



სწავლება ციფრული
მოქალაქეობის შესახებ
სახელმძღვანელო



ჩართულობა ონლაინსივრცეში

კეთილდღეობა ონლაინსივრცეში

უფლებები ონლაინსივრცეში

სწავლება ციფრული მოქალაქეობის შესახებ - სახელმძღვანელო

ჩართულობა ონლაინსივრცეში
კეთილდღეობა ონლაინსივრცეში
უფლებები ონლაინსივრცეში

წინამდებარე პუბლიკაციაში შესულ
მოსაზრებებზე პასუხისმგებელი არიან
ნაშრომის ავტორები და ავტორთა
მოსაზრებები შესაძლოა არ ასახავდეს
ევროპის საბჭოს ოფიციალურ
პოზიციას.

ყველა უფლება დაცულია. დაუშვებელია
წინამდებარე გამოცემაში შესული
მასალის თარგმნა, გამრავლება ან
გავრცელება ნებისმიერი ფორმით ან
საშუალებით, ელექტრონული (CD-Rom,
ინტერნეტი და ა. შ.), მექანიკური, მათ
შორის, ფოტოგრაფიული, ჩანაწერით
თუ ინფორმაციის შენახვისა და
გავრცელების სხვა ნებისმიერი
საშუალებით, კომუნიკაციის
დირექტორატის წინასწარი
წერილობითი ნებართვის გარეშე. (F-
67075 Strasbourg Cedex ან
publishing@coe.int).

ილუსტრაციები:
iddi fix
(www.iddifix.lu/)

გარეკანისა და გამოცემის
დიაზაინი:
დოკუმენტებისა და
პუბლიკაციების
დეპარტამენტი (SPDP),
ევროპის საბჭო
ევროპის საბჭოს
გამომცემლობა
F-67075 Strasbourg Cedex
<http://book.coe.int>

ISBN 978-92-871-8734-5
© ევროპის საბჭო, 2019 წლის
იანვარი

სარჩევი

წინასიტყვაობა

მადლიერების გამოხატვა

შესავალი

როგორ ვისარგებლოთ მოცემული სახელმძღვანელოთი

ციფრული მოქალაქეობის კონცეპტუალური მოდელი

ციფრული მოქალაქეობის ცხოვრების წესი

ნაწილი 1 – ჩართულობა ონლაინსივრცეში

განზომილება 1: წვდომა და ინკლუზია

ფაქტების ფურცელი 1: წვდომა და ინკლუზია

განზომილება 2: სწავლა და შემოქმედებითობა

ფაქტების ფურცელი 2: სწავლა და შემოქმედებითობა

განზომილება 3: მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება

ფაქტების ფურცელი 3: მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება

ნაწილი 2 – კეთილდღეობა ონლაინსივრცეში

განზომილება 4: ეთიკა და ემპათია

ფაქტების ფურცელი 4: ეთიკა და ემპათია

განზომილება 5: ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა

ფაქტების ფურცელი 5: ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა

განზომილება 6: ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა და ელექტრონული კომუნიკაცია

ფაქტების ფურცელი 6: ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა და ელექტრონული კომუნიკაცია

ნაწილი 3 – უფლებები ონლაინსივრცეში

განზომილება 7: აქტიური მონაწილეობა

ფაქტების ფურცელი 7: აქტიური მონაწილეობა

განზომილება 8: უფლებები და პასუხისმგებლობები

ფაქტების ფურცელი 8: უფლებები და პასუხისმგებლობები

განზომილება 9: პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება

ფაქტების ფურცელი 9: პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება

განზომილება 10: სამომხმარებლო ცნობიერება

ფაქტების ფურცელი 10: სამომხმარებლო ცნობიერება

ტერმინების განმარტება

მოკლე ცნობები ავტორთა შესახებ

წინასიტყვაობა

— დღევანდელ დღეს ბავშვებს სწრაფად ცვალებად სამყაროში უწევთ ცხოვრება, რომლის ჰორიზონტიც სულ უფრო და უფრო ფართოვდება. ტექნოლოგიებმა მოზარდებს არა მხოლოდ ახალი და სასიამოვნო გამოცდილების მიღების საშუალება მისცა, არამედ სრულებით ახალი განზომილება შესძინა მათ ყოველდღიურ ცხოვრებას, რაც ვირტუალურ სივრცეში, იგივე ონლაინსივრცეში ჩართვასა და მონაწილეობას გულისხმობს. რა თქმა უნდა, უფროსი ასაკის პირებს შეუძლიათ მონაწილეობა მიიღონ ონლაინცხოვრებაში, რასაც, ფაქტობრივად, ბევრი მათგანი აკეთებს კიდეც, თუმცა, არც თუ ისე ბევრი ზრდასრულია მზად იმისთვის, რომ ტექნოლოგიები საკუთარი ცხოვრების ნაწილად აქციოს, ისე როგორც ამას ბავშვები აკეთებენ. ისინი არ დაბადებულან „ციფრული სამყაროს მკვიდრებად“ და, შესაბამისად, ავტომატურად ვერ იღებენ ციფრულ გარემოს, როგორც საკუთარი არსებობის ბუნებრივ, ძირითად და თავისთავად არსებულ განზომილებას.

— თუმცა, ზრდასრულები უკეთ აცნობიერებენ იმ საფრთხეებს, რომლის წინაშეც შეიძლება აღმოჩნდეს დღევანდელი ბავშვების თაობა, როდესაც ისინი ზრდასრულ ასაკში შეაბიჯებენ. სწორედ მათ მოვალეობას წარმოადგენს ახალგაზრდების მომზადება იმ გამოწვევებთან გასამკლავებლად, რომლის წინაშეც ისინი უცილობოდ აღმოჩნდებიან. ამჟამად, უფროსი თაობის ვალდებულებას დაემატა იმის უზრუნველყოფა, რომ ახალგაზრდა თაობა მზად იყოს არა მხოლოდ ფიზიკურ სამყაროში, არამედ ასევე ციფრულ სამყაროში, მათ წინ მდგარ გამოწვევებთან გასამკლავებლად - ბავშვების მომზადება საჭიროა არა მხოლოდ რეალურ სამყაროში ცხოვრებისათვის, არამედ ასევე ვირტუალურ სამყაროში ცხოვრებისთვისაც.

— უფროსი თაობის წარმომადგენელთა ხედვით, უკვე საკმაოდ ბევრი რამ გაკეთდა ონლაინსივრცეში ბავშვების დაცვის მიზნით საჭირო პოლიტიკის შემუშავების მიმართულებით. რაც უდავოდ საჭირო და მნიშვნელოვანია, თუმცა ახლა დადგა დრო, როდესაც ბავშვების დაცვისათვის საჭირო ზომების მიღებიდან უნდა გადავიდეთ მათ გაძლერებაზე ზრუნვაზე. აქამდე, ამ მიმართულებით გაღებული ძალისხმევა, ძირითადად, არაფორმალური ხასიათის იყო. ის, რაც ახლა გვჭირდება, არის სტრუქტურული მიდგომა, რათა უზრუნველყოთ ბავშვებისა და ახალგაზრდების აღჭურვა იმ კომპეტენციებით, რომლებიც

მათ ონლაინსივრცეში შემდგარ, ჯანსაღ და პასუხისმგებელ მოქალაქეებად ჩამოყალიბებას შეუწყობს ხელს.

— სად უნდა შეიძინონ ბავშვებმა ეს კომპეტენციები? ევროპის საბჭოს ღრმა რწმენით, ფორმალური განათლების მისიის ნაწილს წარმოადგენს როგორც რეალურ სამყაროში, ასევე ონლაინსივრცეში ბავშვების კეთილდღეობის უზრუნველყოფა. ციფრულმა რევოლუციამ შედეგად მოგვცა არა ფიზიკური ბარიერების ნგრევა, არამედ მათი მოშლა. ვირტუალური სამყარო ისევე არ ცნობს საკლასო ოთახის საზღვრებსა და სკოლის კედლებს, როგორც ადგილობრივ, რეგიონულ თუ ქვეყნებს შორის არსებულ საზღვრებს. ბავშვებს ვირტუალურ სამყაროში მიღებული საკუთარი გამოცდილება სკოლაში მოაქვთ და ჩვენს მოვალეობას წარმოადგენს ამ ახალი რეალობის ჩართვა ჩვენს განათლების სისტემებში.

— აღნიშნული მოსაზრება დაედო საფუძვლად განათლების დეპარტამენტის მიერ ინიცირებულ ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების პროექტს. პროექტის ფარგლებში გასახორციელებელი ღონისძიებების დაგეგმვის მიზნით, განისაზღვრა ციფრული სივრცის სამი სფერო: ჩართულობა ონლაინსივრცეში, კეთილდღეობა ონლაინსივრცეში და უფლებები ონლაინსივრცეში – რომელთა ფარგლებშიც შესაძლებელია ევროპის საბჭოს მიერ შეთვისებული დემოკრატიის ძირითადი პრინციპების ხელშეწყობა, როგორიცაა დემოკრატია, ადამიანის უფლებები და კანონის უზენაესობა. აღნიშნული პრინციპები ისევე ესადაგება ადამიანთა შორის ურთიერთობებსა და ქცევას ციფრულ გარემოში, როგორც ფიზიკურ გარემოში. ყველა ადამიანის, როგორც მოქალაქის პასუხისმგებლობა უცვლელია ყველა სივრცეში.

— თუმცა, ჩვენს ახალ რეალობაში, ვირტუალური სამყარო დემოკრატიული მოქალაქეობისთვის მნიშვნელოვან გამოწვევას წარმოადგენს და წინამდებარე სახელმძღვანელო, რომელიც ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლებას ეხება, ეხმარება პედაგოგებსა და სხვა დაინტერესებულ პირებს ჩაწვდნენ ამ გამოწვევების არსს და შეძლონ მათთან გამკლავება. წინამდებარე პუბლიკაციის საფუძველს წარმოადგენს დემოკრატიული კულტურის კომპეტენციების სარეკომენდაციო ჩარჩო და დემოკრატიული მოქალაქეობისათვის განათლების უკვე კარგად დანერგილი პროგრამა. წინამდებარე სახელმძღვანელო წარმოადგენს ინტერნეტწიგნიერების სახელმძღვანელოს და მომავალი საზოგადოებისათვის მოქალაქეთა მომზადების თანმიმდევრული მიდგომის ნაწილს.

— დღევანდელ სწრაფად ცვალებად სამყაროში ძნელია მომავლის

შესახებ რაიმე პროგნოზის გაკეთება, თუმცა ჩვენთვის კარგად არის ცნობილი ის გამოწვევები, რომლის წინაშეც ჩვენ დღეს ვდგავართ და რომელიც სწრაფად განვითარებად ტექნოლოგიებს უკავშირდება. მომავალი თაობის აღჭურვა იმ კომპეტენციებით, რომლებიც მათ კულტურულად მრავალფეროვან დემოკრატიულ საზოგადოებებში, თანასწორობის პრინციპების დაცვით თანაცხოვრებისთვის ესაჭიროებათ, კვლავაც ჩვენს უმთავრეს ამოცანად რჩება, მიუხედავად იმისა, თუ რა რეალობაში მოუწევთ მათ ცხოვრება.

სნეჟანა სამარძიჩ-მარკოვიჩი

ევროპის საბჭოს დემოკრატიის დირექტორატის ხელმძღვანელი

მადლიერების გამოხატვა

ავტორები

— ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების სახელმძღვანელოს ავტორები არიან ჯენის რიჩარდსონი და ელიზაბეტ მილოვიდოვი.

პუბლიკაციის შექმნაში მონაწილე პირები

— ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების სახელმძღვანელოს ავტორები, წინამდებარე პუბლიკაციის მომზადებასა და გამოცემაში შეტანილი ფასდაუდებელი წვლილისთვის მადლობას უხდით ევროპის საბჭოს ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების საკითხებზე მომუშავე ექსპერტთა ჯგუფის შემდეგ წევრებს:

- ▶ დივინა ფრაუ-მაიგსი, ვიტორ ტომე, ბრაიან ო'ნილი, პასკალ როლინ-სერიერი, მარტინ შმალზრიედი და ალესანდრო სორიანი.

ევროპის საბჭოს განათლების დეპარტამენტი

- ▶ დეპარტამენტის ხელმძღვანელი: სიურ ბერგანი
- ▶ განათლების პოლიტიკის განყოფილების ხელმძღვანელი: ვილანო ქირიაზი
- ▶ პროექტის ხელმძღვანელები: კრისტოფერ რეინოლდსი, აჰმეტ-მურატ კილიჩი
- ▶ ასისტენტები: კლაუდინე მარტინ-ოსტუალდი, კორინე კოლინი

შესავალი

ევროპის საბჭოს ძალისხმევა, გასული მეოთხედი საუკუნის განმავლობაში, მიმართული იყო და არის ციფრულ გარემოში ბავშვთა უფლებების დაცვასა და მათთვის განკუთვნილი საგანმანათლებლო და კულტურული შესაძლებლობების ხელშეწყობაზე. ბოლო დროს ამ ძალისხმევის კომპონენტად იქცა ღონისძიებები, რომლებიც ემსახურება ბავშვების აქტიურ ციფრულ მოქალაქეებად ჩამოყალიბების ხელშეწყობას, ჩარჩოში, რომელიც მჭიდროდ უკავშირდება დემოკრატიული კულტურის კომპეტენციებს და რომლის მიზანიც გახლავთ მოქალაქეთა მომზადება, „თანასწორობის პრინციპის დაცვით, კულტურულად მრავალფეროვან დემოკრატიულ საზოგადოებაში სხვებთან ერთად თანაცხოვრებისათვის“.

■ ამ მიზნით, 2016 წელს, განათლების პოლიტიკისა და პრაქტიკის საორგანიზაციო კომიტეტმა დაარსა ციფრული მოქალაქეობისათვის განათლების ექსპერტთა ჯგუფი, რომლის რვა წევრიც წარმოადგენს ერთმანეთისგან განსხვავებული კონტექსტის მქონე ექვს ქვეყანას, და რომელთა საქმიანობაც მოიცავდა კონკრეტული ამოცანების შესრულებას, მომდევნო რამდენიმე წლის განმავლობაში. აღნიშნული ჯგუფის წევრების საქმიანობას საფუძვლად დაედო ციფრული მოქალაქეობის შესახებ არსებული ლიტერატურის შესწავლა¹ და დაინტერესებულ მხარეებთან კონსულტაციები², რომლის მიზანსაც წარმოადგენდა ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიმართულებით არსებული როგორც საუკეთესო პრაქტიკის კვლევა, ასევე, ფორმალური და არაფორმალური განათლების კონტექსტში წარმოდგენილი ხარვეზებისა და გამოწვევების იდენტიფიცირება და კვლევა.

■ კონსულტაციების შესახებ მომზადებულ ანგარიშში გამოკვეთილ ერთ-ერთ ძირითად გამოწვევას წარმოადგენს პედაგოგთა შორის ცნობადობის დაბალი დონე ისეთი საკითხის შესახებ, როგორიცაა ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციათა განვითარების მნიშვნელობა ახალგაზრდების კეთილდღეობის უზრუნველსაყოფად, რომლებიც

¹ “ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლება: მიმოხილვა და ახალი ხედვა”: www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/a-review-of-existing-literature-on-the-concept-of-digital-citizenship, ხელმისაწვდომია 2018 წლის 19 დეკემბრის მდგომარეობით.

² 1. “ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლება: Multi-stakeholder consultation report www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/a-multi-stakeholder-consultation, ხელმისაწვდომია 2018 წლის 19 დეკემბრის მდგომარეობით.

დღევანდელ ციფრულ სამყაროში იზრდებიან, და სათანადო მიზნობრივი პედაგოგიური რესურსების ნაკლებობა. კომპეტენციების განვითარების მიმართულებით გახორციელებული პროექტებისა და შესაბამისი რესურსების საფუძვლიანმა შესწავლამ ცხადყო, რომ მნიშვნელოვანი განსხვავება არსებობს ექსპერტებისა და პედაგოგების მოსაზრებებს შორის იმასთან დაკავშირებით, თუ რას გულისხმობს „ინტერნეტუსაფრთხოება“ და მოქალაქეობისთვის საჭირო „ღირებულებების, დამოკიდებულებების, უნარებისა და ცოდნისა და კრიტიკული გააზრების“ პროაქტიული განვითარება. აღნიშნული წარმოადგენს ევროპის საბჭოს მიერ შემუშავებული, დემოკრატიული კულტურის კომპეტენციათა და ციფრული მოქალაქეობის ხელშეწყობის მეტად აქტუალური ჩარჩოს ოთხ ძირითად განზომილებას.

■ მიუხედავად იმისა, რომ აღნიშნულ კომპეტენციათა ჩარჩოში, ციფრულ მოქალაქეობასთან დაკავშირებული მიზნები პედაგოგების, მშობლების და განათლების პოლიტიკის შემუშავებაზე პასუხისმგებელ პირთათვის კარგად ნაცნობ და გასაგებ ენაზეა ჩამოყალიბებული, მათში არ არის წარმოდგენილი ის არსებითი ელემენტები, რომლებიც განათლების პრაქტიკაში ამ მიზნების ჩართვას შეუწყობს ხელს. სწორედ ამ მიზანს ემსახურება *ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების* ჩარჩოს კონცეფცია, ტერმინები და რეკომენდაციები, რომლებიც ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების საკითხებზე მომუშავე ექსპერტთა ჯგუფმა 2016 წლიდან მოყოლებულ პერიოდში შეიმუშავა, გარდა ამისა, სახელმძღვანელო მკითხველს აცნობს ამავე ჯგუფის მიერ მოძიებულ რესურსებსა და საუკეთესო პრაქტიკის მაგალითებს. წინამდებარე პუბლიკაცია შექმნილია მისი პრაქტიკული სახელმძღვანელოს ფორმით გამოყენებისათვის, იგი ემსახურება ჩვენი მომავალი საზოგადოებისთვის ციფრული მოქალაქეობის მნიშვნელობის წარმოჩენას და მასში, ასევე, მოცემულია მოსაზრებები და იდეები, საკლასო გარემოში დასანერგი და გასახორციელებელი პრაქტიკის შესახებ.

■ იმ საკითხებსა და გამოწვევებზე დისკუსიებისა და მსჯელობის ხელშესაწყობად, რომლებსაც ციფრული მოქალაქეობა აწყდებიან ვირტუალურ სამყაროში, ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიმართულებით მომუშავე ექსპერტმა ჯგუფმა ონლაინსივრცეში ჩართულობა ათ განზომილებად დაყო, რომელთაგანაც თითოეული, წინამდებარე სახელმძღვანელოში მოცემული შესაბამისი სფეროს ქვეშ არის განხილული, მრავალმხრივი პერსპექტივით, და იმ ასპექტებზე ყურადღების გამახვილებით, რომლებიც დაკავშირებულია განათლებასთან და მოქალაქეობასთან. თითოეული განზომილების განხილვას თან ახლავს ფაქტების ფურცელი, რომელიც მოიცავს ეთიკასთან დაკავშირებულ საკითხებსა

და აწვდის მკითხველს შემოქმედებით, თანამშრომლობასა და მოქალაქეობაზე ორიენტირებულ მოსაზრებებსა და რეკომენდაციებს იმ ღონისძიებათა შესახებ, რომელთა მიზანსაც წარმოადგენს პედაგოგთა მხარდაჭერა, ახალგაზრდებისათვის შესაძლებლობების გაფართოვება და მათი გამხსნევება გაეცნონ მათ გარშემო არსებულ როგორც რეალურ, ასევე ვირტუალურ გარემოსა და საზოგადოებას.

- ▶ როგორც იტყვიან, ბავშვის აღზრდაში სრულიად საზოგადოებაა ჩართული, თუმცა მნიშვნელოვანია აღინიშნოს, რომ საზოგადოების წარმატება და კეთილდღეობა შესაძლებელია შეფასდეს იმის მიხედვით, თუ რა წვლილი შეაქვს მის ყოველ წევრს - ყოველ მოქალაქეს საზოგადოების საერთო მიზნების მიღწევაში, დემოკრატიული კულტურის პირობებში.

— *ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების სახელმძღვანელოს* მიზანს ამ პროცესის ხელშეწყობა წარმოადგენს.

როგორ ვისარგებლოთ მოცემული სახელმძღვანელოთი

— წინამდებარე სახელმძღვანელო სამი ნაწილისაგან შედგება:

- ▶ **ნაწილი 1:** ჩართულობა ონლაინსივრცეში – ინფორმაცია იმის შესახებ, თუ როგორ წარმოებს ონლაინსივრცეზე წვდომის მოპოვება და ონლაინსივრცეში მონაწილეობა; იგი მოიცავს სამ განზომილებას, ესენია: წვდომა და ინკლუზია, სწავლა და შემოქმედებითობა და მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება.
- ▶ **ნაწილი 2:** კეთილდღეობა ონლაინსივრცეში – ინფორმაცია იმის შესახებ, თუ როგორ ვგრძნობთ თავს ონლაინსივრცეში; იგი ასევე მოიცავს სამ განზომილებას, ესენია: ეთიკა და ემპათია, ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა და ონლაინსივრცეში თავის წარმოჩენა და ელექტრონული კომუნიკაცია.
- ▶ **ნაწილი 3:** უფლებები ონლაინსივრცეში – ინფორმაცია იმის შესახებ, თუ რა პასუხისმგებლობები უკავშირდება ონლაინსივრცეში მონაწილეობას; იგი მოიცავს ოთხ დანარჩენ განზომილებას, ესენია: აქტიური მონაწილეობა, უფლებები და პასუხისმგებლობები, პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება და სამომხმარებლო ცნობიერება.

— თითოეულ ნაწილში შესული სფეროები მოიცავს შესაბამის

განზომილებებსა და მათთან დაკავშირებულ ფაქტების ფურცლებს. აღნიშნული განზომილებები და მათთან დაკავშირებული ფაქტების ფურცლები მეტად მნიშვნელოვანი და ინფორმატიულია, ვინაიდან განზომილებების დახასიათება მოიცავს საკითხების მხოლოდ თეორიულ და ისტორიულ ასპექტებს, ხოლო „ფაქტების ფურცელში“ აღწერილია კონკრეტული სიტუაციები, რომელთა მისადაგებაც შესაძლებელია საკლასო გარემოსა თუ ოჯახებთან. „განზომილებებსა“ და „ფაქტების ფურცლებში“ მოწოდებული ინფორმაცია მოცემულია თანმიმდევრულად, ინფორმაციის მაქსიმალურად ეფექტურად მოწოდების უზრუნველსაყოფად.

■ „განზომილებებში“ მოცემულია ის ძირითადი ინფორმაცია, რომელიც მკითხველს ეხმარება გააცნობიეროს, თუ რას ემსახურება „ფაქტების ფურცლებში“ მოწოდებული ინფორმაცია. „განზომილებებში“ მოცემულია სფეროს დეტალური დახასიათება და ასევე დამატებითი განმარტებები, რომლებიც შესაბამისი ციფრული სფეროს უკეთ აღქმა-გაგებას უწყობს ხელს. „განზომილებებში“ მოცემული ინფორმაცია შესაძლებელია უკავშირდებოდეს ქვევით მოცემულ ჩამონათვალში შესულ ერთ-ერთ ან რამდენიმე საკითხს:

- ▶ თემის განმარტება
- ▶ თემის დანიშნულება
- ▶ პიროვნული განვითარება
- ▶ განათლებასა და მოქალაქეობასთან დაკავშირებული ღირებულებები.

■ „ფაქტების ფურცლები“ მოიცავს ინფორმაციას საკლასო გარემოში და ოჯახებში რეკომენდებული აქტივობების შესახებ და ასევე იმ აქტივობების შესახებ, რომლებიც შესაძლებელია გახორციელდეს საკლასო გარემოს გარეთ, ბავშვების მონაწილეობით მიმდინარე სხვა სიტუაციებში. მათში შესულია ინფორმაცია და რესურსები, რომლებიც შესაძლებელია უკავშირდებოდეს ქვევით მოცემულ ჩამონათვალში შესულ ერთ-ერთ ან რამდენიმე საკითხს:

- ▶ ეთიკასთან დაკავშირებული საკითხები და რისკები
- ▶ საკლასო გარემოში გასახორციელებელ აქტივობებთან დაკავშირებული მოსაზრებები და იდეები
- ▶ საუკეთესო პრაქტიკის მაგალითები/ციფრული მოქალაქეობა
- ▶ დამატებითი ინფორმაცია და რესურსები.

■ ტერმინების განმარტება მოცემულია სახელმძღვანელოს ბოლოს და მითითებულია თუ რომელ სახელმძღვანელოში შესულ რომელ თავში - იქნება ეს „განზომილება“ თუ „ფაქტების ფურცლები“ -

წარმოდგენილ ინფორმაციას ესადაგება ესა თუ ის ტერმინი შესაბამისი განმარტებითურთ.

ციფრული მოქალაქეობის კონცეპტუალური მოდელი

ციფრული მოქალაქეობის განმარტება

— ციფრული მოქალაქე წარმოდგენს პირს, რომელიც, მთელი რიგი კომპეტენციების შეძენისა და განვითარების საფუძველზე, ფლობს უნარს აქტიურად, პოზიტიურად და პასუხისმგებლობის გრძნობით ჩაერთოს და მონაწილეობა მიიღოს ადგილობრივ, ეროვნულ თუ საერთაშორისო დონეზე, როგორც ვირტუალურ, ასევე რეალურ საზოგადოებაში მიმდინარე მოვლენებში. ვინაიდან ციფრული ტექნოლოგიები თავისი ბუნებით პრობლემატური და მუდმივად განვითარებადია, კომპეტენციების შეძენა და განვითარება წარმოდგენს პროცესს, რომელიც მთელი ცხოვრების მანძილზე გრძელდება, დაწყებული ადრეული ბავშვობის პერიოდიდან, ოჯახში, სკოლაში, ფორმალურ, არაფორმალურ და ფორმალურისგან განსხვავებულ გარემოში მიღებული განათლების საშუალებით.

— ციფრული მოქალაქეობა და ჩართულობა მოიცავს მთელ რიგ აქტივობებს, დაწყებული შექმნით, მოხმარებით, გაზიარებით, თამაშითა და სოციალიზაციით და დამთავრებული კვლევით, კომუნიკაციით, სწავლითა და მუშაობით. კომპეტენტურ ციფრულ მოქალაქეებს შეუძლიათ სწავლასთან, მუშაობასთან, დასაქმებასთან, დასვენებასთან, ინკლუზიასა და მონაწილეობასთან³ დაკავშირებულ ახალ და ყოველდღიურ გამოწვევებთან გამკლავება, ადამიანის უფლებების დაცვითა და ინტერკულტურული განსხვავებების პატივისცემითა და გათვალისწინებით.

დემოკრატიული კულტურის კომპეტენციები

— ევროპის საბჭოს მიერ შემუშავებული დემოკრატიული კულტურის კომპეტენციები (CDCs),⁴ რომლებიც გამოსახულია ქვევით მოცემულ სურათზე 1, გვაძლევს საშუალებას მარტივად გავცნოთ იმ კომპეტენციებს, რომლებსაც უნდა დაეუფლონ მოქალაქეები, რათა შეძლონ ეფექტურად მიიღონ მონაწილეობა დემოკრატიის კულტურაში. ამ

³ “DIGCOMP: ციფრული კომპეტენციის განვითარებისა და გაგების ევროპული ჩარჩო”; ავტორი ანუშკა ფერარი, რედაქტორები: ივეს პუნიე და ბარბარა ბრეცკო (2013 წ.), პერსპექტიული ტექნოლოგიური კვლევების ინსტიტუტი, ერთობლივი კვლევითი ცენტრი ევროპის კომისია.

⁴ დემოკრატიული კულტურის კომპეტენციები: თანაცხოვრება კულტურულად მრავალფეროვან დემოკრატიულ საზოგადოებაში, თანასწორობის პრინციპის დაცვით (2016 წ.), ევროპის საბჭო, სტრასბურგი.

კომპეტენციების შეძენა არ წარმოებს ავტომატურად, არამედ სწავლისა და პრაქტიკის შედეგად მიიღწევა. ამ მიმართულებით, განათლების როლი უმნიშვნელოვანესია. დემოკრატიული კულტურის 20 კომპეტენცია, რომელსაც ხშირად დემოკრატიული კულტურის კომპეტენციათა „პეპელას“ უწოდებენ, მოიცავს ოთხ ძირითად სფეროს, ეს სფეროებია: ღირებულებები, დამოკიდებულებები, უნარები და ცოდნა და კრიტიკული გააზრება.

სურათი 1: დემოკრატიული კულტურის 20 კომპეტენცია



დემოკრატიული კულტურის 20 კომპეტენციიდან ციფრული სფეროს 10 განზომილებამდე

აღნიშნულ კომპეტენციათა იმ ონლაინსივრცეში გადმოტანის შედეგად, რომელშიც დღეს ახალგაზრდა თაობას უწევს ცხოვრება და მოღვაწეობა, და ამ სფეროში ცნობილი ექსპერტებისა და ორგანიზაციების მიერ წარმოებული რიგი კვლევების⁵ შედეგების საფუძველზე, გამოიყო 10

⁵ საწყის ეტაპზე შესწავლილი წყაროები მოიცავს შემდეგი ავტორებისა და ორგანიზაციების კვლევებს: მაიკ რიბლი (www.digitalcitizenship.net), „Edutopia“ (www.edutopia.org/article/digital-

განზომილება, რომლებიც საფუძვლად უდევს ციფრული მოქალაქეობის ზოგად ცნებას. აღნიშნული განზომილებები ნაწილდება სამ სფეროში, ეს სფეროებია: ჩართულობა ონლაინსივრცეში, კეთილდღეობა ონლაინსივრცეში და უფლებები ონლაინსივრცეში. აღნიშნული განზომილებების მოკლე აღწერა იხილეთ ქვემოთ:

ჩართულობა ონლაინსივრცეში

- ▶ **წვდომა და ინკლუზია** გულისხმობს წვდომას ციფრულ გარემოზე და მოიცავს მთელ რიგ კომპეტენციებს, რომლებიც უკავშირდება არა მხოლოდ ციფრულ გარემოზე წვდომასთან ასოცირებული სხვადასხვა სირთულეების დამლევასა და ბარიერების გადალახვას, არამედ უნარებს, რომლებიც ესაჭიროებათ მომავალ მოქალაქეებს იმისათვის, რათა მონაწილეობა მიიღონ ციფრულ სივრცეში, რომელიც ღიაა ყველა ტიპის უმცირესობათა წარმომადგენლებისათვის და ნებისმიერი განსხვავებული აზრის დაფიქსირებისათვის.
- ▶ **სწავლა და შემოქმედებითობა** გულისხმობს მოქალაქეების მზადყოფნასა და სურვილს შეიძინონ ცოდნა ციფრულ გარემოში, მუდმივად, მთელი ცხოვრების მანძილზე, შემოქმედებითი მიდგომების როგორც შეძენის ასევე გამოხატვის მიზნით, სხვადასხვა ინსტრუმენტთა გამოყენებით და სხვადასხვა კონტექსტში. იგი გულისხმობს როგორც პირადი ასევე პროფესიული კომპეტენციების განვითარებას, მოქალაქეების მოსამზადებლად, თავდაჯერებულად და ინოვაციური გზების გამოყენებით გაუმკლავდნენ ტექნოლოგიებით მდიდარ საზოგადოებაში მათ წინაშე მდგარ გამოწვევებს.
- ▶ **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 ურთიერთობის საშუალებით.

აღნიშნული არ შემოიფარგლება მხოლოდ ერთი მედიით სარგებლობის უნარით, ან რაიმე საკითხის შესახებ ინფორმირებულობით. ციფრულმა მოქალაქემ უნდა შეინარჩუნოს დამოკიდებულება, რომელიც გულისხმობს კრიტიკული აზროვნების გამოყენებას, საზოგადოებაში სრულფასოვანი და ეფექტური მონაწილეობისას.

კეთილდღეობა ონლაინსივრცეში

- ▶ **ეთიკა და ემპათია** გულისხმობს ონლაინსივრცეში ეთიკური ქცევის გამოვლენას და სხვა პირებთან ურთიერთობას ისეთი უნარების საფუძველზე, როგორიცაა სხვისი გრძნობებისა და ხედვის ამოცნობისა და გაგების უნარი. ემპათია წარმოადგენს ონლაინსივრცეში სხვა პირებთან პიზიტიური ურთიერთობისა და ციფრული სამყაროს მიერ შემოთავაზებული შესაძლებლობების რეალიზების უმნიშვნელოვანეს და არსებით მოთხოვნასა და წინაპირობას.
- ▶ **ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა** წარმოადგენს იმ ფაქტის დასტურს, რომ ციფრული მოქალაქეები ერთდროულად ცხოვრობენ და მოღვაწეობენ ვირტუალურ და რეალურ სივრცეებში. შესაბამისად, ციფრულ კომპეტენციასთან დაკავშირებული მხოლოდ ძირითადი უნარების ფლობა საკმარისი არ არის. ადამიანებს ასევე ესაჭიროებათ ის დამოკიდებულებები, უნარები, ღირებულებები და ცოდნა, რომლებიც მათ საკუთარ ჯანმრთელობასა და კეთილდღეობასთან დაკავშირებული საკითხების უკეთ გაცნობიერების საშუალებას მისცემს. ციფრული ტექნოლოგიებით მდიდარ სამყაროში, ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა გულისხმობს იმ გამოწვევებისა და შესაძლებლობების სრულყოფილად გაცნობიერებას, რომლებიც ზემოქმედებს მათ კეთილდღეობაზე, მათ შორისაა, თუმცა არა მხოლოდ, ისეთი საკითხების სრულყოფილად გაცნობიერება, როგორიცაა, ტექნოლოგიებზე დამოკიდებულება, ერგონომიკა და თავის წარმოჩენა და ციფრული და მობილური მოწყობილობების გადაჭარბებული გამოყენება.
- ▶ **ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა და ელექტრონული კომუნიკაცია** გულისხმობს იმ პიროვნული და ინტერპერსონალური თვისებების განვითარებას, რომლებიც ეხმარება ციფრულ მოქალაქეს წარადგინოს და დაიმკვიდროს

საკუთარი თავი და პოზიტიური, ადეკვატური და თანმიმდევრული ურთიერთობა დაამყაროს სხვებთან ონლაინსივრცეში. იგი მოიცავს კომპეტენციებს, როგორიცაა ვირტუალურ სოციალურ სივრცეებში ონლაინკომუნიკაცია და სხვებთან ურთიერთობა, ასევე საკუთარ მონაცემთა და ჩანაწერთა მართვა.

უფლებები ონლაინსივრცეში

- ▶ **აქტიური მონაწილეობა** გულისხმობს კომპეტენციებს, რომლებიც ესაჭიროებათ მოქალაქეებს იმისათვის რათა, ონლაინსივრცეში ურთიერთობების დამყარებისას თავი უფრო თავდაჯერებულად იგრძნონ და დემოკრატიულ კულტურაში აქტიური და პოზიტიური მონაწილეობისას მიიღონ სწორი გადაწყვეტილებები, რომლებზეც შეძლებენ პასუხისმგებლობის აღებას.
- ▶ **უფლებები და პასუხისმგებლობები** გულისხმობს იმას, რომ სწორედ ისე, როგორც რეალურ სამყაროში, ადამიანები ვირტუალურ სამყაროშიც სარგებლობენ გარკვეული უფლებებით და გააჩნიათ გარკვეული პასუხისმგებლობებიც. ციფრული მოქალაქეები სარგებლობენ პერსონალური ინფორმაციის დაცვის უფლებით, უსაფრთხოების, წვდომისა და ინკლუზიის უფლებით, გამოხატვის თავისუფლებითა და სხვა უფლებებითა და თავისუფლებებით. თუმცა გარდა უფლებებისა, მათ გააჩნიათ გარკვეული პასუხისმგებლობებიც, როგორიცაა, მაგალითად, ეთიკის ნორმების დაცვა და ემპათიის გამოჩენა, რაც არის ციფრულ სამყაროში ყველასთვის უსაფრთხო და დაცული გარემოს შექმნის გარანტია.
- ▶ **პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება** მოიცავს ორ განსხვავებულ კონცეფციას, კონკრეტულად, პერსონალური მონაცემების დაცვა ძირითადად ეხება ონლაინსივრცეში საკუთარი და სხვების პერსონალური ინფორმაციის დაცვას, ხოლო უსაფრთხოება უფრო მეტად უკავშირდება ონლაინსივრცეში საკუთარი ქმედებებისა და ქცევის შესახებ ინფორმირებულობას. იგი მოიცავს ისეთ კომპეტენციებს, როგორიცაა ინფორმაციის მართვა და ონლაინსივრცეში უსაფრთხოების საკითხების (მათ შორის სანავიგაციო ფილტრების, პაროლების, ანტივირუსებისა და დამცავი პროგრამების გამოყენება) შესახებ

ინფორმირებულობა, საფრთხის შემცველი და უსაიმოვნო სიტუაციების თავიდან არიდებისა და, მათი არსებობის შემთხვევაში, მათთან გამკლავების მიზნით.

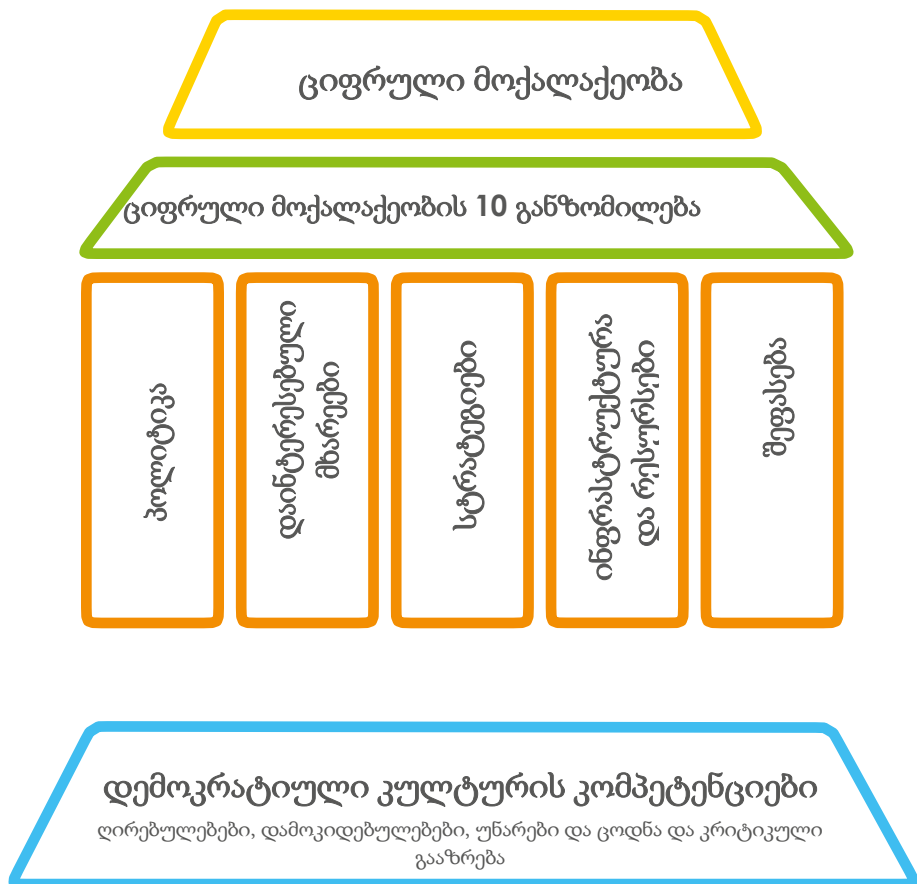
- ▶ **სამომხმარებლო ცნობიერება** უკავშირდება იმ ფაქტს, რომ მსოფლიო ქსელი, მისი ფართო განზომილებებით, როგორიცაა სოციალური მედია და სხვა ვირტუალური სოციალური სივრცეები, წარმოადგენს გარემოს, სადაც ციფრული მოქალაქეობა ხშირად გულისხმობს მომხმარებლის სტატუსსაც. ონლაინსივრცეების კომერციული რეალობის შედეგების გააზრება წარმოადგენს ერთ-ერთი კომპეტენციას, რომელსაც უნდა ფლობდეს ციფრული მოქალაქე, ავტონომიურობის შესანარჩუნებლად.

ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციები ციფრული სამყაროს 10 განზომილების მიხედვით

— ციფრული მოქალაქეობის ეფექტური პრაქტიკის შემუშავება წარმოებს ხუთ არსებით სფეროზე დაყრდნობით, რომლებიც საყრდენი სვეტების სახით არის წარმოდგენილი ქვევით მოცემულ სურათზე 2 გამოსახულ და ტაძრის ფორმით წარმოდგენილ ციფრული მოქალაქეობის სქემაზე. მაშინ როცა კომპეტენციები ქმნის ციფრული მოქალაქეობის საფუძველს, ციფრული მოქალაქეობის სტრუქტურა დგას აღნიშნულ ხუთ საყრდენ სვეტზე. პოლიტიკა და შეფასება წარმოადგენს მოდელის ორ კიდურ საყრდენ სვეტს. მართლაც, განათლებასთან დაკავშირებულ სფეროებში პროგრესს, მეტწილად, პოლიტიკა და კარგი პრაქტიკა განაპირობებს და ამის ანალიზი და დადასტურება შესაძლებელია მხოლოდ ეფექტური მონიტორინგისა და შეფასების ეფექტური მეთოდების გამოყენებით.

— წარმოდგენილ კიდური საყრდენი სვეტების გვერდით მოთავსებული სვეტები - „დაინტერესებული მხარეები“, რომელიც გულისხმობს მასწავლებლებს, მოსწავლეებს, ასევე რესურსებისა და პოლიტიკის შემუშავებაზე პასუხისმგებელ პირებს, ასევე, „ინფრასტრუქტურა და რესურსები“ - მნიშვნელოვან როლს ასეულებს წარმატების მიღწევის საქმეში. მოდელის ცენტრში კი „სტრატეგიების“ სვეტია მოთავსებული, რომლებიც იმ პრაქტიკის დამკვიდრების საფუძველს წარმოადგენს, რომელიც საშუალებას მისცემს ნებისმიერი ასაკის ადამიანს მაქსიმალურად განავითაროს როგორც დღევანდელ, ასევე მომავალ დემოკრატიულ საზოგადოებებში აქტიური მოქალაქეობისათვის საჭირო უნარები და შესაძლებლობები .

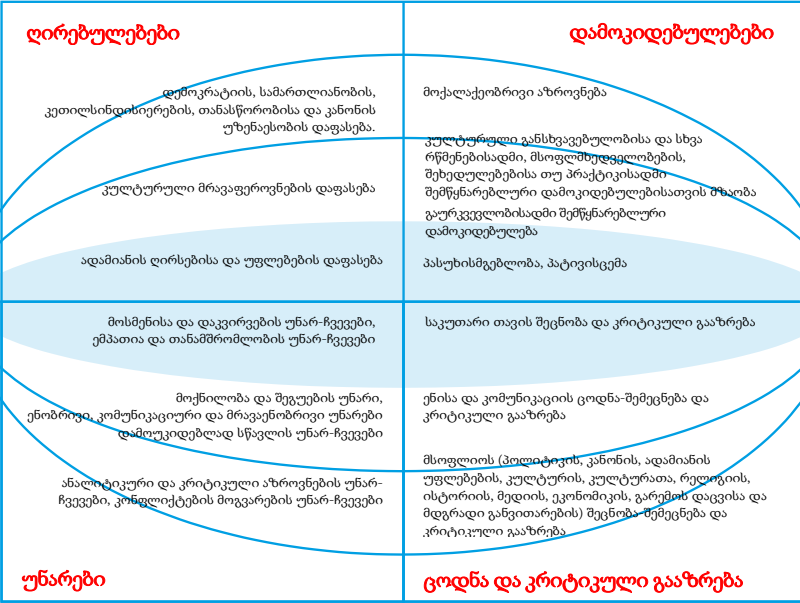
სურათი 2: ევროპის საბჭოს ციფრული კომპეტენციის განვითარების მოდელი



ციფრულ მოქალაქედ ჩამოყალიბების პროცესი - პროცესი, რომელიც მთელი ცხოვრების მანძილზე გრძელდება

— ისეთი ძირითადი კომპეტენციების განვითარების საფუძველზე, როგორიცაა მოსმენა, დაკვირვება და ადამიანის ღირსებისა და უფლებების დაფასება, ჩვენ ვსწავლობთ კულტურული მრავალფეროვნების დაფასებას და ენისა და კომუნიკაციის კრიტიკულ გააზრებას, როგორც ეს მაგალითის სახით ნაჩვენებია სურათზე 3 გამოსახულ შუა შრეში. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზანს წარმოადგენს ყველა ინდივიდუალური პირისთვის მოქალაქეობასთან დაკავშირებული მთელი რიგი კომპეტენციების განვითარების შესაძლებლობების შექმნა.

