძღვანელობდა ციფრული ტექნოლოგიების დანერგვის პროგრამას მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ეროვნულ ცენტრში. 2020–2023 წლებში მარიკა წარმოადგენდა ევროპის საბჭოს ციფრული მოქალაქეობის პროგრამას საქართველოში; ის გახლავთ ქართული ენის დისტანციური სკოლის კონცეფციის ავტორი. რომელიც ქართულ ენას ასწავლის უცხოეთში მცხოვრებ 800–მდე ქართველ მოსწავლეს 37 ქვეყნიდან; იგი არის არაერთი გზამკვლევის, ლექსიკონისა და სატრენინგო მოდულის ავტორი, მათ შორის ამერიკის შეერთებულ შტატებში Routledge გამომცემლობის მიერ დაბეჭდილი პუბლიკაციის – Media Literacy, Equity and Justice თანაავტორი. ამჟამად მარიკა მუშაობს PH International–ში, USAID–ის სამოქალაქო განათლების პროგრამაში ციფრული მოქალაქეობის სპეციალისტად; ასევე, როგორც მიწვეული ლექტორი, ასწავლის ბიზნესისა და ტექნოლოგიების უნივერსიტეტში.. მისი კურსები ეხება ციფრული წიგნიერების, მედია– და ინფორმაციული წიგნიერების, ინტერნეტის უსაფრთხოდ გამოყენებისა და ნეტიკეტის საკითხებს.



გიორგი ურნუხიშვილი არის მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრის მონიტორინგისა და შეფასების ექსპერტი, როგორც მიწვეული ლექტორი კითხულობს ლექციებს ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტსა და საქართველოს ეროვნულ უნივერსიტეტში. ამავდროულად, არის ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტის დოქტორანტი სოციოლოგიის მიმართულებით. როგორც მკვლევარი, გიორგი ურნუხიშვილი აქტიურად თანამშრომლობს ეროვნულ და საერთაშორისო ორგანიზაციებთან. მისი კვლევის სფეროა სოციოლოგიური მეცნიერებები, კერძოდ, გენდერის მიმართულებით. იგი არის ავტორი არაერთი გზამკვლევის, სტატიის, პოლიტიკის დოკუმენტისა თუ კვლევის ანგარიშის.



სსიპ მასწავლებელთა
პროფესიული განვითარების
ეროვნული ცენტრი

ISBN 978-9941-34-490-9



9

789941

344909

მედიუმები და ინტერნეტ-რესურსები