სურათი 3: ადრეული ბავშვობის ასაკიდან კომპეტენციათა სპირალური განვითარების სქემა



ციფრული მოქალაქეობის ცხოვრების წესი

— ციფრული მოქალაქე, როგორც ზევით არის განმარტებული, წარმოადგენს პირს, რომელსაც გააჩნია უწარი აქტიურად, პასუხისმგებლობითა და მუდმივად იყოს ჩართული საზოგადოების ცხოვრებაში. ამგვარი ჩართულობა დამოკიდებულია კონტექსტუალურ, ინფორმაციულ და ორგანიზაციულ კრიტერიუმებზე, რომლებიც წარმოადგენს, საზოგადოებაში მონაწილეობისა და განათლების გზით, ციფრული მოქალაქეობის ჩამოყალიბების ძირითად პრინციპებსა და საფუძველს. ციფრული მოქალაქეობის ჩამოყალიბებას შესაძლებელია ხელი შეუწყოს ან ხელი შეუშალოს მთელი რიგი დაინტერესებული მხარეების გავლენის დონემ, რომლებსაც წარმოადგენენ ოჯახის წევრები, ადგილობრივი რეალური თუ ვირტუალური საზოგადოება, მასწავლებლები, სკოლა, ხელისუფლება და ის ინსტიტუციები, რომლებიც მოქალაქეებს ონლაინინსტრუმენტებსა და პლატფორმებს სთავაზობს.

ცხრილი 1: დაინტერესებული მხარეები და მათი ზეგავლენა პოლიტიკასა და პრაქტიკაზე

დაინტერესებული მხარე	ზემოქმედება პოლიტიკასა და პრაქტიკაზე
მოსწავლეები	▶ იღებენ განათლებას და უზრუნველყოფენ საკუთარი თავის დაცვას ▶ უზრუნველყოფენ ჭეშმარიტ მონაწილეობას ▶ ზრუნავენ საკუთარი კომპეტენციების განვითარებაზე
მშობლები	▶ მონაწილეობენ ინტერნეტთან და მოქალაქეობასთან დაკავშირებული საკითხების განხილვაში ▶ ეხმარებიან ბავშვებს, ციფრული ტექნოლოგიებით სარგებლობასთან დაკავშირებული და საზოგადოებისა და ინტერპერსონალურ დონეზე არსებული გავლენის დარეგულირებაში ▶ აქვთ რეგულარული კომუნიკაცია საკუთარ შვილებთან და სკოლებთან, რაც ემსახურება ბავშვებში აქტიური და ინფორმირებული ციფრული მოქალაქისათვის საჭირო უნარების განვითარებას
მასწავლებლები	▶ ზრუნავენ საკუთარი ცოდნის ამაღლებისა და სწავლების პრაქტიკის გაუმჯობესებაზე და, ამავე დროს, მოსწავლეებთან მუშაობისას იყენებენ ინტერაქტიულ ინსტრუმენტებს ▶ იძენენ კომპეტენციებს, რომლებიც საჭიროა დემოკრატიული კულტურის კომპეტენციათა დანერგვისა და შეფასებისთვის ▶ აწარმოებენ ციფრულ ეპოქაში მასწავლებლის როლის გაანალიზებას
სკოლის ხელმძღვანელობა	▶ განიხილავენ ინტერნეტის პოლიტიკასთან დაკავშირებული საუკეთესო პრაქტიკის მაგალითებს და აწარმოებენ მათ მიერ შერჩეული პრაქტიკის დანერგვას ▶ უზრუნველყოფენ მშობლების, მასწავლებლების, მოსწავლეების, სკოლის ადმინისტრაციისა და სკოლის საბჭოს წევრების ჩართვას გადაწყვეტილების მიღების პროცესებში, საკლასო გარემოში ციფრული ინფორმაციისა და ტექნოლოგიების უსაფრთხო, ლეგალური და ეთიკის ნორმებთან შესაბამისი გამოყენების მიზნით

პედაგოგები	▶ ქმნიან რესურსებსა და აწარმოებენ კვლევას პედაგოგიკისა და დიდაქტიკის მიმართულებით, ციფრული მოქალაქეობის სფეროში ▶ იქ, სადაც ამის საშუალება არსებობს, ქმნიან ადგილობრივ კონტექსტზე მორგებულ რესურსებს, მაქსიმალური ჩართულობისა და ეფექტურობის უზრუნველსაყოფად
კერძო სექტორი	▶ მონაწილეობს თანამშრომლობის ახალ სფეროში, მრავალმხრივი (მრავალი მხარის მონაწილეობით) და კომპლექსური (მრავალკომპონენტური) მიდგომის საშუალებით, რომელიც ემსახურება მომხმარებელთა შესაძლებლობების გაფართოებასა და არაასრულწლოვანთა დაცვას ▶ მხარს უჭერს მრავალი მხარის მონაწილეობითა და პასუხისმგებლობის გაზიარების საშუალებით პროცესებში ჩართულობას, ეფექტური ციფრული მოქალაქეობისათვის სათანადო პირობების შექმნის მიზნით ▶ აწარმოებს პირობების გადასინჯვას, ბავშვების საჭიროებებსა და ინტერესებზე მათი მორგებისა და მშობლებისა და სკოლების სათანადო რესურსებით აღჭურვის უზრუნველსაყოფად
სამოქალაქო სექტორი	▶ გამოიმუშავენ ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების სფეროში ახალი განზომილებების შემუშავების უნარს, რომლებიც მომავალში აღნიშნულ სფეროში უკეთ ორიენტირებას ემსახურება
ადგილობრივი საგანმანათლებლო ინსტიტუტები	▶ ხელს უწყობს ფორმალური, არაფორმალური და ფორმალურისაგან განსხვავებული განათლების სისტემების განვითარებას, ბავშვებს შორის ციფრულ წიგნიერებასთან დაკავშირებული პრაქტიკის დასაწერად ▶ განიხილავს ე.წ. „სამოქალაქო ტექნოლოგიების“ შემოღების შესაძლებლობას, რომელიც გულისხმობს, ტექნოლოგიების გამოყენებით, ციფრულ მოქალაქეობასთან დაკავშირებული სხვადასხვა ასპექტების მართვას
მარეგულირებელი ორგანოები	▶ საკუთარი კომპეტენციის ფარგლებში, უზრუნველყოფენ ბავშვთა უფლებების დაცვას ▶ ხელს უწყობენ განათლებასთან დაკავშირებულ საკითხებზე პასუხისმგებელი ხელისუფლების ძლისხმევას მოქალაქეთა ციფრული განათლებით უზრუნველყოფის მიმართულებით

ეროვნული / საერთაშორისო ხელმძღვანელობა	► ხელს უწყობს ფუნდამენტური უფლებებისა და დემოკრატიული ღირებულებების დაცვას, მრავალმხრივი (მრავალი მხარის მონაწილეობით) მართვის სტრუქტურების მეშვეობით
---	--

— ციფრული მოქალაქეობის განვითარებასთან დაკავშირებული ყველა ინიციატივა ემყარება ქვევით განმარტებულ ცხრა პრინციპს, რომლებიც ასევე შესაძლებელია გამოყენებული იქნას შეფასების კრიტერიუმების ფორმითაც. აღნიშნული პრინციპების დახარისხება შესაძლებელია სამ კატეგორიად, ესენია: კონტექსტუალური, ინფორმაციული და ორგანიზაციული.

კონტექსტუალური პრინციპები, რომლებიც მიიჩნევა ციფრული მოქალაქეობის „წინაპირობად“

1. **ციფრულ ტექნოლოგიებზე წვდომა მნიშვნელოვანია.** ციფრულ ტექნოლოგიებზე წვდომის გარეშე შეუძლებელია არაციფრული დემოკრატიული მოქალაქეობის უზრუნველყოფა, ვინაიდან დღევანდელ საზოგადოებაში საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიები ყოველდღიური ცხოვრების განუყოფელ ნაწილად იქცა. მიუხედავად იმისა, რომ ოჯახების დიდი რაოდენობა ციფრული ინსტრუმენტებით არის აღჭურვილი, საჭიროა ასაკზე მორგებული ტექნოლოგიებით გონივრულად სარგებლობის უზრუნველყოფა, ხოლო რაც შეეხება ტექნოლოგიებზე ყველა ბავშვის თანაბარ წვდომას, აღნიშნულის უზრუნველყოფა, უმეტესწილად, შესაძლებელია სკოლებში ტექნოლოგიების ხელმისაწვდომობის გაზრდით.
2. **ძირითადი ფუნქციური და ციფრულ წიგნიერებასთან დაკავშირებული უნარები** წარმოადგენს რიგით მეორე წინაპირობას, რომლის გარეშეც მოქალაქეებს ეზღუდებათ ციფრულ ტექნოლოგიებზე წვდომა, ამგვარი ტექნოლოგიების საშუალებით მოწოდებული ინფორმაციის გაცნობა, ინფორმაციის შეყვანა და ატვირთვა, მონაწილეობის მიღება გამოკითხვებში ან საკუთარი აზრის იმგვარად გამოხატვა, რომელიც მათ საზოგადოებაში მიმდინარე მოვლენებში ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენებით ჩართვის საშუალებას მისცემს. სკოლა, ზოგადად, ამ სფეროში ძირითად დაინტერესებულ მხარედ არის მიჩნეული; თუმცა, ხელისუფლება დიდ როლს თამაშობს იმის უზრუნველყოფაში, რომ

მასწავლებლებს ჰქონდეთ წვდომა საჭირო ინტერუმენტებსა და ტრენინგების საშუალებით სათანადო მომზადების შესაძლებლობებზე, რაც მიიღწევა სასწავლო პროგრამებში ისეთი კომპონენტების შეტანით, რომლებიც ხელს უწყობს სწავლების პროცესში ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენებას და საკმარისი რაოდენობით მაღალი ხარისხის ტექნოლოგიებით უზრუნველყოფის საშუალებით, რომლებიც ხელმისაწვდომი იქნება საკლასო გარემოში გამოსაყენებლად.

3. **უსაფრთხო ტექნოლოგიური ინფრასტრუქტურა**, რაც საშუალებას აძლევს ყველა ასაკის მოქალაქეს თავდაჯერებითა და უსაფრთხოების განცდით ჩაერთოს ვირტუალური საზოგადოების ფარგლებში გახორციელებულ აქტივობებში, წარმოადგენს კიდევ ერთ წინაპირობას. აღნიშნული წინაპირობა, წინა ორ წინაპირობასთან ერთად შეადგენს ციფრული მოქალაქეობისათვის საჭირო პრინციპების პირველ დონეს. მიუხედავად იმისა, რომ, ტრადიციულად, დამცავი პროგრამებისა და კარგი პრაქტიკის გამოყენებით, მონაცემთა დაცვაზე ძირითადი პასუხისმგებლობა ეკისრება მოწყობილობების მფლობელებსა ან მომხმარებლებს და საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების კოორდინატორებს, საბოლოო ჯამში, პლატფორმის მომწოდებლები და მობილური ოპერატორები პასუხისმგებელი არიან უსაფრთხო ციფრული გარემოს უზრუნველყოფასა და უსაფრთხოების ზომების გამართვაზე.

ინფორმაციული პრინციპები – სამი დამატებითი პრინციპი

4. **ცოდნა უფლებებისა და პასუხისმგებლობების შესახებ** უმნიშვნელოვანესია ციფრული მოქალაქის რანგში აქტიური ჩართულობის უზრუნველსაყოფად. აღნიშნულ ცოდნას, რომელიც საფუძვლად უდევს ღირებულებებსა და დამოკიდებულებებს, და ამავე ღირებულებებისა და დამოკიდებულებების საფუძველზე ყალიბდება, ადამიანები პირდაპირ და არაპირდაპირ იღებენ ოჯახში, სკოლაში და რეალურ თუ ვირტუალურ გარემოში, სადაც ისინი სწავლობენ, ცხოვრობენ და ურთიერთობენ ერთმანეთთან. აღნიშნული პრინციპის გამოყენება შესაძლებლობების ეფექტურობისა და საბოლოო შედეგების შეფასებაში, რთული იქნება, იმის გათვალისწინებით, რომ მისი გამოყენება შესაძლებელია მოხდეს ძალიან ბევრ განსხვავებულ კონტექსტში.
5. **სანდო ინფორმაციის წყაროები** მნიშვნელოვანია საზოგადოებრივ ცხოვრებაში პოზიტიური და აქტიური მონაწილეობისათვის. სანდო

ინფორმაციის წყაროების გარეშე, ციფრულმა მოქალაქეობამ შესაძლებელია საფუძველი დაუდოს ექსტემიზმს, იგი შიძლება მონაწილეობის ბარიერად იქცეს და ხელი შეუშალოს საზოგადოების გარკვეულ ჯგუფებს ისარგებლონ ციფრული მოქალაქეობის უფლებებით. მიუხედავად იმისა, რომ სკოლები და ოჯახები მნიშვნელოვან როლს ასრულებენ, კრიტიკული აზროვნებისა და საგანმანათლებლო პრაქტიკის საშუალებით, სანდო ინფორმაციის არასანდო ინფორმაციისგან განსხვავების დადგენის ხელშეწყობის მიმართულებით, ციფრულ პლატფორმებსა და მობილური კავშირგაბმულობის ოპერატორებს ასევე აკისრიათ პასუხისმგებლობა ინფორმაციის წყაროების საიმედოობისა და სანდოობის უზრუნველყოფაში.

6. **მონაწილეობის უნარები** დამოკიდებულია მთელ რიგ შემეცნებით და პრაქტიკულ უნარებზე, რომელთა ჩამოყალიბებაც იწყება ოჯახში, ძალიან ადრეული ასაკიდან და შემდეგ გრძელდება ოჯახსა და სკოლაში. აღნიშნული უნარები მოიცავს ცოდნას იმის შესახებ, თუ როდის და როგორ უნდა ისაუბროს ადამიანმა, როგორ გამოხატოს ემპათია და აღიქვას კულტურული თავისებურება, რათა სრულად ჩასწვდეს აზრს, ასევე, მოიცავს კრიტიკულ აზროვნებას და აზრის ზეპირი და წერილობითი გამოხატვის უნარებს.

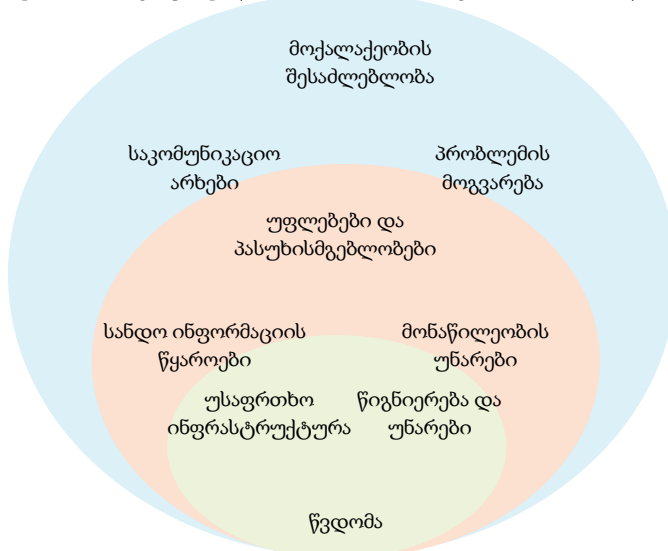
ორგანიზაციული პრინციპები, რომლებიც უკავშირდება პიროვნულ და საზოგადოებრივ დონეებზე „ციფრული მოქალაქეობის ცხოვრების წესს“

7. **მოქნილი აზროვნება და პრობლემის მოგვარება** გულისხმობს მაღალ შემეცნებით უნარებს, რომლებიც დემოკრატიული კულტურის კომპეტენციათა "პეპლის" ოთხივე სფეროს უფრო ფართო კომბინაციას ითვალისწინებს, ვიდრე რომელიმე ზევით დახასიათებული პრინციპი. პრობლემის გადაჭრა მოითხოვს ხელთ არსებული საკითხების გააზრებას, ანალიზს, სინთეზს, ინდუქციასა და დედუქციას, მაგრამ, უპირველეს ყოვლისა, იგი ექვემდებარება ადრეულ ბავშვობაში სწავლას, რომელიც ხელს უწყობს შემეცნებითი აზროვნების განვითარებას, კვლევაზე აგებული საკმიანობის საშუალებით. გარდა ოჯახსა და სკოლაში სწავლისა, ამ მიმართულებით სულ უფრო იზრდება ციფრული პლატფორმებისა და მობილური ოპერატორების როლი, რადგან ის, თუ როგორ ვსწავლობთ და ვითვისებთ ცოდნას, დამოკიდებულია იმ ინსტრუმენტებზე, რომლებსაც ჩვენ სწავლის პროცესში ვიყენებთ.
8. **კომუნიკაცია**, რომელიც რიგით მეორე ორგანიზაციულ პრინციპს

წარმოადგენს, გულისხმობს როგორც უნარებს, ასევე იმ ინსტრუმენტებს, რომლებსაც ვიყენებთ სხვა ადამიანებთან ურთიერთობისას, ინფორმაციის გავრცელებისა და მიღებისას. სკოლები და ოჯახები გადამწყვეტ როლს ასრულებენ ბავშვებისთვის კომუნიკაციის უნარების ადრეული ასაკიდან პირისპირ ურთიერთობებისას გამოყენების ხელშეწყობის საქმეში, ეხმარებიან მათ გაიგონ და ისარგებლონ უფლებებით და აიღონ პასუხისმგებლობა, გამოავლინონ ემპათია, დაიცვან პირადი ცხოვრების ხელშეუხებლობა და უსაფრთხოება, ვიდრე ისინი ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენებას დაიწყებენ. აღნიშნული მნიშვნელოვან გავლენას ახდენს სასწავლო პროგრამების შემუშავებაზე და მოითხოვს უფრო მეტ ძალისხმევას, რათა მწარმოებლებმა უფრო მჭიდროდ ითანამშრომლონ განათლების სექტორთან და უფრო მეტი წინდახედულება გამოიჩინონ იმ ინსტრუმენტების შერჩევისას, რომლებსაც ისინი ახალგაზრდა მომხმარებლებს სთავაზობენ.

9. **მოქალაქეობის შესაძლებლობა** წარმოადგენს ბოლო და მნიშვნელოვან პრინციპს, რომლის გარეშეც ციფრულ მოქალაქეებს არ ექნებათ საშუალება გამოიყენონ მოქალაქეობასთან დაკავშირებული უნარები, ისარგებლონ საკუთარი უფლებებით და აიღონ პასუხისმგებლობა. მოქალაქეობის შესაძლებლობა ითხოვს მოქნილ, ღია, ნეიტრალურ და უსაფრთხო ჩარჩოს, სადაც მეთოდები ხელმისაწვდომია და მომხმარებლებს შეუძლიათ თავისუფლად აირჩიონ ან მოარგონ ისინი საკუთარ საჭიროებებს, და სადაც მოქალაქეებს შეეძლება გამოთქვან საკუთარი აზრი ანგარიშსწორების შიშის გარეშე.

სურათი 4: ციფრული მოქალაქეობის ცხრა ძირითადი პრინციპი



დონე 3 - ორგანიზაციული
დონე 2 - ინფორმაციული
დონე 1 - კონტექსტუალური

BELGIUM/BELGIQUE

La Librairie Européenne -The
European Bookshop Rue de
l'Orme, 1
BE-1040 BRUXELLES Tel.: +
32 (0)2 231 04 35
Fax: + 32 (0)2 735 0860
E-mail: info@libeurop.eu
http://www.libeurop.be

Jean De Lannoy/DL Services c/o
Michot Warehouses Bergense
steenweg 77 Chaussée de Mons
BE-1600 SINT PIETERS LEEUW Fax: +
32 (0)2 706 52 27
E-mail: jean.de.lannoy@dl-servi.com
http://www.jean-de-lannoy.be

CANADA

Renouf Publishing Co. Ltd. 22-
1010 Polytek Street
CDN-OTTAWA, ONT K1J 9J1
Tel.: + 1 613 745 2665
Fax: + 1 613 745 7660
Toll-Free Tel.: (866) 767-6766
E-mail: order.dept@renoufbooks.com
http://www.renoufbooks.com

CROATIA/CROATIE

Robert's Plus d.o.o.
Marasovičeva 67 HR-
21000 SPLIT
Tel.: + 385 21 315 800, 801, 802, 803
Fax: + 385 21 315 804
E-mail: robertsplus@robertsplus.hr

**CZECH REPUBLIC/
RÉPUBLIQUE
TCHÈQUE**

Suweco CZ, s.r.o.
Klecakova 347
CZ-180 21 PRAHA 9
Tel.: + 420 2 424 59 204
Fax: + 420 2 848 21 646
E-mail: import@suweco.cz
http://www.suweco.cz

DENMARK/DANEMARK

GAD
Vimmelskiftet 32
DK-1161 KØBENHAVN K
Tel.: + 45 77 66 60 00
Fax: + 45 77 66 60 01
E-mail: reception@gad.dk
http://www.gad.dk

FINLAND/FINLANDE

Akateeminen Kirjakauppa PO
Box 128
Keskuskatu 1
FI-00100 HELSINKI
Tel.: + 358 (0)9 121 4430
Fax: + 358 (0)9 121 4242
E-mail: akatilaus@akateeminen.com
http://www.akateeminen.com

FRANCE

Please contact directly /
Merci de contacter directement
Council of Europe Publishing
Éditions du Conseil de l'Europe F-
67075 STRASBOURG Cedex Tel.:
+ 33 (0)3 88 41 25 81
Fax: + 33 (0)3 88 41 39 10
E-mail: publishing@coe.int
http://book.coe.int

Librairie Kléber
1, rue des Francs-Bourgeois F-
67000 STRASBOURG Tel.: +
33 (0)3 88 15 78 88
Fax: + 33 (0)3 88 15 78 80
E-mail: librairie-kleber@coe.int
http://www.librairie-kleber.com

NORWAY/NORVÈGE

Akademika
Postboks 84 Blindern
NO-0314 OSLO
Tel.: + 47 2 218 8100
Fax: + 47 2 218 8103
E-mail: support@akademika.no
http://www.akademika.no

POLAND/POLOGNE

Ars Polona JSC
25 Obroncow Street
PL-03-933 WARSZAWA Tel.:
+ 48 (0)22 509 86 00
Fax: + 48 (0)22 509 8610
E-mail: arspolona@arspolona.com.pl
http://www.arspolona.com.pl

PORTUGAL

Marka Lda
Rua dos Correios 61-3
PT-1100-162 LISBOA
Tel: 351 21 3224040
Fax: 351 21 3224044
E mail: apoio.clientes@marka.pt
www.marka.pt

**RUSSIAN FEDERATION/
FÉDÉRATION DE
RUSSIE**

Ves Mir
17b, Butlerova ul. - Office 338 RU-
117342 MOSCOW
Tel.: + 7 495 739 0971
Fax: + 7 495 739 0971
E-mail: orders@vesmirbooks.ru
http://www.vesmirbooks.ru

SWITZERLAND/SUISSE

Planetis Sàrl
16, chemin des Pins
CH-1273 ARZIER
Tel.: + 41 22 366 51 77
Fax: + 41 22 366 51 78
E-mail: info@planetis.ch

TAIWAN

Tycoon Information Inc.
5th Floor, No. 500, Chang-Chun Road Taipei,
Taiwan
Tel.: 886-2-8712 8886
Fax: 886-2-8712 4747, 8712 4777
E-mail: info@tycoon-info.com.tw
orders@tycoon-info.com.tw

UNITED KINGDOM/ROYAUME-UNI

The Stationery Office Ltd PO
Box 29
GB-NORWICH NR3 1GN Tel.:
+ 44 (0)870 600 5522
Fax: + 44 (0)870 600 5533
E-mail: book.enquiries@tso.co.uk
http://www.tsoshop.co.uk

**UNITED STATES and CANADA/
ÉTATS-UNIS et CANADA**

Manhattan Publishing Co
670 White Plains Road
USA-10583 SCARSDALE, NY Tel: +
1 914 472 4650
Fax: + 1 914 472 4316
E-mail: coe@manhattanpublishing.com
http://www.manhattanpublishing.com

Council of Europe Publishing/Éditions du Conseil de l'Europe

F-67075 STRASBOURG Cedex
Tel.: + 33 (0)3 88 41 25 81 – Fax: + 33 (0)3 88 41 39 10 – E-mail:
publishing@coe.int – Website: http://book.coe.int

www.coe.int

კონტინენტის მასშტაბით, ევროპის საბჭო წარმოადგენს წამყვან ორგანიზაციას, ადამიანის უფლებათა დაცვის მიმართულებით. მასში გაწევრიანებულია 47 სახელმწიფო, მათ შორის ევროკავშირის ყველა წევრი სახელმწიფო. ევროპის საბჭოს ყველა წევრი სახელმწიფო ადამიანის უფლებათა ევროპული კონვენციის ხელმომწერია, კონვენციისა, რომელიც ადამიანის უფლებების, დემოკრატიისა და კანონის უზენაესობის დაცვის მიზნით არის შექმნილი. ადამიანის უფლებათა ევროპული სასამართლო ზედამხედველობას უწევს აღნიშნული კონვენციის შესრულებას წევრ სახელმწიფოებში.

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

ნაწილი 1

ჩართულობა ონლაინსივრცეში



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

ჩართულობა ონლაინსივრცეში

■ ჩართულობა ონლაინსივრცეში წარმოადგენს ციფრული მოქალაქეობის კონტექსტუალური წინაპირობის ილუსტრირებას და მოიცავს: ციფრულ ტექნოლოგიებზე წვდომას, ძირითად ფუნქციურ და ციფრულ წიგნიერებასთან დაკავშირებულ უნარებს და უსაფრთხო ტექნოლოგიურ ინფრასტრუქტურას.

■ დღევანდელ ევროპაში, მოქალაქეების 79,6% ადასტურებს, რომ ისინი ინტერნეტის მომხმარებლები არიან. აღნიშნული მაჩვენებელი შეესაბამება 2017 წლის მონაცემებს⁶, რაც იმას ნიშნავს, რომ ყოველი ხუთი ევროპელიდან ერთი ჯერ კიდევ არ არის ინტერნეტის მომხმარებელი. მსოფლიო მასშტაბით ამ თვალსაზრისით არსებული სიტუაცია გაცილებით უარესია, რადგან ყოველ მეორე ადამიანს არ აქვს წვდომა ინტერნეტზე, რაც დასტურდება იმით, რომ, 2017 წლის პირველი კვარტლის ბოლოს, მსოფლიოში მცხოვრები ადამიანების მხოლოდ 48,0% აცხადებდა რომ იყო ინტერნეტის მომხმარებელი. ევროპის საბჭოს ყველა წევრი ქვეყნიდან თითქმის 20 ქვეყანაში ეს მაჩვენებელი ევროპის საშუალო მაჩვენებელს ჩამოუვარდება. 2014 წელს, ეკონომიკური თანამშრომლობისა და განვითარების ორგანიზაციაში (OECD) (2016 წ.)⁷ შემავალი და ევროპის საბჭოს წევრი მხოლოდ ცხრა ქვეყანა აღმოჩნდა, რომელიც უზრუნველყოფდა ინტერნეტზე თანაბარ წვდომას განათლების სისტემების მეშვეობით.

■ მიუხედავად იმისა, რომ ამ ეტაპზე არ არის ხელმისაწვდომი უახლესი მონაცემები სკოლებში ინტერნეტზე წვდომის დონის შესახებ, რაც მოსახლეობის გარკვეული სექტორებისთვის თანაბარი შესაძლებლობების უზრუნველყოფის ძირითად მაჩვენებელს წარმოადგენს, არაოფიციალური კვლევებით, რომლებიც ახალგაზრდების მონაწილეობით წარიმართა, დასტურდება, რომ ეს მონაცემი საკმაოდ დაბალია. ევროსტატის 2015 წლის მარტის მოხსენებაში ნათქვამია: "ახალგაზრდების აბსოლუტური უმრავლესობა ინტერნეტით სარგებლობდა სახლებში, ხოლო დაახლოებით ნახევარმა ისარგებლა ინტერნეტით სხვა ადამიანების სახლებში, მაშინ როცა მხოლოდ დაახლოებით 40% სარგებლობდა ინტერნეტით საგანმანათლებლო დაწესებულებაში".⁸

⁶ www.statista.com/statistics/333879/individuals-using-the-internet-worldwide-region/.

⁷ ეკონომიკური თანამშრომლობისა და განვითარების ორგანიზაცია (OECD) (2016 წ.), განათლება ერთი თვალის გადავლევით, 2016 წ.: ეკონომიკური თანამშრომლობისა და განვითარების ორგანიზაციის (OECD) მაჩვენებლები, ეკონომიკური თანამშრომლობისა და განვითარების ორგანიზაციის (OECD) გამომცემლობა, პარიზი, <https://doi.org/10.1787/eag-2016-en>.

⁸ ევროსტატი, "ახალგაზრდები დღევანდელ ევროპაში - ციფრული სამყარო", <http://bit.ly/2Pw2eGr>.

— რაც შეეხება საბაზისო ციფრული წიგნიერების თვალსაზრისით არსებულ სიტუაციას, ძალიან ბევრი ბავშვი, ევროპაშიც კი, ვერ იღებს ან სრულყოფილად ვერ იღებს საბაზისო განათლებას, სიღარიბის, სქესის, ეთნიკური წარმომავლობის ან საცხოვრებელი ადგილის გამო. ეკონომიკური თანამშრომლობისა და განვითარების ორგანიზაციის (OECD) (2016 წ.) შეფასებით, მაგალითად, საფრანგეთში მცხოვრებ 15 წლის ასაკის 168 000 მოზარდი არ ფლობს საბაზისო ცოდნასა და უნარებს, რომლებიც მათ თანამედროვე საზოგადოებაში წარმატების მიღწევაში დაეხმარება. რაც შეეხება ციფრულ წიგნიერებას უფროსი ასაკის მოსახლეობაში, ეკონომიკური თანამშრომლობისა და განვითარების ორგანიზაციის (OECD) მხოლოდ შვიდ წევრ ქვეყანაში ფიქსირდება უფროსი ასაკის მოსახლეობას შორის ციფრული წიგნიერების ევროპის საშუალო მაჩვენებელი.⁹

— ინტერნეტზე თანაბარი წვდომის და ინკლუზიის და ციფრული წიგნიერების საბაზისო უნარების განვითარების ხელისშემშლელი კულტურული და სოციალური ბარიერების გადალახვა თანაბრად რთულია და ეს ბარიერები ყოველთვის უშუალოდ როდი უკავშირდება ოჯახების სოციოეკონომიკურ სტატუსს. დღეს ჩვენ ციფრული უთანასწორობის სრულიად განსხვავებული ფორმა გვაქვს, როდესაც ტექნოლოგიებით აღჭურვილი ბავშვები გარკვეული რისკის ქვეშ ექცევიან, რადგან ისინი მოკლებული არიან მეთვალყურეობას და/ან ზედმეტ დროს ატარებენ ტექნოლოგიებთან, ხშირად ადრეული ბავშვობის ასაკიდან დაწყებული, რაც ასაკის შესაბამისი სოციალური და ფიზიკური საქმიანობისგან ამორებს და ზიანს აყენებს მათ. შედეგად, ბავშვები ადრეული განვითარების ეტაპს ვერ გადიან, რაც შეიძლება უარყოფითად აისახოს მათი სწავლის შესაძლებლობებზე.

— ვირტუალურ და რეალურ სივრცეებში აქტივობებს შორის ბალანსის შენარჩუნება ძალიან მნიშვნელოვანია როგორც ბავშვებისთვის, ასევე ნებისმიერი ასაკის ადამიანებისთვის, მათ შორის ემპათიის უნარის, დაკვირვებისა და მოსმენის უნარებისა და თანამშრომლობის სტრატეგიების განვითარებისათვის, რომლებიც ციფრული მოქალაქეობისათვის აუცილებელ კომპეტენციების ჩამონათვალში შედის. საკუთარი თავის შეცნობა და კრიტიკული გააზრება ასევე ნიშვნელოვანია აქტიურ მოქალაქედ ჩამოყალიბებისათვის, და დღეს აღნიშნული კომპეტენცია მოიცავს ცოდნას იმის შესახებ, თუ როდის და როგორ უნდა გამოვიყენოთ და როდის არ უნდა გამოვიყენოთ ტექნოლოგიები, ასევე მოიცავს ცოდნას ონლაინსივრცეში ჩვენ მიერ გახორციელებული ქმედებებისა და ჩვენ მიერ გამოთქმული მოსაზრებების შედეგების შესახებ.

⁹ ეკონომიკური თანამშრომლობისა და განვითარების ორგანიზაცია (OECD), (2016 წ.), op. cit.



ბავშვების მოსაზრება

” ბავშვები და ახალგაზრდები აღჭურვილი უნდა იყვნენ შესაძლებლობებით და ისინი ასევე საჭიროებენ განათლებას, რათა მათ შეძლონ დახმარებისთვის მიმართვა, როდესაც იგი მათ სჭირდებათ და მათ ასევე სჭირდებათ მხარდაჭერა, რათა პრობლემებთან გამკლავება შეძლონ.

ოლივია, 15 წლის, დანია



მასწავლებლის მოსაზრება

” მასწავლებელი აქტიურად უნდა იყოს ჩართული ბავშვის აღზრდაში, ადრეული ასაკიდან - სკოლამდელი ასაკიდან, რათა მათ ჰქონდეთ მყარი საფუძველი იმისათვის, რომ შემდგომ, სათანადო ქცევა გამოავლინონ, როგორც რეალურ, ასევე ონლაინსივრცეში.

ადრეული ასაკის ბავშვთა განვითარების ცენტრის მასწავლებელი, რიგა



მშობლების მოსაზრება

” რეალურ სამყაროში მოქალაქეობასა და ციფრულ მოქალაქეობას შორის ხშირად ზღვარი წაშლილია. ხშირად გვხვდებიან ადამიანები, რომლებიც აქტიურად მოღვაწეობენ ონლაინსივრცეში და უჩნდებათ განცდა, რომ ამით დიდ საქმეს აკეთებენ და, ხშირად, არჩევებზეც კი აღარ მიდიან ხმის მისაცემად.

ევროპის მშობელთა ასოციაცია

” მე ვთვლი, რომ უნდა ჩატარდეს ინტენსიური კვლევები, რათა მშობლებმა მიიღონ ინფორმირებული გადაწყვეტილება იმის შესახებ, თუ რამდენ ხანს უნდა ატარებდნენ მათი შვილი ონლაინსივრცეში. და ეს კვლევები მნიშვნელოვანია ჩატარდეს დაუყოვნებლივ, რომ 10 ან 20 წლის შემდეგ არ გავიგოთ თუ რამდენად დაზარალდნენ ჩვენი შვილები ციფრული მედიის გადაჭარბებული გამოყენების შედეგად.

მშობელი, საფრანგეთი

საკონტროლო კითხვები: ფაქტების ფურცელი 1: წვდომა და ინკლუზია



- რა ზეგავლენა აქვს ტექნოლოგიებს ხელმისაწვდომობის უზრუნველყოფასა და სოციალურ ინკლუზიაზე?
- როგორ არის შესაძლებელი წვლილის შეტანა ისეთ სფეროში, სადაც ინკლუზია სათანადოდ არ არის უზრუნველყოფილი?
- რამდენად არის მზად სკოლები და რამდენად არიან მზად მასწავლებლები ტექნოლოგიურ ეპოქაში შესაბამისად და რამდენად არის ხელმისაწვდომი მასალა, რომელსაც ტექნოლოგიურ ეპოქა მოითხოვს?

საკონტროლო კითხვები: ფაქტების ფურცელი 2: სწავლა და შემოქმედებითობა



- როგორ არის შესაძლებელი შემოქმედებითობის ხელშეწყობა, როდესაც სკოლის სასწავლო პროგრამა არ მოიცავს კვლევასა და შესაბამის სწავლის მიზნებს?
- რა ზეგავლენას ახდენს ადრეული ასაკიდან ტექნოლოგიების გადაჭარბებული გამოყენება აზროვნების განვითარებაზე და შემოქმედებით უნარზე?

საკონტროლო კითხვები: ფაქტების ფურცელი 3: მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება



- როგორ შეუძლიათ მოსწავლეებს ისწავლონ მათთვის ხელმისაწვდომი მედიისა და ინფორმაციის დამოუკიდებლად დამუშავება, ანალიზი და შესაბამისი გადაწყვეტილების მიღება?
- როგორ წარმოებს მედიაწიგნიერებისა და ინფორმაციული წიგნიერების საშუალებით დემოკრატიულ საზოგადოებაში ჩართულობისათვის საჭირო ყველა უნარის განვითარება?

განზომილება 1: წვდომა და ინკლუზია

„დამეხმარე,

რათა თავად

გავაკეთო

მარია მონტესორი



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

რას ნიშნავს წვდომა და ინკლუზია ციფრული მოქალაქისათვის?

— ციფრულ მოქალაქედ ჩამოყალიბების აუცილებელ წინაპირობას წარმოადგენს ციფრულ ტექნოლოგიებზე წვდომა, თუმცა, რა თქმა უნდა, ეს საკმარისი არ არის. ონლაინსამყარო უკიდვრად და უსასრულოა და შესაძლებლობებით არის სავსე. იგი, აგრეთვე, ბევრი მიმართულებით უფრო მეტ მოთხოვნებს გვიყენებს, ვიდრე რეალური სამყარო, თუნდაც მხოლოდ იმ ორიოდ მახასიათებლის გამო, რომლებიც გულისხმობს ინფორმაციის მყისიერ გავრცელებასა და ანონიმურობის დაცვას. 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, როგორცაა ადამიანის ღირსება და ადამიანის უფლებები.

— ტექნოლოგიებზე წვდომა გვთავაზობს ახალ, ნებისმიერი ფორმისა და შინაარსის სასწავლო, საკომუნიკაციო და შემოქმედებით ინსტრუმენტებსა და პლატფორმებს. აღნიშნული მოიცავს, თუმცა არა მხოლოდ, ტრადიციულ პერსონალურ კომპიუტერებსა ან ნოუთბუქებს და კლავიატურას, მობილურ ტელეფონებს, პლანშეტებს და ვიდეო თამაშების კონსოლებს, აპლიკაციებს და დღესდღეობით უკვე რობოტებს, ინტერნეტის ქსელში ჩართულ ნივთებსა და სათამაშოებს. ციფრული მოქალაქეების ერთ-ერთი ძირითადი მოვალეობა, ისევე როგორც ნებისმიერი საზოგადოების, რომელშიც ჩვენ ვცხოვრობთ და ვმოღვაწეობთ, არის ამ ციფრულ სივრცეებზე უმცირესობათა ჯგუფების, შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე პირებისა და ყველა კატეგორიის ადამიანის წვდომის უზრუნველყოფა. ამასთან, ფაქტობრივად ეს არის ერთი ასპექტი იმისა, რასაც გულისხმობს ტერმინი „ინკლუზია“.

დღევანდელი რეალობის ფარგლებს მიღმა

— დღესაც კი, როდესაც უკვე მეოთხედი საუკუნეა გასული ჩვენს ცხოვრებაში ინტერნეტის შემოსვლიდან, ევროპის მოსახლეობის დაახლოებით მეოთხედს ჯერ კიდევ არ აქვს წვდომა მასზე; ეს მაჩვენებელი კიდევ უფრო სავალალოა მსოფლიო მოსახლეობის შემთხვევაში, რადგან მსოფლიო მოსახლეობის ნახევარს არ აქვს წვდომა ინტერნეტზე. ბევრ ქვეყანაში, სკოლების მოვალეობად არის მიჩნეული ბავშვების უზრუნველყოფა თანაბარი შესაძლებლობებით, რათა მათ შემდგომ საკუთარი უნარების მაქსიმალურად რეალიზება და აქტიური

მოქალაქეების როლის მორგება, ჩვენს ახალ ციფრულ მსოფლიოში. თუმცა, 2014 წელს, ეკონომიკური თანამშრომლობისა და განვითარების ორგანიზაციის (OECD) (2016 წ.) შეფასებით, მისი წევრი ყოველი ოთხი ქვეყნიდან, მხოლოდ ერთ ქვეყანაში უზრუნველყოფდა განათლების სისტემა ინტერნეტზე თანაბარ წვდომას.

■ უმეტესწილად, ტექნოლოგია ჯერ კიდევ განიხილება როგორც სასწავლო პროგრამით გათვალისწინებული ძირითადი სასწავლო საგნების დამატება და, როგორც ჩანს, სკოლებში, სამოქალაქო განათლების თვალსაზრისით არსებული სიტუაცია კიდევ უფრო უარესია. ზოგი ქვეყანა ექსპერიმენტს ახორციელებს ავალებს რა მოსწავლეებს სკოლაში საკუთარი ტექნოლოგიური მოწყობილობებით გამოცხადდნენ, რაც თანასწორობისა და უსაფრთხოების უზრუნველყოფასთან დაკავშირებულ პრობლემებს უდებს სათავეს. მიუხედავად იმისა, რომ ინკლუზიის უზრუნველყოფა მნიშვნელოვანია, ჩვენ დღითიდღე უფრო მეტად ვაცნობიერებთ, რომ მავნე პროგრამებსა და მსგავს საფრთხეებთან გამკლავება დამატებით გამოწვევას წარმოადგენს (იხილეთ ფაქტების ფურცელი 9 - „პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება“).

■ მსოფლიოს ქვეყნებში განათლების შეზღუდული შესაძლებლობები და დაბალი შემოსავლები მნიშვნელოვნად აბრკოლებს ონლაინსივრცეზე წვდომისა და ინკლუზიის უზრუნველყოფის მიმართულებით გაღებულ ძალისხმევას. ამის მიუხედავად, ტექნოლოგიებზე წვდომისა და მათი ხელმისაწვდომობის თვალსაზრისით არსებული სიტუაცია სტაბილურად უმჯობესდება და 2016 წელს ინტერნეტის აქტიური მომხმარებლების რაოდენობა 21%-ით გაიზარდა, 2015 წელთან შედარებით¹⁰, რაც მნიშვნელოვნად აღემატება მობილური ტელეფონების მომხმარებლების რაოდენობის ზრდის მაჩვენებელს, რომელმაც იმავე პერიოდში მხოლოდ 5% შეადგინა.

■ ამ მიმართულებით წინსვლა და პროგრესი გაცილებით ნელი ტემპით მიმდინარეობს მსოფლიოში ყველაზე მრავარიცხოვან უმცირესობათა ჯგუფის ინკლუზიასთან დაკავშირებით; საუბარია შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე პირთა ჩართულობაზე. გაეროს მონაცემებით, ამ ჯგუფის წარმომადგენელთა 80% ცხოვრობს განვითარებად ქვეყნებში. ტექნოლოგიამ უდავოდ გრძელი გზა განვლო და მართლაც ბევრი რამ გაკეთდა მოწყობილობების ადაპტირების მიმართულებით, რაც ემსახურება

¹⁰ World Newsmedia Network [მასობრივი ინფორმაციის მედიასაშუალებათა მსოფლიო ქსელი], *სოციალური მედიის გლობალური ტენდენციები 2015 წ.* (2015 წ.), ევროპის გამომცემელთა საბჭო, აშშ, ხელმისაწვდომია შემდეგი ბმულით: <http://epceurope.eu/wp-content/uploads/2015/09/epc-trends-social-media.pdf>.

იმის უზრუნველყოფას, რომ ადამიანების მაქსიმალურ რაოდენობას ჰქონდეს წვდომა ონლაინსივრცეზე, მაგრამ აღნიშნული მიზანი არ მიიღწევა მხოლოდ ფიზიკური ბარიერების მოშლით. ინტერნეტის სრული ხელმისაწვდომობა ვერ იქნება უზრუნველყოფილი, ვიდრე ტექნოლოგია და ჩვენ მიერ მრავალფეროვნების აღქმა არ მიაღწევს განვითარების იმ დონეს, რომელიც უზრუნველყოფს იმას, რომ ყველა მოქალაქეს თანაბრად ეფექტური წვდომა ჰქონდეს როგორც ვირტუალური ასევე რეალური სამყაროს ყველა ასპექტზე. ინკლუზია გულისხმობს თითოეული მოქალაქის სრულყოფილ მონაწილეობას, მათი სოციალური, სამოქალაქო და განათლების უფლებების დაცვით. აღნიშნული არ შემოიფარგლება მხოლოდ ფიზიკური და შემცენებითი შეზღუდვების გადალახვით, არამედ საჭიროებს ადამიანის მრავალფეროვნების სრული სპექტრის გათვალისწინებას, როგორიცაა შესაძლებლობები, ენა, კულტურა, სქესი, ასაკი და სხვა ნიშნები, რომლებიც ადამიანებს ერთმანეთისგან განასხვავებს.



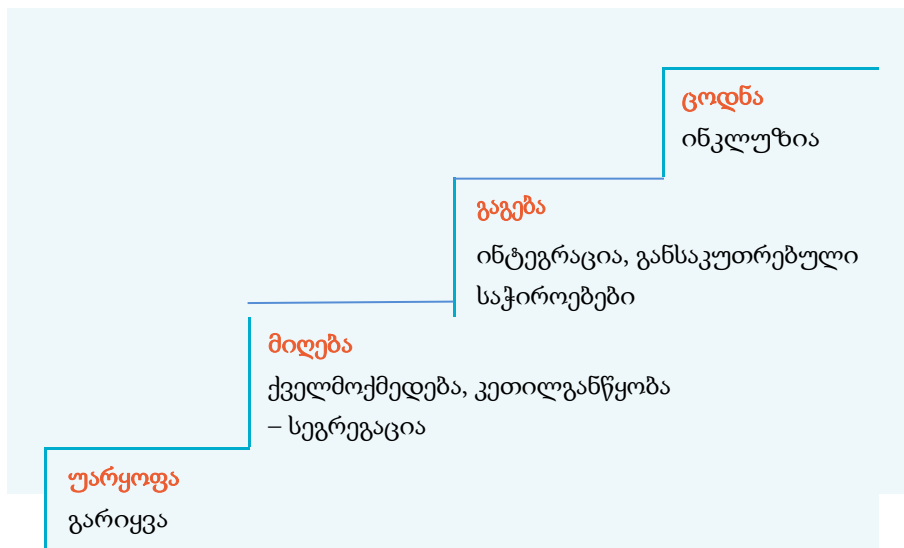
როგორ მუშაობს ეს ყოველივე?

— წვდომა და ინკლუზია უკავშირდება მოქალაქეთა მონაწილეობას როგორც რეალურ ასევე ვირტუალურ საზოგადოებრივ ცხოვრებაში და აქტივობებში, რომლებიც მათ ცხოვრების ნებისმიერ სფეროში საკუთარი თავის სრულფასოვნად რეალიზების საშუალებას აძლევს. წვდომა და ინკლუზია წარმოადგენს სოციალურ სფეროში მიმდინარე უწყვეტი პროცესის ნაწილს, რომელიც არეგულირებს ადამიანების ცხოვრებისა და განვითარების გზას. აღნიშნული პროცესი მათგან მოითხოვს იმ დაბრკოლებების შესახებ მოსაზრებებისა და მტკიცებულებების განუწყვეტლივ შეგროვებასა და გაანალიზებას, რომლებიც მიმდინარე პროცესებში მათი ან სხვების ჩართვას უშლის ხელს, და ასევე მოითხოვს შემოქმედებითი აზროვნებისა და პრობლემების გადაჭრის უნარების გამოყენებით ამ დაბრკოლებების დაძლევას. შესაბამისად, წვდომა და ინკლუზია წარმოადგენს მიმდინარე პროცესებს, რომლებიც შეფასებას ექვემდებარება, და რომლებიც ჩვენი ცხოვრების წესის ნაწილს უნდა წარმოადგენდეს, ადრეული ასაკიდან დაწყებული.

— საზოგადოებრივ დონეზე, ინკლუზიის ხელშეწყობა გულისხმობს სოციალური და საგანმანათლებლო ჩარჩოების შეცვლას, რაც ხელს უწყობს და განვითარების საშუალებას აძლევს მოქალაქეებს. იუნესკოს პროგრამა „განათლება ყველასთვის“ გვთავაზობს საინტერესო ინფორმაციას ამ

მიმართულებით საზოგადოების ცვლილების ოთხი საფეხურის შესახებ (იხ. სურათი 5). ციფრული მოქალაქეობა გულისხმობს საზოგადოებაში ამ პროცესის დაჩქარების ხელშეწყობას. გიფიქრიათ როგორ არის შესაძლებელი წვლილის შეტანა ისეთ სფეროში, სადაც ინკლუზია სათანადოდ არ არის უზრუნველყოფილი?

სურათი 5: ინკლუზიის ხელშეწყობის ოთხი საფეხური¹¹



საგანმანათლებლო და სამოქალაქო ღირებულება

— ციფრულ მოქალაქეებს ინტერნეტი სთავაზობს წვდომას აურაცხელ იდეებზე, რესურსებზე, სწავლის შესაძლებლობებსა და მომსახურებებზე. ინტერნეტის საგანმანათლებლო ღირებულება გამოიხატება იმაში, რომ მის მომხმარებლებს, ტრადიციული ბიბლიოთეკებით სარგებლობის გარეშე, შეუძლიათ აწარმოონ ონლაინკვლევა, ან, როდესაც შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე პირს საშუალება ეძლევა სრულყოფილად ჩაერთოს და ისარგებლოს ონლაინშესაძლებლობებით, იმ დამატებითი მოწყობილობებისა და პროგრამების წყალობით, რომლებიც ხელმისაწვდომობას რეალობად აქცევს.

¹¹ იუნესკო, რეკომენდაციები ინკლუზიის უზრუნველსაყოფად: განათლების ხელმისაწვდომობის უზრუნველყოფა ყველასთვის (2005 წ.), იუნესკო, პარიზი, ხელმისაწვდომია შემდეგ ბმულზე: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001402/140224e.pdf>.

— ინკლუზია საჭიროებს ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციების განვითარების დამყარებას ღირებულებებზე, დამოკიდებულებებზე, უნარებსა და ცოდნასა და კრიტიკულ აღქმაზე. კლასში ან ოჯახში, სასიამოვნო გარემოში, მაგალითად, სამაგიდო თამაშით დაკავებისა ან სხვა თამაშისას, ინკლუზიის საკითხებზე საუბრით, ჩვენ შეგვიძლია ნებისმიერი ასაკის ბავშვებს მივცეთ საშუალება თავისუფლად გამოთქვან საკუთარი მოსაზრებები და შეამოწმონ, რამდენად სწორი წარმოდგენები გააჩნიათ ამა თუ იმ საკითხზე, უსაფრთხო გარემოში, სადაც შესაძლებელია როგორც მათი ცრუ წარმოდგენების გაქარწყლება, ასევე მათი ცოდნისა და გაგების გაღრმავება. ამგვარად, წარმოებს მათი მომზადება იმისთვის, რომ ინკლუზიის მომხრეებად და დამცველებად იქცნენ ისეთ კონკურენტულ გარემოში, როგორიცაა, მაგალითად, სკოლის სათამაშო მოედანი, სპორტული კლუბი, ან ზოგადად საზოგადოება.

სურათი 6: ინკლუზიის შესახებ ცნობადობის ამაღლება – ციფრული მოქალაქეობის ძირითადი კომპეტენციები

ღირებულებები	დამოკიდებულებები
ადამიანის უფლებები და ღირსება	პასუხისმგებლობა და პატივისცემა
მოსმენა და დაკვირვება, ემპათია და თანამშრომლობა	საკუთარი თავის შეცნობა და კრიტიკული შემეცნება
უნარები	ცოდნა და კრიტიკული გააზრება

— ინკლუზია, დღევანდელ ევროპაში, დღის წესრიგის სათავეშია, იმის გათვალისწინებით, რომ აქტიურად მიმდინარეობს საკითხების განხილვა, რომლებიც უკავშირდება ევროპაში ლტოლვილ არასრულწლოვან პირებსა და, აგრეთვე იმის გათვალისწინებით, რომ წარმოებს იმის გაცნობიერება და აღიარება, რომ შეზღუდული შესაძლებლობების მქონე ბავშვები/პირები ხშირად მოკლებულნი არიან

განათლების შესაძლებლობებს. ინკლუზია საჭიროებს სკოლის სასწავლო პროგრამებში ყურადღების გამახვილებას ემპათიაზე, სოციოემოციურ სწავლებაზე, ჩაგვრის წინააღმდეგ ზომების მიღებაზე და მსგავს ელემენტებზე, სწავლისდამი უფრო მდგრადი მიდგომის გამოყენებით.

■ ფაქტების მეოთხე ფურცელზე, რომელიც ეხება „ეთიკასა და ემპათიას“, შეგიძლიათ იხილოთ იმ აქტივობების ნიმუშები, რომლებიც ბავშვებს დაეხმარება მნიშვნელოვნად გაიუმჯობესონ ციფრული მოქალაქეობისათვის აუცილებელი კონკრეტული კომპეტენციები.

ფაქტების ფურცელი 1

წვდომა და ინკლუზია



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



ეთიკური საკითხები და რისკები

საჭიროა ხუთი ძირითადი დაბრკოლების¹² გადალახვა, ოჯახში, სკოლასა და ფართო საზოგადოებაში ყველასათვის თანაბარი წვდომისა და ინკლუზიის უზრუნველსაყოფად.

1. არსებული დამოკიდებულებები და ღირებულებები წარმოადგენს უმთავრეს დაბრკოლებას – სურათზე 5 (განზომილება 1) მოცემულია ინკლუზიის უზრუნველყოფისათვის გასატარებელი ღონისძიებები.
2. გაგება-აღქმის ნაკლებობა – სკოლები წარმოადგენენ მიკროსამყაროს, რომელიც არ არის ღია მის გარეთ არსებული საზოგადოებისათვის. იმ მისიის შესასრულებლად, რომელიც სკოლას აკისრია და რომელიც გულისხმობს ახალგაზრდების განათლებასა და მათთვის სამყაროს შესახებ ცოდნის გადაცემას, სკოლებმა კარი უნდა გაუხსნან ფართო საზოგადოებას და სკოლის გარეშე უნდა ასახავდეს გარე სამყაროს. ციფრული ტექნოლოგიები ამ პროცესის დაწყების ფასდაუდებელ საშუალებას წარმოადგენს.
3. საჭირო უნარების ნაკლებობა – ციფრულმა რევოლუციამ ადამიანების ჯგუფიდან ან საზოგადოებიდან გარიყვის მთელი რიგი დამატებითი გზები შემოიტანა, დაწყებული კიბერჩაგვრიდან და ციფრულ ტექნოლოგიებზე გადაჭარბებული დამოკიდებულებიდან, და დამთავრებული რადიკალიზაციით. მასწავლებლები და მშობლები, მოსწავლეებთან ერთად, საჭიროებენ ინოვაციურ შესაძლებლობებსა და პედაგოგიკურ რესურსებს, ამ ახალ გამოწვევასთან გასამკლავებლად, როგორც სკოლის ფარგლებში, ასევე სამუშაო ადგილებსა და ფართო საზოგადოებაში.
4. შეზღუდული რესურსები – ახალი გამოწვევები საჭიროებს ახალ და ხშირად ძვირადღირებულ გადაწყვეტილებებს, თუმცა, რაციონალური აზროვნების გამოყენებით შესაძლებელია ხარჯების დაზოგვა, როგორც სურათზე 5 მოცემულ მე-4 საფეხურზეა ნაჩვენები (განზომილება 1). და მაინც, ინტერნეტის

¹² იუნესკო, რეკომენდაციები ინკლუზიის უზრუნველსაყოფად: განათლების ხელმისაწვდომობის უზრუნველყოფა ყველასათვის (2005 წ.), იუნესკო, პარიზი, ხელმისაწვდომია შემდეგ ბმულზე: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001402/140224e.pdf>.

ჩვენს ცხოვრებაში შემოსვლიდან მეოთხედი საუკუნის გასვლის შემდეგაც, როგორც ჩანს, ვერც ერთმა ქვეყანამ ვერ მოახერხა ეპოვა გამოსავალი და დაენერგა მტკიცებულებებზე დაფუძნებული სისტემური ცვლილება, რომელიც თითოეულ მოქალაქეს ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციების სრული სპექტრის დაუფლების საშუალებას მისცემდა.

5. არასათანადო ორგანიზება – რაც ჩაკეტილ წრეს წააგავს. ვიდრე თანაბარი წვდომა და ინკლუზია ყველა მოქალაქისთვის ფუნდამენტურ უფლებად არ იქცევა და არ იქნება მხოლოდ ხელშეკრულებებსა და კონვენციებში ჩაწერილი სურვილი, ჩვენს ინჟინრებს, არქიტექტორებსა და სხვა პროფესიის ადამიანებს ვერ ექნებათ წვდომა ინსტრუმენტებზე და ვერ იარსებებს საზოგადოების ნება, რომლებიც ემსახურება ინკლუზიის უზრუნველსაყოფად საჭირო სოციალური და კულტურული ჩარჩოების შექმნას.



საკლასო სამუშაოსთან დაკავშირებული იდევბი და მოსაზრებები

— **შექმენით ინკლუზიის მატრიცა:** კლასთან ერთად განიხილეთ მდგრადი განვითარების მიზნები; შესაბამისი რესურსი შეგიძლიათ იხილოთ შემდეგ ვებგვერდზე: www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/.

1. განიხილეთ და გადაწყვიტეთ, მდგრადი განვითარების რომელი მიზანი უკავშირდება წვდომისა და ინკლუზიის უზრუნველყოფას.
2. შესთავაზეთ მოსწავლეებს მცირე ჯგუფებში მუშაობა და ონლაინსაკონტროლო კითხვარის ან მატრიცის შექმნა, რომლის გამოყენებითაც ისინი შეძლებენ სკოლის ფარგლებში ინფორმაციის მოპოვებას, იმის გასაანალიზებლად, თუ მდგრადი განვითარების რომელი მიზანი როგორ ხორციელდება.
3. მოსწავლეთა მიერ წარმოებული ანალიზის შედეგები გაუზიარეთ სკოლის სხვა კლასებს და დარწმუნდით, რომ ნათლად იყოს ჩამოყალიბებული, თუ რა მოქმედებას რა შედეგი შეუძლია მოიტანოს. ამგვარად მოსწავლეები გაეცნობიან მოქალაქეობის ღირებულებას.

— **სოციალური მედიის პლატფორმების საშუალებით წარმოებული კვლევა:** მოსწავლეებთან ერთად აწარმოეთ სოციალური მედიის პლატფორმის კვლევა, აქტუალური თემის მიგნების მიზნით. სთხოვეთ მოსწავლეებს იმსჯელონ იმის შესახებ, თუ ვის აქვს წვდომა ამ ინფორმაციაზე და ვის არა. რამდენად დადებითი ან უარყოფითი შედეგი შეიძლება ჰქონდეს ინფორმაციაზე გარკვეული ჯგუფების წვდომის შეზღუდვას?

— **ინტერვიუების აღება ადგილობრივი მომსახურების მიმწოდებლებისაგან, ინკლუზიის შესახებ ვიდეო მასალის მომზადების მიზნით:** ზემოთ აღწერილი აქტივობის გავრცობა შესაძლებელია სკოლის ფარგლებს გარეთ, ადგილობრივ საზოგადოებაში წარმოებული აქტივობებით, რის შესახებაც გადაწყვეტილება მიღებული უნდა იყოს კლასის ყველა მოსწავლის მონაწილეობით, შემდეგ საკითხებზე წარმოებული მსჯელობის შედეგად:

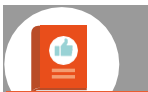
1. იმსჯელეთ იმის თაობაზე, თუ ადგილობრივ საზოგადოებაში რომელი პირი ან ორგანიზაციაა პასუხისმგებელი მდგრადი განვითარების იმ მიზნების შესრულებაზე, რომლებიც თქვენმა მოსწავლეებმა შეისწავლეს;
2. სთხოვეთ მოსწავლეებს ამ პირებს ან ორგანიზაციებს გაუგზავნონ წერილი ან ელ. ფოსტის საშუალებით თხოვნა, რათა ისინი დაითანხმონ ინტერვიუზე, რომელიც შესაძლებელია შედგეს სკოლაში, ინტერნეტის (ხმის გადაცემის ინტერნეტ-პროტოკოლის (VoIP)) საშუალებით, ან რესპონდენტთა სამუშაო ადგილზე;
3. დაეხმარეთ მოსწავლეებს ინტერვიუსთვის კითხვების მომზადებაში, მათ მიერვე შედგენილი კითხვარის/მატრიცის გამოყენებით;
4. მობილური ტელეფონით ან პლანშეტის გამოყენებით ინტერვიუს ჩაწერამდე, მოამზადეთ ნებართვის დოკუმენტი, რომელსაც ინტერვიუს დაწყებამდე უნდა გაეცნოს და ხელი მოაწეროს ყველა რესპონდენტმა.

— **მოსწავლეების მიერ მომზადებული ვიდეომასალა შეგიძლიათ ატვირთოთ ინტერნეტში, რაც ემსახურება სკოლისა და ფართო საზოგადოების წევრების ინფორმირებას იმის თაობაზე, თუ რა შეიძლება გაკეთდეს ინკლუზიის ხელშეწყობის მიმართულებით.**

— **პრესის კვლევა:** სთხოვეთ მოსწავლეებს გაზეთებში მოიძიონ პირველ გვერდზე გამოტანილი მნიშვნელოვანი ახალი ამბები და შეადარონ ისინი ერთმანეთს. სთხოვეთ მათ გამოიკვლიონ ვინ არის ამ სტატიების სამიზნე მკითხველი და ვინ არის ამ სტატიების გამოქვეყნებაზე პასუხისმგებელი

პირი. შემდეგ სთხოვეთ მოსწავლეებს იმსჯელონ, თუ ადამიანთა რომელი ჯგუფი (ასეთის არსებობის შემთხვევაში) არ მოიაზრება სამიზნე მკითხველთა რიგებში. რამდენად აქვთ ამ ჯგუფებს სტატიის შინაარსზე წვდომა? წარმოებს თუ არა მათი ჩართვა საკითხის განხილვის პროცესში? როგორ შეიძლება გადაწყდეს ამ ჯგუფების ჩართულობის უზრუნველყოფის საკითხი?

— **ანალოგური და ციფრული:** მოსწავლეები გადაანაწილეთ ორ ჯგუფად და ორივე ჯგუფს სთხოვეთ ერთი და იგივე საკითხზე კვლევის წარმოება. ერთმა ჯგუფმა ინფორმაციის წყაროდ უნდა გამოიყენოს მხოლოდ სკოლის ბიბლიოთეკაში არსებული წიგნები, ხოლო მეორე ჯგუფმა - ინტერნეტი და ციფრული წყაროები. აქტივობის შემდეგ საშუალება მიეცით მოსწავლეებს ერთმანეთს შეადარონ ჯგუფების მიერ მიღებული შედეგები. რა ფორმის წინააღმდეგობებს წააწყდნენ მოსწავლეები, რომლებსაც არ ჰქონდათ წვდომა ინტერნეტრესურსებზე? რა უნარებია საჭირო ინფორმაციის მოსაძიებლად როგორც ვირტუალურ, ასევე რეალურ სივრცეში? არის სხვაობა წიგნებში მოძიებული ინფორმაციისა და ინტერნეტის საშუალებით მოძიებული ინფორმაციის ხარისხს შორის?



საუკეთესო პრაქტიკის მაგალითები/ციფრული მოქალაქეობა

— **ინკლუზიასთან დაკავშირებული ადგილობრივი ინიციატივების შეფასება:** თქვენს მოსწავლეებთან ერთად:

1. შეადგინეთ ადგილობრივ ორგანიზაციათა ჩამონათვალი, რომელთა მიზნებშიც შედის ადგილობრივ საზოგადოებაში ციფრულ ტექნოლოგიებზე წვდომისა და ინკლუზიის თვალსაზრისით არსებული სიტუაციის გაუმჯობესება;
2. შეარჩიეთ ონლაინინსტრუმენტი, რომელიც თქვენს მოსწავლეებს დაეხმარება ორი ან სამი საკითხის ირგვლივ კვლევის წარმოებაში, რომელიც გულისხმობს ძლიერი მხარეების, სუსტი მხარეების, შესაძლებლობებისა და საფრთხეების (SWOT) შესწავლას, რაც ემსახურება იმის დადგენას, თუ როგორ არის შესაძლებელი ამ ორგანიზაციათა საქმიანობის ეფექტურობის გაუმჯობესება. ამ მიზნით შეგიძლიათ შეარჩიოთ ონლაინინსტრუმენტი იმ ჩამონათვალიდან, რომელიც მაგალითად ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: www.mind-tools.com/pages/article/newTMC_05.htm;

3. მოსწავლეების მიერ წარმოებული კვლევის შედეგები მიაწოდეთ შესაბამის ორგანიზაციას და სთხოვეთ ორგანიზაციას ნებართვა კვლევის შედეგების გამოყენების თაობაზე. იმ შემთხვევაში, თუ ორგანიზაცია ამგვარ ნებართვას არ იძლევა, შეგიძლიათ მოსწავლეების მიერ წარმოებული კვლევის შედეგები გამოაქვეყნოთ ორგანიზაციის დასახელების გარეშე;
4. მოსწავლეების მიერ წარმოებული კვლევის შედეგები გაუზიარეთ სხვა სკოლებს, სპეციალისტებსა და ექსპერტებს ან ორგანიზაციებს, რომლებთანაც თქვენ გაქვთ კონტაქტი. ამგვარად, მოსწავლეების მიერ წარმოებული კვლევის შედეგები შესაძლებელია სხვა მსგავსი პროექტების ინიცირების შთაგონების წყაროდ იქცეს.

— ამგვარად, თქვენ, როგორც ციფრული მოქალაქე, მნიშვნელოვან როლს ასრულებთ მიმდინარე პროცესებში და ხელს უწყობთ უკეთესი საზოგადოების ჩამოყალიბებას.



დამატებითი ინფორმაცია და რესურსები

— ევროპის საბჭოს მასალები, რომლებიც შესულია პუბლიკაციაში „ინტერნეტლიტერატურის სახელმძღვანელო“ ზუსტად ესადაგება განხილულ თემას. აღნიშნული რესურსი შეგიძლიათ მოიძიოთ შემდეგ ვებგვერდზე: www.coe.int/en/web/children/internet-literacy-handbook. იხილეთ „ინტერნეტლიტერატურის სახელმძღვანელოში“ მოცემული ფაქტების ფურცელი 1 - „ჩართვის უზრუნველყოფა“; ფაქტების ფურცელი 10 - „ინფორმაციის მოძიება“; და ფაქტების ფურცელი 11 - „ხარისხიანი ინფორმაციის მოძიება ინტერნეტში“.

— ევროპის საბჭოს შემუშავებული აქვს მასალები ახალგაზრდების სოციალური ინკლუზიის პერსპექტივების შესახებ, რომლებიც ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: <http://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/social-inclusion>.

— იუნესკოს პუბლიკაციაში „რეკომენდაციები ინკლუზიის უზრუნველსაყოფად: განათლების ხელმისაწვდომობის უზრუნველყოფა ყველასთვის“ (2005 წ.), იუნესკო, პარიზი, მნიშვნელოვანი რეკომენდაციებია შესული წვდომისა და ინკლუზიის შესახებ. აღნიშნული პუბლიკაცია ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001402/140224e.pdf>.

— „ინტერნეტში არსებულ ინფორმაციაზე წვდომასთან დაკავშირებული რეკომენდაციები“ (WCAG) წარმოადგენს ინტერნეტზე წვდომის შესახებ რეკომენდაციების ნაწილს, რომლებიც შემუშავებულია მსოფლიო ქსელის კონსორციუმის (W3C) ინტერნეტზე წვდომის ინიციატივის ფარგლებში, მსოფლიო ქსელის კონსორციუმი (W3C) წარმოადგენს ძირითად საერთაშორისო ორგანიზაციას, რომელიც იმუშავებს და ადგენს ინტერნეტის სტანდარტებს. იგი მოიცავს რეკომენდაციებს იმის შესახებ, თუ როგორ შეიძლება ინტერნეტში განთავსებული ინფორმაცია გავხადოთ უფრო ხელმისაწვდომი, განსაკუთრებით შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე პირებისათვის, მომხმარებელთა მიერ გამოყენებული ნებისმიერი მოწყობილობის, მათ შორის მობილური ტელეფონების საშუალებით. ინტერნეტში არსებულ ინფორმაციაზე წვდომასთან დაკავშირებული რეკომენდაციები შეგიძლიათ იხილოთ შემდეგ ვებგვერდზე: www.w3.org/TR/WCAG21/.

— შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე პირების უფლებების შესახებ კონვენციაში ჩამოყალიბებულია თუ რას ნიშნავს ადამიანის უფლებებში შეზღუდული შესაძლებლობების გათვალისწინება. აღნიშნული კონვენცია ემსახურება შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე პირების უფლებებისა და ღირსების დაცვას. იგი ხელმისაწვდომია ბევრ ენაზე, ასევე ხელმისაწვდომია მისი გამარტივებული ვერსია და ჟესტების ენაზე შედგენილი ვერსია, რომლებიც შეგიძლიათ იხილოთ შემდეგ ვებგვერდზე: www.un.org/development/desa/disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities.html.

— ევროპის საბჭოს რამდენიმე პუბლიკაცია და რესურსი ეძღვნება შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე პირებს შორის ცნობადობის ამაღლებას; აღნიშნული პუბლიკაციები და რესურსები ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: www.coe.int/en/web/disability.

— „Broadband Commission“ წარმოადგენს იუნესკოს მიერ დაარსებულ მრავალსექტორულ ჯგუფს, რომლის მიზანიც არის გაეროს მდგრადი განვითარების მიზნების მიღწევა და არსებული ორმაგი სტანდარტების გაუქმება, რომლებიც ციფრულ სამყაროში გაუცნობიერებლობას განაპირობებს. კომისია ხელს უწყობს დიდ ბრიტანეთში ასაკის შესაბამისი დიზაინის კოდის დანერგვას, რომელიც პერსონალური ინფორმაციის დაცვას ემსახურება. მონაცემთა კოდი უნდა იქცეს ონლაინმომსახურებად, რომელიც უზრუნველყოფს ონლაინსივრცეში ბავშვების ჩართულობას, ბავშვების უფლებების დაცვით, ბავშვის უფლებების შესახებ გაერთიანებული ერების ორგანიზაციის კონვენციის დებულებათა შესაბამისად. აღნიშნულ კომისიაზე ინფორმაცია შეგიძლიათ იხილოთ შემდეგ ვებგვერდზე:

www.broadbandcommission.org.

— „Google For Education“ წარმოადგენს „Google“-ის ღრუბლოვან სივრცეზე (cloud) დაფუძნებულ ინსტრუმენტს, რომელიც განკუთვნილია მასწავლებლებისათვის და ხელს უწყობს მათ მიერ სწავლების პროცესის წარმართვას ინოვაციური გზით. შესაბამისი ინფორმაცია შეგიძლიათ იხლოთ შემდეგ ვებგვერდზე: https://edu.google.com/?modal_active=none.

— „Accessibility tools“ – “Google“-ის ინსტრუმენტები, რომლებზეც წვდომის მოპოვება და რომლის საშუალებითაც ინტერნეტით სარგებლობა შეუძლია ნებისმიერ პირს; აღნიშნული ინსტრუმენტები შეგიძლიათ იხილოთ შემდეგ ვებგვერდზე: <https://translate.google.co.uk/translate?hl=fr&sl=fr&tl=en&u=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2Faccessibility%2F>.

განზომილება 2: სწავლა და შემოქმედებითობა

” ინტელექტის
ქეშმარიტი
მაჩვენებელი
არის არა ცოდნა,
არამედ
წარმოსახვა
ალბერტ აინშტაინი



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

რა ფორმას იღებს სწავლა 21-ე საუკუნეში?

■ იმის პარალელურად, რომ ინტერნეტი მოქალაქეებს, ცხოვრების ნებისმიერ ეტაპზე, სთავაზობს სწავლის შესანიშნავ ახალ შესაძლებლობებს, მისი წყალობით მკვეთრად გაიზარდა ცოდნის ურთიერთგაცვლის სიჩქარეც. შეფასების თანახმად, 1900 წლისთვის, ცოდნა, რომელსაც ადამიანები ფლობდნენ, ორმაგდებოდა ყოველ ერთ საუკუნეში (რაც ცოდნის გაორმაგების მრუდის სახელით არის ცნობილი), მაშინ როცა დღეს, ცოდნა ორმაგდება საშუალოდ ყოველ 13 თვეში ერთჯერ. კომპიუტერული ტექნიკისა და პროგრამული უზრუნველყოფის მწარმოებელი მსოფლიოში ერთ-ერთი უმსხვილესი კორპორაცია „IBM“-ის პროგნოზით, საერთაშორისო ქსელის წყალობით, მომავალში, ცოდნის გაორმაგება ყოველ 12 საათში ერთხელ მოხდება.¹³

■ იმ შემთხვევაში, თუ სკოლაში შეუძლებელია სრულად იმ ცოდნის მიღება, რომელიც მთელი ცხოვრების მანძილზე გვჭირდება, მაშინ უფრო მნიშვნელოვანი ხდება ის, თუ როგორ სწავლობ და იღებ ცოდნას, ვიდრე ის, თუ რას სწავლობ და რა ცოდნას იღებ, განსაკუთრებით განვითარების იმ დაჩქარებული ტემპის გათვალისწინებით, რომელიც ციფრული ტექნოლოგიის შედეგია. ციფრულმა ტექნოლოგიებმა ფაქტობრივად გამოიწვია იმ ინსტრუმენტებისა და პლატფორმების შეცვლა, რომელიც გამოიყენებოდა სწავლისათვის და ცოდნის შესაძენად; ცოდნის გადაცემის ტრადიციული მეთოდი ჩაანაცვლა ინტერაქტიულმა საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ინსტრუმენტებმა, რომელიც გულისხმობს ვებგვერდებს, ელ. ფოსტით კომუნიკაციას, ონლაინსასაუბრო სივრცეებს, ვიდეო კონფერენციებს, ინტერნეტსემინარებს, აპლიკაციებს, რობოტოტექნიკას, დრონებს, ვირტუალურ რეალობასა და ა.შ. ბეჭდური წიგნები ჩაანაცვლა ელექტრონულმა წიგნებმა, ენციკლოპედია ვიკიპედიამ და ა.შ.

■ მობილური სწავლის, სოციალური მედიისა და ონლაინთამაშების საშუალებით წარმოებს ცოდნის სადავეების მასწავლებლების ხელიდან მოსწავლის ხელში გადაცემა. დისტანციური სწავლის შესაძლებლობები (მაგალითად, მასობრივი ღია ონლაინკურსები (MOOC)) მოქალაქეებს ახალი პროფესიული კვალიფიკაციის მოპოვების გზაზე არსებული სოციალური და ფიზიკური ბარიერების მარტივად გადალახვის საშუალებას აძლევს. ნაწილობრივ, სასწავლო ინსტრუმენტებზე წვდომის გაუმჯობესების (იხ.

¹³ შილინგი დ. რ. (2013 წ.), „გაორმაგებული ცოდნა ყოველ 12 თვეში ერთჯერ, ახლო მომავალში ცოდნის გაორმაგება ყოველ 12 საათში ერთჯერ მოხდება“, ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: www.industrytap.com/knowledge-doubling-every-12-months-soon-to-be-every-12-hours/3950.

ფაქტების ფურცელი 1 - “წდომა და ინკლუზია”) დამსახურებაა ის, რომ დღეს, მსოფლიო მოსახლეობის მხოლოდ 10%-ია წერა-კითხვის უცოდინარი, მაშინ როცა, ამ კატეგორიის ადამიანები, სულ რაღაც ნახევარი საუკუნის წინ, მსოფლიო მოსახლეობის 25%-ს შეადგენდნენ.¹⁴

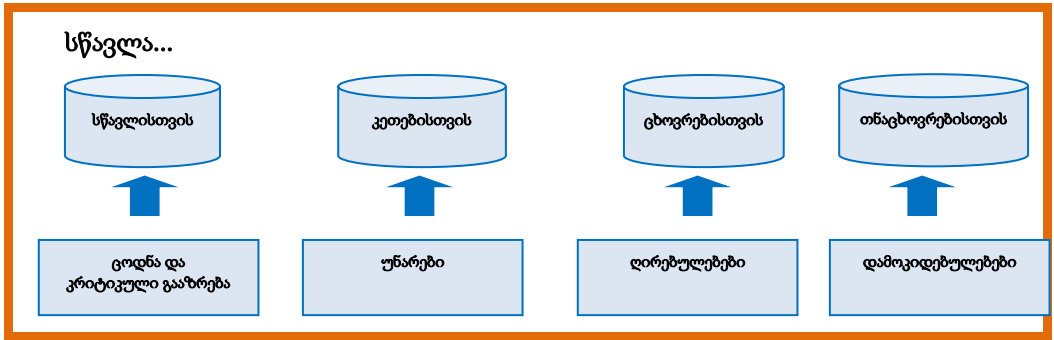
სასწავლო პროგრამების გადასინჯვა და სასწავლო მიდგომების განახლება

— სწავლის ახალი საშუალებები და სწრაფი ტემპით მიმდინარე ცოდნის ურთიერთგაცვლა, გარდა იმისა, რომ მოქალაქეებისგან მოითხოვს ისეთ გამოწვევებთან მუდმივ რეჟიმში გამკლავებას, როგორიცაა ინფორმაციული გადატვირთვა და ჭეშმარიტი ინფორმაციის ცრუ ინფორმაციისგან გარჩევა (იხ. ფაქტების ფურცელი 3 – „მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება“), რადიკალურად ცვლის მიღებული ინფორმაციის შინაარსს, ანუ იმას, თუ რას ვსწავლობთ და როდის. ჯერ კიდევ 1990-იან წლებში, ევროპის კომისიის ყოფილმა პრეზიდენტმა ჟაკ დელორსმა შემოგვთავაზა განათლების რესტრუქტურიზაცია ოთხი ძირითადი კომპონენტის გამოყენებით, რაც ემსახურებოდა ახალგაზრდების მომზადებას სწრაფად ცვალებად ციფრულ სამყაროსთან დაკავშირებულ გამოწვევებთან გასამკლავებლად. აღნიშნული კომპონენტებია: სწავლის სწავლა, სწავლა იმისა თუ როგორ ვაკეთოთ, სწავლა იმისა თუ როგორ ვიცხოვროთ და სწავლა იმისა თუ როგორ შევძლოთ თანაცხოვრება.¹⁵ აღნიშნული იდეა არსებობდა მანამდე, ვიდრე მას დელორსი გააჟღერებდა, და მის შემდგომაც მას ბევრი პედაგოგი იზიარებს; ინტერნეტი გვთავაზობს უამრავ ინსტრუმენტსა და პლატფორმას, რომლებიც ყველგან და ნებისმიერ დროს სწავლას რეალობად აქცევს, თუმცა, ამგვარი სწავლა, ჩვეულებრივ, ტრადიციული საგანმანათლებლო სისტემების საშუალებით სწავლის პარალელურად ხდება, ნაცვლად იმისა რომ მოხდეს მისი ამ სისტემებში ინტეგრაცია. ევროპის საბჭოს დემოკრატიული კულტურის კომპეტენციათა ჩარჩოს - ე.წ. „პეპლის“ ოთხი ძირითადი სფერო სწორედ ამ ოთხ კომპონენტს ემყარება (იხ. სურათი 7).

¹⁴ www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/ED/images/ild-2016-infographic.jpg.

¹⁵ დელორსი და სხვები. (1996 წ.), „სწავლა: განძი, რომელიც ჩვენშია“, იუნესკო, პარიზი.

სურათი 7: განათლების ოთხი კომპონენტი, რომელიც საფუძვლად უდევს ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციათა მოდელს



სულ ახლახანს, ევროპის კომისიის პერსპექტიული ტექნოლოგიური კვლევების ინსტიტუტი (IPTS) გამოვიდა ინიციატივით, რომელიც გულისხმობს სასწავლო პროგრამების ხუთ ძირითად კონცეფციაზე აგებას, რაც ემსახურება სკოლების აღჭურვას მომავალი მოქალაქეების საჭიროებების დაკმაყოფილების შესაძლებლობით; აღნიშნული ხუთი კონცეფცია მოიცავს შემდეგს: ინფორმაცია, კომუნიკაცია, შემოქმედებითობა, პრობლემების მოგვარება და პასუხისმგებლობა. სკოლის სასწავლო პროგრამების შესახებ მიმდინარე დებატების ფონზე, ნელ-ნელა თავი იჩინა კიდევ ერთმა მძლავრმა ფაქტორმა, რომელიც სწავლის პროცესს რადიკალურ ცვლილებას უქადის: თანამედროვე ტექნოლოგიებმა. ტექნოლოგიები ერთბაშად აღმოჩნდა ჩვენი ძალიან მცირეწლოვანი ბავშვების ხელში, რომლებიც, სკოლამდელი აღზრდის დაწესებულების ასაკამდე, ფაქტობრივად, კარგად ადაპტირებულ ინტერნეტმომხმარებლებად ყალიბდებიან, რაც იწვევს ბავშვის განვითარებისთვის ძალიან მნიშვნელოვანი ეტაპების გამოტოვებას, და რამაც შესაძლებელია დიდი გავლენა იქონიოს მათ მომავალ ცხოვრებაზე.

დღევანდელ დღეს, როდესაც ბავშვები და ახალგაზრდები ცდილობენ გზა გაიკვალონ ერთდროულად ვირტუალურ და რეალურ სამყაროში, როდესაც ისინი სკოლის გარემოში აგრძელებენ ურთიერთობას იმ მეგობრებთან, რომლებიც საკუთარი პლანშეტებისა და ტელეფონების საშუალებით შეიძინეს და ცდილობენ მოაგვარონ დავები, რომლებიც ამ მოწყობილობების საშუალებით წამოიწყეს, ხოლო სკოლის ეზოში მიღებულ გამოცდილებას, ღამით, დაძინების წინ უზიარებენ ერთმანეთს, „სწავლა იმისა თუ როგორ უნდა ვიცხოვროთ“ და „როგორ უნდა შევძლოთ თანაცხოვრება“ (ანუ სწორი ღირებულებებისა და დამოკიდებულებების შეძენა) უფრო მნიშვნელოვანი ხდება. და ჩვენ მოწმე ვხდებით, თუ როგორ იჩენს თავს ფორმალურ განათლებაში ფსიქოლოგიურ ინტელექტთან დაკავშირებული ისეთი კომპეტენციების დაუფლების აუცილებლობა,

როგორცაა „თვითშემეცნება“, „სოციალური ცნობიერება“ და „ურთიერთობების მართვა“. ამასთან, ბავშვები, რომლებიც სწავლობენ პროგრამირება-კოდირებას, უკეთ აცნობიერებენ თავიანთ ცხოვრებაში ტექნოლოგიის ადგილს და მის საზღვრებს. შესაბამისად, პროგრამირება-კოდირება XXI საუკუნის ციფრული მოქალაქის აუცილებელ კომპეტენციათა ჩამონათვალში აღმოჩნდა.

როგორ უნდა გამოვიყენოთ შემოქმედებითობა?

— აქტიური მოქალაქეობა, სკოლაში იქნება ეს თუ თანატოლებს შორის, ვირტუალურ თუ რეალურ სივრცეში, ნიშნავს მონაწილეობის, იდეების წამოყენების, მოსაზრებების ჩამოყალიბებისა და ნებისმიერი დებატების დროს ორიგინალური პერსპექტივების წინ წამოწევის უნარს. აღნიშნული მოითხოვს მთელ რიგ შემეცნებით უნარებს, დაწყებული მონაცემთა წყაროების ანალიზის უნარითა და დამთავრებული ინფორმაციის დახარისხების, გააზრებისა და ინტერპრეტირების უნარებით. აღნიშნული უნარები განეკუთვნება უმაღლეს შემეცნებით უნარებს, რომელთა განვითარებაც წარმოებს კვლევის საფუძველზე სწავლისა და გამოცდილების მიღების საშუალებით და არა ცოდნის გადაცემის საშუალებით. ამ უნარების გამოყენება გარკვეულწილად მოითხოვს შემოქმედებით უნარს, რაც უმნიშვნელოვანეს ელემენტს წარმადგენს პრობლემის გადაწყვეტის დროს. ამ უნარების გამოყენება ასევე საჭიროებს ახალგაზრდების მიერ საკუთარი მოსაზრებების თანმიმდევრულად გამოთქმისა და გამოხატვის უნარს და სხვების მიერ გამოთქმული მოსაზრებების მოსმენისა და გაგების უნარს.

— თუმცა, როგორაა შესაძლებელი შემოქმედებითობის, თვით-გამოხატვისა და გამოცდილების საფუძველზე სწავლის ხელშეწყობა სკოლებში, სადაც სწავლა სტანდარტული და მკაცრად განსაზღვრული სასწავლო პროგრამით მიმდინარეობს და სადაც დანერგილია შეფასების ის მოდელები, რომლებიც მოსწავლეებისგან მოითხოვს არა საკუთარი, არამედ სხვების მიერ დასახული მიზნების მიღწევას? შემოქმედებითობა და მხატვრული ხერხები ყოველთვის წარმოადგენდა სოციალური პროგრესის მნიშვნელოვან ფაქტორებს, თუმცა როგორ შევძლებთ ბავშვების წახალისებას გამოიყენონ თავიანთი ფანტაზია, როდესაც მათ კვირაში 7 დღე და დღეში 24 საათის განმავლობაში ხელი მიუწვდებათ გასართობ საშუალებათა უსასრულო პალიტრაზე, ეკრანზე ერთი თითის დაჭერით ან ხელის გასმით?



როგორ მუშაობს ეს ყოველივე?

■ სწავლა და შემოქმედებითობა ერთმანეთთან არსებითად არის დაკავშირებული. სწავლა, ისევე როგორც შემოქმედებითობა, სათავეს იღებს ინდივიდუალური პირის მიერ ინფორმაციის, იდეის, გრძნობის და/ან განცდის მიღებიდან, რომელსაც შემდეგ იგი ამუშავებს, ისეთი აქტივობებით, როგორიცაა ფიქრი, ინდივიდუალური ან ჯგუფური მოქმედება. ეფექტური შედეგის მისაღებად, ისევე როგორც შემოქმედებითი საქმიანობის დროს, სწავლის პროცესში პირს სჭირდება მოტივაცია და სივრცე, იგი არ უნდა იყოს შეზღუდული დროში, მასზე არ უნდა ხორციელდებოდეს ზეწოლა და იგი არ უნდა განიცდიდეს შიშს. არსებული მოთხოვნების დაკმაყოფილება შესაძლებელია თამაშისა და თვითრეგულირებული მეთოდებით სწავლის საშუალებით, რაც შესაბამისად შემოქმედებითი შედეგის მომტანია. როდესაც მოსწავლეებს ეძლევათ საშუალება მიაღწიონ მათ მიერვე დასახულ მარტივ მიზნებს, მათ უჩნდებათ უფრო ამბიციური მიზნების დასახვის სურვილი და ამგვარად ისინი გეგმავენ საკუთარი სწავლის პროცესს.

■ ევროკომისიის ერთობლივი კვლევების ცენტრი (JRC) „სწავლის სწავლას“ აღწერს როგორც „სწავლისკენ სწრაფვისა და საკუთარი სწავლის წარმართვის უნარს, საკუთარი სწავლის ორგანიზების უნარს, მათ შორის დროისა და ინფორმაციის ეფექტური მართვის საშუალებით, ინდივიდუალურად და ჯგუფურად“.¹⁶ დღესდღეობით, როგორც პედაგოგები, ისე ხელისუფლების სათავეში მყოფი პირები მიიჩნევენ, რომ სწავლის სწავლა არის წარმატების განმაპირობებელი ძირითადი უნარი ინფორმაციულ საზოგადოებაში. სწავლის სწავლა მთელი ცხოვრების მანძილზე სწავლის არსებით შემადგენელ კომპონენტს წარმოადგენს და მისი ფორმირება წარმოებს მოსწავლის საკუთარი ქცევით, ანუ სწავლისადმი მისი დამოკიდებულებითა და სწავლის პროცესში მისი ჩართულობით. ამიტომ სწავლა უნდა გახდეს პოზიტიური გამოცდილება ყველა ბავშვისთვის. სწავლის სწავლის შესაძლებლობების შეფასება რთულია, რადგან საჭიროებს როგორც კოგნიტური და ფსიქოლოგიური, ასევე სოციალური და კულტურული პერსპექტივების გთვალისწინებას.

¹⁶ ჰოსკინსი ბ. და ფრედრიკსონი უ. (2008 წ.), სწავლის სწავლა: რას წარმოადგენს იგი და შესაძლებელია თუ არა მისი შეფასება? ევროკომისიის ერთობლივი კვლევების ცენტრი (JRC), ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: <https://bit.ly/2i1Q0rC>.

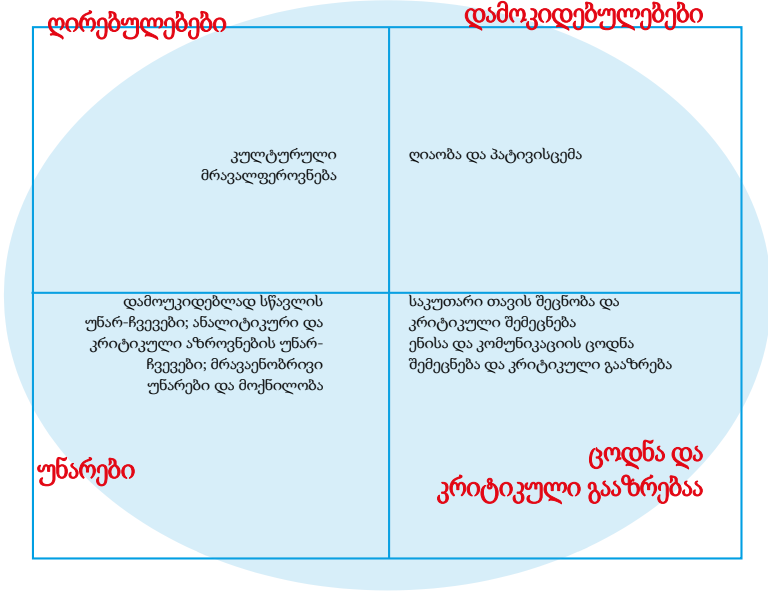


— გარდა იმ მნიშვნელოვანი წვლილისა, რაც სწავლას შეაქვს მსოფლიოს შესახებ ცოდნისა და კრიტიკული გააზრების საქმეში, როდესაც ბავშვები აღწევენ წარმატებას, ან განიცდიან მარცხს, ადეკვატურად დაგეგმილ და ხელშემწყობ გარემოში მიმდინარე სასწავლო საქმიანობაში, ისინი უკეთ შეიცნობენ საკუთარ თავს, საკუთარ თვისებებსა და საკუთარ ნაკლსაც. თანამშრომლობის საფუძველზე გახორციელებული სწავლა, მაგალითად, პროექტების ერთობლივად დაგეგმვა და გახორციელება კონსტრუქციული აქტივობების საშუალებით, განსაკუთრებით ღირებულია მცირეწლოვანი ბავშვებისათვის. ერთმანეთისთვის მასალების გაზიარებით, იდეების შესახებ მსჯელობითა და აღჭურვილობის რიგ-რიგობით გამოყენებით, ისინი ეცნობიან დემოკრატიის ღირებულებებს, როგორიცაა სამართლიანობა, და დამოკიდებულებებს, როგორიცაა სხვებისა და სხვათა მიერ გამოთქმული მოსაზრებების პატივისცემა.

— ჩვენს სწრაფად განვითარებად სამყაროში მზარდი სირთულეებისა და არაპროგნოზირებად პირობებში, შემოქმედება ეხმარება მოქალაქეებს მოერგონ ახალ გარემოს, რეაგირება მოახდინონ აღმოცენებულ საზოგადოებრივ საჭიროებებზე და გაუმკლავდნენ იმ უამრავ გამოწვევას, რომლებიც თანამედროვე ტექნოლოგიებს უკავშირდება. სწორედ შემოქმედებითი აზროვნების შედეგია ის, რომ იქმნება სამუშაო ადგილები, ადგილი აქვს ეკონომიკურ ზრდას და საზოგადოება ისწრაფვის ადამიანური პოტენციალის მაქსიმალურად გაზრდისკენ. ტორანსის შემოქმედებითი აზროვნების ტესტის გამოყენებით წარმოებულმა კვლევამ, რომელიც 1960-იანი წლებიდან შემოქმედებითობის გაზომვის ოქროს სტანდარტად ითვლება, აჩვენა, რომ ბავშვობის ასაკში შემოქმედებითობა სამჯერ უფრო მაღალ კორელაციას ავლენს ცხოვრებისეულ მიღწევებთან, ვიდრე ბავშვობის ასაკში ინტელექტის კოეფიციენტი (IQ).¹⁷

¹⁷ რუნკო მ. ა., მილერი გ., აკარი ს. და გრამონდი ბ. (2010), “ტორანსის შემოქმედებითი აზროვნების ტესტი - პირადი და საზოგადოებრივი მიღწევების წინასწარ განსაზღვრის საშუალება: 50 წლიანი გამოცდილების ანგარიში”, „Creativity Research Journal“, 22 (4). DOI: 10.1080/10400419.2010.523393.

სურათი 8: სწავლა და შემოქმედებობა – ციფრული მოქალაქეობის ძირითადი კომპეტენციები



[illegible]



ეთიკური საკითხები და რისკები

■ ბავშვის ცხოვრების პირველი ხუთი წელი კრიტიკულად მნიშვნელოვანია მისი განვითარებისათვის. ეს არის პერიოდი, როდესაც ტვინის „სტრუქტურა“ და ფუნქციონირება ყალიბდება ნეიროპლასტიურობის შედეგად. შესაბამისად, ამ წლებს გავლენა აქვს არა მხოლოდ იმაზე, თუ როგორ აითვისებს ბავშვი მასალას და როგორ ისწავლის, არამედ მომავალში მის სოციალურ და ფსიქოლოგიურ კეთილდღეობაზეც. დღევანდელ მსოფლიოში, სადაც მშობლების უმრავლესობას ყოველდღიურად უწევს სახლიდან მოშორებით მუშაობა, ბავშვთა მოვლის სათანადო დაწესებულებები დიდ მნიშვნელობას იძენს ნებისმიერ საზოგადოებაში, რათა ყველა ბავშვი სარგებლობდეს სწავლისა და შემოქმედებითობის განვითარების თანაბარი შესაძლებლობებით.

■ ასევე ეთიკურ საკითხს წარმოადგენს ის, თუ რა ინტესიურობით აქვს ადრეული ასაკის ბავშვს შეხება თანამედროვე ტექნოლოგიებთან. ისეთი სანდო წყაროების კვლევების შედეგები, როგორიცაა დიდი ბრიტანეთის ტელე- და რადიო-კომპანიების მარეგულირებელი არასამთავრობო სააგენტო „OFCOM“-ი, ცხადყოფს, რომ ევროპელ ბავშვთა დიდი უმრავლესობა ტექნოლოგიების გამოყენებას 2 წლამდე ასაკში იწყებს, ხოლო დიდ ბრიტანეთში, 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 სოციოფსიქოლოგიური უნარების განვითარებისა და ჩამოყალიბებისათვის სასიცოცხლოდ აუცილებელია ფიზიკური აქტიურობა, კვლევა და თამაშის საშუალებით სწავლა. რა გავლენას ახდენს ამ ასაკში თანამედროვე ტექნოლოგიების დიდი დოზით გამოყენება ტვინის განვითარებაზე და როგორ უნდა ვაწარმოოთ მშობლების ინფორმირება მათი შვილების მომავალსა და მათი შემოქმედებითი უნარების განვითარებაზე ტექნოლოგიების გადაჭარბებული დოზით გამოყენების გავლენის შესახებ?

■ რამდენად არიან მზად ჩვენი მასწავლებლები, სკოლები და სასწავლო მასალა ტექნოლოგიური ეპოქისთვის? ხომ არ იქცევა ციფრული ტექნოლოგიების მიერ შემოთავაზებული სწავლის შესაძლებლობათა საგანძურის ყუთი პანდორას ყუთად, იმის გამო რომ განათლების სისტემა ვერ ახერხებს ადაპტირებას ან ადაპტირების პროცესი ძალიან ნელა მიმდინარეობს?

■ ბავშვის უფლებათა შესახებ გაეროს კონვენციის თანახმად,

ბავშვები, ადრეული ასაკიდან სარგებლობენ განათლების თანაბარი შესაძლებლობების ხელმისაწვდომობის ძირითადი უფლებით, რომელიც მორგებული უნდა იყოს მათ ინდივიდუალურ საჭიროებებზე, თუმცა, აღნიშნული საკითხი, ეთიკის თვალსაზრისით, ერთ-ერთ ძირითად გამოწვევად რჩება. ხელმისაწვდომი და ბავშვზე ორიენტირებული განათლება დიდ როლს თამაშობს თითოეული მოქალაქის და, საბოლოო ჯამში, საზოგადოების მომავლის ფორმირებაში.

■ შემოქმედებითობის კრიზისი: აშშ-სა და სხვა ქვეყნებში ჩატარებული სტანდარტიზებული ტესტების შედეგები მკვლევარებს შორის ბადებს შიშს იმის შესახებ, რომ მალე ჩვენ გვეყოლება საზოგადოება, რომლის წევრებსაც „ნაკლებად ექნებათ ვერბალურად ან ემოციურად გამოხატვის უნარი, ნაკლებად მგრძნობიარე იქნებიან და ნაკლები ემპათია ექნებათ, ნაკლებად ექნებათ კინესთეტიკური და აუდიტორული საშუალებით რეაგირების უნარი, ნაკლებად ექნებათ იუმორის გრძნობა, წარმოსახვის უნარი, იდეების ვიზუალიზაციის უნარი, ნაკლებად შეძლებენ საკითხების სხვადასხვა კუთხით გაანალიზებას, ნაკლებად ექნებათ არსტანდარტული აზროვნება, ნაკლებად შეეძლებათ დააკავშირონ ერთმანეთთან შეუსაბამო საკითხები, ნაკლებად შეეძლებათ ინფორმაციის სინთეზირება და ერთმანეთთან დაკავშირება, ნაკლები ფანტაზიები ექნებათ და ნაკლებად იქნებიან მომავალზე ორიენტირებული“.¹⁸ ჩვენ, როგორც საზოგადოება, საკმარის ღონისძიებებს ვატარებთ შემოქმედებითობის ასამაღლებლად და რა შეიძლება გაკეთდეს კულტურული კონსუმერიზმის გავლენის შესარბილებლად, როდესაც ამდენი გასართობი რამ არის ხელმისაწვდომი თითის ერთი დაჭერით?

■ ონლაინსამყაროს ისეთ მახასიათებლებს, როგორიცაა ამოჭრა-კოპირება-ჩამოტვირთვა, თავისუფლად შეუძლიათ ჩაახშონ შემოქმედებითობისკენ სწრაფვა, შესაბამისად, ნებისმიერი ასაკის ბავშვებთან საჭიროა საავტორო უფლებებთან დაკავშირებულ საკითხებზე მსჯელობა. ასევე, მომხმარებლებისთვის საყვარელ ხელოვანთა მხარდაჭერის ინოვაციური გზების შექმნის მიზნით, და რათა თავიდან იქნას აცილებული საავტორო უფლებების მხოლოდ არსებული მოდელებით სარგებლობა, საჭიროა შესწავლილი იქნას ახალი ბიზნეს მოდელები, რომლებიც ემყარება ღია წყაროებს/ლიცენზირებას და რომელიც ფინანსდება პირდაპირი და ნებაყოფლობითი შენატანებით, ონლაინსაქველმოქმედო პლატფორმებითა ან ხელოვნებასთან

¹⁸ პაუერსი ი. (2015 წ.), „შემოქმედებითობის კრიზისი და რა შეიძლება გაკეთდეს მისი თავიდან ასაცილებლად“. „Psychology Today“, ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: <https://bit.ly/2wmuClit>.

დაკავშირებული და ციფრული შინაარსის ბლოკჩეინების საშუალებით.



საკლასო სამუშაოსთან დაკავშირებული იდეები და მოსაზრებები

— Imagination.org წარმოადგენს ინიციატივას, რომლის იდეაც ემყარება 9 წლის ამერიკელი მოსწავლის მიერ შექმნილ გვერდს „მუყაოს კონსტრუქციები“. 9 წლის ამერიკელისა და კონკურსში გამარჯვებული სხვა გამომგონებლების შესახებ ინფორმაცია ყოველწლიურ შესაბამის ანგარიშშია შესული და ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: <http://imagination.org/inventors-challenge/>. ისინი გვთავაზობენ უამრავ იდეას, რომელთა საშუალებითაც ბავშვებს შეუძლიათ დაიწყონ საკუთარი მუყაოს ან სხვა მასალის კონსტრუქციების შექმნა. მსოფლიო მასშტაბით, სკოლებს შეუძლიათ შექმნან საკუთარი „ფანტაზიების გვერდი“, რომლებსაც სათავეში მოხალისეები ჩაუდგებიან და სადაც მოსწავლეებს შეუძლიათ შეამოწმონ საკუთარი შემოქმედებითი უნარები, ამ გვერდზე თავიანთი გამომგონებების შესახებ ინფორმაციის გათავსებით.

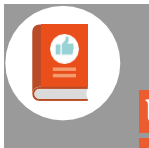
— მსოფლიო ქსელი, რომელიც ჩვენ გვჭირდება [„Web We Want“] (რომლის სხვადასხვა ენებზე არსებული ვერსიებიც ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: www.webwewant.eu) მოიცავს მოზარდების მიერ შექმნილი აქტივობებს, რომლებიც მოსწავლეებმა შექმნეს მასწავლებელთათვის განკუთვნილი სახელმძღვანელოს გამოყენებით, რომელიც ემსახურება სასწავლო პროგრამით გათვალისწინებული საგნების ინტეგრაციას:

- ▷ თავში 2.2 აღწერილია მთლიანი კლასის მონაწილეობით, მოსწავლეთა ჯგუფებისათვის და ინდივიდუალური მუშაობისათვის განკუთვნილი აქტივობები, შემოქმედებითი ონლაინჟურნალისტიკის სფეროში
- ▷ თავში 6, „შენ - როგორც ხელოვანი“ განხილულია საავტორო უფლებებთან დაკავშირებული საკითხები და მოცემულია მოზარდებისთვის განკუთვნილი კითხვარი, რომლის საშუალებითაც მოსწავლეები შეძლებენ ონლაინსივრცეში საკუთარი პრაქტიკის შეფასებას.

— ვებგვერდზე: <https://teaching2and3yearolds.com/activities/>, რომელიც ეხება 2-3 წლის ასაკის ბავშვების სწავლებასთან დაკავშირებულ საკითხებს,

მოცემულია იდეები და შემოქმედებითი აქტივობები, რომლებიც განკუთვნილია დაწყებითი სკოლის ასაკის ბავშვებისათვის, და მოიცავს სასკოლო საგნების ფართო სპექტრს, დაწყებული მათემატიკითა და ხელოვნებით და დამთავრებული მზარეულის ხელოვნებითა და მუსიკით. მასში ასევე მოცემულია საინტერესო რჩევები საკლასო ოთახისა და გასართობი ოთახის მოწყობასთან და მართვასთან დაკავშირებით, რაც ემსახურება ბავშვებში კვლევის საფუძველზე სწავლისა და თვითმართვადი სწავლის უნარების განვითარებას.

■ შესთავაზეთ მოსწავლეებს მონაწილეობა მიიღონ მცირე კვლევით პროექტში, სახელწოდებით „შემოქმედებითობა დღეს და გუშინ“. სთხოვეთ მათ გაეცნონ 1950-იან და 1960-იან წლებში მოზარდების მიერ ჟურნალებში გამოქვეყნებულ სტატიებს და შეადარონ ისინი დღევანდელი მოზარდების მიერ ბლოგებში გამოქვეყნებულ სტატიებს. შენარჩუნებულია შემოქმედებითობის დონე? ხომ არ შეიცვალა შემოქმედებითობა იმ მედიის გავლენით, რომელსაც ჩვენ ვიყენებთ დღეს, ან იმ პერიოდის გავლენით, რომელშიც დღეს გვიწევს ცხოვრება?



საუკეთესო პრაქტიკის მაგალითები /ციფრული მოქალაქეობა

■ სწავლის დაკავშირება მოქალაქეობასთან - მიაწოდეთ მოსწავლეებს მოაზროვნეთა, მაგალითად, არისტოტელეს, სოკრატეს, რუსოს, ლეონარდო და ვინჩის, აინშტაინის, განდისა და სუგატა მიტრას მოსაზრებები განათლებისა და მოქალაქეობის შესახებ, მოსწავლეებს მიეცით საშუალება საკუთარი მოსაზრებებიც გამოთქვან აღნიშნულ საკითხებზე. სთხოვეთ მათ შეისწავლონ მოაზროვნეთა მიერ გამოთქმული მოსაზრებები და იპოვონ კავშირი განათლებასა და მოქალაქეობას შორის. სთხოვეთ მათ შეადგინონ კითხვარი, რომელშიც შეიტანენ კითხვებს, იმ საკითხებზე, რომლებიც მათ მიერ ამ კვლევის შედეგად მოპოვებულ ინფორმაციასა და გაკეთებულ დასკვნებს მოცავს, და რომელიც მათ შეუძლიათ ინტერნეტის საშუალებით გაუზიარონ საკუთარი სკოლისა და ასევე სხვა სკოლების მოსწავლეებს.

■ მოსწავლეებს გააცანით გაეროს დემოკრატიული კულტურის კომპეტენციათა ჩარჩო - „პეპელა“ (რომელიც წინამდებარე პუბლიკაციაშია მოცემული). შესთავაზეთ მათ ამ ოთხ-კომპონენტიაანი მოდელის საფუძველზე მოამზადონ საკუთარი პროექტი, რომელიც შეეხება კონკრეტულ ისტორიულ პერიოდში მოღვაწე რომელიმე

მოაზროვნის ციფრულ მოქალაქეობასთან დაკავშირებულ კომპეტენციებს.

— პერიოდულად მიეცით მოსწავლეებს საშუალება ისაუბრონ ისეთ საკითხებზე, რომლებზეც ისინი შეიძლება არასდროს დაფიქრებულან, მაგალითად: „ყველა სკოლა რომ ერთბაშად გაუქმდეს, სად და როგორ მიიღებდით განათლებას?“. ამგვარად თქვენ არა მხოლოდ ხელს შეუწყობთ მოსწავლეებში წარმოსახვის უნარის განვითარებას, არამედ საშუალებას მისცემთ მათ რეალურად დაფიქრდნენ წეს-ჩვეულებებისა და ეროვნული ინსტიტუტების ღირებულებაზე.

— ჰკითხეთ მოსწავლეებს ოდესმე თუ უთამაშიათ ონლაინთამაში, როგორიცაა მაგალითად „Minecraft“, სადაც მოთამაშეს უწევს შექმნას სხვა სამყარო და იქ დასახლდეს. სთხოვეთ მოსწავლეებს გაიხსენონ ის სხვადასხვა წესები, რომლებიც მოთამაშეებმა უნდა დაიცვან, რათა შეძლონ მათივე მიერ შექმნილ ონლაინსამყაროში ცხოვრება. ესაუბრეთ მოსწავლეებს იმ სხვადასხვა იარაღებსა და ინსტრუმენტებზე, რომლებსაც მოთამაშეები იყენებენ ამ თამაშისას და გაარკვიეთ რა ისწავლეს მათ ამ იარაღებისა და ინსტრუმენტების დანიშნულების შესახებ. შემდეგ ესაუბრეთ მოსწავლეებს იმის შესახებ, თუ რამდენად სჭირდებათ მოთამაშეებს შემოქმედებითი უნარების გამოყენება იმისათვის, რომ მათ მიერვე შექმნილ სამყაროში გადარჩნენ და გააგრძელონ ცხოვრება, და რომ სწორედ შემოქმედებითობა უწყობს ხელს ონლაინსამყაროს გაფართოებას.



დამატებითი ინფორმაცია და რესურსები

— ევროპის საბჭოს მასალები, რომლებიც შესულია პუბლიკაციაში „ინტერნეტწიგნიერების სახელმძღვანელო“, ზუსტად ესადაგება განხილულ თემას; იხილეთ „ინტერნეტწიგნიერების სახელმძღვანელოში“ მოცემული ფაქტების ფურცელი 12 - „დისტანციური სწავლა და მასობრივი ღია ონლაინკურსები (MOOC)s“; ფაქტების ფურცელი 14 - „ვიდეო მასალები, მუსიკა და გამოსახულებები ინტერნეტში“; ფაქტების ფურცელი 15 - „შემოქმედებითობა“; ფაქტების ფურცელი 16 - „თამაშები“; ფაქტების ფურცელი 24 - „ხელოვნური ინტელექტი, ავტომატიზაცია და ზიანის მომტანი ტექნოლოგიები“; და ფაქტების ფურცელი 25 - „ვირტუალური და განვრცობილი რეალობა“.

— გაეცანით ბავშვის განვითარების ეტაპების ყოვლისმომცველ ჩამონათვალს და იმ ელემენტებს, რომლებიც გავლენას ახდენს მათ სწავლასა და შემოქმედებითობაზე, ვებგვერდზე „Facts for Life“, რომელსაც მხარს უჭერს

მსოფლიოს წამყვანი ინსტიტუტები, მათ შორის გაეროს ბავშვთა ფონდი, გაეროს განვითარების პროგრამა (UNDP), ჯანმო და მსოფლიო ბანკი. რესურსი ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე:

www.factsforlifeglobal.org/03/development.html.

— „Hodder Education“ რომლის შესახებაც ინფორმაცია ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: www.hoddereducation.co.uk, გვთავაზობს საინტერესო ხედვას სხვადასხვა ტიპის სწავლის შესახებ (მაგალითად, შებრუნებული საკლასო ოთახი), ასევე იგი გვთავაზობს სასწავლო ინსტრუმენტებსა და პლატფორმებს, ყველა სასკოლო საგნისთვის და სასკოლო განათლების ყველა საფეხურისთვის.

— ხანის აკადემია (www.khanacademy.org) დარეგისტრირებულ მომხმარებლებს სვთავაზობს უფასო ონლაინმოდულებს მთელ რიგ სასკოლო საგნებში. მომხმარებლებს საშუალება ეძლევათ შეაფასონ საკუთარი მიღწევები თითოეულ მოდულში და მოდულების ნებისმიერი მათთვის სასურველი კომბინაცია შექმნან, მათ საჭიროებებზე მორგებული კურსის მისაღებად.

— ევროკომისიის პუბლიკაცია „ციფრულ კომპეტენციათა ევროპული ჩარჩო მოქალაქეებისათვის“ ([რომლის შესახებაც ინფორმაცია ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: http://ec.europa.eu/social/BlobServlet?docId=15688&langId=en](http://ec.europa.eu/social/BlobServlet?docId=15688&langId=en)) გვთავაზობს კვლევას სასწავლო პროგრამით გათვალისწინებული ხუთი მიმართულებით, რომლებიც ჩამოყალიბებულია ევროპის კომისიის პერსპექტიული ტექნოლოგიური კვლევების ინსტიტუტის (IPTS) მიერ, და ასევე, ევროკავშირის მასშტაბით მათი გახორციელების თვალსაზრისით არსებული ვითარების მიმოხილვას.

— *სწავლება მსოფლიო მოქალაქეობის შესახებ, რომელიც ემსახურება ახალგაზრდების მომზადებას XXI საუკუნის გამოწვევებთან გასამკლავებლად, წარმოადგენს ციფრული მოქალაქეობისადმი იუნესკოს მიდგომის გამოხატულებას* (<http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002277/227729e.pdf>) ხოლო პუბლიკაციაში - სწავლება მსოფლიო მოქალაქეობის შესახებ - თემები და სწავლის ამოცანები (<http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002329/232993e.pdf>) გვთავაზობს 1-დან მე-12 კლასის ჩათვლით საჭირო მიღწეული დონეების დეტალურ ახსნას.

— „სათამაშო ლაბორატორიები“ [„Tinkering Labs“] (<http://aim.gov.in/atal-tinkering-labs.php>) წარმოადგენს პროექტს, რომელიც გახორციელდა ინდოეთის სკოლებში და რომელიც ემსახურება ბავშვებისთვის თამაშისა და გართობის საშუალების მიცემას. აღნიშნული ინიციატივა არა მხოლოდ დაეხმარა ბავშვებს საკუთარი შემოქმედებითი უნარების დახვეწაში, არამედ პირებმა, რომლებიც უძღვებოდნენ ამ

სათამაშო ლაბორატორებში მიმდინარე აქტივობებს, უმნიშვნელოვანესი როლი შეასრულეს ბავშვებისთვის საჭირო ცოდნის გადაცემის საქმეში. ლაბორატორიები მოიცავს “ნოვატორული იდეების ბანკებს” და ერთი ლაბორატორია ემსახურება 32 სკოლას.

■ სკოლების ქსელის კონსორციუმის ფარგლებში, ტექნოლოგიებისა და შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე პირთა ცენტრთან თანამშრომლობით, შეიქმნა ციფრული ხელმისაწვდომობის ინსტრუმენტთა ნაკრები, რომელიც ეხმარება სკოლებს ტექნოლოგიებისა და ინოვაციების ათვისებასა და მათ გამოყენებაში; ინსტრუმენტთა ნაკრები ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: <https://cosn.org/digitalaccessibility>.

■ „Google Arts & Culture“ გვამღებს საშუალებას ონლაინრეჟიმში გავეცნოთ მსოფლიოს კულტურულ მემკვიდრეობას. მომხმარებლებს შეუძლიათ დაათვალიერონ მსოფლიოში ცნობილი მუზეუმები და დეტალურად შეისწავლონ ვინსენტ ვან გოგისა და სხვა დიდი მხატვრების ნამუშევრები; ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: <https://artsandculture.google.com/>.

■ „Expeditions“ წარმოადგენს ვირტუალურ რეალობაში შემოთავაზებულ სასწავლო ინსტრუმენტს. მომხმარებლებს შეუძლიათ ზვიგენებთან ერთად ცურვა, კოსმოსის მონახულება, მუზეუმის დათვალიერება და ა.შ. ამჟამად 500-მდე ადგილის მონახულებაა შესაძლებელი და მუშაობა მიმდინარეობს სხვა ადგილმდებარეობების დამატების მიმართულებით; ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: <https://edu.google.com/expeditions/#about>.

მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება

” ადამიანები ზოგჯერ აცხადებენ, რომ ჩვენ ინფორმაციულ ეპოქაში შევებიჯეთ, თითქოს ინფორმაცია სხვა დროს არ არსებობდა. ვფიქრობ, ყველა ეპოქა ინფორმაციული იყო, თუმცა ყველა თავისებურად და იმდენად, რამდენადაც ამის საშუალებას იმ დროისათვის ხელმისაწვდომი მედია იძლეოდა.

რობერტ დარნტონი



მედიაწიგნიერებისა და ინფორმაციული წიგნიერების განმარტება

— ციფრული მოქალაქეობის მსგავსად, მედიაწიგნიერებასა და ინფორმაციულ წიგნიერებას ბევრი განმარტება აქვს და ამ ცნებების აღსანიშნავად ბევრი სხვადასხვა 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.

— მედიისა და საინფორმაციო არხებისა და ინტერნეტის საყოველთაო ხასიათი ქმნის შთაბეჭდილებასა და ბადებს განცდას იმისა, რომ ციფრულმა ეპოქამ ყველა ადამიანი მედიის მომხმარებლად აქცია და რომ ყველგან და ყველგან ციფრულ რეჟიმზეა გადასული, მათ შორის სკოლაშიც. თუმცა, რეალურად ეს ასე არ არის, განსაკუთრებით სკოლებში. 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 მათ მომავალში საშუალებას მისცემს მონაწილეობა მიიღონ საზოგადოებაში მიმდინარე პროცესებში.

— მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება 21-ე საუკუნის ამბიციურ მიზანს წარმოადგენს, იმ გამოწვევის გამო, რომელიც გულისხმობს 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 ახლა მათ მედიაწიგნიერება ესაჭიროებათ ხელმისაწვდომი აუარება ახალი ტექნოლოგიების ასათვისებლად და იმ აპლიკაციების დასაუფლებად, რომლებიც ინფორმაციის გავრცელების სრულიად ახალ გზებს გვთავაზობს.

— მედიაწიგნიერებისა და ინფორმაციული წიგნიერების გარეშე, ამჟამად ხელმისაწვდომი უამრავი ტიპის მედიის არსებობის ფონზე, ჩვენი შვილები ვერ შეძლებენ იმოქმედონ ისე, როგორც მოქმედებენ პასუხისმგებლობით აღჭურვილი მოქალაქეები, როგორც ციფრული მოქალაქეები. თუმცა საკითხი, თუ ვინ ასწავლის ჩვენს შვილებს მედიაწიგნიერებას ჯერ სრულყოფილად არ არის გადაწყვეტილი.

— ზოგადად, თუ სკოლა წარმოადგენს ადგილს, სადაც ბავშვები

ეუფლებიან ისეთ უნარებს, როგორიცაა კრიტიკული აზროვნება, ანალიზი და მსჯელობა, რატომაც არ უნდა გახდეს მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება სასკოლო პროგრამების ქვაკუთხედი?

მედიაწიგნიერებისა და ინფორმაციული წიგნიერების განზომილებები

— მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება წარმოადგენს ცნებას, რომელიც მოიცავს სამ, ერთმანეთისგან მკაფიოდ გამოიჯნულ განზომილებას: ინფორმაციული წიგნიერება, მედიაწიგნიერება და საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიებთან დაკავშირებული ციფრული წიგნიერება. როგორც იუნესკო აღნიშნავს, მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება აერთიანებს დაინტერესებულ მხარეებს, რომელთა შორისაც არიან ინდივიდუალური პირები, საზოგადოებები და სახელმწიფოები, რომლებსაც საკუთარი წვლილი შეაქვთ საინფორმაციო საზოგადოების ჩამოყალიბებასა და განვითარებაში.

— მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება აგრეთვე წარმოადგენს ცნებებს, რომლებიც მოიცავს იმ კომპეტენციების მთელ სპექტრს, რომელთა ეფექტური გამოყენებაც აუცილებელია მედიაწიგნიერებისა და ინფორმაციული წიგნიერების სხვადასხვა ასპექტების კრიტიკულად შეფასებისთვის.

რას ნიშნავს მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება ჩვენი შვილების თაობისათვის?

— დღევანდელი ბავშვებისა და ახალგაზრდების თაობა განსაკუთრებულ უნარს იჩენს გართობისა და რეკრეაციული მიზნებისათვის მედიის მოძიებისა და გამოყენების მიმართულებით. თუმცა ასეთივე წარმატებით იყენებენ კი ისინი იგივე მედიას ისეთი მიზნებისთვის, როგორიცაა საინტერესო კითხვაზე პასუხის მოძიება, მტკიცებულებებზე დაფუძნებული კვლევის წარმოება, დებატების წამოწყება ან ახალი ამბების მიღება?

— ბავშვებისა და ახალგაზრდებისათვის ხელმისაწვდომია ყველანაირი შინაარსის მასალა და, შესაბამისად, აუცილებელია ისინი ფლობდნენ უნარს ერთმანეთისგან გაარჩიონ ღირებულების მქონე ინფორმაცია და ღირებულების არმქონე ინფორმაცია; ჭეშმარიტი ინფორმაცია და ყალბი და ცრუ ინფორმაცია. თუმცა, აღნიშნული უნარი არ გულისხმობს მხოლოდ ჭეშმარიტი ინფორმაციის ყალბი ინფორმაციისაგან გარჩევას, არამედ გულისხმობს ინფორმაციის დამუშავებისა და ინტერპრეტირების უნარს.

— ამჟამად მიმდინარეობს კვლევა 0-8 წლის ასაკის ბავშვებისათვის არსებული და განვითარებადი საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების სასწავლო პოტენციალის შესასწავლად. პროექტი „DigiLitEY“ ემყარება კონკრეტულ წინაპირობას, რომლის თანახმადაც „ადრეული წლები მნიშვნელოვან საფუძველს ქმნის მთელი ცხოვრების განმავლობაში სწავლისა და წიგნიერებისთვის, ამიტომ ყველა ქვეყანაში მნიშვნელოვანია უზრუნველყოფა იმისა, რომ ადრეულ ასაკში განათლების პოლიტიკა და პრაქტიკა ემსახურებოდეს ჩვენი ყველაზე ახალგაზრდა მოქალაქეების აღჭურვას საჭირო უნარ-ჩვევებითა და ცოდნით, რომლებიც მათ ციფრულ ეპოქაში მოღვაწეობაში გამოადგებათ“. ისეთი ინიციატივები, როგორიცაა პროექტი „DigiLitEY“ და ევროკომისიის ერთობლივი კვლევების ცენტრის (JRC) პროექტი, რომელიც ეხება 0-8 წლის ასაკის ბავშვებსა და ციფრულ ტექნოლოგიებს, საინტერესო დასკვნების გაკეთებისა და სასარგებლო რეკომენდაციების გაცემის საშუალებას იძლევა, ახლო მომავალში, მედიაწიგნიერებისა და ინფორმაციული წიგნიერების სფეროში.

— მიუხედავად იმისა ბავშვები ონლაინთანამშეობით არიან გართული თუ გამუდმებით უყურებენ ვიდეოებს, იმ რისკებისა და პოტენციური შედეგების კარგად გაცნობიერება, რომლებიც ამ მედიით სარგებლობას უკავშირდება სასარგებლო იქნება ჩვენი შვილებისათვის. ბავშვებს უნდა შეეძლოთ ინფორმაციის დამუშავება, ანალიზი და გადაწყვეტილების დამოუკიდებლად მიღება, ამ უნარების განვითარებაში მათ დიდ სამსახურს გაუწევს მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება.

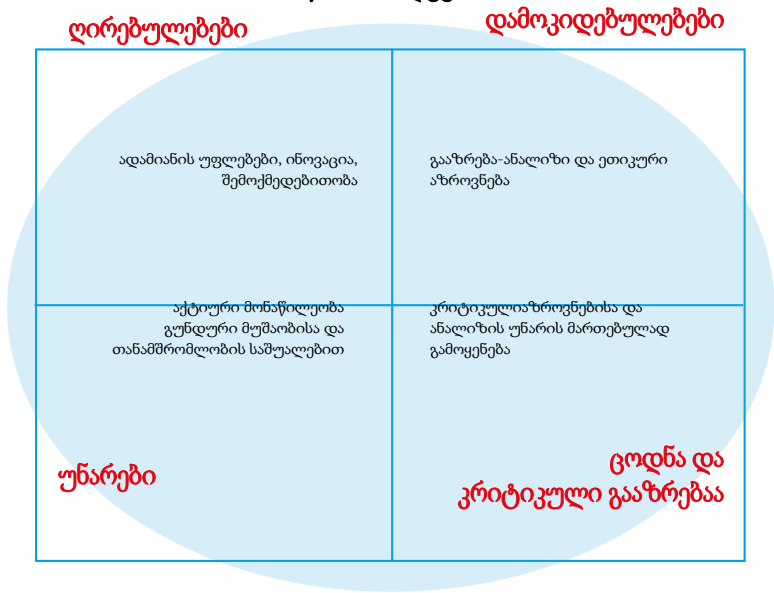
მედიაწიგნიერება, ინფორმაციული წიგნიერება და ციფრული მოქალაქეობა

— ძალიან ხშირად, ციფრული მოქალაქეობის გაიგივება წარმოებს მედიაწიგნიერებასა და ინფორმაციულ წიგნიერებასთან, რადგან ციფრული მოქალაქეობის ერთ-ერთ უმნიშვნელოვანეს კომპონენტს წარმოადგენს მედიისა და ონლაინტექნოლოგიების, ინსტრუმენტებისა და ინფორმაციის კრიტიკულად შეფასების უნარი. ამასთან, უნდა გავითვალისწინოთ, რომ მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება გულისხმობს იმას, თუ როგორ აღვიქვამთ (კრიტიკულად) ჩვენს გარშემო არსებულ მედიასაშუალებებს, მაშინ როცა ციფრული მოქალაქეობა გულისხმობს იმას, თუ როგორ ვცხოვრობთ და როგორ ვსარგებლობთ ჩვენს გარშემო არსებული და ჩვენთვის ხელმისაწვდომი ყველა ტექნოლოგიით. მედია, ისევე როგორც ტექნოლოგიები, ბევრი განსხვავებული ფორმით გვხვდება და შესაძლებელია კომბინირებით ერთი ფორმა მიიღოს.

— მედიაწიგნიერებისა და ინფორმაციული წიგნიერების ბაზად

მარტივად მხოლოდ შემეცნებითი, ფსიქოლოგიური და სოციალური კომპეტენციების გამოყენების ნაცვლად, რეკომენდებულია ევროპის საბჭოს დემოკრატიული კულტურის კომპეტენციათა ჩარჩოში შემავალი მედიასთან დაკავშირებული სხვა კომპეტენციების გამოყენება და მათი მისადაგება მედიაწიგნიერებასა და ინფორმაციულ წიგნიერებასთან. (იხ. სურათი 9).

სურათი 9: ოთხი ეტაპი, რომელიც ინკლუზიის საფუძველს წარმოადგენს





როგორ მუშაობს მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება?

— მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება წარმოადგენს მედიისა და ჩვენს საზოგადოებაში მისი როლის გაცნობიერების ძირითად საშუალებას. მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება ასევე ხელს უწყობს იმ უნარების განვითარებას, რომელიც საჭიროა კრიტიკული აზროვნებისათვის, ანალიზის, თვითგამოხატვისა და შემოქმედებითობისთვის - ანუ იმ უნარების განვითარებას, რომლებიც მოქალაქეებს ესაჭიროებათ დემოკრატიულ საზოგადოებაში მონაწილეობისათვის.

— მედია და ინფორმაცია მოქალაქეებისათვის ხელმისაწვდომია ბევრი განსხვავებული ფორმატით, დაწყებული ბეჭდური მედიითა და რადიომაუწყებლობით და დამთავრებული ვიდეოებითა და ინტერნეტით; მათ შეუძლიათ ამ მათთვის ხელმისაწვდომი მედიისა და ინფორმაციის ანალიზი, მოხმარება და მათი საშუალებით კონტენტის შექმნა. საძიებო სისტემის სწორად გამოყენების სწავლა ციფრული მოქალაქისთვის მნიშვნელოვანია და ინფორმაციის მიღებისთანავე საჭიროა გამჭოლი უნარების გამოყენება, როგორიცაა კრიტიკული აზროვნების გამოყენება, ინტერნეტის საშუალებით განსხვავებული წყაროების ძებნისა და მათი შედარების დროს. უნარი, რომელიც გულისხმობს ინფორმაციის კრიტიკულ ანალიზს, დახარისხებასა და საჭირო ინფორმაციის გამოყოფას, ეხმარება ციფრულ მოქალაქეებს უამრავ თემასთან დაკავშირებული ცოდნის შეძენაში.



საგანმანათლებლო და მოქალაქეობრივი ღირებულება

— კრიტიკული აზროვნება ფასდაუდებელი უნარია მოქალაქეებისა და განსაკუთრებით ახალგაზრდა მოქალაქეებისათვის, რომლებსაც უწევთ პრობლემების პირისპირ დგომა და მათი გადაჭრა, ინფორმაციის მოძიება, აზრისა და მოსაზრების ჩამოყალიბება, ინფორმაციის წყაროების შეფასება და სხვა. ინტერნეტსივრცეში ხელმისაწვდომი უამრავი მონაცემისა და ჭეშმარიტი თუ მცდარი ინფორმაციის გათვალისწინებით, მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება უმნიშვნელოვანეს უნარს წარმოადგენს.

— გზავნილების გავრცელება უკიდვანოდ ხდება და ამას საათზე

ცოტა დრო სჭირდება, ამასთან, მცდარი ინფორმაციის გამეორება წარმოებს მანამ, სანამ ადამიანები არ ირწმუნებენ რომ ეს ინფორმაცია ჭეშმარიტია. ინფორმაციის გავრცელების სიჩქარის გათვალისწინებით, ის ადამიანები, რომლებიც მედიაწიგნიერებასთან და ინფორმაციულ წიგნიერებასთან დაკავშირებულ ადეკვატურ უნარებს ფლობენ, უკეთ შეძლებენ ჭეშმარიტი ინფორმაციის ამოცნობას და ძალუბით ინფორმაციის მიღების პარალელურად დასვან კიხვები და მოიძიონ მათზე პასუხები.

— სამიებო სისტემებმა რადიკალურად შეცვალა ის გზა, თუ როგორ ვეძებთ ინფორმაციას ინტერნეტის საშუალებით, და ციფრული უნარ-ჩვევები ასევე უნდა მოიცავდეს იმის გაგების უნარს, რომ ალგორითმები ყოველთვის არ არის ნეიტრალური. სამიებო სისტემები შესაძლებელია გამოიყენონ პოლიტიკური და სხვა ტიპის მანიპულირების საშუალებად და ამის მაგალითები უკვე გვაქვს; შესაბამისად, მომხმარებლები კარგად უნდა აცნობიერებდნენ მსგავს შემთხვევებთან დაკავშირებულ როგორც უმნიშვნელო, ასევე სავალალო და კატასტროფულ შედეგებს. რაც შეეხება ინფორმაციასა და განსაკუთრებით მსოფლიო ამბებს, ამ შემთხვევაში დიდი მნიშვნელობა ენიჭება მრავაფეროვნებას. საჭიროა ალგორითმების იმგვარად ფორმირება, რომ ყოველთვის იყოს შესაძლებელი ერთი და იგივე მოვლენის შესახებ სხვადასხვა მოსაზრებისა თუ ხედვის შესწავლა.

— და ბოლოს, ბავშვები და არა მარტო ბავშვები, არამედ ნებისმიერი მოქალაქე, შესაძლებელია შეცდომით მიიჩნევდეს, რომ თუ კონკრეტული მოვლენის შესახებ არსებობს ყალბი ინფორმაცია, მაშინ აუცილებლად უნდა იყოს ჭეშმარიტი ინფორმაციაც. ახალი ამბებიც კი, რომლებიც ფაქტობრივად, რეალობას ასახავს, კონკრეტულ ფილტრს გადის სანამ საბოლოო მომხმარებლამდე მიაღწევს, რომლის სადავეებიც რედაქტორის ხელშია, რომელიც ირჩევს ერთ მოვლენას მთელ მსოფლიოში მიმდინარე აურაცხელ მოვლენებს შორის. ვინაიდან მედიასაშუალებების ამოცანას მაყურებლის მოზიდვა წარმოადგენს, ისინი ცდილობენ ახალი ამბები იყოს "მიმოზიდველი", სენსაციური და მარტივი, რაც თანდათანობით ინფორმაციის თავშესაქცევად გარდაქმნას ემსახურება. ნაცვლად იმისა, რომ გააშუქონ სოლიდარობისა და მეგობრობის ამბები, რომელიც მაყურებელში სასიამოვნო განცდებს აღძრავს, ისინი ირჩევენ გააშუქონ გამანადგურებელი კატასტროფები, სიკვდილისა და ძალადობის შემთხვევები. კითხვები, რომლებიც უნდა დაისვას გარდა იმისა, რომ საჭიროა გადამოწმეს ფაქტობრივი სიზუსტე, მოიცავს შემდეგს: რატომ არის მედია ორიენტირებული კატასტროფების გაშუქებაზე? რაიმე სარგებელს ხომ არ ნახულობს ვინმე იმით, რომ ხალხი მუდმივი შიშის ქვეშ იმყოფება? როგორ ზემოქმედებს ეს პოლიტიკურ მოსაზრებებზე? რა იდეოლოგიური გზავნილი

შეიძლება იმალებოდეს ფაქტობრივად სწორი ახალი ამბის ან ამგვარ ამბავზე
აგებული სტატიის მიღმა?

ფაქტების ფურცელი 3





ეთიკური საკითხები და რისკები

— ადამიანები დამოკიდებული არიან ინფორმაციაზე და დადგა დრო, როდესაც „ჩვენს ტვინს ესაჭიროება ინფორმაცია, იმისთვის რომ ოპტიმალურად იმუშაოს“.¹⁹ თუ ინფორმაცია მცდარია ან დამახინჯებული, იგი მნიშვნელოვნად განაპირობებს იმას, თუ როგორ ვმოქმედებთ და ვრეაგირებთ. გულწრფელობა და სამართლიანობა დემოკრატიული საზოგადოებისთვის დამახასიათებელი ეთიკის განუყოფელ ნაწილს წარმოადგენს, ხოლო კრიტიკული აზროვნება და შეფასება, რასაც მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება გულისხმობს, ამცირებს გაყალბებული და დამახინჯებული ინფორმაციის გავრცელების რისკს.

— დამახინჯებული ახალი ამბებისა და ინფორმაციის გავრცელების რისკი ზრდას განაგრძობს, მსოფლიოში ინფორმაციის გავრცელებისა და კომუნიკაციის საშუალებების ხელმისაწვდომობის ზრდის პარალელურად.

— ყალბ და დამახინჯებულ ახალ ამბებზე ფოკუსირებით, მოქალაქეების ყურადღების მიღმა შეიძლება აღმოჩნდეს პროპაგანდა, რაც ასევე დიდ პრობლემას წარმოადგენს.

— უფრო და უფრო მეტი ადამიანი იღებს ინფორმაციას პირდაპირ ინტერნეტიდან, როგორც მედიის წყაროდან, და ციფრულ ფორმატში ინფორმაცია ზოგჯერ სწრაფად ვრცელდება, ფაქტების სრულყოფილი გადამოწმების გარეშე.

— მოქალაქეები შეიძლება დაეყრდნონ არასწორ ინფორმაციას, რაც ადგილობრივი საზოგადოებისთვის, ისევე როგორც უფრო ფართო საზოგადოებისთვის, დამანგრეველი შედეგების მომტანი შეიძლება აღმოჩნდეს.



საკლასო სამუშაოსთან დაკავშირებული იდეები და მოსაზრებები

— მედიაწიგნიერებისა და ინფორმაციული წიგნიერების ხუთი კანონი მთავონებულია საბიბლიოთეკო მეცნიერების ხუთი კანონით, რომელიც ს.რ. რანგანათანმა შემოგვთავაზა 1931 წელს. იუნესკო მიიჩნევს, რომ მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება ადამიანის უფლებებთან

¹⁹ <https://en.unesco.org/themes/media-and-information-literacy>.

არის კავშირში, ხოლო მისი ხუთი კანონი წარმოადგენს მედიის, ინფორმაციისა და ზოგადად ცოდნის სახელმძღვანელოს.

- ▶ სთხოვეთ მოსწავლეებს შეისწავლონ ხუთი კანონიდან თითოეული და ონლაინსივრცეში საკუთარ მოღვაწეობასა და მათთვის მიწოდებული 5 კანონის შესახებ დაწერონ მცირე მოცულობის ესეები. საჭირო რესურსები შეგიძლიათ იხილოთ შემდეგ ვებგვერდზე: <http://bit.ly/2wnA5IV>.
- ▶ მოსწავლეებს შეგიძლიათ ასევე შესთავაზოთ ხუთი კანონის ვიზუალური გამოსახულება და სთხოვოთ მათ იმსჯელონ როგორ ხდება ამ კანონების დაცვა მათ მიერ და მათ საზოგადოებაში. საჭირო რესურსები შეგიძლიათ იხილოთ შემდეგ ვებგვერდზე: <http://bit.ly/2wsVjoT>.

■ ონლაინსაზოგადოებები და კამპანიები - შესთავაზეთ თქვენს მოსწავლეებს კვლევით პროექტში მონაწილეობა, რომლის ფარგლებშიც მათ შესაძლებლობა ექნებათ გამოიყენონ ციფრული მედია და ჩაერთონ ადგილობრივი საზოგადოებისთვის აქტუალური საკითხის ან სახელმწიფო პოლიტიკასთან დაკავშირებული საკითხის შესწავლა-განხილვაში. ამგვარი პროექტის საბოლოო მიზანი შეიძლება იყოს კამპანიის წარმოება, რომელიც ემსახურება ონლაინსაზოგადოებაზე ზემოქმედებას. მოსწავლეები საჭიროებენ წახალისებასა და ხელშეწყობას, რათა მათ შეძლონ საკითხების ინტერპრეტაცია, აზრის ჩამოყალიბება და ციფრული მედიის საშუალებით საკუთარი შეხედულების გამოხატვა.

■ წვდომა, ძიება და კრიტიკული შეფასება - შესთავაზეთ მოსწავლეებს შეარჩიონ აქტუალური საკითხი ან თემა და აწარმოონ წინასწარი კვლევა. შესთავაზეთ მათ შეისწავლონ სხვადასხვა წყაროები, გამოიყენონ სხვადასხვა ონლაინსაძიებო სისტემები და შემდეგ ინფორმაცია გადამოწმონ ბეჭდურ რესურსებში. მიეცით მოსწავლეებს საშუალება შეადარონ ერთმანეთს სხვადასხვა წყაროდან მიღებული ინფორმაცია და აღმოაჩინონ განსხვავებები.

■ სოციალური მედია და რეალობასთან შესაბამისობა – შესთავაზეთ მოსწავლეებს სოციალურ მედიაში მათი საყვარელი სპორტსმენების, მსახიობებისა თუ მუსიკოსების პროფილების დათვალიერება. სთხოვეთ მათ კრიტიკულად შეაფასონ ამ პროფილებზე არსებული ინფორმაცია და გაარკვიონ მათ მიერ მოპოვებული ინფორმაცია სიმართლეს შეესაბამება, ყალბია თუ მარკეტინგული მიზნით გაზვიადებული. სთხოვეთ მოსწავლეებს შეადგინონ სამპუნქტიანი საკონტროლო კითხვარი, რომლის მიხედვითაც შეძლებენ განსაზღვრონ მათ მიერ მოპოვებული ინფორმაცია რეალობას შეესაბამება, ყალბია თუ ზედმეტად გაზვიადებული.

— შეძლებენ თუ არა მოსწავლეები ერთი კვირა გაძლონ მობილური ტელეფონების გარეშე? - სთხოვეთ მოსწავლეებს წარმოიდგინონ როგორ შეძლებენ მათ გარშემო არსებული სამყაროს კრიტიკულად შეფასებას, თუ მათ არ ექნებათ წვდომა მედიაზე. დაიწყებენ თუ არა ისინი ინფორმაციის სხვა წყაროების კვლევას, თუ მათთვის ინფორმაცია არ იქნება ხელმისაწვდომი ონლაინ რეჟიმში? გამოიწვევს თუ არა ციფრულ მედიასთან კავშირის გაწყვეტა მათ ჩამოშორებას მიმდინარე მოვლენებიდან?

— რასიზმი და ნაციონალიზმი – მოსწავლეებს დაურიგეთ სტატიის ორი ვერსია, რომელთაგანაც თითოეული ერთი და იგივე ძალადობის ფაქტს ასახავს. აქედან ერთ-ერთი ვერსია შესაძლებელია იყოს სტატიის ორიგინალი, რომელშიც, როგორც წესი, ნახსენებია მოძალადეთა ეროვნება ან ეთნიკური წარმომავლობა, ხოლო მეორე ვერსიაში ყურადღება გამახვილებული უნდა იყოს მსხვერპლის მახასიათებლებზე, როგორიცაა მისი წარმოშობა და ა.შ. საშუალება მიეცით მოსწავლეებს იმსჯელონ იმაზე, თუ მოძალადის ეროვნებასა და ეთნიკურ წარმომავლობაზე უნდა იყოს თუ არა ყურადღება გამახვილებული და რა შედეგები შეიძლება მოჰყვეს საზოგადოებაში მოძალადის ამგვარ იდენტიფიცირებას. მას შემდეგ, რაც მოსწავლეები დაასრულებენ აღნიშნულ საკითხზე მსჯელობას, დაურიგეთ მათ მკვლევარების, მაგალითად მარტინ დელის მიერ გაკეთებული დასკვნების მოკლე მიმოხილვა, რომელიც, კონკრეტული კვლევის საფუძველზე ამტკიცებს იმ მნიშვნელოვან კავშირს, რომელიც არსებობს ძალადობასა და სოციალურ უთანასწორობას შორის და არგუმენტირებულად ასაბუთებს, რომ სოციალური უთანასწორობა ძალადობის გაცილებით უფრო ძლიერ განმაპირობებელ ფაქტორს წარმოადგენს ვიდრე ეთნიკური წარმომავლობა და ეროვნება (www.martindaly.ca/killing-the-competition.html).



საუკეთესო პრაქტიკის მაგალითები /ციფრული მოქალაქეობა

— მედიაწიგნიერებისა და ინფორმაციული წიგნიერების კავშირი ციფრულ მოქალაქეობასთან – საჭიროა ჯანსაღი სკეპტიციზმის შენარჩუნება იმ მასალის მიმართ, რომელიც ონლაინ რეჟიმში მოგვეწოდება და, ასევე, მასალის კრიტიკულად შეფასებისთვის მზადყოფნა. საჭიროა რეგულარულად ვეძიოთ განსხვავებული მოსაზრებები და ინფორმაცია, რათა არ ვიქცეთ ცრუ ინფორმაციისა და ცრუ ბრალდებების გამავრცელებლად.

— მედიაწიგნიერების ცენტრი გვთავაზობს პრაქტიკულ რესურსებს, რომლებიც სკოლებს ეხმარება მედიაწიგნიერების შესახებ საკლასო აქტივობების შემუშავებაში, ორგანიზებასა და წარმართვაში (www.medialit.org/cml-medialit-kit). შესთავაზეთ მოსწავლეებს გამოიყენონ შემდეგი კითხვები ონლაინრეჟიმში მათთვის მიწოდებული კონკრეტული სტატიებისა თუ გზავნილების ანალიზისას, რათა მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება ჩართონ თავიანთ ყოველდღიურ ცხოვრებაში.

- ვინ არის გზავნილის ავტორი?
- რა მეთოდს იყენებს ავტორი ჩემი ყურადღების მისაპყრობად?
- რომელი ცხოვრების სტილი, ღირებულებები და შეხედულებებია წარმოჩენილი გზავნილში და რომელი არა?
- რას ემსახურება ამ გზავნილის გავრცელება?
- როგორ შეიძლება სხვა ადამიანებმა ჩემგან განსხვავებულად აღიქვან ეს გზავნილი?

— მედიაწიგნიერებისა და ინფორმაციული წიგნიერების სასწავლო პროგრამა მასწავლებლებისათვის – იუნესკომ შეიმუშავა მედიაწიგნიერებისა და ინფორმაციული წიგნიერების სახელმძღვანელო მასწავლებლებისათვის, რომელიც განკუთვნილია ინსტრუმენტის ფორმით გამოსაყენებლად და ემსახურება ნებისმიერი პედაგოგისა და მასწავლებლის აღჭურვას იმ ძირითადი კომპეტენციებით (ცოდნა, უნარები და დამოკიდებულებები), რომლებიც უკავშირდება მედიაწიგნიერებასა და ინფორმაციულ წიგნიერებას. მასში ყურადღება გამახვილებულია იმ პედაგოგიურ მიდგომებზე, რომლებიც საშუალებას აძლევს მასწავლებლებს საკუთარ სწავლების პრაქტიკაში ჩართონ მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება (<http://bit.ly/2NaEW7i>).



დამატებითი ინფორმაცია და რესურსები

— ევროპის საბჭოს მასალები, რომლებიც შესულია პუბლიკაციაში „ინტერნეტწიგნიერების სახელმძღვანელო“ ზუსტად ესადაგება განხილულ თემას; იხილეთ „ინტერნეტწიგნიერების სახელმძღვანელოში“ მოცემული ფაქტების ფურცელი 6 - „ელ. ფოსტა და კომუნიკაცია“; ფაქტების ფურცელი 10 - „ინფორმაციის მოძიება“; ფაქტების ფურცელი 11 - „ხარისხიანი ინფორმაციის მოძიება ინტერნეტში“; და ფაქტების ფურცელი 22 - „დახმარების მიღება“.

— იუნესკოს მისიას წარმადგენს მედიაწიგნიერებისა და საინფორმაციო წიგნიერების ხელშეწყობა, ყოვლისმომცველი სტრატეგიის საშუალებით. იუნესკომ, გარდა ამ თემასთან დაკავშირებული სხვადასხვა საერთაშორისო პროექტებისა, შეიმუშავა მედიაწიგნიერებისა და ინფორმაციული წიგნიერების სახელმძღვანელო მასწავლებლებისათვის და ასევე რეკომენდაციები, რომლებიც მიზნად ისახავს სახელმწიფოთა დახმარებას მედიაწიგნიერებასა და ინფორმაციულ წიგნიერებასთან დაკავშირებული ეროვნული პოლიტიკისა და სტრატეგიების შემუშავებაში: <http://bit.ly/2MQT6gS>.

— მედიასთან დაკავშირებული საკითხები „ინფორმაციული საზოგადოების“ კულტურულ წინააღმდეგობებში - წინ, ადამიანის უფლებებზე დაფუძნებული მმართველობისკენ: <http://bit.ly/2PyfPgW>.

— დივინა ფრაუ-მაიგსი (2011 წ.), „მედიაწიგნიერება დღეს“, რომელშიც შესულია საინტერესო სტატია მედიაწიგნიერებასა და ინფორმაციულ წიგნიერებას და ციფრულ მოქალაქეობას შორის კავშირის შესახებ. ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: <http://bit.ly/2o5p3US>.

— ციფრული მოქალაქის მსოფლიო ფონდმა შეიმუშავა სახელმძღვანელო, რომელიც ეხება კრიტიკულ აზროვნებას და რომელშიც შედის კრიტიკული აზროვნების უნარ-ჩვევების განვითარებისათვის განკუთვნილი თამაშები და აქტივობები. ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: <http://bit.ly/2BGuVO9>. აღნიშნული სახელმძღვანელო ეხმარება ბავშვებს არ შემოიფარგლონ მხოლოდ კონკრეტულ თემასა თუ საკითხზე ინფორმაციის მიღებით.

— იუნესკომ შეიმუშავა მედიაწიგნიერების სახელმძღვანელოთა ნაკრები, რომელიც განკუთვნილია მშობლებისათვის, მოსწავლეებისათვის, მასწავლებლებისა და პედაგოგებისათვის და რომელიც ემსახურება მათ სრულყოფილ ინფორმირებას მედიაწიგნიერების შესახებ; მასში ასევე აღწერილია, თუ როგორ შეუძლიათ ადამიანებს უფრო აქტიური მონაწილეობა მიიღონ თავიანთი საზოგადოების პოლიტიკურ და კულტურულ ცხოვრებაში: <http://bit.ly/2P1scRc>.

— „Be Internet Awesome“ წარმოადგენს რესურსს, რომელიც განკუთვნილია 9-11 წლის ბავშვებისათვის და აცნობს მათ ციფრული მოქალაქეობისა და უსაფრთხოების საფუძვლებს, რათა მათ მეტი თავდაჯერებით შეძლონ ონლაინსივრცის კვლევა.

— განათლების მინისტრთა შორის თანამშრომლობის მაგალითი: www.generazioniconnesse.it/site/it/fake-news/.

ნაწილი 2

კეთილდღეობა ონლაინსივრცეში



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

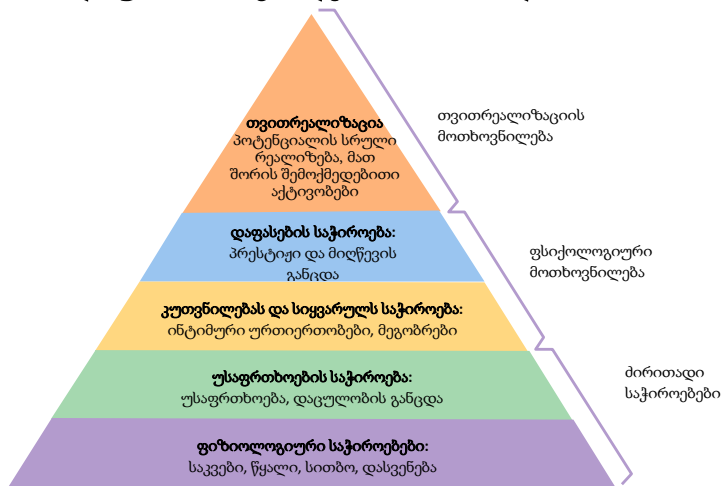
კეთილდღეობა ონლაინსივრცეში

— კეთილდღეობა არის უნივერსალური ცნება, რომელიც მჭიდროდ არის დაკავშირებული მოქალაქეობასთან, რომელიც გულისხმობს ჩვენს უნარს:

- ▶ მოვახდინოთ ჩვენი პოტენციალის სრული რელიზება;
- ▶ თავი გავართვათ ზომიერ სტრესს, რომელსაც ჩვენივე გარემო გვიქმნის;
- ▶ ვიმუშაოთ და კომუნიკაცია დავამყაროთ პროდუქტიულად და ნაყოფიერად;
- ▶ მნიშვნელოვანი წვლილი შევიტანოთ ჩვენს საზოგადოებაში.

— როდესაც კეთილდღეობას განვიხილავთ ციფრულ მოქალაქეობასთან კავშირში, მასწავლებლებისთვის, მშობლებისთვის და თავად ბავშვებისთვის რეკომენდებულია მაზლოუს მოთხოვნილებათა პირამიდის²⁰ ყურადღებით შესწავლა.

სურათი 10: მაზლოუს მოთხოვნილებათა პირამიდა



— მაზლოუს მოთხოვნილებათა პირამიდა მრავალი თვალსაზრისით შეესაბამება ევროპის საბჭოს ციფრული მოქალაქეობის კომპეტენციის ჩარჩოს, რადგან ბავშვები ვერ დაეუფლებიან მოქალაქეობის უნარებს შემდეგ დონეზე, თუ მათ არ აქვთ ათვისებული კომპეტენციების წინა დონე. მოსმენის, დაკვირვებისა და თანამშრომლობის ძირითადი უნარები,

²⁰ მაზლოუ ა. ჰ. (1954 წ.), *მოტივაცია და პიროვნება*, Harper and Row, ნიუ-იორკი.

მაგალითად, წარმოადგენს ცოდნისა და კრიტიკული გააზრების შემეცნებითი უნარების საფუძველს. საზოგადოების საერთო ღირებულებები და დამოკიდებულებები, როგორიცაა სამართლიანობა, კეთილსინდისიერება, თანასწორობა და მოქალაქეობრივი აზროვნება, თვითრეალიზაციისა და თვითგამოხატვის მოთხოვნილების დაკმაყოფილების საშუალებას გვაძლევს.

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

საზოგადოებრივი თავშეყრის ადგილებში, ქუჩებში და ა.შ. გამართული საინტერესო ღონისძიებებისა და აქტივობების დროს, სკოლებსა და კომპანიებში წარმოებული სემინარებისა თუ სამუშაო შეხვედრების დროს, მე მოვუწოდებ ხალხს დაუსვან საკუთარ თავს კითხვა, რას ნიშნავს მათთვის ბედნიერი ცხოვრება და, ასევე მოვუწოდებ მათ აქტიურად ჩაერთონ სწორედ ასეთი ცხოვრების შექმნის საქმეში.



ბავშვების მოსაზრება

” ვფიქრობ ადამიანებს სჭირდებათ თავისუფლება, რათა შეძლონ საკუთარი ცოდნა და მოსაზრებები სხვებს გაუზიარონ ისე, რომ არ ჰქონდეთ შიში იმისა, რომ ამის გამო მათ რაიმე ზიანი მიადგებათ. ყველას უნდა ჰქონდეს უფლება გამოთქვას ის, რასაც იგი ჭეშმარიტად ფიქრობს, და იყოს ის ვისაც იგი ჭეშმარიტად წარმოადგენს, და ამაში მას ხელს არ უნდა უშლიდეს დისკრიმინაციისკენ მიდრეკილი საზოგადოება.

ქეითი, 15 წლის, ინგლისი



მასწავლებლების მოსაზრება

” მნიშვნელოვანია, როგორ წარმოებს ციფრული მოქალაქეობისა და შესაბამისი კომპეტენციების წარმოჩენა სხვადასხვა ასაკში. ბავშვებში მოქალაქეობრივი აზროვნების განვითარება ადრეულ ასაკში უნდა დაიწყოს, მათ უნდა შეეძლოთ დაუპირისპირდნენ სტატუს ქვოს და კრიტიკულად შეაფასონ ის, რასაც ისინი აწყდებიან, ხედავენ ან ესმით.

მასწავლებელი, რიგა



მშობლების მოსაზრება

” მშობლები, მასწავლებლები, საზოგადოება, ყველა ჩვენთაგანი, ვინც ბავშვების აღზრდა-განათლებაში მონაწილეობს, უნდა გავერთიანდეთ და ერთმანეთთან ვითანამშრომლოთ. ჩვენ ყველანი ვქმნით ერთ სამკუთხედს, რომლის ცენტრშიც ჩვენი შვილები არიან წარმოდგენილი.

ევროპის მშობელთა ასოციაცია

” ის, რაც მე მაღელვებს, არის ადამიანურ ურთიერთობებზე ზემოქმედება, სოციალური უნარების განვითარება, ფსიქოლოგიური სიჯანსაღე და ინტერესის ნაკლებობა იმ აქტივობების მიმართ, რომლებიც მედიის მიღმა დარჩა, როგორიცაა სპორტი, გარეთ თამაში, გატაცებები, კლუბები, ადგილობრივ საზოგადოებაში ჩართულობა, სკოლაში წარმატება და სამუშაო. ვფიქრობ, თუ გონივრულად გამოვიყენებთ, მედია ჩვენს სასარგებლოდ იმოქმედებს, თუმცა ამას ყველაფერს სწავლა და სათანადო მართვა ესაჭიროება.

მშობელი, საფრანგეთი

საკონტროლო კითხვები: ფაქტების ფურცელი 4: ეთიკა და ემპათია



- ▶ რა კავშირი არსებობს ეთიკასა და ემპათიას შორის?
- ▶ რა როლს ასრულებს ემპათია მშვიდობის დამყარებისა და დავების მოგვარების საქმეში?
- ▶ რა როლს ასრულებს ეთიკა ციფრული მოქალაქეობის საკითხში?

საკონტროლო კითხვები: ფაქტების ფურცელი 5: ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა



- ▶ შესაძლებელია ტექნოლოგიების და ჯანმრთელობის შეთავსება?
- ▶ რატომ არის ტექნოლოგიებსა და კეთილდღეობას შორის წინასწარობის შენარჩუნება საუკეთესო არჩევანი?

საკონტროლო კითხვები: ფაქტების ფურცელი 6: ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა და ელექტრონული კომუნიკაცია



- ▶ რა ზემოქმედებას იქონიებს ევროკავშირის მონაცემთა დაცვის ზოგადი რეგულაცია (GDPR) ონლაინსივრცეში ჩვენს მოღვაწეობაზე?
- ▶ რა ზემოქმედებას ახდენს ერთდროული კომუნიკაცია სოციალურ მედიასა და ინტერნეტზე?
- ▶ როგორ არის შესაძლებელი ონლაინსივრცეში ჩართულობა ვაქციით ბავშვისთვის სასარგებლო გამოცდილებად?

განზომილება 4: ეთიკა და ემპათია

” ემპათია არის ჟანგბადი,
რომლითაც სულდგმულობს
ურთიერთობა ორ ადამიანს
შორის



— **ეთიკა** მოიცავს მორალურ პრინციპებს, რომლებიც განსაზღვრავს ადამიანების ქცევას და იმას, თუ როგორ ერთვებიან ისინი ცხოვრებისეულ აქტივობებში. მიუხედავად იმისა, რომ ზოგადად, ეთიკა ემყარება იმას, რაც მოცემულ საზოგადოებაში ან ჯგუფში მიღებულია, როგორც მორალურად გამართლებული და მორალურად გაუმართლებელი, ციფრულ გარემოში მიღებული ქცევა ხშირად ემიჯნება ეთიკურს და, რეალურად, არაეთიკური ქცევა ამ სივრცეში, ადამიანებს ზოგჯერ, როგორც ჩანს, მიეტევებათ. ამის ერთ-ერთი ტიპური მაგალითია ჩაგვრა (ბულინგი), როდესაც ბავშვები (და მოზრდილებიც!) ცდილობენ შეურაცხყოფელი კომენტარებით დაჯაბნონ ერთმანეთი, თანატოლების მხრიდან ქების მოსაპოვებლად. უფრო მეტიც, რადგან ციფრული ტექნოლოგიის უსაზღვრო სამყარო საშუალებას გვაძლევს ყოველგვარი ძალისხმევის გარეშე გადავინაცვლოთ ერთი სოციალური ჩარჩოდან ან საზოგადოებიდან მეორეში, ის, რაც ერთ საზოგადოებაში მიღებულია, როგორც მორალურად გამართლებული, შეიძლება სხვა ჩარჩოში ან საზოგადოებაში მიუღებელი აღმოჩნდეს, და პირიქით.

— **ემპათია** წარმოადგენს ადამიანის უნარს გაიგოს ან შეიგრძნოს ის, რასაც სხვა ადამიანი განიცდის სხვა პირის პერსპექტივიდან, ანუ ემპათია წარმოადგენს ადამიანის უნარს გააცნობიეროს სხვათა პერსპექტივა და რეალობა და საკუთარი თავი მათ ადგილას წარმოიდგინოს. იმის გამო, რომ იგი საჭიროებს სხვისი ინტერესების, საჭიროებებისა და პერსპექტივების გაცნობიერებას, ემპათია არის ზნეობრივი ქცევის მნიშვნელოვანი განმსაზღვრელი ფაქტორი და ზნეობრივი საზოგადოებების შექმნის მნიშვნელოვანი საფუძველი. იგი არის ხედვის ჩამოყალიბების მამოძრავებელი და არსებითი ფაქტორი და, ფაქტობრივად, წარმოადგენს იმ ობიექტებს, რომლის საშუალებითაც ჩვენ აღვიქვამთ ადამიანს ან ადამიანთა ჯგუფს და დიდ გავლენას ახდენს იმაზე, თუ როგორ აღვიქვამთ, ვიგებთ და ვრეაგირებთ სხვებზე და ცხოვრებისეულ მოვლენებზე. ამგვარად, ემპათია „აფერადებს“ ე.ი. ავსებს ოჯახისა და საზოგადოების მიერ შექმნილ ეთიკის ჩარჩოს, რაც თითოეულ ადამიანს საშუალებას აძლევს ეტაპობრივად შექმნას საკუთარი ე.წ. ფილტრი, რომლის საშუალებითაც იგი შეძლებს ინფორმაციის გაანალიზებას და „დადებითი“ ან მნიშვნელოვანი ნაბიჯების გადადგმას ან გადაწყვეტილებების მიღებას.

— **ემპათია** და **ეთიკა** წარმოადგენს ევროსაბჭოს კომპეტენციათა მოდელის საფუძველს, რადგან ისინი ემყარება ადამიანის ღირსებისა და ადამიანის უფლებების ღირებულებების გააზრებას და ყალიბდება სხვების მიმართ პატივისცემის დამოკიდებულებითა და პასუხისმგებლობის გრძნობით, ასევე საკუთარი თავის შეცნობითა და კრიტიკული შეფასებით. მოსმენის, დაკვირვებისა და თანამშრომლობის

უნარებთან ერთად, აღნიშნული კომპეტენციები საშუალებას აძლევს ადამიანს აღიქვას რეალობა მრავალი პერსპექტივით და მიიღოს სხვათა მრავალფეროვნება. დანიელ გოლემანი, ემოციურ-ფსიქოლოგიური ინტელექტის შესახებ რამდენიმე პუბლიკაციის ავტორი, განსაზღვრავს ამ აღქმა-ჩართულობის პროცესს როგორც „ემოციურ მინიშნებებთან კავშირს“.²¹ იგი ხაზს უსვამს არავერბალურ კომუნიკაციაზე ყურადღების გამახვილების მნიშვნელობას, როგორც სხვისი გრძნობებისა და პერსპექტივების აღქმისა და სხვათა პრობლემებით დაინტერესების საშუალებას. რასაკვირველია, ონლაინგარემოში უფრო რთულია არავერბალურ კომუნიკაციაზე კონცენტრირება. გარდა ამისა, ნეიროპლასტიურობის მიმართულებით წარმოებული კვლევის თანახმად, ჩვენი ტვინის მუდმივი ზესტიმულირება, რომელიც გამოწვეულია უამრავი ხმითა და სწრაფად ცვლადი გამოსახულებებით, რაც ესოდენ დამახასიათებელია ინტერნეტისთვის, გავლენას ახდენს ჩვენს შესაძლებლობაზე გავაანალიზოთ და დავამუშაოთ ნიუანსური არავერბალური და სხვა ნიშნები და იწვევს თავის ტვინის პრეფრონტალურ არეში განვითარების შენელებას, რომელიც პასუხისმგებელია ჩვენი ქმედებების პოტენციური შედეგების გაანალიზებაზე.²²

ეთიკისა და ემპათიის განვითარებაზე ზრუნვა ბავშვობის ასაკში

ეთიკისა და ემპათიის თავდაპირველი სწავლება ან მოდელირება წარმოებს მშობლების მიერ. რაც უფრო მეტად არის მშობლების აზროვნების სტილი დომინანტურ კულტურაზე მორგებული, მით ნაკლებად ფიქრობენ მათი შვილები არსებულ რეალობაზე. თუმცა, მას შემდეგ, რაც ბავშვები მიდიან საბავშვო ბაღებსა და სკოლებში, განსხვავებული წარმომავლობის ბავშვებთან ურთიერთობის შედეგად, ისინი მცისიერად აცნობიერებენ სხვა რეალობებს. აღნიშნული წარმოდგენს საგანმანათლებლო დაწესებულების სოციალიზაციის ფუნქციის მნიშვნელოვან კომპონენტს, სადაც მრავალფეროვნება და ინკლუზია ბავშვების გაძლიერებისა და მათი შესაძლებლობების გაფართოების საშუალებად იქცევა, მას შემდეგ რაც ბავშვები აქტიურ ციფრულ მოქალაქეებად ჩამოყალიბების გზას შეუდგებიან.

ეთიკა და ემპათია არ არის სწორხაზოვანი და ისინი დინამიურ

²¹ გოლემანი დ. (2011 წ.), გონება და ემოციურ-ფსიქოლოგიური ინტელექტი: ახალი ხედვა, უფრო მეტი, ვიდრე ერთი შეხედვით ჩანს, აშშ.

²² კარი ნ. (2010 წ.), როგორ ზემოქმედებს ინტერნეტი ჩვენს ტვინზე, W. W. Norton & Co., ნიუ-იორკი.

ხასიათს იძენს მას შემდეგ, რაც ადამიანები იწყებენ ერთმანეთის აღქმას და, ერთმანეთთან ურთიერთობის საშუალებით, გავლენას ახდენენ ერთმანეთის შეხედულებებსა და გაგება-აღქმაზე. მას შემდეგ რაც ბავშვები იწყებენ საკუთარი სოციალური წრის გაფართოებასა და ინფორმაციის წყაროების გამდიდრებას, როგორც ვირტუალურ ასევე რეალურ სივრცეში გაცნობილ ადამიანებთან მეგობრული ურთიერთობების დამყარებითა და სოციალური მედიაინსტრუმენტებისა და პლატფორმების გამოყენებით, ისინი კიდევ უფრო ფართო სპექტრის პერსპექტივებს აწყდებიან, რაც მათი ეთიკისა და ემპათიის განცდის უნარის ჩამოყალიბებაზე ახდენს ზეგავლენას. მშობლებისა და მასწავლებლების მეგობრული და ძალდატანებისგან თავისუფალი დამოკიდებულება უმნიშვნელოვანეს როლს თამაშობს ამ პროცესში, განსაკუთრებით იმ დრომდე, ვიდრე ბავშვი ადრეული მოზარდობის ასაკს მიაღწევს.

■ ბოლო დროს წარმოებული კვლევების შედეგად შესაძლებელი გახდა ნერვულ სისტემასთან დაკავშირებული იმ პროცესების უკეთ აღქმა და გაგება, რომლებიც გავლენას ახდენს ადამიანის გონების შესაძლებლობაზე აღიქვას და გაანალიზოს ემოციები. ემპათია, როგორც ჩანს, აიხსნება სარკისებრი ნეირონების გააქტიურებით, რომლებიც ასევე განსაზღვრავს ადამიანის მიერ „აზრობის ამოცნობისა“ და ემოციების გაზიარების შესაძლებლობებს.²³ ძალიან ადრეული ასაკიდან, ბავშვები სწავლობენ სხვათა ემოციური მდგომარეობის ამოცნობას ოჯახურ ურთიერთობებში და სპონტანურად იმეორებენ ემოციურ რეაქციას, ან გამოხატავენ იმას, რასაც ისინი სხვებისგან მოელიან მოცემულ სიტუაციაში ან კონტექსტში. მიუხედავად იმისა, რომ ჩვენ ჯერ კიდევ ხელთ არ გვაქვს ემპათიის სანდო საზომი,²⁴ კვლევები ცხადყოფს, რომ ადამიანები, რომლებსაც მკვეთრად გამოხატული ემპათია ახასიათებთ, გამოირჩევიან ტვინში სარკისებრი ნეირონების განსაკუთრებული აქტიურებით. ამ მიმართულებით წარმოებული კვლევები ასევე მნიშვნელოვან ინფორმაციას გვთავაზობს აუტიზმთან დაკავშირებით.

²³ კრზნარიჩი რ. (2015 წ.), *ემპათია: რატომ არის იგი მნიშვნელოვანი და როგორ უნდა შევიძინოთ იგი*, Random House, დიდი ბრიტანეთი.

²⁴ ინტერპერსონალური რეაქტიულობის ინდექსი (IRI) წარმოადგენს ერთადერთ ინსტრუმენტს, რომლის საშუალებითაც წარმოებს ემპათიის მრავალგანზომილებიანი შეფასება. მის ინსტრუმენტს წარმოადგენს ინდივიდუალურად შესავსები კითხვარი, რომელიც ოთხი ნაწილისგან შედგება, რომლებიც აფექტური და კოგნიტური ემპათიის ასპექტებს შეესაბამება და თითოეულში წარმოდგენილია შვიდი კითხვა, ჯამში 28 კითხვა. დევისი მ. (1983 წ.), „ემპათიის ინდივიდუალური განსხვავებების გაზომვა: „მრავალგანზომილებიანი მიდგომის რელევანტობის მტკიცებულება“ *Journal of Personality and Social Psychology* 44 (1), გვ. 113-126. DOI:10.1037/0022-3514.44.1.113.

რატომ არის ეთიკა და ემპათია მნიშვნელოვანი ციფრული მოქალაქეობისათვის?

ემპათიამ შესაძლებელია დასაბამი დაუდოს ან გააძლიეროს არაეთიკური ქცევა. მაგალითად, შიში და მაღალი სტრესი თრგუნავს კონკრეტული ჰორმონის (ოქსიტოცინის) წარმოქმნას, რაც ამცირებს თანაგრძნობისა და ემპათიის უნარს. აღნიშნული იწვევს ცვლილებას იმაში, რასაც ჩვეულებრივ მივიჩნევთ ეთიკურ ქცევად და ხსნის, თუ რატომ უშლის ხელს სტრესის მაღალი დონე ან შიში პიროვნებას სხვებთან ეფექტურად ურთიერთობაში. სწორედ ამას უკავშირდება ძველი გამონათქვამი: ”შიში შობს ცრურწმენას”. ზოგიერთმა ბოლოდროინდელმა ეროვნულმა არჩევნებმა აჩვენა, თუ როგორ შეიძლება ემპათიის ბოროტად გამოყენება არაეთიკური ქცევის წახალისების მიზნით, როდესაც, მაგალითად, კანდიდატები ემპათიას გამოხატავენ რასისტი ან სექსისტი ადამიანების მიმართ, და ამგვარად ახალისებენ მათ ქცევას, მათი მხარდაჭერის მიღების იმედით. ემპათია შეიძლება გახდეს იარაღის ხელში აღებისკენ მოწოდების მასტიმულირებელი, რომლის შედეგიც შეიძლება იყოს ძალადობის ინსპირირება ან თუნდაც ჩახშობა. მაშინ როცა ისეთმა ფოტოებმა, როგორიცაა, 1972 წელს გადაღებული ვიეტნამელი გოგონას კიმ ფუკის ფოტო, რომელიც ბომბის აფეთქებას გაურბის, და 2017 წელს გადაღებული სირიელი ლტოლვილი ბავშვის სანაპიროზე გამორიყული სხეული, ხელი შეუწყო საბრძოლო მოქმედებების შეწყვეტას და საზოგადოების აღშფოთება გამოიწვია არაადამიანური და ჰუმანიზმს მოკლებული ვითარების გამო, ისლამური სახელმწიფოს მესვეურთა მიერ ჯეიმს ფოლის თავის მოკვების ამსახველმა ფოტომ (2014 წ.) სამხედრო ძალადობის ესკალაცია გამოიწვია.

კვლევის თანახმად, ადამიანების რასობრივი ან სხვა მიდრეკილებების შესუსტების საუკეთესო გზა არის მათთან ღია, ემპათიური დიალოგის წარმოება. ემპათია გადამწყვეტ როლს ასრულებს მშვიდობის დამყარებისა და დავების მოგვარების პროცესში, რადგან იგი ხელს უწყობს ურთიერთგაგებას და დაპირისპირებულ ჯგუფებს შორის შერიგებას. როდესაც ემპათია ჩართულია პედაგოგიურ სტრატეგიებში, როგორც ბავშვებთან, ასევე მოზრდილებთან, იგი ეხმარება მოსწავლეებს უფრო მეტი თავდაჯერებით გაუმკლავდნენ გამოწვევებს და მიიღონ წარუმატებლობა, როგორც განვითარების შესაძლებლობა და არა როგორც სწავლის პროცესის დაბრკოლება, რაც თვითშეცნობის ამაღლებას ემსახურება. ემპათიური დამოკიდებულება ასევე ეხმარება ადამიანებს უფრო ადვილად შეუერთდნენ ახალ ჯგუფს ან ადვილად

მოერგონ ახალ კონტექსტს, რადგან ეს საშუალებას აძლევს მათ შეაფასონ სიტუაცია და იმოქმედონ ისე, რომ ისინი მიღებული ადმოჩნდნენ და, ამავე დროს, დარჩნენ თავიანთი ღირებულებების ერთგული. გამოხატული ემპათიის მქონე ადამიანები უფრო მეტად ახერხებენ იცხოვრონ საკუთარი ეთიკური სტანდარტების შესაბამისად, და ნაკლებად უწევთ გააკეთონ ისეთი რამ, რისი გაკეთებაც მათთვის მისაღები არ არის.

— ტექნოლოგიებით მდიდარ ჩვენს დღევანდელ საზოგადოებაში, ბავშვებს უწევთ არჩევანი გააკეთონ იმ უამრავი შესაძლებლობებიდან და გაუმკლავდნენ იმ უამრავ გამოწვევებს, რომლებზეც მათ წინამორბედ თაობას წარმოდგენაც კი არ ჰქონდა. ემპათია და ეთიკა, ერთად, მათთვის წარმოადგენს შეუცვლელ ზნეობრივ ორიენტირს და ამ ახალ რეალობაში მათი წინსვლის გარანტიას, რაც საშუალებას მისცემს მათ ეთიკურად გაუმკლავდნენ მიკერძოებებსა და გამოწვევებს, რომლებსაც ისინი აუცილებლად წააწყდებიან ცხოვრების გზაზე.



როგორ მუშაობს ეს ყოველივე?

— ეთიკა უკავშირდება ურთიერთობებს და ზრუნვას საკუთარი თავისა და გარემომცხოვრების კეთილდღეობაზე და იმის გაცნობიერებას, თუ რა არის მისაღები და რა არ არის მისაღები იმ სოციალურ ჩარჩოებში, რომელთა ნაწილსაც ჩვენ წარმოვადგენთ. იგი გულისხმობს ინფორმირებულობას და ერთგულებას იმის მიმართ, თუ ვინ ვართ და რას ვემსახურებით. ეთიკა წარმოადგენს დინამიურ ცნებას, იგი წარმოდგენილია ევროპის საბჭოს კომპეტენციათა ჩარჩოს მთელ რიგ კომპეტენციათა ჯგუფებში და მისი განვითარება წარმოებს მთელი ცხოვრების განმავლობაში, ვიძენთ რა მეტ გამოცდილებას, ვცდილობთ რა პასუხი ვიპოვოთ რთულ კითხვებზე და ვითვისებთ რა ფართო პერსპექტივებს.

— როგორც ეთიკის, ასევე ემპათიის ჩამოყალიბება ადრეული ბავშვობის ასაკში იღებს სათავეს და მათზე მოქმედებს მთელი რიგი გარემო ფაქტორები, მათ შორის მშობლების ბავშვებზე ზრუნვის სტილი და მათი დამოკიდებულებები. მშობლების მიერ შვილების მიმართ გაღებული ზრუნვა და ფიზიკური სასჯელის გამოყენება თუ არგამოყენება, მჩნეულია რომ განსაკუთრებულ ზემოქმედებას ახდენს

ბავშვების ამ მიმართულებით განვითარებაზე,²⁵ თუმცა, ის, რაც ბავშვებს ყველაზე მეტად სჭირდებათ, არის მათი გამხსნევა და მათთვის მიმართულების მიცემა, რათა მათ თავად შეძლონ საკუთარი გრძნობებისა და განცდების და სხვების ხედვებისა და პერსპექტივების გაცნობიერება და წარმოსახვა, სამყაროს შეცნობის პროცესში. რომან კრზნარიჩი, ცნობილი მკვლევარი, რომელიც თანამშრომლობს აშშ-ს ბერკლის უნივერსიტეტის გუნდთან „Greater Good“, ამტკიცებს, რომ ემპათიურ ადამიანებს ექვსი საერთო თვისება აქვთ²⁶, და მათზე დაყრდნობით ჩვენ შეგვიძლია დავეხმაროთ ყველა ასაკის ბავშვს ემპათიის განვითარებაში და ეთიკის უკეთ გააზრებაში. კერძოდ, ემპათიური ადამიანები:

- 1. არიან ეფექტური მსმენელები და დამკვირვებლები;
- 2. ინტერესდებიან უცხო ადამიანებით;
- 3. არკვევენ თუ რა აქვთ საერთო სხვა ადამიანებთან და ცდილობენ არ იხელმძღვანელონ სხვებზე ცრუ წარმოდგენებითა და სტერეოტიპებით;
- 4. მოსწონთ ისეთი თამაშები და აქტივობები, რომლებიც გულისხმობს სხვა ადამიანების ცხოვრების სტილის მოსინჯვას;
- 5. სოციალური ცვლილებების, ერთობლივი მოქმედებისა და ყველა ადამიანის ჩართულობის მომხრე არიან;
- 6. იყენებენ ყველა შესაძლებლობას რათა განავითარონ და გამოიყენონ საკუთარი წარმოსახვა და შემოქმედებითი უნარი.



საგანმანათლებლო და სამოქალაქო ღირებულება

ეთიკა და ემპათია ზნეობრივი ორიენტირის ფუნქციას ასრულებს და განაპირობებს ახალგაზრდების ქცევასა და მოქმედებებს და პიროვნულ თუ საზოგადოებრივ საკითხებზე მათ მსჯელობას. იმის გათვალისწინებით, რომ ეთიკა და ემპათია უდევს საფუძვლად ადამიანის ცხოვრებისა და

²⁵ ტისოკი ს. (2014 წ.), „გარემო ფაქტორები, რომლებიც მონაწილეობს მცირეწლოვან ბავშვებში ემპათიის ჩამოყალიბებაში“, ჰონგ-კონგი.

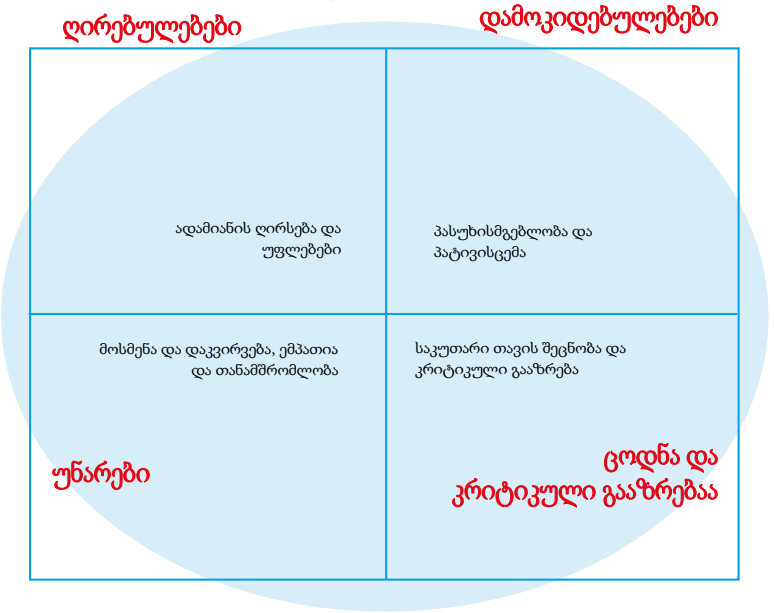
²⁶ კრზნარიჩი რ. (2012 წ.), “ზედმეტად ემპათური ადამიანების ექვსი მახასიათებელი“, *Greater Good Magazine*. ასევე ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: [http:// bit.ly/2Mtx2K0](http://bit.ly/2Mtx2K0).

მოდგაწეობის ყველა ასპექტს, ისინი მნიშვნელოვან ინსტრუმენტს წარმოადგენს და ხელს უწყობს ადამიანში თავდაჯერებულობის განვითარებას და კულტურული განსხვავებულობისა და სხვა რწმენებისადმი, მსოფლმხედველობების, შეხედულებებისა თუ პრაქტიკისადმი შემწყნარებლური დამოკიდებულებისათვის მზაობას. როდესაც ბავშვები აანალიზებენ თუ როგორ და რამდენად განაპირობებს ეთიკა მათ ქცევას, როდესაც მათი ემპათია მათ საშუალებას აძლევს საკითხები და თემები სხვადასხვა და განსხვავებული პერსპექტივებით გაანალიზონ, ისინი მეტად არიან მზად გაურკვევლობისადმი შემწყნარებლური დამოკიდებულების გამოსავლენად და ნაკლებად ექცევიან საკუთარი თანატოლების, მედიისა და ტენდენციების გავლენის ქვეშ. მათ შეუძლიათ გააცნობიერონ ის, რომ განსხვავებული მოსაზრებების თანადროულად არსებობა ემსახურება საზოგადოების გამდიდრებასა და გაძლიერებას, ისე, რომ არ ხდება საჭირო სხვების დარწმუნება ამა თუ იმ თვალსაზრისის სისწორეში და მათი გადაბირება. ამგვარად, ეთიკა და ემპათია წარმოადგენს წარმოსახვის განვითარების საფუძველს და პრობლემების მოგვარებისა და დამოუკიდებლად სწავლის მნიშვნელოვან ელემენტს.

■ სტენფორდის უნივერსიტეტმა (აშშ) ახლახანს ჩაატარა კვლევა, რომელიც ხაზს უსვამს მასწავლებელთა სათანადოდ მომზადებისა და განათლების მნიშვნელობას. სამი სხვადასხვა ექსპერიმენტის შედეგად, რომელშიც სკოლის სხვადასხვა საფეხურის თითქმის 2 000 მოსწავლე მონაწილეობდა, დამტკიცდა, რომ მასწავლებლების მომზადებით, რომელიც ემსახურება მათ მიდგომებში ემპათიის დამკვიდრებას, ნაცვლად სადამსჯელო ღონისძიებებისა, მოსწავლეთა გაკვეთილების გაცდენის მაჩვენებელი შესაძლებელია განახევრდეს.²⁷

²⁷ პარკერი ბ. (2016 წ.), „მასწავლებელთა ემპათია მოსწავლეების წახალისების ინსტრუმენტი“, Stanford News, ასევე ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: <https://stanford.io/2Lg0r4Z>.

სურათი 11: ეთიკა და ემპათია - ციფრული მოქალაქეობის
ძირითადი კომპეტენციები



ფაქტების ფურცელი 4

ეთიკა და ემპათია



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



ეთიკური საკითხები და რისკები

— სკოლები და პედაგოგები თავს არიდებენ ისეთ თემებს, როგორიცაა ეთიკა და ემპათია, რადგან თვლიან, რომ ეს მათ ფუნქციაში არ შედის, რამაც შეიძლება ხანგრძლივი გავლენა იქონიოს მომავალ ციფრულ მოქალაქეებზე. თუ გავითვალისწინებთ, როგორც ფაქტების ფურცელზე 2 არის აღნიშნული, რომ სწავლა გაცილებით მეტს ნიშნავს, ვიდრე აკადემიური მიღწევა და ემსახურება ბავშვების მომზადებას მომავალი „ცხოვრებისთვის“ და „თანაცხოვრებისთვის“, მაშინ ეთიკა და ემპათია სკოლების სასწავლო პროგრამის განუყოფელ ელემენტად და ოჯახებში მნიშვნელოვან სასაუბრო თემად უნდა იქცეს.

— ინტერნეტი ხელს უწყობს ერთნაირად მოაზროვნე ადამიანებს შორის კონტაქტების დამყარებას და მნიშვნელოვან გავლენას ახდენს ეთიკაზე, იმ თვალსაზრისით, რომ აერთიანებს ადამიანებს, რომლებიც მანამდე მალავდნენ გარკვეული ტიპის საზოგადოებისთვის მიუღებელ და ნორმიდან გადახრილ ქცევას. როდესაც ამგვარ ადამიანებს ჯგუფების შექმნისა და ერთმანეთისთვის საკუთარი გამოცდილების გაზიარების საშუალება ეძლევათ, ეთიკის სტანდარტი ქვეითდება და მათი ნორმიდან გადახრილი პრაქტიკა შეიძლება მისაღები გახდეს მათთვის, რადგან, სულ მცირე, ამ პრაქტიკას სხვა ადამიანებიც ეწევიან. ამგვარი პრაქტიკის მაგალითებად შეიძლება დასახელდეს ბავშვებზე სექსუალური ძალადობის მაღალშემოსავლიანი ბაზარი და სიძულვილის ენა და რადიკალიზაცია. ციფრულმა მოქალაქეებმა უნდა გააცნობიერონ საკუთარი ეთიკისადმი ერთგულების მნიშვნელობა და უნდა იყვნენ ინფორმირებულნი და, შესაბამისად, უფრო გულმოდგინედ უნდა ცდილობდნენ თავიდან აიცილონ სტანდარტების დაქვეითება, იმის გამო, რომ „სხვა ადამიანები ასე იქცევიან“. კონკრეტული მასალის ცნობისმოყვარეობის გამო ძიებამ შეიძლება სოციალური მედიისა და ახალი ამბების პროვაიდერების ფილტრების მექანიზმების გააქტიურება გამოიწვიოს და ახალგაზრდებს მიეწოდოს დიდი ოდენობით ინფორმაცია კონკრეტულ თემაზე, რაც შესაძლოა მათ გარკვეულ საქმიანობაში ჩათრევას ემსახურობდეს.

— საკლასო გარემოსა და ოჯახში გამართული მსჯელობებისას, საჭიროა ყურადღება გამახვილდეს იმ გზებზე, რა გზებითაც წარმოებს ემპათიის გამოყენება ქცევის მართვისა და მანიპულირების მიზნებისათვის, უმართავი მოძრაობების წამოწყებისა და ადამიანების დარწმუნებისთვის გაითავისონ ის ღირებულებები, რომლებიც სხვა შემთხვევაში მიუღებელი დარჩებოდა საზოგადოებისათვის.



საკლასო სამუშაოსთან დაკავშირებული იდეები და მოსაზრებები

— „My wellbeing and yours: Respect...begins with me“ [ჩემი და შენი კეთილდღეობა: პატივისცემა იწყება ჩემით]: (www.schooleducationgateway.eu/en/pub/teacher_academy/teaching_materials/my-well-being-and-yours-respe.htm) წარმოადგენს „WebWeWant.eu“ პუბლიკაციის დამატებას, რომელიც შექმნილია მოზარდების მიერ და განკუთვნილია მოზარდებისთვის. მასში მოცემულია აქტივობების სერია 11-17 წლის ასაკის მოზარდებისათვის და მიზნად ისახავს მათთვის შესაძლებლობის მიცემას გაიაზრონ სხვებთან საკუთარი დამოკიდებულებები. მასში შესული თემები მოიცავს ჩაგვრას (ბულინგს), სიძულვილის ენას, რადიკალიზაციას და ემპათიის გამომუშავებას.

— „Moral Games for Teaching Bioethics“ [ზნეობასა და მორალთან დაკავშირებული თამაშები ბიოეთიკის სწავლებისათვის] (<http://unesdoc.unesco.org/imag-es/0016/001627/162737e.pdf>)

ახალგაზრდებს სთავაზობს ბიოეთიკასთან დაკავშირებულ აქტუალურ თემებს, თამაშების საშუალებით, რომლებიც განკუთვნილია როგორც მცირერიცხოვანი ჯგუფებისათვის, ასევე მთელი კლასის მონაწილეობით წარმართული აქტივობებისათვის. შესავალ თავებში მოცემულია თამაშების საგანმანათლებლო მიზნების შესახებ ინფორმაცია და ასევე ის კომპეტენციები, რომლებზეც აგებულია ეს თამაშები.

— ვებგვერდი „PlayDecide“ [ითამაშე და გადაწყვიტე] (<https://playdecide.eu/playdecide-kits>), რომლის საკვანძო სიტყვებს წარმოადგენს „გარემო“ და „ტექნოლოგიები“, და რომელზე დარეგისტრირების შემდეგაც მომხმარებელს საშუალება ეძლევა წვდომა მოიპოვოს ორ თამაშზე; ესენია: „Human Enhancement“ [ადამიანის განვითარება] და „Young People in the Media“ [ახალგაზრდები და მედია]. ორივე თამაშში ახალგაზრდებს სთავაზობს (<https://playdecide.eu/get-started>) კვლევის წარმოებასა და მსჯელობაში მონაწილეობას ეთიკასთან დაკავშირებულ თემებზე, მრავალპერსპექტიული როლური თამაშების გამოყენებით. ვებგვერდი „PlayDecide“ იგივე ფორმატის გამოყენებით მომხმარებელს სთავაზობს თამაშებს 30-ზე მეტ თემაზე, დაწყებული ციფრული ფულიდან და დამთავრებული ნერვული უჯრედების აქტივაციით.



საუკეთესო პრაქტიკის მაგალითები /ციფრული მოქალაქეობა

— ყურადღებით შეისწავლეთ ვებგვერდზე „PlayDecide“ მოცემული ნიმუშები (www.playdecide.eu) და ბავშვების ჯგუფთან მუშაობის ფორმატში დაეხმარეთ მათ შექმნან საკუთარი თამაში, რომლის თემაც ციფრული მოქალაქეობა იქნება. დაეხმარეთ მათ შეარჩიონ თემები საინფორმაციო ბარათებისა და საკითხების ბარათებისათვის; შემდეგ ესაუბრეთ მათ იმ სხვადასხვა პერსპექტივაზე, რომელიც მათ უნდა გაითვალისწინონ მოთხრობების ბარათების შექმნისას. მას შემდეგ, რაც მოსწავლეები თამაშზე მუშაობას დაასრულებენ, მათ შეუძლიათ იგი ატვირთონ ვებგვერდზე „PlayDecide“, რომელსაც აფინანსებს ევროპის კომისია და ამგვარად გაუზიარონ მათი შედგენილი თამაში სხვა ბავშვებს.

— დოქტორი ბრენე ბრაუნი, მოკლემეტრაჟიანი ანიმაციურ კლიპის გამოყენებით, ცდილობს დაგვარწმუნოს იმაში, რომ ჩვენ შეგვიძლია დავამყაროთ ნამდვილი ემპათიური კავშირები, თუ საკმარისად გაბედულები ვიქნებით და დავძლევთ საკუთარ სისუსტეებს. რესურსი ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: www.youtube.com/watch?v=1Evwgu369Jw.



დამატებითი ინფორმაცია და რესურსები

— ევროპის საბჭოს მასალები, რომლებიც შესულია პუბლიკაციაში „ინტერნეტწიგნიერების სახელმძღვანელო“, ზუსტად ესადაგება განხილულ თემას; იხილეთ „ინტერნეტწიგნიერების სახელმძღვანელოში“ მოცემული ფაქტების ფურცელი 21 - „ონლაინშევიწროება: ჩაგვრა-დამინება (ბულინგი), თვალთვალი და ტროლინგი“.

— *რომან კრზნარიჩი (2015 წ.), საკუთარ ნაშრომში „ემპათია: რატომ არის იგი მნიშვნელოვანი და როგორ უნდა შევიძინოთ იგი“ (2015, Random House, დიდი ბრიტანეთი), ემპათიას მიიჩნევს პირადი და პოლიტიკური ცვლილებების მთავარ ფაქტორად და აღწერს ინსტრუმენტებს, პლატფორმებსა და დაბრკოლებებს, რომლებიც ამჟამად ხელს უწყობს ან ხელს უშლის ემპათიის განვითარებასა და გამოვლენას. იგი ეყრდნობა უახლეს და ინოვაციურ კვლევებს, რომლებიც აღნიშნულ სფეროში ხორციელდება მსოფლიო მასშტაბით.*

■ ნიკოლას კარი, საკუთარ მოხსენებაში: „როგორ ზემოქმედებს ინტერნეტი ჩვენს ტვინზე (2010 წ., W. W. Norton & Co., ნიუ-იორკი) ჩვენი ურთიერთდაკავშირებული ყოფის უფრო ღრმა ეთიკურ საკითხებს ეხება და ასევე იმ ზეგავლენას, რასაც ჩვენი ცხოვრების ყველა ასპექტზე ახდენს ინტერნეტი, დაწყებული იმით, თუ როგორ მუშაობს ჩვენი ტვინი, დამთავრებული კულტურული და სოციალური საკითხებით. ავტორი ამგვარ ზემოქმედებას დეტალურად აღწერს და, ამავდროულად, პასუხობს აუდიტორიის მიერ დასმულ კითხვებს. ვიდეო-მასალა შეგიძლიათ იხილოთ შემდეგ ვებგვერდზე: www.youtube.com/watch?v=lt_NwowMTcg.

■ ევროპის საბჭოს ახალი პუბლიკაცია გვთავაზობს ვირტუალურ და რეალურ სივრცეში ჩაგვრის (ბულინგის) მიზეზების, შედეგებისა და მასთან ბრძოლის შესახებ საინტერესო ხედვას: რიჩარდსონი ჯ., მილოვიდოვი მ. და ბლამირე რ. (2016 წ.), ჩაგვრა (ბულინგი): პერსპექტივები, პრაქტიკა და მოსაზრებები.

■ „YouTube Creators for Change“ წარმოადგენს გლობალურ ინიციატივას, რომელიც მხარდაჭერას უცხადებს შემოქმედებით სფეროში მოღვაწე პირებს, რომლებიც ცდილობენ „YouTube“-ის არხების საშუალებით ხელი შეუწყონ სოციალური პრობლემების გადაჭრას, ცნობადობის ამაღლებას, ტოლერანტობისა და ემპათიის დამკვიდრებას. პროგრამის მიზანს წარმოადგენს სოციალური პრობლემების შესახებ საზოგადოების ცნობადობის ამაღლება, და იმ პირების წარმატების ისტორიების გავრცელება, რომლებიც „YouTube“-ის არხების საშუალებით აგვარებენ რთულ სოციალურ პრობლემებს.

განზომილება 5: ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა

” ყველაზე
დიდი სიმდიდრე
ჯანმრთელობაა
ვერგილიუსი



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

მოკლედ ჯანმრთელობისა და კეთილდღეობის შესახებ

— ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა წარმოადგენს სფეროს, რომელიც ფართო სპექტრის თემებსა და გამოწვევებს მოიცავს, დაწყებული ტექნოლოგიების სათანადო და დროული გამოყენებიდან და არასანდო და დამახინჯებული ინფორმაციის ზეგავლენიდან, დამთავრებული იმით, თუ როგორ ზემოქმედებს და ცვლის ტექნოლოგიები ოჯახის წევრებსა და მოქალაქეებს შორის ურთიერთობას, მათ ყოველდღიურ ცხოვრებაში. სიცხადის მიზნით, ამ სფეროს ძირითადი ასპექტები იყოფა სამ სხვადასხვა განზომილებად, რათა შევისწავლოთ თუ როგორ ზემოქმედებს ციფრული ტექნოლოგია მოქალაქეთა ისეთ შესაძლებლობებზე, როგორიცაა მონაწილეობა, სწავლა და შემოქმედება პოზიტიურად და პასუხისმგებლობით.

- ▶ 1. ადამიანთა შორის ურთიერთობის ცვლილების სოციომოციური ზეგავლენა.
- ▶ 2. მონაცემთა შეგროვებასა და დამუშავებასთან დაკავშირებული ინფორმაციული ასპექტები.
- ▶ 3. ჯანმრთელობასთან დაკავშირებული ასპექტები, დაწყებული ერგონომიკიდან და დამთავრებული ფსევდოსამედიცინო მონაცემებით, რომლებიც ინტერნეტის საშუალებით არის ხელმისაწვდომი.

როგორ ზემოქმედებს ტექნოლოგიები ადამიანთა შორის ურთიერთობებზე?

— ონლაინტექნოლოგიებმა მნიშვნელოვანი ცვლილება შეიტანა იმაში, თუ როგორ ვურთიერთობთ ერთმანეთთან ადამიანები. მუდმივ რეჟიმში და დიდი სისწრაფით გვაწვდის რა ინფორმაციას, როგორც ხმოვანი გზავნილების, ასევე გამოსახულებების გზით, ამავდროულად იგი აფერხებს ადამიანებში სტრიქონებს შორის აზრის ამოკითხვის უნარს. არავერბალური გამოხატვის საშუალებები, როგორიცაა სახის მიმიკა და სხეულის ენა, კომუნიკაციის აუცილებელ კომპონენტებს წარმოადგენს, ხელს უწყობს რა აზრის გაგებასა და სწორ აღქმას და ამცირებს აზრის არასწორად გაგების რისკს. გარდა ისეთი ინსტრუმენტებისა, როგორიცაა ხმის გადაცემის ინტერნეტპროტოკოლს (VoIP) დაქვემდებარებული პლატფორმები (რომლებიც მოიცავს ვიდეო აპლიკაციებს, როგორიცაა Skype და WhatsApp),²⁸ დღევანდელ დღეს, ადამიანებს და

²⁸ მას ასევე უწოდებენ OTT (Over-The-Top) ტექნოლოგიებს, ე.ი. ინტერნეტის საშუალებით კონტენტის მიწოდების ტექნოლოგიას.

განსაკუთრებით მოზარდებს შორის ურთიერთობის დიდი ნაწილი ხმის, გამოსახულებისა და შემოკლებული სიმბოლოების ენაზე წარმოებულ კომუნიკაციას მოიცავს.

— ემოციების გამოხატავი 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. ჩვენს დღევანდელ სამყაროში, სადაც ყურადღების გამახვილება არ წარმოებს დეტალებსა და ნიუანსებზე, ხუმრობა ან არასწორად გაგებული გზავნილი ძალიან ადვილად შეიძლება გადაიზარდოს კონფლიქტში, ძალადობასა და ბულინგში. ამასთან, როდესაც ბავშვებს არ ეძლევათ სიტუაციის დეტალურად შესწავლის და უმცირესი ნიუანსების ამოცნობის საშუალება, მათთვის ბევრად უფრო რთულია საკუთარი ქმედებების შედეგებთან დაკავშირებით რაიმე პროგნოზის გაკეთება. ყოველივე ეს განაპირობებს ანალიტიკური და კრიტიკული აზროვნების განვითარების აუცილებლობას.

ჯანმრთელობისა და კეთილდღეობის გამოწვევები, რომლებიც ინფორმაციას უკავშირდება

— უამრავი ხმოვანი გზავნილითა და გამოსახულებით უპრეცედენტოდ მდიდარ დღევანდელ სამყაროში ბავშვები და ახალგაზრდები კონკრეტული გამოწვევების წინაშე დგანან, მათი კეთილდღეობის თვალსაზრისით, განსაკუთრებით ინფორმაციის დამუშავების უნართან დაკავშირებით. მონაცემები, რომლებზეც მათ ხელი მიუწვდებათ, ხშირად არასანდო წყაროებიდან მოდის, გარდა ამისა, ინტერნეტის მომხმარებლები მუდმივად კონტროლდებიან საძიებო სისტემების მიერ, რომლებიც სპეციალური ფილტრების საშუალებით არჩევს მათთვის მისაწოდებელ ინფორმაციას (იხ. ფაქტების ფუეცელი 9 - „პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება“). აღნიშნულიდან გამომდინარე, ახალგაზრდებს ხშირად არ ეძლევათ საშუალება გაეცნონ კონკრეტული საკითხის შესახებ არსებულ სხვადასხვა ხედვებსა და შეხედულებებს, რამაც შეიძლება საკმაოდ სწრაფად გამოიწვიოს მათი უკიდურესი შეხედულებებისადმი მიდრეკილება, რისი მაგალითებიც არსებობს და რაც გამოიხატება სიძულვილის ენის, რადიკალიზაციისა და ინფორმაციის ნაკლებობით გამოწვეული რადიკალური პოზიციების მიმდევართა ზრდაში.

— საკითხს ისიც ართულებს, რომ მკვლევარები მაგნიტურ-რეზონანსული ტომოგრაფიის საშუალებით ადასტურებენ, რომ ონლაინტექნოლოგიების ზომიერმა გამოყენებამაც კი შეიძლება გამოიწვიოს ტვინის გარკვეული უბნების

ზედმეტი განვითარება და სხვა უბნების განვითარების შენელება. ისინი კონკრეტულად მიუთითებენ თავის ტვინის პრეფრონტალურ არეში განვითარების შენელებაზე, რომელიც პასუხისმგებელია ჩვენი ქმედებების პოტენციური შედეგების გაანალიზებაზე. საბავშვო ბაღის მასწავლებლები და ბავშვთა ფსიქოლოგები ასევე გამოხატავენ შემფოთებას იმის შესახებ, რომ ონლაინტექნოლოგიები მნიშვნელოვან გავლენას ახდენს ადრეულ ასაკში ბავშვის განვითარების ფაზებზე, რაც გამოიხატება კონცენტრაციის ხანგრძლივობის შემცირებითა და გარკვეული მოტორული და კოორდინაციის უნარების განვითარების შენელებით.

ერგონომიკა და ჯანმრთელობა

— ჯანმრთელობაზე და კეთილდღეობაზე ისეთ ზემოქმედების გარდა, როგორიცაა ბულინგი,²⁹ სიმუღვლის ენა და რადიკალიზაცია, ტექნოლოგიის გადაჭარბებულმა გამოყენებამ შეიძლება გამოიწვიოს ფიზიკურ ჯანმრთელობასთან დაკავშირებული მთელი რიგი პრობლემები, დაწყებული საყრდენ-მამოძრავებელი სისტემის დარღვევითა და ფიზიკური დატვირთვის ნაკლებობით, დამთავრებული ცხოვრების რეჟიმის დარღვევით. ამ პრობლემებს კიდევ უფრო ამძაფრებს ინტერნეტში არსებული ჯანმრთელობასთან დაკავშირებული მცდარი ინფორმაციის სიუხვე, რომელიც საჭიროებს კრიტიკული აზროვნების უნარ-ჩვევებს, სიმართლის ყალბიდან გასარჩევად. დღევანდელ ეპოქაში, რომელშიც ესოდენ დიდი მნიშვნელობა ენიჭება ე.წ. „სელფებსა“ და „მოწონებების“ რაოდენობას, გარეგნობაზე ზრუნვისა და სხეულის ფორმების გაუმჯობესების მიზნით ახალგაზრდები ხშირად მიმართავენ ინტერნეტით შემოთავაზებულ ე.წ. დიეტებს, რამაც შესაძლებელია გამოიწვიოს სერიოზული კვებითი დარღვევები, მაგალითად ანორექსია, ან ეს მათ უბიძგებს გაერთიანდნენ "თანამოაზრეთა" ჯგუფებში, სადაც მათ შეიძლება ერთმანეთს სხვადასხვა სარისკო ქმედებებისკენ მოუწოდონ. აღნიშნული გამოწვევები, სავარაუდოდ, ხანგრძლივ გავლენას იქონიებს ადამიანის სოციალურ, პროფესიულ და ემოციურ-ფსიქოლოგიურ ცხოვრებაზე და, შესაბამისად, მათ, როგორც აქტიურ მოქალაქეთა როლზე.

²⁹ კოპელანდი უ. ე., უოლკე დ., ანგოლი ა. და კოსტელო ე. ჯ. (2013 წ.) საკუთარ ნაშრომში: „ბავშვობაში თანატოლების მხრიდან ჩაგვრისა და დამინების (ბულინგის) მსხვერპლად ყოფნის გამოცდილების გავლენა მოზრდილების ფსიქიკაზე (ჩაგვრა (ბულინგი) და პარასომნია, კოპორტული კვლევა)“ წარმოადგენენ დასკვნებს ჩაგვრისა და დამინების (ბულინგის) ხანგრძლივ ზემოქმედებაზე, JAMA Psychiatry 70(4), გვ. 419-426.



როგორ მუშაობს ეს ყოველივე?

— ონლაინსივრცეში ბალანსის დაცვა მნიშვნელოვანია ჯანმრთელობისა და კეთილდღეობის უზრუნველსაყოფად და საჭიროებს მთელი რიგი ციფრული კომპეტენციების დაუფლებას, როგორცაა ღირებულებები, დამოკიდებულებები, უნარები, ცოდნა და კრიტიკული გააზრება. ბალანსის დაცვის უნარს ბავშვები იმუშავებენ, სწავლობენ რა მოსმენასა და დაკვირვებას, ემპათიის გამოხატვასა და თანამშრომლობას. კეთილდღეობა მნიშვნელოვანწილად არის დამოკიდებული იმაზე, თუ როგორ აღიქვამენ ბავშვები საკუთარ თავს, სხვების თვალთ დანახულს, და, შესაბამისად, როგორ ურთიერთობენ სხვებთან.

— 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 ინდივიდუალურ პირსა და, ასევე, ჯგუფზე ორიენტირება.

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

— კამპანია „Digital 5 a Day“ წარმოადგენს ინგლისში ბავშვთა საკითხების შემსწავლელი ექსპერტის მიერ 2017 წელს წამოწყებულ კამპანიას (www.childrenscommissioner.gov.uk), რომლის მიზანია ხელი შეუწყოს ციფრულ ეპოქაში მცხოვრები ბავშვებისა და მოზარდების ჯანმრთელობისა და კეთილდღეობის უზრუნველყოფას, ზაფხულის ხანგრძლივი არდადეგების დროს. კამპანია ემსახურება ბავშვებსა და მოზარდებს შორის ხუთი მარტივი და მკაფიოდ ჩამოყალიბებული წესის დამკვიდრებას, აღნიშნული წესები შესაძლებელია მორგებული იყოს კონკრეტულ

კონტექსტზე და გამოყენებული იქნას როგორც ოჯახებში, ასევე სკოლებში მასწავლებლების მიერ.

- ▷ იყავი ჩართული – გონივრულად, უსაფრთხოდ და არა მხოლოდ ონლაინ.
- ▷ 2. იყავი აქტიური
- ▷ 3. მიუდევი საკითხებს შემოქმედებითად
- ▷ 4. გაეცი
- ▷ 5. იყავი წინდახედული.

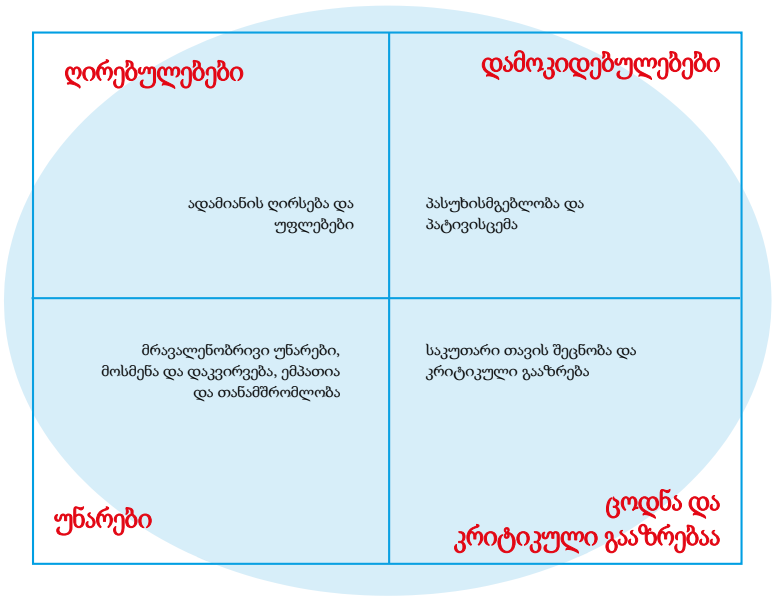


საგანმანათლებლო და სამოქალაქო ღირებულება

— ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა ადამიანის პიროვნული ზრდისა და განვითარების უმთავრეს ფაქტორებს წარმოადგენს, მთელი ცხოვრების მანძილზე. როგორც მაზლოუს მოთხოვნილებათა პირამიდაზეა ნაჩვენები, რომელიც აღიარებული და მიღებულია მსოფლიო მასშტაბით, პედაგოგთა უმრავლესობის მიერ, ბავშვები, რომლებიც ვერ ახერხებენ პირამიდის ქვედა დონეებზე განლაგებული საჭიროებების დაკმაყოფილებას, ვერ შეძლებენ მიაღწიონ თვითრეალიზაციას, სადაც ექნებათ შესაძლებლობა გააცნობიერონ თავიანთი, როგორც აქტიური ციფრული ან სხვა ტიპის მოქალაქის სრული პოტენციალი. ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა დამოკიდებულია, და ასევე განაპირობებს ადამიანის შესაძლებლობებს მოუსმინოს, დააკვირდეს, თანაუგრძნოს და ითანამშრომლოს სხვებთან. ეს კომპეტენციები წარმოადგენს ისეთი შემეცნებითი უნარების საფუძველს, როგორიცაა პრობლემების გადაჭრა და კონფლიქტების მოგვარება.

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

სურათი 12: ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა - ციფრული მოქალაქეობის ძირითადი კომპეტენციები



ფაქტების ფურცელი 5 ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



ეთიკური საკითხები და რისკები

— ჯანმრთელობასა და კეთილდღეობასთან დაკავშირებულ უამრავ ეთიკური ხასიათის საკითხსა და რისკებს შორის ყველაზე მნიშვნელოვანი, ალბათ, არის საკითხები, რომლებიც უკავშირდება ადამიანებს შორის ურთიერთობების შემცირებასა და ე.წ. „ხედვის შევიწროვებას“, რომელსაც იწვევს პიროვნების პროფილის მიხედვით, სხვადასხვა ფილტრების გამოყენებით, საძიებო სისტემების მიერ ინტერნეტის მომხმარებლისთვის მიწოდებული ინფორმაცია. ორივე მათგანი უარყოფითად ზემოქმედებს პიროვნების მიერ კულტურული მრავალფეროვნების მიღებისათვის მზაობასა მის უნარზე გაითვალისწინოს განსხვავებული შეხედულებები და მსოფლმხედველობა. ამგვარ ვითარებაში, თუ ახალგაზრდა სათანადოდ ვერ ფლობს ანალიტიკური და კრიტიკული აზროვნების უნარს, სავარაუდოდ შედეგებს შორის ერთ-ერთი შესაძლოა იყოს რადიკალიზაცია.

— კიდევ ერთი ასპექტი, რომელიც აუცილებლად უნდა იყოს გათვალისწინებული არის თვითშეფასება. სოციალური მედია, ძირითადად აგებულია ე.წ. „სელფის“ ტენდენციაზე, რომელიც გულისხმობს ნებისმიერ ადგილსა და ნებისმიერ დროს, საკუთარი თავისა და საქმიანობის ფოტოების გადაღებასა და ატვირთვას. ამგვარი მიდგომა აზიანებს პიროვნების მიერ საკუთარი თავის შეცნობისა და კრიტიკული შეფასების უნარს. როდესაც ვცდილობთ საკუთარი თავის ისე წარმოჩენას, რომ რაც შეიძლება მეტი „მოწონება“ დავიმსახუროთ, ამავდროულად ვცდილობთ საკუთარი "რეალური" ცხოვრება პოპულარულ იდეალებსა და ტენდენციებს მოვარგოთ, რაც იწვევს მრავალფეროვნების შემცირებას და, ნაცვლად იმისა რომ პიროვნებებმა მართონ ინტერნეტსივრცე, ინტერნეტსივრცე იღებს პიროვნებების მართვის სადავეებს საკუთარ ხელში.

— ენის ცოდნა-შემეცნება, კრიტიკული გააზრება და მრავალენობრივი უნარები ასევე კნინდება, რადგან საკუთარი აზრისა თუ მოსაზრების გამოხატვა შესაძლებელი ხდება სულ რაღაც 140 სიმბოლოს გამოყენებით. კონკრეტულ ენებზე კონტენტის ხელმისაწვდომობის შეზღუდვა ენობრივი უნარების დაქვეითებას იწვევს.

— ონლაინტექნოლოგიების გადაჭარბებული გამოყენება, სხვა საქმიანობებისა და ურთიერთობების დამყარების ხარჯზე, იწვევს როგორც ფიზიკური ზიანის ასევე ფსიქიკური ზიანის რისკების ზრდას. ჩვენ უნდა ვეცადოთ, რომ ოჯახებისა და სკოლების ყურადღება გამახვილებული იყოს იმ გავლენაზე, რომელსაც ონლაინტექნოლოგიები ახდენს ფიზიკური და ფსიქიკური განვითარების სხვადასხვა ეტაპებზე

და მილის დარღვევებზე, რაც შეიძლება გამოიწვევდეს იყოს გადაჭარბებული ოდენობით მიღებული ცისფერი შუქით, რომელსაც ბავშვები კომპიუტერის ეკრანიდან იღებენ.



საკლასო სამუშაოსთან დაკავშირებული იდეები და მოსაზრებები

— ციფრული მოქალაქეობისათვის უმნიშვნელოვანესია სოციალური და ემოციურ-ფსიქოლოგიური უნარების განვითარება. ვებგვერდზე ENABLE (<http://enable.eun.org/resources>) შეგიძლიათ იხილოთ ბევრი საკლასო აქტივობა, რომლებიც სწორედ ამ უნარების განვითარებას ემსახურება. ვებგვერდის „ENABLE“ საცავში ხემისაწვდომია გაკვეთილის გეგმები, სლაიდ-შოუები, კითხვარი და უამრავი ინფორმაცია მასწავლებლებისათვის.

— ვებგვერდი: Classroom.kidshealth.org გთავაზობთ სკოლამდელი ასაკისა და დაწყებითი კლასების მოსწავლეებისათვის განკუთვნილი მასალის ფართო არჩევანს, რომლებიც დახარისხებულია თემების მიხედვით და მოიცავს ინფორმაციას დაწყებული იმის შესახებ, თუ როგორ მუშაობს ჩვენი ორგანიზმი და დამთავრებული განსაკუთრებული საჭიროებებით. აქტივობებს თან ახლავს მასწავლებლებისათვის განკუთვნილი რჩევები და ინსტრუქციები.

— მედიასაშუალებებით სარგებლობასთან დაკავშირებით საკლასო გეგმის შედგენა - დაეხმარეთ მოსწავლეებს დაფიქრდნენ და იმსჯელონ იმის თაობაზე, თუ რა დროს ატარებენ ონლაინ და რას სწავლობენ ამ დროის განმავლობაში ან რა სოციალური ღირებულება გააჩნია მათ საქმიანობას. დაეხმარეთ მათ რამდენიმე დღის განმავლობაში აწარმოონ დღიური, შემდეგ მცირე ჯგუფებში მუშაობის პროცესში შეიმუშაონ იმ პრინციპების ჩამონათვალი, რომლებიც ხელს შეუწყობს სახლებსა თუ სკოლებში ტექნოლოგიებით სარგებლობას, ჯანმრთელობისათვის ზიანის მიყენების გარეშე. მოსწავლეების მიერ შედგენილი ჩამონათვალი განათავსეთ თვალსაჩინო ადგილას საკლასო ოთახში და სთხოვეთ ბავშვებს აწარმოონ ყოველთვიური შეფასება იმისა, თუ რამდენად იცავენ ისინი მათივე მიერ შემუშავებულ პრინციპებს.

— „Kiko and the Hand“ ეხმარება 3-დან 7 წლამდე ასაკის ბავშვებს იმის გაცნობიერებაში, რომ მათი სხეული მათვე ეკუთვნის, და რომ არსებობს „ცუდი“ და „კარგი“ საიდუმლოებები და „ცუდი“ და „კარგი“ შეხება: www.coe.int/en/web/children/kiko-and-the-hand.



საუკეთესო პრაქტიკის მაგალითები /ციფრული მოქალაქეობა

— აქტივობებში საჭიროა ჩავრთოთ სამაგიდო თამაშები, რადგან ამგვარი თამაშები ბავშვებს მოსწონთ, მათ აქვს საგანმანათლებლო დანიშნულება და ემსახურება მცირერიცხოვან წრეებში, მაგალითად, ოჯახების და/ან მეგობრების წრეში კეთილდღეობის ხელშეწყობას. სამაგიდო თამაშები ბავშვებს აძლევს სოციალური ურთიერთობების დამყარების იშვიათ შესაძლებლობას, რომლის დროსაც მათ შეუძლიათ უფროსებთან, როგორც თავის თანატოლებთან ისე აწარმოონ მოლაპარაკებები და დაამყარონ კომუნიკაცია.

— სკოლებში დამკვიდრებული თანატოლთა მხარდაჭერის სისტემები ხელს უწყობს საკლასო გარემოში უფრო მეგობრული ატმოსფეროს შექმნას. პროექტი „ENABLE“ (<http://enable.eun.org/resources>) გთავაზობთ თანატოლების მხარდაჭერების ტრენინგის ყოვლისმომცველ პროგრამას, აგრეთვე იძლევა იმ კამპანიისა და აქტივობის შესახებ, რომელთა გახორციელება შესაძლებელია კლასში, სკოლაში და ახალგაზრდათა ჯგუფებში.

— ტექნოლოგიებსა და კეთილდღეობას შორის არსებულ ურთიერთდამოკიდებულებასთან დაკავშირებული თემების კვლევას უნდა ეწეოდნენ ბავშვები, მათი მშობლები და მასწავლებლები. ვინაიდან დიდი სისწრაფით ვრცელდება ახალი თაობის მოწყობილობები და ყოველი ახალი თაობის მოწყობილობა წინა თაობის მოწყობილობაზე უფრო საინტერესო და მიმზიდველია, მშობლებმა უნდა ისარგებლონ შესაძლებლობით და აკონტროლონ, თუ როგორ გრძნობენ მათი შვილები თავს. მშობლებმა და მასწავლებლებმა უნდა გაითვალისწინონ ის უარყოფითი ზემოქმედება, რაც შეიძლება ჰქონდეს ტექნოლოგიების გადაჭარბებითა და არაზომიერად გამოყენებას ჯანმრთელობასა და კეთილდღეობაზე. ინტერნეტით, ტექნოლოგიებითა და სოციალური მედიით სარგებლობისას ბალანსის დაცვა და საზღვრების გაძლიერება ჯანმრთელობისა და კეთილდღეობის გარკვეული დონის მიღწევაში დაგვეხმარება.



დამატებითი ინფორმაცია და რესურსები

— ევროპის საბჭოს მასალები, რომლებიც შესულია პუბლიკაციაში „ინტერნეტწიგნიერების სახელმძღვანელო“, ზუსტად ესადაგება განხილულ თემას; იხილეთ „ინტერნეტწიგნიერების სახელმძღვანელოში“ მოცემული ფაქტების ფურცლი 21 - „ონლაინშევიწროება: ჩაგვრა-დაშინება (ბულინგი), თვალთვალი და ტროლინგი“; ფაქტების ფურცელი 17 - „ციფრული მოქალაქეობა“; და ფაქტების ფურცელი 18 - „მშობლები ციფრულ საზოგადოებაში - პოზიტიური და პროაქტიული“.

— „ჩაგვრა და დაშინება (ბულინგი) - პერსპექტივები, პრაქტიკა, შეხედულებები“ წარმოადგენს ევროპის საბჭოს 2017 წლის პუბლიკაციას, რომელშიც შესულია ათზე მეტი სხვადასხვა ქვეყნის ექსპერტების მიერ ჩაგვრასა და დაშინებასთან (ბულინგთან) დაკავშირებულ საკითხებზე წარმოებული კვლევები და გამოცდილება. მასში განხილულია მಿದგომების ფართო სპექტრი, რომლებიც წარმატებით ხორციელდება მთელ მსოფლიოში, მათ შორის ყურადღება გამახვილებულია ბავშვებზე, რომლებიც უფრო ადვილად ხდებიან ჩაგვრისა და დაშინების (ბულინგის) მსხვერპლი, მათი ფიზიკური ან გონებრივი მახასიათებლების, ან მათ ოჯახებში არსებული გარემოებების გამო.

— ხელით წერა, გზა ჯანმრთელობისა და კეთილდღეობისაკენ? ავსტრალიის მკვლევარებმა ცოტა ხნის წინ ჩაატარეს რაოდენობრივი და თვისობრივი კვლევები, რომლებიც აჩვენებს, რომ ხელით წერა მნიშვნელოვან გავლენას ახდენს ინდივიდუალურ კეთილდღეობაზე. ექსპერიმენტებში, რომელშიც მონაწილეობა მიიღო 2 000 ადამიანმა, ისინი, ვინც ხელით წერდნენ გზავნილებს, გადმოსცემდნენ აზრებს, აღწერდნენ გრძნობებსა ან მოგონებებს, 2,5-ჯერ უფრო ადვილად თავისუფლდებოდნენ შფოთვისგან, შიშისა და წუხილისგან.

— კვლევებმა ასევე ცხადყო, რომ ხელნაწერი შენიშვნებით შვილებთან კომუნიკაციის დროს მშობლები უკეთეს კავშირს ამყარებენ შვილებთან. ხელით წერის დროს ადამიანები უკეთ აცნობიერებენ მათ გრძნობებსა და აზრებს, რაც გადამწყვეტი მნიშვნელობის არის ჯანსაღი ფსიქიკური მდგომარეობის შენარჩუნებისათვის, რადგან ის ხელს უწყობს ცხოვრების პოზიტიური ასპექტების განმტკიცებას და ანალიზს. კიდევ ერთ დადებით მხარეს წარმოადგენს ის, რომ ხელით წერის პრაქტიკა ასევე აძლევს ახლანდელ და მომავალ თაობებს შესაძლებლობას შეისწავლონ მნიშვნელოვანი ისტორიული ხელნაწერი დოკუმენტები.

— ხელით წერის ზემოქმედება თავის ტვინზე ჯერ კიდევ ბოლომდე არ არის ახსნილი, ამიტომ საჭიროა უფრო მეტი კვლევის წარმოება ამ მიმართულებით, ვიდრე მოხდება გადაწყვეტილების მიღება სკოლებში მისი სწავლების მომავლის შესახებ.

■ „ციფრულ ტექნოლოგიებთან დაკავშირებული რეკომენდაციები: ტექნოლოგიებით სარგებლობა ბავშვების ჯანმრთელობაზე ზრუნვის პარალელურად” გვთავაზობს ამერიკის ფსიქოლოგთა ასოციაციის მიერ შემუშავებულ რეკომენდაციებს. მიუხედავად იმისა, რომ რეკომენდაციები საკმაოდ მოქნილია, შეიძლება მშობლებსა და მასწავლებლებს მოუწიოთ რეკომენდაციების ადაპტირება კონკრეტულ კონტექსტსა და საზოგადოებაზე მათი მორგების მიზნით. რესურსი ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: www.apa.org/helpcenter/digital-guidelines.aspx.

■ „Google“-ის ახლადშექმნილი რესურსები მოიცავს რესურსს როგორიცაა „ოჯახური კავშირები ევროპაში, ახლო აღმოსავლეთსა და აფრიკაში (EMEA)“, რომელიც მშობლებს საშუალებას აძლევს გამოიყენონ ეკრანზე დროის კონტროლის ფუნქცია, გაეცნონ აპლიკაციების გამოყენებას და შეარჩიონ ბავშვების საჭიროებებზე მორგებული აპლიკაციები.

განზომილება 6: ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა და ელექტრონული კომუნიკაცია

„დაწერე რაიმე,
რისი წაკითხვაც ღირს, ან წაიკითხე
რაიმე, რისი დაწერაც ღირდა

ბენჯამინ ფრანკლინი



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

— მას შემდეგ, რაც ინტერნეტი ჩვენი ცხოვრების განუყოფელ

ნაწილად იქცა, ჩვენმა ონლაინიდენტობამ უფრო დიდი მნიშვნელობა შეიძინა. იმან, თუ როგორ ვურთიერთობთ ჩვენ ერთმანეთთან შესაძლებელია დადებითი ან უარყოფითი გავლენა იქონიოს როგორც ჩვენზე, ასევე სხვებზე. ციფრული მოქალაქეობისათვის გადამწყვეტი მნიშვნელობა აქვს იმას, რომ ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა მოვახდინოთ და სხვებთან ურთიერთობა დავამყაროთ იმგვარად, რომ შევძლოთ საკუთარ ქცევაზე პასუხისმგებლობის აღება და არ შევლახოთ სხვათა უფლებები.

■ თავდაპირველად, ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენას მარკეტინგული დატვირთვა ჰქონდა და წარმოადგენდა ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენისა და ხანგრძლივი პოზიტიური იმიჯის შექმნის კომბინირებულ პროცესს. მარკეტინგის ეს კონცეფცია მოიცავდა ცოდნას საძიებო სისტემის ოპტიმიზაციის, ელექტრონული რეპუტაციის, სოციალური მედიის გამოყენებისა და ა.შ. შესახებ. მას შემდეგ მან მოიცვა პიროვნული და ინტერპერსონალური თვისებებიც, რომლებიც განსაზღვრავს ციფრულ იდენტობას და საჭიროებს სოციალური და კოგნიტური კომპეტენციებით ხელმძღვანელობას.

■ **ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა (e-Presence)** გულისხმობს იმას, თუ როგორ ახდენს ადამიანი ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენას და იგი წარმოაჩენს ადამიანის პიროვნულ და ინტერპერსონალურ თვისებებს, რომელიც პიროვნებას ეხმარება შეინარჩუნოს ციფრული რეპუტაცია და ციფრული იდენტობა. ის, თუ როგორ და რამდენად არის ადამიანი წარმოდგენილი ინტერნეტსივრცეში შესაძლებელია განისაზღვროს საძიებო სისტემაში მისი სახელის და გვარის ან იდენტობის განმსაზღვრელი სხვა მონაცემის ჩაწერით. იმის მიხედვით თუ რა ტიპის კომუნიკაციას ამყარებს ადამიანი ონლაინსივრცეში, იგი ამავე სივრცეში შესაძლებელია წარმოდგენილი იყოს პოზიტიურად ან ნეგატიურად, გარდა ამისა, ის, თუ როგორ იყენებს ციფრული რეპუტაციის შექმნისას ადამიანი სოციალურ და შემეცნებით უნარებს, აისახება მის ციფრულ რეპუტაციაზე.

■ **კომუნიკაცია** გულისხმობს იმ ურთიერთობას, იდეებს, სურათებს, ვიდეო მასალას და ინფორმაციას, რომელსაც ადამიანი უზიარებს სხვებს ონლაინსივრცეში. ცხადია, კომუნიკაცია მყარდება როგორც რეალურ ასევე ვირტუალურ სივრცეში, და ვირტუალურ სივრცეში წარმოებული კომუნიკაცია შეიძლება გაგრძელდეს რეალურ სივრცეში და პირიქით. ჩვენი მიზნებიდან გამომდინარე, ყურადღება გამახვილებული იქნება ონლაინრეჟიმში წარმოებულ კომუნიკაციაზე.

■ ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენის მსგავსად, ონლაინკომუნიკაცია შესაძლებელია იყოს პოზიტიური და ნეგატიური, თუმცა ამ ასპექტში

გადამწყვეტი მნიშვნელობა ენიჭება კომუნიკაციისა და სხვებთან უსაფრთხო და პასუხისმგებლობით ურთიერთობის უნარს. პოზიტიური ონლაინკომუნიკაციისათვის აუცილებელი უნარები ასევე უკავშირდება ადამიანის სოციალურ და შემეცნებით უნარებს, რომლებიც განსაზღვრავს თუ როგორ აწარმოებს ადამიანი გზავნილების ფორმირებას. ონლაინკომუნიკაციის ხასიათიდან გამომდინარე, და ასევე იმის გამო, რომ ამგვარი კომუნიკაციის ფარგლებში გამოყენებული გზავნილები შესაძლებელია ბევრმა ადამიანმა იხილოს, გააზიაროს და ისინი შესაძლებელია გავრცელდეს ისე, რომ დიდი აუდიტორია მოიცვას, ონლაინკომუნიკაცია აუცილებელია იყოს საზოგადოებისათვის სასარგებლო, იქ, სადაც ამის საშუალება არსებობს.

ინტერნეტსივრცეში თავის წარდმოჩენისა და კომუნიკაციის ცვლილება ახალი ტექნოლოგიების კვალდაკვალ

— ახალი ტექნოლოგიების, სოციალური მედიის პლატფორმებისა და ინტერნეტის სწრაფი განვითარების კვალდაკვალ იცვლება და ვითარდება ის თუ როგორ წარვადგენთ საკუთარ თავს და როგორ ვამყარებთ კომუნიკაციას სხვებთან. რეალურ სივრცეში პირისპირ ურთიერთობები შეიძლება გარკვეულ კონტექსტებში შემცირდეს და მოხდეს მათი ჩანაცვლება ონლაინრეჟიმში ურთიერთობითა და კომუნიკაციით, თუმცა როგორც ონლაინრეჟიმში კონფერენციების პრაქტიკის მქონე ბევრ კომპანიას შეუძლია დაადასტუროს, ბევრ ადამიანს მაინც ურჩევნია პირისპირ ურთიერთობა ბიზნესის გარკვეულ ასპექტებში, ისევე როგორც ბევრს ურჩევნია პირისპირ ურთიერთობა პირადი კომუნიკაციის დროს.

— ტექნოლოგიური ცვლილებების პარალელურად, კომუნიკაციის ახალი ფორმები იჩენს თავს, მაგალითად, როგორიცაა ვირტუალური რეალობა ან განვრცობილი რეალობა. ვირტუალური რეალობა გულისხმობს მომხმარებლებს შორის ურთიერთობას ციფრულ გარემოში ისე, რომ ხდება მომხმარებლის რეალურ ან წარმოსახვით სივრცეში სიმულაცია, ხოლო განვრცობილი რეალობა გულისხმობს არსებული რეალობის გავრცობას კომპიუტერის საშუალებით, რათა რეალობამ მომხმარებლისთვის მეტი მნიშვნელობა შეიძინოს და მომხმარებელს ამ რეალობასთან ურთიერთობის საშუალება ჰქონდეს. ორივე ფორმის რეალობამ შეიძლება შეცვალოს კომუნიკაციის არსებული ფორმა. როგორც ვირტუალური რეალობის ასევე განვრცობილი რეალობის მიერ შემოთავაზებული შთამბეჭდავი გამოცდილება შეიძლება შეიცვალოს ისე, რომ თითოეულ ადამიანს ჰქონდეს რეალობის განსხვავებული აღქმა - ეს არის კომუნიკაციის ახალი განზომილება, რომელიც ითვალისწინებს პერსონალურ და სოციალურ გამოცდილებას.

ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა, მონაცემთა დაცვა და კონფიდენციალურობა

— ყველა მოქალაქემ უნდა იცოდეს თუ როგორ უნდა დაიცვას ინტერნეტში საკუთარი იდენტობა, დაიცვას საკუთარი პერსონალური მონაცემები და შეინარჩუნოს კონფიდენციალურობა იქ, სადაც მას ამის საშუალება ეძლევა. კრიტიკული აზროვნების გამოყენებითა და მარტივი კვლევის წარმოებით, ციფრულ მოქალაქეებს უნდა შეეძლოთ შეცვალონ კონფიდენციალურობის პარამეტრები უმეტეს პლატფორმებსა და აპლიკაციებში, ინტერნეტსივრცეში პოზიტიური იდენტობის შესანარჩუნებლად. (ინტერნეტში საკუთარი იდენტობის დაცვასთან დაკავშირებულ საკითხებზე დამატებითი ინფორმაციისათვის იხილეთ ფაქტების ფურცელი 9).

— 2018 წელს გამოცემული რეგულაციის თანახმად, რომელიც ევროკავშირის მასშტაბით მონაცემთა დაცვას ემსახურება, ფიზიკურ პირებს მეტი შესაძლებლობა უნდა ჰქონდეთ აკონტროლონ საკუთარი მონაცემები და ის, თუ რამდენად დაცულია მათი კონფიდენციალურობა და მათ უნდა შეეძლონ ინტერნეტსივრცეში იმოქმედონ ისე, როგორ ისინი ჩათვლიან საჭიროდ და მათთვის სასარგებლოდ.



როგორ მუშაობს ეს ყოველივე?

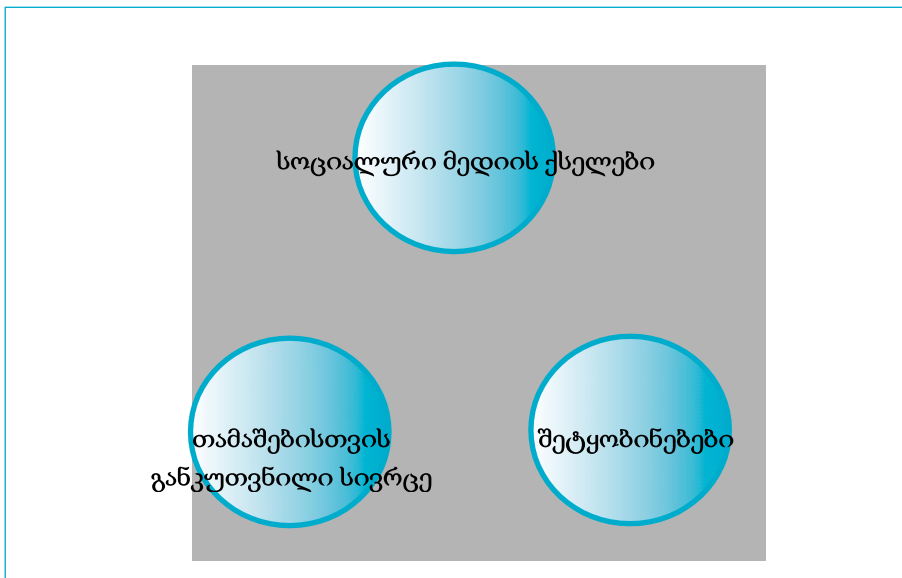
— ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა შესაძლებელია გახორციელდეს პირდაპირ ან არაპირდაპირ. მომხმარებელს შეუძლია თავად შექმნას ანგარიში, განაახლოს საკუთარი მონაცემები, ფოტოები და ინფორმაცია. გარდა ამისა, სხვას შეუძლია თქვენი წარდგენა განახორციელოს ფოტოზე თქვენი მონიშვნით ან თქვენი პერსონალური ინფორმაციის ან თქვენი მონაცემების ატვირთვით, ან თქვენს შესახებ ინფორმაციის განთავსებით. ბევრი ონლაინპლატფორმა დაუყოვნებლივ გატყობინებთ იმის შესახებ თუ ვინმე ცდილობს თქვენს მონიშვნას ფოტოზე ან გზავნილზე და გაძლევთ საშუალებას არ დართოთ ან დართოთ ნება თქვენს მონიშვნასთან დაკავშირებით.

— საკომუნიკაციო ტექნოლოგიები გვთავაზობს კომუნიკაციის მრავალფეროვან, როგორც მარტივ ასევე ძალიან რთულ მეთოდებსა და საშუალებებს და ციფრულმა მედიამ ფაქტობრივად გააფართოვა ჩვენი კომუნიკაციის შესაძლებლობები (სურათი 13). კომუნიკაცია უკვე დიდი ხანია

არ შემოიფარგლება პირისპირ და მხოლოდ რეალურ სივრცეში ურთიერთობით და იგი დღეს მრავალი განსხვავებულ ფორმით გვხვდება ონლაინსივრცეშიც. ახლა მომხმარებლებს შეუძლიათ დაამყარონ კომუნიკაცია ერთი ერთზე, ამასთან ერთ პირს შეუძლია ერთდროულად ბევრ პირთან დაამყაროს კომუნიკაცია და ბევრ ადამიანს შეუძლია ერთდროულად ერთ პირთან დაამყაროს კომუნიკაცია. კომუნიკაციის მეთოდები მრავალფეროვანია და მოიცავს შემდეგს:

- ▷ ჩატი [chat] (არაფორმალური ტერმინი, რომელიც აღნიშნავს ინტერაქტიულ კომუნიკაციას, რომელიც ხდება სპეციალურ სადისკუსიო სივრცეში)
- ▷ მესიერი შეტყობინებები (ონლაინჩატის ტიპი, რომელიც უზრუნველყოფს ტექსტური შეტყობინებების მიწოდება-მიღებას რეალურ დროში)
- ▷ მოკლე ტექსტური შეტყობინებები (SMS)
- ▷ ელექტრონული ფოსტა
- ▷ ხმის გადაცემის ინტერნეტპროტოკოლს (VoIP) დაქვემდებარებული საუბრები
- ▷ სოციალური ქსელები
- ▷ პოდკასტები
- ▷ ვირტუალური და გავრცობილი რეალობის გარემო
- ▷ თამაშებისთვის განკუთვნილი სივრცე.

სურათი 13: ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენისა და კომუნიკაციის რეჟიმები



— ტენდენცია, რომელმაც თავი იჩინა ბოლო დროს, გულისხმობს იმას, რომ ადამიანები ერთდროულად იყენებენ კომუნიკაციის ამ განსხვავებულ მეთოდებს და სარგებლობენ ერთდროულად კომუნიკაციის რამდენიმე საშუალებით. მაგალითად, ვიდეო თამაშის დროს ადამიანს შეუძლია გაგზავნოს შეტყობინება, ან თამაშისას შესაძლებელია ისარგებლოს სოციალური მედიაქსელით და სხვებს საკუთარი მიღწევები გაუზიაროს შეტყობინებების გაგზავნით.

— კომუნიკაციის სხვადასხვა მეთოდს შორის, მომახმარებელი ირჩევს მიდგომას, რომელიც მისთვის ყველაზე ხელსაყრელია. ხელსაყრელობა გამოიხატება ადამიანებს შორის დისტანციის შემცირებაში, მათი უშუალო წრის გარეთ მყოფ პირებთან კონტაქტების დამყარების შესაძლებლობაში, ინფორმაციისა და რესურსების ურთიერთგაზიარების სიმარტივეში და სხვ.

პოზიტიურ კომუნიკაციასთან დაკავშირებული მოსაზრებები

- ყველაფერი, რასაც ინტერნეტით აქვეყნებთ, გზავნით ან წერთ, ტოვებს ციფრულ ნაკვალევს (ქვიშაზე დატოვილი ნაკვალევის მსგავსად).
- დაფიქრდით, სანამ ნებისმიერი შინაარსის გზავნილს გამოაქვეყნებდეთ. ის რაც თქვენი აზრით პოზიტიურია, შესაძლებელია სხვამ სხვაგვარად აღიქვას.
- ნუ გაასაჯაროებთ პირად ინფორმაციას, მათ შორის ფოტოებს, რომლებიც თქვენს იდენტობას ავლენს, ამჟღავნებს იმას თუ სად იმყოფებით ან რომელ გენდერს წარმოადგენთ.
- ყურადღება გამოიჩინეთ მოწყობილობებით სარგებლობის დროს, დაიმახსოვრეთ, რომ თუ თქვენი სკოლის ან სამსახურის კუთვნილი მოწყობილობით სარგებლობთ, თქვენი კომუნიკაცია შეიძლება არ დარჩეს კონფიდენციალური.
- მოიძიეთ საშუალება, რომელიც შესაძლებლობას მოგცემთ ინტერნეტში თქვენ მიერ განთავსებული ფოტოები ან ინფორმაცია მხოლოდ გარკვეული დროით დარჩეს ხელმისაწვდომი ფართო საზოგადოებისთვის, რადგან არსებობს დიდი ალბათობა იმისა, რომ 16 წლის ასაკში თქვენ გაგაღიზიანოთ იმ ფოტოებმა ან გზავნილებმა, რომლებიც 10 წლის ასაკში გამოაქვეყნეთ.



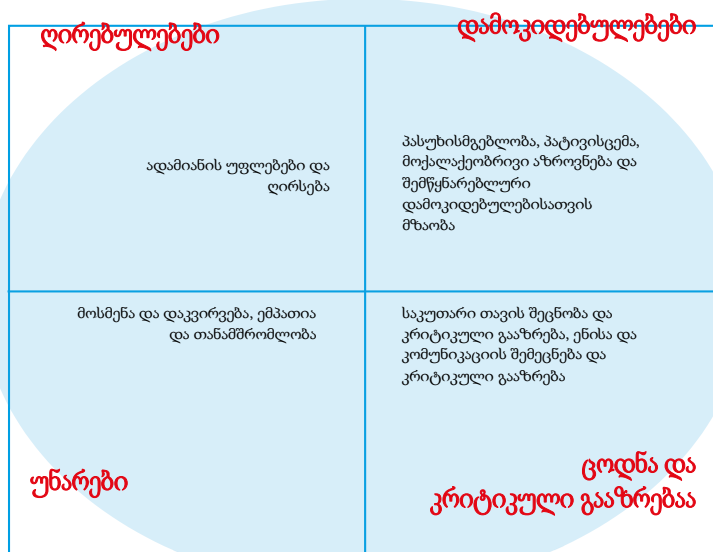
საგანმანათლებლო და სამოქალაქო ღირებულება

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

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

— ბევრი ცდილობს დაამტკიცოს, რომ ონლაინკომუნიკაცია კი არ ანაცვლებს ტელეფონითა და პირისპირ წარმოებულ კომუნიკაციას, არამედ ამდიდრებს და უფრო მრავალფეროვანს ხდის ტრადიციული კომუნიკაციის საშუალებებსა და მეთოდებს.

სურათი 14: ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა და



ელექტრონული კომუნიკაცია - ციფრული მოქალაქეობის
ძირითადი კომპეტენციები

ფაქტების ფურცელი 6 ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა და ელექტრონული კომუნიკაცია



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



ეთიკური საკითხები და რისკები

— ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა და კომუნიკაცია ადამიანებს შორის აზრების ურთიერთგაცვლისა და ურთიერთობების დამყარების ინოვაციურ გზებს გვთავაზობს. რაც არ უნდა ბრწყინვალე და დახვეწილ ტექნოლოგიურ ინსტრუმენტებს ვიყენებდეთ, აუცილებლად უნდა იყოს გათვალისწინებული ამ ინსტრუმენტებთან დაკავშირებული სერიოზული შედეგები და რისკები, როგორცაა მაგალითად:

- ▶ თქვენს ელ. ფოსტის ანგარიშებზე უნებართვო წვდომა;
- ▶ თქვენ მიერ განთავსებული გზავნილის, შეტყობინების, სურათების, სიმბოლოების არასწორად გაგება და ინტერპრეტირება;
- ▶ ელექტრონული ფოსტით კომუნიკაციას ინტენსიურად იყენებენ კრიმინალები, რომლებიც მონაწილეობენ თაღლითურ და ყალბ სქემებში, დაკავებული არიან ფულის გამოძალვითა ან სხვა სახის ონლაინკრიმინალური საქმიანობით;
- ▶ ონლაინსაუბრებისთვის განკუთვნილ სივრცეში კომუნიკაციისას საჭიროა პასუხისმგებლობის გამოჩენა და ამგვარ სივრცეებში სასაუბრო თემები უნდა იყოს იმ ასაკისთვის შესაბამისი, რა ასაკის მომხმარებლებსაც აქვთ წვდომა მათზე.

— რაც შეეხება ონლაინკომუნიკაციების არასასურველ ასპექტებს, ინტერნეტში საზიანო ქმედებები შეიძლება მოიცავდეს კიბერჩაგვრას, ინტერნეტშევიწროებას, ტროლინგს, კიბერთვალთვალს ან თუნდაც მოსაუბრის უგულვებელყოფას, როდესაც ერთი პირი ცდილობს საუბრის გაბმას, რა დროსაც მეორე პირი თვალს არ აშორებს საკუთარი მობილური ტელეფონის ეკრანს.

— **ინტერნეტსივრცეში თავის პოზიტიურად წარმოჩენის** მიზნით, რეკომენდებულია შემდეგი რჩევების გათვალისწინება:

- ▶ შექმენით ელ. ფოსტის რამდენიმე ანგარიში სხვადასხვა მიზნებისათვის, მაგალითად, სოციალურ ქსელებში დასარეგისტრირებლად და პროდუქციის ონლაინშეძენის მიზნით. ელ. ფოსტის სხვადასხვა ანგარიშის გახსნა არ არის თაღლითობა, არამედ ემსახურება კონფიდენციალურობის

დაცვას.

- ▶ ისარგებლეთ შესაბამისი ინტერნეტეტიკეტით და დაიმახსოვრეთ, რომ თქვენ აუდიტორია გყავთ. ყურადღებით იყავით ელ.ფოსტის საშუალებით გზავნილების გაგზავნისას, რათა როგორც თქვენი გზავნილების შინაარსი, ასევე მათი მოცულობა იყოს შესაბამისი და მისაღები.
- ▶ დაიმახსოვრეთ, რომ ის, რასაც ვერ გამოთქვამთ საჯაროდ, შეგიძლიათ წერილობით გამოთქვათ თქვენს ელ. ფოსტის გზავნილში ან ინტერნეტში განთავსებით.

— **პოზიტიური კომუნიკაციის დასაწყობლად**, რეკომენდებულია შემდეგი რჩევის გათვალისწინება:

- ▶ დაიმახსოვრეთ, რომ იმ შემთხვევაშიც კი, როდესაც თქვენ იყენებთ სხვადასხვა ონლაინპლატფორმებს ან თამაშობთ ონლაინთამაშებს, თქვენ ამ დროს ონლაინკომუნიკაციას ამყარებთ.



საკლასო სამუშაოსთან დაკავშირებული იდევბი და მოსაზრებები

— **საძიებო სისტემა „Google“ და სიფხიზლის გამოჩენის აუცილებლობა** – სთხოვეთ მოსწავლეებს საძიებო სისტემაში „Google“ ჩაწერონ საკუთარი სახელი და გვარი. მას შემდეგ რაც ისინი იხილავენ მათ შესახებ ტექსტურ ინფორმაციას, სთხოვეთ მათ გაააქტიურონ სურათებით ძიების ფუნქცია და დაათვალიერონ ფოტოები და სურათები, რათა უკეთ გაერკვნენ, თუ რამდენად და როგორ არიან ისინი წარმოდგენილი ინტერნეტსივრცეში. და ბოლოს, სთხოვეთ მოსწავლეებს გადავიდნენ ნებისმიერ ვიდეობმულზე, რომელსაც ისინი წააწყდებიან რათა იხილონ, თუ რა ვიდეომასალით აცნობენ ისინი საკუთარ თავს ონლაინსაზოგადოებას.

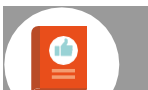
— **იმის მიხედვით, თუ რამდენად კმაყოფილები იქნებიან მოსწავლეები იმ მასალების ხილვით, რომლის საშუალებითაც მათ იცნობს ონლაინსაზოგადოება, მოსწავლეებს შეიძლება გაუჩნდეთ სურვილი წაშალონ გარკვეული ინფორმაცია და ეცადონ უფრო მეტი პოზიტიური ინფორმაცია შექმნან საკუთარი თავის შესახებ.**

— **სოციალური მედია** – იმ შემთხვევაში, თუ თქვენს მოსწავლეებს აქვთ სოციალური მედიის ანგარიშები, სთხოვეთ მათ საკუთარი და ერთმანეთის

ანგარიშები შეისწავლონ ერთმანეთის მიყოლებით. მათ უნდა დეტალურად განიხილონ ამ ანგარიშებზე მოცემული ინფორმაცია, კონკრეტულად: მოსწავლეს საკუთარი ნამდვილი ფოტო აქვს თუ არა ატვირთული ანგარიშის მთავარ ფოტოდ? მოსწავლის მონაცემები და მის შესახებ ინფორმაცია არის ის, რასაც იგი ისურვებდა რომ ენახათ მის ოჯახის წევრებს ან მომავალ დამსაქმებელსა და თანამშრომლებს? თუ ამ კითხვაზე ისინი უარყოფით პასუხს სცემენ, მაშინ უმჯობესია მათ ურჩიოთ წაშალონ ის ინფორმაცია ან მონაცემები, რომლებიც მათ დისკომფორტს შეუქმნის.

— **ელ. ფოსტის მისამართები** – იმ შემთხვევაში, თუ თქვენს მოსწავლეებს აქვთ ელ. ფოსტის პირადი მისამართები, ურჩიეთ მათ დაკვირვებით შეისწავლონ პარამეტრები და მათი გამოყენებით შეეცადონ ელ. ფოსტის საშუალებით საკუთარი კომუნიკაცია უფრო უსაფრთხო გახადონ, რათა თავი უფრო დაცულად იგრძნონ ინტერნეტსივრცეში. ურჩიეთ მოსწავლეებს, რომ ელ. ფოსტის მისამართებში ნაკლებად ჩართონ მონაცემები, რომლებიც მათ იდენტიფიცირებას გაამარტივებს და იქ, სადაც ამის შესაძლებლობა არსებობს, გამოიყენონ საკუთარი ზედმეტსახელები და პორიბითი ფოტოები.

— **ციფრული ნაკვალევის გაზრება** – დაბალი კლასის მოსწავლეებს აჩვენეთ რვა-წუთიანი ვიდეო, რომელიც ციფრულ ნაკვალევს ეძღვნება და რომელიც ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: www.youtube.com/watch?v=Ro_LLrg8rGg. სთხოვეთ მოსწავლეებს დაფიქრდნენ და ერთმანეთს გაუზიარონ საკუთარი მოსაზრებები იმის თაობაზე, თუ როგორ არის შესაძლებელი საკუთარი ციფრული ნაკვალევის შემცირება.



საუკეთესო პრაქტიკის მაგალითები /ციფრული მოქალაქეობა

— უფრო და უფრო მეტი მოსწავლე იყენებს ჩატ-ჯგუფებს, სკოლის დავალებების გაზიარების და თანაკლასელებთან კომუნიკაციისა და კონტაქტისათვის. მასწავლებლებიც ხშირად სარგებლობენ კომუნიკაციის ამ მათთვის უკვე ნაცნობი ფორმით და საგანმანათლებლო მასალებს უზიარებენ მოსწავლეებს. ამგვარი ჯგუფების გამოყენება რეკომენდებულია შემდეგი მიზნებისათვის:

- ▶ აქტუალური თემების რეალურ დროში განხილვა
- ▶ დავალებებისა და ინსტრუქციების მიწოდება

- ▶ საგანმანათლებლო თამაშებით ურთიერთობა
- ▶ ჯგუფური კვლევების წარმოება
- ▶ ონლაინსაზოგადოების შექმნა
- ▶ პოსტერების, პრეზენტაციების ან დიაგრამების ერთობლივად მომზადება რეალურ დროში.

■ თანამედროვე ციფრული ტექნოლოგიები შესაძლებელია გამოყენებული იყოს მასწავლებლებსა და მოსწავლეებს შორის კომუნიკაციის საკლასო ოთახის კედლებს მიღმა გასაგრძელებლად. სთხოვეთ მოსწავლეებს, გონებრივი იერიშის მეთოდის გამოყენებით, დაასახელონ კომუნიკაციისა და თანამშრომლობის ხელშემწყობი ის ინსტრუმენტები, რომლებსაც ისინი უპირატესობას ანიჭებენ. გონებრივი იერიშის მეთოდის გამოყენებისას ისარგებლეთ შემთხვევით და მოსწავლეებს გააცანით ციფრულ მოქალაქეობასთან დაკავშირებული თემები და საკითხები.

■ „*Through the Wild Web Woods*“ წარმოადგენს ონლაინთამაშს, რომელიც შექმნილია ევროპის საბჭოს მიერ და ემსახურება 10-11 წლის ბავშვებისთვის ისეთი საკითხების შესახებ ინფორმაციის მიწოდებას, როგორიცაა ინტერნეტუსაფრთხოება, პასუხისმგებლობა და მოქალაქეობრივი აზროვნება; ამასთან, ამ მნიშვნელოვანი თემების მოსწავლეებისათვის სწავლება მიმდინარეობს სახალისო და მეგობრულ ატმოსფეროში, რომელიც ზღაპარს წააგავს. აღნიშნული თამაში ხელმისაწვდომია 14 ევროპულ ენაზე. თამაშის შექმნის იდეა გაჩნდა პროექტის „ვაშენოთ ევროპა ბავშვებისათვის, ბავშვების დახმარებით“ ფარგლებში: www.wildwebwoods.org/popup_langSelection.php.

■ „*ინტერნეტწიგნიერების სახელმძღვანელო*“ განკუთვნილია მასწავლებლებისათვის, მშობლებისა და მოსწავლეებისათვის და ემსახურება ინტერნეტით მაქსიმალური სარგებლის მიღებას, ვებგვერდებზე და სოციალურ ქსელებში საკუთარი პერსონალური ინფორმაციის დაცვის უზრუნველყოფასა და ა.შ.: <https://edoc.coe.int/en/internet/7515-internet-literacy-handbook.html>.

■ „*Digital Citizenship Roadshow*“ [წარმოდგენები ციფრული მოქალაქეობის თემაზე] წარმოადგენს პროექტს, რომელიც ემსახურება ევროპის მასშტაბით ინტერნეტუსაფრთხოების უზრუნველყოფასა და მოსწავლეებს შორის სათანადო ციფრული უნარების განვითარებას, რაც მოსწავლეებს აძლევს საშუალებას ონლაინსივრცეში თავი უსაფრთხოდ და დაცულად იგრძნონ, ჩამოყალიბდნენ დადებით ციფრულ მოქალაქეებად და გამოიმუშაონ უნარები, რომლებიც მათ დაემხრება გაუმკლავდნენ

ონლაინსივრცეში გამოვლენილ ანტისოციალურ ქცევას, სიძილვილსა და ექსტრემიზმს. სემინარებს უძღვებიან ახალგაზრდების ჩართულობის საკითხებზე მომუშავე ექსპერტები და პარტნიორი ადგილობრივი ეროვნული ორგანიზაციების პედაგოგები, რომლებსაც მხარს უჭერენ „YouTube“-ზე მოღვაწე პირები ან ელჩები, რომლებიც „მასპინძლის“ როლს ასრულებენ.



დამატებითი ინფორმაცია და რესურსები

— ევროპის საბჭოს მასალები, რომლებიც შესულია პუბლიკაციაში „ინტერნეტწიგნიერების სახელმძღვანელო“, ზუსტად ესადაგება განხილულ თემას; იხილეთ „ინტერნეტწიგნიერების სახელმძღვანელოში“ მოცემული ფაქტების ფურცელი 2 - „ონლაინსივრცეში საკუთარი თავის წარმოჩენა და ღრუბლოვანი გამოთვლები [cloud]“; ფაქტების ფურცელი 3 - “ვებ 2.0, 3.0 და ა.შ.”; ფაქტების ფურცელი 4 - “ბლოგები და ვლოგები”; ფაქტების ფურცელი 5 - „ინტერნეტი მოქმედებაში“; ფაქტების ფურცელი 7 - „ჩატები და მედიაგზავნილები; ფაქტების ფურცელი 8 - „სოციალური ქსელები და ინფორმაციის გაზიარება სოციალური ქსელების საშუალებით“; ფაქტების ფურცელი 23 - „ინტერნეტი და საგნები“; და ფაქტების ფურცელი 26 - „შენ პროდუქტი ხარ? კრებითი მონაცემები, მონაცემთა ძიება და პერსონალური მონაცემების დაცვა“.

— ევროპის კომისიას შექმნილი აქვს ვებგვერდი, რომელზეც მოცემულია ციფრულ სივრცეში მოღვაწეობასა და კომუნიკაციასთან დაკავშირებულ ტერმინთა განმარტებები და ევროპაში არსებულ შესაბამის ჯგუფთა მიმოხილვა: [https:// ec.europa.eu/eurostat/cros/a-to-z_en](https://ec.europa.eu/eurostat/cros/a-to-z_en).

— ტარკლი ს. (2015 წ.), *აღვადგინოთ საუბრები: საუბრის ძალა ციფრულ ხანაში*, Penguin Press, ნიუ-იორკი.

— ბოიდი დ. (2014 წ.), *რთულია: ინტერნეტზე დამოკიდებულ მოზარდთა სოციალური ცხოვრება*, იელის უნივერსიტეტის გამომცემლობა, ნიუ ჰეივენი.

— ბლოგს „Project tomorrow“ [გავიხედოთ წინ] (<http://blog.tomorrow.org/>) შემდეგი გზავნილი აქვს: „მოვამზადოთ დღევანდელი მოსწავლეების იმისთვის, რომ ხვალ ისინი მოგვევლინონ ინოვატორებად, ლიდერებად და აქტიურ მოქალაქეებად“.

— „Write the world“ [დაწერე სიტყვა] (<https://writetheworld.com>) წარმოადგენს მოსწავლეთა გლობალურ საზოგადოებას, რომლის წევრებიც ერთმანეთს უზიარებენ საკუთარ თხზულებებს და სწავლობენ რას ნიშნავს

იყო ადამიანი, სხვა ადამიანების თვისებების კვლევის საშუალებით.

— „Touchable Earth“ [დედამიწა, რომელსაც შეგვიძლია შევეხოთ] (www.touchableearth.org) წარმოადგენს აპლიკაციას, რომელიც მოსწავლეებს, რომლებიც ჯერ არ არიან მოზარდები, აწვდის ინფორმაციას მსოფლიოსა და მოქალაქეობის შესახებ. „Touchable Earth“ წარმოადგენს პირველ აპლიკაციას, რომლის საშუალებითაც ბავშვებს შეუძლიათ თავიანთი ცოდნა გაუზიარონ სხვა ბავშვებს. ამ აპლიკაციის საშუალებით, სკოლის ასაკის ბავშვები, მოკლემეტრაჟიანი ვიდეომასალების გამოყენებით, ახორციელებენ სწავლებას და აპლიკაცია ხელს უწყობს ბავშვებში ისეთი დამოკიდებულებების განვითარებასა და ჩამოყალიბებას, როგორიცაა გენდერული, კულტურული და სხვა იდენტობის მიმართ შემწყნარებლური დამოკიდებულება.



უფლებები ონლაინსივრცეში

— დღეს, მხოლოდ ევროპის მასშტაბით, 250 მილიონზე მეტი ადამიანი იყენებს ინტერნეტს ყოველდღიურად. ისინი ერთმანეთს სულ უფრო და უფრო მეტ პერსონალურ მონაცემებს უზიარებენ - იქნება ეს სოციალური მედიის საშუალებით, თუ თამაშის დროს, ნივთების ონლაინშეძენისას, სასკოლო თუ სხვა დაწესებულებების ანკეტების შევსებისას.

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

— კონფიდენციალურობისა და პერსონალური მონაცემების დაცვა ადამიანის ფუნდამენტური უფლებაა და ევროკავშირის მიერ 2018 წელს მონაცემთა დაცვის ზოგადი რეგულაციის (GDPR) შემოღებით, მოქალაქეების პერსონალურ მონაცემთა დაცვაზე ზრუნვა გააქტიურდა. ამ ახალი "უფლებებიდან" ზოგიერთი შესაძლებელია მიჩნეული ყოფილიყო არარელევანტურად ან ზედმეტად, ვიდრე ჩვენს ცხოვრებაში შემოიჭრებოდა და მნიშვნელოვან ადგილს დაიკავებდა ინტერნეტი; მათ შორისაა შემდეგი უფლებები:

- ▶ მონაცემთა პორტირების უფლება – ნიშნავს იმას, რომ ადამიანს აქვს უფლება მოსთხოვოს ერთ ორგანიზაციას მისი პერსონალური მონაცემები გადასცეს მეორე ორგანიზაციას, თუ, მაგალითად, პირი გადაწყვეტს შეცვალოს მისი მობილური ქსელის ოპერატორი ან სოციალური ქსელის პლატფორმა;
- ▶ მონაცემთა წაშლის უფლება („დავიწყების უფლება“) - ნიშნავს იმას, რომ ადამიანს აქვს უფლება მოითხოვოს საკუთარი პერსონალური მონაცემების წაშლა, თუ მას აღარ სურს მისი პერსონალური მონაცემები ექვემდებარებოდეს დამუშავებას და კომპანიას არ აქვს კანონიერი საფუძველი იმისა, რომ ინახავდეს მის პერსონალურ მონაცემებს;
- ▶ მკაფიოდ და გასაგებად ჩამოყალიბებული ინფორმაციის

მიღების უფლება;

- ▶ ბავშვის საჭიროებებზე მორგებული ინფორმაცია გულისხმობს ინფორმაციის ადაპტირებას და ტექსტის მკაფიოდ და გასაგებ ენაზე ჩამოყალიბებას, რომელმაც უნდა ჩაანაცვლოს ის გრძელი და რთულ ენაზე შედგენილი „პირობები“, რომელსაც ისედაც არავინ კითხულობს.

■ ინტერნეტმა მნიშვნელოვნად შეუწყო ხელი ადამიანისა და ბავშვთა სხვა ფუნდამენტური უფლებების გამყარებას. გამოხატვის თავისუფლება, მაგალითად, აქამდე ასე მარტივი არასდროს ყოფილა - დღეს ყველას შეუძლია იყოს ჟურნალისტი და გამოაქვეყნოს საკუთარი ნამუშევრები ფართო აუდიტორიისთვის მათი გაცნობის მიზნით. თუმცა, ამას ყველაფერს თან დიდი პასუხისმგებლობაც ახლავს, რადგან ჩვენ ანგარიშვალდებულნი ვართ ყველაფერზე, რასაც ვამბობთ ან ვაკეთებთ, მიუხედავად იმისა, რომ ინტერნეტი ზოგჯერ ქმნის ილუზიას, რომ შეგვიძლია ანონიმურობის ნიღაბს ამოფარებულებმა ვიმოქმედოთ.

■ ბავშვის უფლებათა შესახებ გაეროს კონვენციის მე-12 მუხლში ხაზგასმით არის ნათქვამი, რომ ბავშვებს აქვთ უფლება იცნობდნენ საკუთარ უფლებებს და საჭიროა ხელშეწყობა, ამ უფლებების დაცვის უზრუნველსაყოფად. ქვევით მოცემულ თავებში დეტალურად არის განხილული ის უფლებები, რომლებიც ჩვენ ინტერნეტსივრცეში გავგაჩნია.



ჩვენ გვსურს ჩვენი მოსაზრებები იყოს გათვალისწინებული და მონაწილეობას ვიღებდეთ იმ გადაწყვეტილებების მიღებაში, რომელიც ჩვენს მომავალს ეხება.

ჟოაუ, 17 წლის, პორტუგალია

ბავშვები განსაკუთრებით დაუცველები არიან ჰაკერების მსხვერპლად ქცევისგან, ვინაიდან ისინი ხშირად გულუბრყვილოდ ათავსებენ სრულ პერსონალურ ინფორმაციასა და მონაცემებს სოციალურ მედიაში.

სოფი, 16 წლის, ბელგია



დღევანდელ ახალგაზრდებს ვერ წარმოუდგენიათ საკუთარი ცხოვრება ინტერნეტის გარეშე. იგი მათ ხომ აურაცხელ და საუცხოო შესაძლებლობას სთავაზობს. ამავე დროს, ის, რაც მათ სჭირდებათ, არის უსაფრთხოების გაცნა. უსაფრთხოების გაცნას, სხვა მრავალ ფაქტორს შორის, განაპირობებს პერსონალური მონაცემების დაცვა. ინტერნეტით სარგებლობისას ყველამ უნდა იცოდეს თუ როგორ უნდა განათავსოს ინფორმაცია, როგორ უნდა გააზიაროს იგი, როგორ უნდა იმოქმედოს და იმოქმედოს პასუხისმგებლობით.

ევანგელია, საბერძნეთი



ჩვენ ვიცი, რომ მშობლები აუცილებლად უნდა ფლობდნენ ინფორმაციას საკუთარი უფლებების შესახებ და ისინი უნდა ეხმარებოდნენ საკუთარ შვილებს, რათა მათაც მიიღონ სრულყოფილი ინფორმაცია მათი უფლებების შესახებ, თუმცა ხშირად ეს ასე არ ხდება. მშობლებს სჭირდებათ მარტივი რეკომენდაციები, რომლებიც მათ დაეხმარება საკუთარი შვილებისთვის მათივე უფლებების სწავლებაში.

ევროპის მშობელთა ასოციაცია

საკონტროლო კითხვები: ფაქტების ფურცელი 7: აქტიური მონაწილეობა



- როგორაა შესაძლებელი მოსწავლეთა ონლაინსივრცეში აქტიური ჩართულობის პარალელურად მათი უფლებებისა და ძირითადი თავისუფლებების დაცვა?
- როგორ შეუძლია სკოლას ხელი შეუწყოს მოსწავლეთა აქტიურ ჩართულობას ონლაინსივრცეში?

საკონტროლო კითხვები: ფაქტების ფურცელი 8: უფლებები და პასუხისმგებლობები



- რა ოქროს წესი არსებობს, რომელიც ვრცელდება ყველა პლატფორმაზე, ვებგვერდზე, აპლიკაციაზე და მოწყობილობაზე და ეხება ადამიანის უფლებებსა და პასუხისმგებლობებს?
- როგორ ეხმარება მონაცემთა დაცვის ზოგადი რეგულაცია (GDPR) მოსწავლეებს საკუთარი უფლებებით სარგებლობასა და პასუხისმგებლობის აღებაში?

საკონტროლო კითხვები: ფაქტების ფურცელი 9: პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება



- როგორ შეუძლიათ მოსწავლეებს ეფექტურად უზრუნველყონ საკუთარი პერსონალური მონაცემების დაცვა?
- როგორ შეუძლიათ დაინტერესებულ მხარეებს უზრუნველყონ ონლაინგარემოს უსაფრთხოება?

საკონტროლო კითხვები: ფაქტების ფურცელი 10: სამომხმარებლო ცნობიერება



- რატომ არის აუცილებელი მოსწავლეების მონაწილეობა ციფრულ ეკონომიკაში?
- იმ ფონზე, როდესაც ელექტრონული ვაჭრობა უფრო მეტ ფუნქციას იძენს საზოგადოებაში, როგორ შეუძლიათ მოსწავლეებს ერთდროულად იყვნენ დაცულიც და მიიღონ სარგებელი ელექტრონულ ვაჭრობაში მონაწილეობით?

განზომილება 7

აქტიური მონაწილეობა

„ დემოკრატიის უტყუარი ნიშანია ადამიანის უნარი იმოქმედოს ისე, როგორც სურს და, ამავე დროს, არ მიაყენოს ზიანი სხვის ცხოვრებასა თუ ქონებას

მაჰათმა განდი



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

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

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



როგორ მუშაობს ეს ყოველივე?

— ონლაინსივრცეში აქტიური მონაწილეობა წარმოადგენს ადამიანის უფლებებისა და თავისუფლების ნაწილს, რაც ღიად არის დაფიქსირებული ინტერნეტმომხმარებელთა უფლებების შესახებ ევროპის საბჭოს დოკუმენტში.

- წვდომა და დისკრიმინაციის დაუშვებლობა
- გამოხატვისა და ინფორმაციის თავისუფლება
- შეკრების გაერთიანებისა და მონაწილეობის თავისუფლება
- პერსონალური ინფორმაციისა და მონაცემთა დაცვა
- განათლება და წიგნიერება
- ბავშვებისა და ახალგაზრდების საჭიროებებზე მორგებული და შესაბამისად ადაპტირებული ინფორმაცია და შინაარსი
- ეფექტური რეაგირება და კომპენსაცია.

— აქტიური მონაწილეობის წამახალისებელი ფაქტორები შესაძლებელია ერთმანეთისგან განსხვავდებოდეს, თუმცა ონლაინსივრცეში ქცევის მიღმა ყოველთვის დგას თავდაჯერებულობის გამოხატვა, დაფასების მოპოვება და კუთვნილების განცდა. ბევრი ადამიანის მონაწილეობას საფუძვლად უდევს ის, რომ მათ სურთ

უკეთესობისაკენ შეცვალონ საზოგადოება (თავდაჯერებულობის გამოხატვა). სხვა ადამიანების მონაწილეობა შესაძლებელია განპირობებული იყოს ონლაინსაზოგადოებებში საკუთარი წვლილის შეტანით, საკუთარი ცოდნისა და რესურსების გაზიარების საშუალებით (დაფასების მოპოვება). ხოლო სხვებს შესაძლოა ამოძრავებდეთ ამ საზოგადოებისადმი კუთვნილების სურვილი და, ამ მიზნით, აქტიურად ერთვებიან მსგავსი შეხედულებების მქონე პირების მონაწილეობით გამართულ დისკუსიებში.

ონლაინსივრცეში მონაწილეობის მინიმალისტური ფორმები

— ონლაინსივრცეში მონაწილეობის მინიმალისტურმა ფორმამ დასაბამი მისცა ახალ ცნებებსა და ტერმინებს, როგორიცაა „სლაქტივიზმი“ („slacktivism“), რომელიც შეიქმა ზმნა „to slack“ [მინელება, მოდუნება] და ტერმინ „აქტივიზმის“ შერწყმით. ტერმინი გამოხატავს კრიტიკას სიტუაციისა, როდესაც ადამიანები თავიანთ მხარდაჭერას გამოხატავენ რეალურ ცხოვრებაში მოქმედებით კი არა, არამედ ონლაინპეტიციებზე ხელმოწერით, ან პოლიტიკური გზავნილის შემცველი მასალის მოწონებით. „სლაქტივიზმი“ გულისხმობს, რომ „ადამიანები, რომლებიც რაიმე მიზანს ან მოსაზრებას მხარს უჭერენ რაღაც მარტივი მოქმედებით, არ შეიძლება მიჩნეული იქნან როგორც პროცესებში რეალურად ჩართული ან რაიმე ცვლილების შემოქმედნი.“³⁰

— ონლაინსივრცეში აქტიური მონაწილეობა, ისევე როგორც რეალურ პროცესებში მონაწილეობა, შესაძლებელია განპირობებული იყოს მომხმარებლის დემოგრაფიული მახასიათებლებით. მსოფლიო ქსელში დომინანტურ ენას ინგლისური ენა წარმოადგენს და იგი შესაძლებელია ასახავდეს ინგლისურენოვანი ქვეყნების მაცხოვრებელთა მოსაზრებებს მეტად, ვიდრე სხვა ქვეყნების მაცხოვრებელთა მოსაზრებებს. სხვა კვლევების თანახმად, თეთრკანიან, განათლებულ, მამაკაცთა დომინირებამ ონლაინსივრცეში შეიძლება გამოიწვიოს სხვა მომხმარებლების გარიყვა, როგორიცაა ქალები, უმცირესობები ან შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე პირები. მეორე მხრივ, ბევრმა მოძრაობამ ინტერნეტი გამოიყენა სტატუს კვოს გამო უკმაყოფილების გამოსახატავად.

— წინამდებარე სახელმძღვანელოზე მუშაობის პროცესში, ონლაინსივრცეში აქტიურობის მაგალითებად საკმარისია დასახელებდეს: #BlackLivesMatter [შავკანიანთა სიცოცხლე ღირებულია], #MeToo [მეც ასევე]

³⁰ http://data.unaids.org/pub/outlook/2010/20100713_outlook_ataids_en.pdf.

და #autismspeaks [აუტიზმის შესახებ], რომლებიც ამჟამად ონლაინსივრცეში აქტიურად განხილული თემა და ემსახურება საზოგადოებებში პოზიტიური ცვლილებების შეტანას. ონლაინსივრცეში მონაწილეობასთან დაკავშირებულ ერთ-ერთ გამოწვევას წარმოადგენს კანონის უგულებელყოფისა და ე.წ. „ლინჩის წესის“ დამკვიდრების თავიდან აცილება, რომლის დამკვიდრებასაც „რეალურ სამყაროში“ ხელს უწყობს ჩვენი ამჟამინდელ სამართლებრივი სისტემა და თანმდევი პროცესი. მართალია, ინტერნეტსივრცეში უამრავ ადამიანს შეიძლება შევხვდეთ, რომელთა საქციელიც ან გამოთქმული მოსაზრებაც დასაძრახად ან გასაკიცხად შეიძლება მივიჩნიოთ, თუმცა სამართლიანობის ზეიმს ვერ დავარქმევთ იმას, თუ ონლაინურთიერთობები ამ ადამიანთა ციფრულ ჩაქოლვაში გადაიზრდება.

პიროვნული განვითარება

— როგორც რეალურ ასევე ონლაინსივრცეში აქტიურობის საშუალებით საზოგადოების ფარგლებში მიმდინარე პროცესებში მონაწილეობა სრულფასოვანი და რეალიზებული ცხოვრების არსებით კომპონენტს წარმოადგენს. ყველა საზოგადოება საჭიროებს ადამიანების ჩართულობას ინფრასტრუქტურის შესანარჩუნებლად და ონლაინსივრცეში ჩართულობა და აქტიური მონაწილეობა შესაძლებელია იყოს ონლაინსაზოგადოების ფარგლებში მრავალმხრივი სარგებლის უზრუნველყოფის ერთ-ერთი გზა. აქტიური მონაწილეობა, ამასთან ერთად, ელექტრონული დემოკრატიის განვითარების ხელშემწყობ ფაქტორს წარმოადგენს, სადაც, ელექტრონული კომუნიკაციის საშუალებით, შესაძლებელია დემოკრატიული პროცესის გაღრმავება.

— აქტიური მონაწილეობა პიროვნული განვითარების შესაძლებლობებსაც გვთავაზობს, რადგან მომხმარებლებს შეუძლიათ გაიარონ ონლაინკურსები, მონაწილეობა მიიღონ ჯგუფურ სწავლებაში და ისარგებლონ სოციალური მედიის ვებგვერდებზე არსებული სპეციალური სივრცეებით, სადაც მათ მიერ დასმულ ნებისმიერ კითხვაზე პასუხს მიიღებენ. ადრე, სტუდენტებს და მათ, ვისაც თუნდაც ჩვენს ყოფასთან დაკავშირებული საკითხების კვლევა სურდა, უწევდათ ბიბლიოთეკებში სიარული ან თავგადასავლების საძიებლად წასვლა, ფილოსოფიური საკითხების შესასწავლად ან დებატების გასამართად, ახლა ცნობისმოყვარე გონების მქონე ადამიანებს შეუძლიათ ონლაინსივრცეში ჩართვით მნიშვნელოვან დისკუსიებში მიიღონ მონაწილეობა.

სურათი 15: აქტიური მონაწილეობა - ციფრული მოქალაქეობის

ბირითადი კომპეტენციები

ღირებულებები დემოკრატიის, სამართლიანობის, კეთილსინდისიერების დაფასება, ადამიანის ღირსების	დამოკიდებულებები მოქალაქეობრივი აზროვნება, პასუხისმგებლობა და პატივისცემა,
უნარები მოსმენა და დაკვირვება, ემპათია და თანამშრომლობა	ცოდნა და კრიტიკული გააზრება საკუთარი თავის შეცნობა და კრიტიკული გააზრება

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

226

227

228

229

230

231

232

233

234

235

236

237

238

239

240

241

242

243

244

245

246

247

248

249

250

251

252

253

254

255

256

257

258

259

260

261

262

263

264

265

266

267

268

269

270

271

272

273

274

275

276

277

278

279

280

281

282

283

284

285

286

287

288

289

290

291

292

293

294

295

296

297

298

299

300

301

302

303

304

305

306

307

308

309

310

311

312

313

314

315

316

317

318

319

320

321

322

323

324

325

326

327

328

329

330

331

332

333

334

335

336

337

338

339

340

341

342

343

344

345

346

347

348

349

350

351

352

353

354

355

356

357

358

359

360

361

362

363

364

365

366

367

368

369

370

371

372

373

374

375

376

377

378

379

380

381

382

383

384

385

386

387

388

389

390

391

392

393

394

395

396

397

398

399

400

401

402

403

404

405

406

407

408

409

410

411

412

413

414

415

416

417

418

419

420

421

422

423

424

425

426

427

428

429

430

431

432

433

434

435

436

437

438

439

440

441

442

443

444

445

446

447

448

449

450

451

452

453

454

455

456

457

458

459

460

461

462

463

464

465

466

467

468

469

470

471

472

473

474

475

476

477

478

479

480

481

482

483

484

485

486

487

488

489

490

491

492

493

494

495

496

497

498

499

500

501

502

503

504

505

506

507

508

509

510

511

512

513

514

515

516

517

518

519

520

521

522

523

524

525

526

527

528

529

530

531

532

533

534

535

536

537

538

539

540

541

542

543

544

545

546

547

548

549

550

551

552

553

554

555

556

557

558

559

560

561

562

563

564

565

566

567

568

569

570

571

572

573

574

575

576

577

578

579

580

581

582

583

584

585

586

587

588

589

590

591

592

593

594

595

596

597

598

599

600

601

602

603

604

605

606

607

608

609

610

611

612

613

614

615

616

617

618

619

620

621

622

623

624

625

626

627

628

629

630

631

632

633

634

635

636

637

638

639

640

641

642

643

644

645

646

647

648

649

650

651

652

653

654

655

656

657

658

659

660

661

662

663

664

665

666

667

668

669

670

671

672

673

674

675

676

677

678

679

680

681

682

683

684

685

686

687

688

689

690

691

692

693

694

695

696

697

698

699

700

701

702

703

704

705

706

707

708

709

710

711

712

713

714

715

716

717

718

719

720

721

722

723

724

725

726

727

728

729

730

731

732

733

734

735

736

737

738

739

740

741

742

743

744

745

746

747

748

749

750

751

752

753

754

755

756

757

758

759

760

761

762

763

764

765

766

767

768

769

770

771

772

773

774

775

776

777

778

779

780

781

782

783

784

785

786

787

788

789

790

791

792

793

794

795

796

797

798

799

800

801

802

803

804

805

806

807

808

809

810

811

812

813

814

815

816

817

818

819

820

821

822

823

824

825

826

827

828

829

830

831

832

833

834

835

836

837

838

839

840

841

842

843

844

845

846

847

848

849

850

851

852

853

854

855

856

857

858

859

860

861

862

863

864

865

866

867

868

869

870

871

872

873

874

875

876

877

878

879

880

881

882

883

884

885

886

887

888

889

890

891

892

893

894

895

896

897

898

899

900

901

902

903

904

905

906

907

908

909

910

911

912

913

914

915

916

917

918

919

920

921

922

923

924

925

926

927

928

929

930

931

932

933

934

935

936

937

938

939

940

941

942

943

944

945

946

947

948

949

950

951

952

953

954

955

956

957

958

959

960

961

962

963

964

965

966

967

968

969

970

971

972

973

974

975

976

977

978

979

980

981

982

983

984

985

986

987

988

989

990

991

992

993

994

995

996

997

998

999

1000

ფაქტების ფურცელი 7

აქტიური მონაწილეობა



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



ეთიკური საკითხები და რისკები

— ონლაინსივრცეში აქტიური მონაწილეობა და სოციალური ქსელებით სარგებლობა საშუალებას აძლევს მომხმარებლებს გააჟღერონ საკუთარი მოსაზრებები და „საჯაროდ“ გააკეთონ კომენტარები კონკრეტულ და მათთვის საინტერესო საკითხებზე. ამგვარი შესაძლებლობით სარგებლობა ზოგიერთი ადამიანისათვის შეიძლება დადებით გამოცდილებას უკავშირდებოდეს, თუმცა ზოგიერთი ადამიანისათვის, განსაკუთრებით მათთვის, ვინც დამკვიდრებულ მოსაზრებებს არ იზიარებს, შესაძლებელია გარკვეულ პრობლემებს ქმნიდეს.

— სოციალურ ქსელებს შეუძლია მნიშვნელოვანი გავლენა იქონიოს პოლიტიკურ შედეგებზე, მაგრამ იმ შემთხვევაში, თუ ექსტრემისტულ ხედვას უმრავლესობა გაიზიარებს, მაგალითად იმ პოლიტიკოსის გავლენით, რომელსაც სოციალური მედიას ყურადღების ცენტრში მოქცეული, ან სოციალური მედიის პლატფორმებზე მიზანმიმართული პროპაგანდის საშუალებით სარგებლობს, ამან შეიძლება საფრთხე შეუქმნას დემოკრატიულ პროცესებს.

— გამჭვირვალობა და ანგარიშვალდებულება უკანა პლანზე ინაცვლებს, როდესაც აქტიურ მონაწილეობას სათავეში ტროლები ან უარყოფითი ზეგავლენის მქონე სხვა სუბიექტები უდგებიან.



საკლასო სამუშაოსთან დაკავშირებული იდეები და მოსაზრებები

— სთხოვეთ მოსწავლეებს შეისწავლონ ახლახან ჩატარებული ან მიმდინარე ადგილობრივ არჩევნებთან დაკავშირებული მასალები და ყურადღება გაამახვილონ პოლიტიკოსებისა და პოლიტიკურ პარტიების წინასაარჩევნო კამპანიებზე. დაავალეთ მათ ამოიცნონ პოზიტიური და ნეგატიური გზავნილები, რომლებიც ონლაინსივრცეში აქტიური მონაწილეობის დროს გაჟღერდა და გაანალიზონ რამდენად წრფელი და სანდო იყო ეს გზავნილები.

— სთხოვეთ მოსწავლეებს შეარჩიონ სოციალური მედიის პლატფორმა და აწარმოონ ანალიზი იმისა, თუ რა უბიძგებს ადამიანებს შეუერთდნენ ამ პლატფორმას. დაავალეთ მოსწავლეებს განსაზღვრონ როგორ წარმოებს

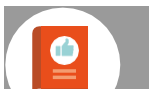
პლატფორმის მომხმარებელთა შორის მოსაზრებებისა და მონაცემების ურთიერთგაზიარება და დამატებით როგორ ურთიერთობენ საზოგადოების წევრები ერთმანეთთან. სთხოვეთ მოსწავლეებს შეადგინონ კარგი პრაქტიკის მაგალითების ჩამონათვალი და, ასევე, იმ ქცევების ჩამონათვალი, რომლებიც მათი აზრით მიუღებელია. სთხოვეთ მათ იმსჯელონ შემდეგი საკითხების შესახებ:

- ▶ ყოველთვის კითხულობენ თუ არა სტატიებს, რომლებსაც აზიარებენ;
- ▶ ყოველთვის კითხულობენ თუ არა ყველა კომენტარს ვიდრე საკუთარ კომენტარს გააკეთებენ;
- ▶ ყოველთვის კითხულობენ თუ არა მათ კომენტარზე ყველა პასუხს, ვიდრე თავად უპასუხებენ მას.

■ ონლაინსივრცეში ურთიერთობების მართვა არც თუ ისე მარტივია. იგი წააგავს მცდელობას ერთდროულად მოუსმინო მილიონობით ერთად მოსაუბრე ადამიანს და წაიკითხო მილიონობით სტატია თუ კომენტარი. სწორედ ამის გამო, რეალურ სივრცეში პირისპირ ურთიერთობა, მოსაზრებების მოწესრიგებულად გაცვლა და დებატების გამართვა, ჩვენი ცხოვრების მნიშვნელოვანი კომპონენტი დარჩება, ყოველ შემთხვევაში, პროგნოზირებადი მომავლისთვის მაინც.

■ აიღეთ გაზეთი, იქნება ეს გაზეთის ელექტრონული ვერსია თუ ნაბეჭდი გამოცემა, და შეარჩიეთ რაიმე აქტუალური საკითხები მასში მოცემული სტატიებიდან. თითოეული საკითხისთვის შექმენით ჰემტეგი, იმ შემთხვევაში, თუ ჰემტეგი უკვე არ არის შექმნილი ამ თემებთან დაკავშირებით. სთხოვეთ მოსწავლეებს ჰემტეგის საშუალებით მოიძიონ მასალები სხვადასხვა და რაც შეიძლება ბევრ პლატფორმაზე. მოსწავლეებს, რომლებიც ერთ ან რამდენიმე უცხო ენას ფლობენ, სთხოვეთ ჰემტეგებით მიემატა სხვა ენებზეც გაახორციელონ. შესთავაზეთ მოსწავლეებს შეისწავლონ სხვადასხვა პლატფორმებისთვის დამახასიათებელი გამოხატვისა და მონაწილეობის სხვადასხვა ტიპები და ფორმები. რომელი თემების მოძიებაა შესაძლებელი და რომლების არა?

■ გაეცანით ევროპის კომისიის პუბლიკაციას „ახალგაზრდებთან მუშაობის კარგი პრაქტიკის მაგალითები - ახალგაზრდების მონაწილეობის წახალისება და უზრუნველყოფა, ნაკლები შესაძლებლობების პირობებში“ ([http:// bit.ly/2PrCsTL](http://bit.ly/2PrCsTL)). სთხოვეთ მოსწავლეებს შეადგინონ იმ გზების ჩამონათვალი, რომლებიც მათ საშუალებას მისცემს უკეთ და უფრო აქტიურად ჩაერთონ ახალგაზრდების წრეებსა და საზოგადოებაში მიმდინარე პროცესებში.



საუკეთესო პრაქტიკის მაგალითები /ციფრული მოქალაქეობა

— ციფრულ გარემოში ყველა მოქალაქის ინფორმირებული და აქტიური მონაწილეობა დამოკიდებულია ციფრული მოქალაქეობის უნარების განვითარებაზე. ვინაიდან ინტერნეტი ესოდენ ფართოდ გამოიყენება და სხვადასხვა საზოგადოებებში ადამიანებს მარტივად მიუწვდებათ ხელი ინფორმაციაზე, აქტიური მონაწილეობა მჭიდროდ უკავშირდება ციფრული უფლებებისა და პასუხისმგებლობების პატივისცემასა და ზოგადად ციფრულ მოქალაქეობას.

— შეარჩიეთ მოსწავლეებისა ან ადგილობრივი საზოგადოებისთვის აქტუალური მიზანი, რომელიც მხარდაჭერას საჭიროებს. მიზნის შერჩევის შემდეგ, დაავალეთ მოსწავლეებს შეისწავლონ ქრუდსორსინგის და საქველმოქმედო შემოწირულობის საუკეთესო გზები. საბოლოოდ მოსწავლეებმა უნდა შეიმუშაონ ქრუდსორსინგის გეგმა, რომელიც მორგებული იქნება მოცემულ მიზანზე.

— გაეცანით ცენტრალური ევროპის სკოლების აკადემიის პროექტებსა და სკოლების მოღვაწეობას: www.aces.or.at/about-aces. იმსჯელეთ, რომელი პროექტი იძლევა მოსწავლეების აქტიური მონაწილეობის ყველაზე დიდ შესაძლებლობას. დაავალეთ მოსწავლეებს შეიმუშაონ საკუთარი პროექტი საკუთარი სკოლისთვის ან ცენტრალური ევროპის სკოლების აკადემიისათვის წარსადგენად.



დამატებითი ინფორმაცია და რესურსები

— ევროპის საბჭოს მასალები, რომლებიც შესულია პუბლიკაციაში „ინტერნეტწიგნიერების სახელმძღვანელო“ ზუსტად ესადაგება განხილულ თემას; იხილეთ „ინტერნეტწიგნიერების სახელმძღვანელოში“ მოცემული ფაქტების ფურცელი 1 - „ჩართვის უზრუნველყოფა“; ფაქტების ფურცელი 10 - „ინფორმაციის მოძიება“; და ფაქტების ფურცელი 11 - „ხარისხიანი ინფორმაციის მოძიება ინტერნეტში“.

— ევროპის საბჭო, ინტერნეტმომხმარებელთა უფლებები; ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: www.coe.int/en/web/internet-users-

rights/guide.

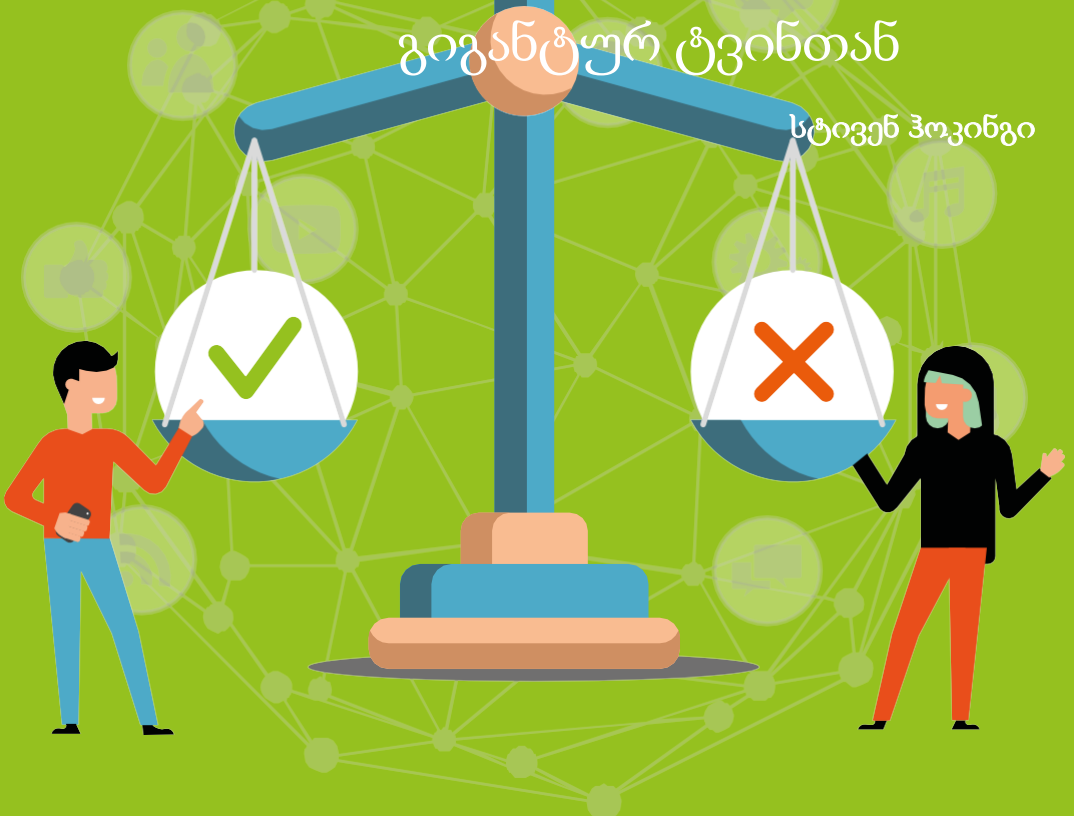
■ ევროკავშირის ახალგაზრდული მანიფესტი წარმოადგენს ევროპის ახალგაზრდების ონლაინდეკლარაციას იმის შესახებ, თუ როგორ უნდა წარმოებდეს ინტერნეტსივრცეში მონაწილეობა და როგორაა შესაძლებელი ინტერნეტსივრცის გაუმჯობესება; მანიფესტი ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: <http://paneuyouth.eu/2015/07/24/youth-manifesto-publication/>.

■ ევროკავშირის ახალგაზრდული სტრატეგია; ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: <https://ec.europa.eu/youth/policy/>

უფლებები და პასუხისმგებლობები

” ახლა ჩვენ
ყველანი ინტერნეტთან
ვართ დაკავშირებული,
ისე როგორც ნეირონები
გიგანტურ ტვინთან

სტივენ ჰოკინგი



ვაშენოთ სამართლიანი საზოგადოება

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

— ისევე როგორც საზოგადოებაში მოქალაქეები სარგებლობენ გარკვეული უფლებებით და გააჩნიათ პასუხისმგებლობები, ციფრულ მოქალაქეებშიც ონლაინსაზოგადოებაში სარგებლობენ გარკვეული უფლებებით და გააჩნიათ გარკვეული პასუხისმგებლობები. ციფრულ მოქალაქეებს შეუძლიათ ისარგებლონ კონფიდენციალურობის, უსაფრთხოების, წვდომისა და ჩართვის უფლებებით, გამოხატვის თავისუფლებით და ა.შ. ამასთან, ამ უფლებებს თან ახლავს გარკვეული პასუხისმგებლობები, როგორცაა ეთიკის ნორმების დაცვა და ემპათია და სხვა პასუხისმგებლობები, რომლებიც ემსახურება ყველასთვის უსაფრთხო და საიმედო ციფრული გარემოს უზრუნველყოფას.

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

— სამართლიანი მონაწილეობის მექანიზმების შემუშავება, რომელიც უზრუნველყოფს მომხმარებლებს შორის უფლებამოსილების ოპტიმალურად განაწილებას, მომავლის მთავარი გამოწვევა იქნება. ამ მიზნით შესაძლებელია გამოყენებული იქნას არსებული და დამკვიდრებული კარგი პრაქტიკა, როგორიცაა ვიკიპედია და ბლოკჩეინტექნოლოგია, რაც კონტროლისა და ძალაუფლების დეცენტრალიზაციის საშუალებას იძლევა, და "რეალური" ონლაინდემოკრატიის დამკვიდრებას უწყობს ხელს.

უფლებები და პასუხისმგებლობები: პირველი ნაბიჯი შენია

— მას შემდეგ, რაც ადამიანი გადაწყვეტს ისარგებლოს ციფრული ტექნოლოგიებით, მას შეუძლია გაიმდიდროს გამოცდილება საკუთარი

უფლებებისა და პასუხისმგებლობების შესახებ ინფორმაციის გაცნობისა და გააზრების საშუალებით. მიუხედავად იმისა, რომ ოქროს წესი - „სხვებს მოექცეოთ ისე, როგორც ისურვებდით მოგქცეოდნენ თქვენ“ - ყველა ვითარებაში გამართლებულია, მომხმარებლები ასევე უნდა გაეცნონ ვებგვერდებით, პლატფორმებითა და აპლიკაციებით სარგებლობის პირობებს, მათ გამოყენებამდე. ყველა მოწყობილობას, პროგრამულ სისტემას, აპლიკაციასა თუ პროგრამას შესაბამისი იურიდიული დოკუმენტები ახლავს, რომლებშიც განმარტებულია მომხმარებლის უფლებები და პასუხისმგებლობები და, რაც შეიძლება კიდევ უფრო მნიშვნელოვანი იყოს, ვებგვერდების, პლატფორმებისა ან პროგრამების უფლებები და პასუხისმგებლობები.



როგორ მუშაობს ეს ყოველივე?

— თქვენ გაქვთ უფლება ისარგებლოთ ნებისმიერი და ყველა ციფრული ტექნოლოგიით და, ამავე დროს თქვენ გეკისრებათ ვალდებულება მათი უსაფრთხო და პასუხისმგებლიან გამოყენებასთან დაკავშირებით. უფრო სიღრმისეულად, უფლება ნიშნავს იმას, რომ თქვენ მოქმედებთ თავისუფლად, სხვა მომხმარებელთა თუ დაწესებულებებთა ჩარევის გარეშე, ხოლო პასუხისმგებლობა ნიშნავს, რომ თქვენ მოვალე ხართ იმოქმედოთ გარკვეული წესების დაცვით.

— ყველა დემოკრატიული საზოგადოება, მისი ადგილსამყოფელის მიუხედავად, აქცენტს აკეთებს სამართლიანობასა და მიუკერძოებლობაზე: სამართლიან და მიუკერძოებელ წესებზე, სამართლიან და მიუკერძოებელ შესაძლებლობებზე, სამართლიან და მიუკერძოებელ სათქმელზე. ციფრული საზოგადოება არ არის გამონაკლისი და ევროპულმა ინსტიტუტებმა თავიანთი ფუნდამენტური დოკუმენტები სწორედ სამართლიანობისა და მიუკერძოებლობის ცნებებზე დაფუძნებით ააგეს.

საგანმანათლებლო და სამოქალაქო ღირებულება

— ინტერნეტმომხმარებლები უნდა ფლობდნენ ინფორმაციას იმის თაობაზე, თუ რა უფლებებით სარგებლობენ ისინი, და, ასევე, ინფორმირებული უნდა იყვნენ იმის შესახებ, თუ რა პროცედურები ტარდება მათი უფლებების დარღვევის შემთხვევაში. მომხმარებლებს ასევე შეუძლიათ ინფორმაციის მიწოდება მაშინ, როცა ადგილი აქვს ონლაინსივრცეში სხვა მომხმარებლების უფლებების დარღვევას. ყველა ასაკის ინტერნეტმომხმარებლები უნდა ფლობდნენ ინფორმაციას სამი ძირითადი ღონისძიების შესახებ, რომლებიც ტარდება უფლებების დარღვევის

შემთხვევაში: პირის მიერ გამოქვეყნებული მასალის უგულებელყოფა, იმ პირის დაბლოკვა, ვინც შეურაცხყოფელი კომენტარი გააკეთა, ან პირის შესახებ ინფორმაციის დანიშნულებისამებრ მიწოდება.

სურათი 16: უფლებები და პასუხისმგებლობები - ციფრული მოქალაქეობის ძირითადი კომპეტენციები

ღირებულებები ადამიანის ღირსება და უფლებები	დამოკიდებულებები პასუხისმგებლობა და პატივისცემა
უნარები მოსმენა და დაკვირვება, ემპათია და თანამშრომლობა, კონფლიქტების მოგვარება	ცოდნა და კრიტიკული გააზრება საკუთარი თავის შეცნობა და კრიტიკული გააზრება და მსოფლიოს შეცნობა-შემეცნება და კრიტიკული გააზრება

ფაქტების ფურცელი 8

უფლებები და პასუხისმგებლობები



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



ეთიკური საკითხები და რისკები

— ფუნდამენტური ციფრული უფლებები საზოგადოების ყველა წევრსა და მოქალაქეზე ვრცელდება. თუმცა, ყველას არ აქვს თანაბარი წვდომა ინფორმაციაზე. შესაბამისად, მათ, ვისაც ნაკლები წვდომა აქვთ ინფორმაციაზე, შეიძლება ნაკლებად ჰქონდეთ გამოხატვის თავისუფლებით სარგებლობის საშუალება.

— 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 ინტერნეტტექნოლოგიაზე ვიდრე სხვა მოქალაქეებს, და, შესაბამისად, ამ მიმართულებით შეიძლება ადგილი ჰქონდეს მათი უფლებების შეზღუდვას. ისეთი ორგანიზაციები, როგორიცაა საერთაშორისო სატელეკომუნიკაციო კავშირი, რომელიც წარმოადგენს გოგონების მიერ საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიებით სარგებლობისადმი მიძღვნილი საერთაშორისო დღის ორგანიზატორს, ცდილობენ მსოფლიო მასშტაბით შექმნან გარემო, რომელიც წახალისებს და საჭირო საშუალებებითა და უფლებებით უზრუნველყოფს გოგონებსა და ახალგაზრდა ქალებს, რათა მათ მეტი რამ ისწავლონ საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების შესახებ.



საკლასო სამუშაოსთან დაკავშირებული

იდეები და მოსაზრებები

— სთხოვეთ მოსწავლეებს შეადგინონ ევროკავშირის მასშტაბით არსებული იმ ვებგვერდების ჩამონათვალი, რომლებიც ციფრულ უფლებებსა და პასუხისმგებლობებთან დაკავშირებულ საკითხებს წარმოაჩენს. სთხოვეთ მათ შექმნან სადისკუსიო სივრცე ე.წ. ჩატი, სადაც ისინი იმსჯელებენ სამართლებრივ ინსტრუმენტებში წარმოდგენილ უფლებებისა და პასუხისმგებლობებზე და ერთმანეთს შეადარებენ ამ უფლებებსა და პასუხისმგებლობებს.

— სთხოვეთ დაბალი კლასის მოსწავლეებს გაეცნონ ევროპის საბჭოს მიერ

შედგენილ დოკუმენტს „შენი უფლებების მოწმობა“, რომელიც ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: <https://edoc.coe.int/en/6-10-years/5549-passport-to-your-rights.html>. შემდეგ, სთხოვეთ მათ იმსჯელონ საკუთარი ციფრული უფლებებისა და პასუხისმგებლობების შესახებ. სთხოვეთ მათ განიხილონ, რა მსგავსება და განსხვავებები არსებობს ციფრულ უფლებებსა და პასუხისმგებლობებს და იმ უფლებებსა და პასუხისმგებლობებს შორის, რომლებითაც ისინი რეალურ სივრცეში სარგებლობენ.

— თქვენს მოსწავლეებს სთხოვეთ ინტერნეტში მოძებნონ კლასში ტექნოლოგიების საყოველთაოდ მისაღები გამოყენების პოლიტიკასა და ამ ტექნოლოგიების პასუხისმგებლობით გამოყენების პოლიტიკასთან დაკავშირებული რამდენიმე მაგალითი. დაავალეთ მოსწავლეებს ერთმანეთს შეადარონ ტექნოლოგიების მისაღები გამოყენება და ტექნოლოგიების პასუხისმგებლობით გამოყენება; რა ძირითადი მსგავსება და რა განსხვავებები არსებობს მათ შორის? თუ თქვენს სკოლას არ აქვს ამ მიმართულებით შემუშავებული და დამკვიდრებული რაიმე ტიპის პოლიტიკა, დაავალეთ მოსწავლეებს იმსჯელონ და შეარჩიონ რომელი იქნება ყველაზე მნიშვნელოვანი მათი სკოლისთვის. თქვენს მოსწავლეებთან ერთად შეიმუშავეთ პოლიტიკა, რომელსაც შემდეგ წარუდგენთ სკოლის ადმინისტრაციას.

— მოაწყვეთ კონკურსი საუკეთესო სოციალური მედიაპლატფორმის გამოსავლენად და დაავალეთ მოსწავლეებს თავად შეადგინონ კონკურსში მონაწილეობის პირობები. სთხოვეთ მათ ჩამოაყალიბონ მომხმარებელთა უფლებები და პასუხისმგებლობები.

— მოსწავლეებს სთხოვეთ განიხილონ უფლებები და პასუხისმგებლობები, როგორც ონლაინკონკურსის ორგანიზატორებმა. მოსწავლეებს შესთავაზეთ მცირერიცხოვან ჯგუფებში მუშაობა, რომლის დროსაც ისინი მოიძიებენ ინფორმაციას და იმსჯელებენ შემდეგ საკითხებზე:

▷ რისი შექმნა შეგიძლიათ ონლაინსივრცეში (ტექსტის, გამოსახულებების, მუსიკალური ნაწარმოებების ნაკრებების, სიმღერების ალტერნატიული ვერსიების ე.წ. რემიქსების, ვიდეოების და ა.შ.)?

▷ როგორ შეგიძლიათ დაიცვათ თქვენ მიერ ონლაინსივრცეში შექმნილი პროდუქტი?

▷ როგორ შეგიძლიათ გამოიყენოთ ონლაინსივრცეში სხვების მიერ შექმნილი პროდუქტი ისე, რომ არ დაარღვიოთ მათი უფლებები?

— მას შემდეგ რაც მოსწავლეთა ჯგუფები დაასრულებენ მუშაობას, გამართეთ საერთო საკლასო დისკუსია, რომლის დროსაც მოსწავლეები

ერთმანეთს გაუზიარებენ თავთავიანთ ჯგუფებში გაკეთებულ დასკვნებს.



საუკეთესო პრაქტიკის მაგალითები /ციფრული მოქალაქეობა

— პერსონალური მონაცემები დაცულია კანონმდებლობითა და რეგულაციებით, რაც ნიშნავს იმას, რომ ფიზიკურ პირებსა და ორგანიზაციებს არ აქვთ უფლება გამოიყენონ პერსონალური მონაცემები, საკუთარი სურვილისა და შეხედულებისამებ, და ისინი ვალდებული არიან დაემორჩილონ ამ წესებს (აღნიშნული კანონებისა და რეგულაციების დარღვევა დასჯადია). მაგალითად, ყველა მოქალაქეს აქვს უფლება აკონტროლოს საკუთარი პერსონალური მონაცემები, რაც გულისხმობს ინფორმაციის მიღებას იმის თაობაზე, თუ რა პერსონალური ინფორმაციაა შეგროვებული მათ შესახებ. 2018 წელს ევროკავშირში შემოღებული იქნა მონაცემთა დაცვის ზოგადი რეგულაცია, რომელიც ემსახურება მოქალაქეების ამ და კონფიდენციალურობისა და პერსონალურ მონაცემთა დაცვასთან დაკავშირებული სხვა ფუნდამენტური უფლებების დაცვას.

— გაეცანით გარანტირებული უფლებების შესახებ ინფორმაციას, რომელიც ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: https://ec.europa.eu/info/aid-development-cooperation-fundamentalrights/your-rights-eu/know-your-rights/freedoms/protection-personal-data_en#know-yourrights ან <http://bit.ly/2BRbYIH>. გამოიკვლიეთ, თუ როგორ შეგიძლიათ ისარგებლოთ შემდეგი უფლებებით, ან როგორაა შესაძლებელი თქვენი უფლებების დაცვა წარმომადგენლის საშუალებით, თქვენი ასაკის შესაბამისად, რისთვისაც თქვენს ქვეყანაში არსებულ შესაბამის სამსახურთან შეიძლება მოგიწიოთ დაკავშირება. თუ ვერ მიიღებთ სასურველ ინფორმაციას, დაუკავშირდით მონაცემთა დაცვის ეროვნულ უწყებას.

- მიომიეთ ციფრული უფლებების შესახებ არსებული ონლაინკურსები და ჩაეწერეთ თქვენ მიერ შერჩეულ კურსებზე.
- მიომიეთ ციფრული მოქალაქეობისა და ციფრული უფლებების შესახებ არსებული ონლაინკურსები და ჩაეწერეთ თქვენ მიერ შერჩეულ კურსებზე. დარწმუნდით, რომ პროგრამა მოიცავს იმ 10 განზომილებასთან დაკავშირებულ საკითხებს, რომლებიც წინამდებარე სახელმძღვანელოშია განხილული.

- ▶ სთხოვეთ მოსწავლეებს გადაამოწმონ, როდის იგეგმება გოგონების მიერ საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიებით სარგებლობისადმი მიძღვნილი მორიგი საერთაშორისო დღე (<http://bit.ly/2o2Gw08>) და დაავალეთ მოსწავლეებს შედგინონ საკუთარი დღის წესრიგი ამ დღის აღსანიშნავად.
- ▶ გაეცანით იუნისეფის მიერ შემუშავებულ უფლებათა და პასუხისმგებლობათა ჩამონათვალს, რომელიც ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: <https://uni.cf/2LhcrDi>. შემდეგ სთხოვეთ მოსწავლეებს იმსჯელონ და გადაწყვიტონ, თუ სოციალური მედიის რომელი პლატფორმები ან კომუნიკაციის რომელი სხვა ფორმები შეიძლება იქნას ეფექტურად გამოყენებული მათი მოსაზრებებისა და შეხედულებების გასაზიარებლად.



დამატებითი ინფორმაცია და რესურსები

— ევროპის საბჭოს მასალები, რომლებიც შესულია პუბლიკაციაში „ინტერნეტწიგნიერების სახელმძღვანელო“, ზუსტად ესადაგება განხილულ თემას; იხილეთ „ინტერნეტწიგნიერების სახელმძღვანელოში“ მოცემული ფაქტების ფურცელი 17, „ციფრული მოქალაქეობა“; ფაქტების ფურცელი 9, „პერსონალური მონაცემების დაცვა და პერსონალური მონაცემების დაცვის პარამეტრები“; და ფაქტების ფურცელი 26, „შენ პროდუქტი ხარ? კრებითი მონაცემები, მონაცემთა ძიება და პერსონალური მონაცემების დაცვა“.

— ინფორმაცია მონაცემთა დაცვის ზოგადი რეგულაციის შესახებ, ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: www.eugdpr.org.

— ინფორმაცია მონაცემთა დაცვის ზოგადი რეგულაციით (GDPR) გათვალისწინებული პერსონალურ მონაცემთა სიიდან ამოღებასა (დაინერგა 2014 წელს) და გადატანასთან დაკავშირებული კონკრეტული უფლებების შესახებ; ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: www.cnil.fr/en/questions-right-delisting

http://ec.europa.eu/newsroom/article29/item-detail.cfm?item_id=611233.

— ევროპის ციფრული უფლებების შესახებ დამატებითი ინფორმაცია ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: <https://edri.org>.

— ევროპის კომისიის ინფორმაცია ევროპის კავშირის ძირითადი უფლებების ქარტიის შესახებ; ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე:

http://ec.europa.eu/justice/fundamental-rights/charter/index_en.htm.

■ დამატებითი ინფორმაცია ბავშვების უფლებების შესახებ შეგიძლიათ იხილოთ გაეროს ბავშვის უფლებების კონვენციაში.

■ მოცემულ თემასთან დაკავშირებული ევროპის საბჭოს დოკუმენტები მოიცავს დოკუმენტს „ინტერნეტმომხმარებელთა უფლებების შესახებ“; ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: www.coe.int/en/web/internet-users-rights/guide.

■ ევროპის კავშირის ონლაინუფლებების კოდექსი არის ევროპის კავშირის კანონმდებლობით გათვალისწინებული უფლებებისა და პრინციპების ძირითადი ნაკრები, რომელიც იცავს მოქალაქეებს, ონლაინქსელებსა და მომსახურებებზე წვდომისას და მათი გამოყენებისას; ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: <https://ec.europa.eu/digital-single-market/code-eu-online-rights>.

■ ევროპარლამენტი, ”ქალების გაძლიერება ინტერნეტში“; ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: [http://eige.europa.eu/docs/2037_IPOL_IDA\(2015\)536473_EN.pdf](http://eige.europa.eu/docs/2037_IPOL_IDA(2015)536473_EN.pdf).

■ გლობალურ მოქალაქეობასთან დაკავშირებული უფლებები და პასუხისმგებლობები; ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: www.theglobalcitizensinitiative.org the-rights-and-responsibilities-of-global-citizenship/

განზომილება 9

პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება

” კონფიდენციალურობა არ არის
არჩევანი და ინტერნეტზე
წვდომის მოპოვება არ უნდა
ხდებოდეს მისი დათმობის
ხარჯზე

გარი კოვაჩი



კონფიდენციალურობა და დაცვა – ერთი მედლის ორი მხარე

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

კონფიდენციალურობა, მონაცემთა დაცვა და უსაფრთხოება მჭიდრო კავშირშია უფლებებთან, თავისუფლებებსა და პასუხისმგებლობასთან და საჭიროა მათ შესახებ ინფორმაცია მივაწოდოთ ბავშვებს თავიდანვე, როდესაც ისინი პირველ ნაბიჯებს დგამენ ინტერნეტსივრცეში. იმ მომხმარებლებს, რომლებსაც კარგად აქვთ გაცნობიერებული საკუთარი პასუხისმგებლობა და ერკვევიან გამოწვევებში, უფრო მარტივად შეუძლიათ აღმოაჩინონ და თავიდან აირიდონ ონლაინრისკები 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. ინტერნეტსივრცეში მოღვაწეობისას, ყველას აქვს უფლება თავი იგრძნოს უსაფრთხოდ და დაცულად, მოითხოვოს მათ მიერ გაზიარებული იდეებისადმი პატივისცემა და მათ მიერ შექმნილი და გავრცელებული რესურსებისადმი სამართლიანი მოპყრობა. წვდომის უფლებას მუდმივად თან ახლავს მოლოდინები და პასუხისმგებლობები და სკოლები და ოჯახები მნიშვნელოვან როლს თამაშობენ ახალგაზრდების მომზადებაში, რათა მათ შეძლონ ამ პასუხისმგებლობის საკუთარ თავზე აღება.

იმის გამო, რომ ტექნოლოგია შეუფერხებლად აღწევს და იჭრება ჩვენი ყოველდღიური ცხოვრების თითოეულ ასპექტში, კონფიდენციალურობა და დაცვა ერთმანეთისგან განუყრელ ცნებებად იქცა. დღესდღეობით, ინტერნეტუსაფრთხოება მხოლოდ იმაზე არ არის დამოკიდებული, თუ

როგორ ვმართავთ ჩვენ - ციფრული მოქალაქეები - საკუთარ უსაფრთხოებასთან დაკავშირებულ რისკებს, არამედ ასევე უნარზე უზრუნველყოთ ის, რომ ჩვენი ქმედებებითა და ქცევით სხვებს საფრთხე არ შეუქმნათ. აქედან გამომდინარე, ციფრული მოქალაქეობა ნიშნავს სწავლას იმისა, თუ როგორ მოვიპოვოთ უსაფრთხო წვდომა მოწყობილობებზე და როგორი სიფრთხილით უნდა მოვეპყროთ ყველაფერს, რამაც შესაძლებელია საფრთხე შეუქმნას ჩვენს ან სხვების კონფიდენციალურობასა და უსაფრთხოებას. ბავშვების აღზრდა და მათი ციფრულ საზოგადოებასა და ეკონომიკაში მონაწილე და პასუხისმგებლობის მქონე მოქალაქეებად ჩამოყალიბებაზე ზრუნვა პრიორიტეტს უნდა წარმოადგენდეს, იმისათვის რათა ინტერნეტი იყოს სივრცე, რომელიც მათ ნდობას დაიმსახურებს, სადაც ადამიანის ფუნდამენტური უფლებები იქნება დაცული და სადაც სამოქალაქო აზროვნება იქნება წამყვანი ძალა.

ჩემი და შენი კონფიდენციალურობა

— ონლაინსივრცეში კონფიდენციალურობის დაცვა მოითხოვს კომპეტენციების ფართო სპექტრს. კონფიდენციალურობის ცნებას საფუძვლად სწორედ საკუთარი თავისა და სხვა ადამიანების შეცნობა და კრიტიკული გააზრება და ადამიანის ღირსების და ადამიანის უფლებების დაფასება უდევს. ამის მიღწევა შეუძლებელია იმის შესახებ მყარი ცოდნის გარეშე, თუ როგორ მუშაობს თანამედროვე კომუნიკაციის მძლავრი ინსტრუმენტები, იმის კრიტიკული გააზრების გარეშე, თუ რა გზებით შეიძლება ინფორმაცია გამოყენებულ იქნას ჩვენს წინააღმდეგ და თუ როგორ ხდება ინფორმაციის ფრაგმენტებისა ან მონიშნული ფოტოების შეგროვება და შეკოწიწება, ბევრად უფრო დასრულებული და დეტალური და შესაძლოა მეტად სენსიტიური სურათის მისაღებად. კონფიდენციალურობა არის კულტურული თვალსაზრისით მგრძნობიარე კონცეფცია, რომელიც საჭიროებს კულტურული მრავალფეროვნების მყარ გააზრებას, სხვისი რწმენის, მსოფლმხედველობისა და პრაქტიკისადმი პატივისცემას და მოტივაციას, ამგვარი პერსონალური ინფორმაციის ინტერნეტში გავრცელებისაგან დაცვის უზრუნველსაყოფად.

— ჩვენ მეგამონაცემების ეპოქაში ვცხოვრობთ, სადაც პერსონალური ინფორმაცია თავისთავად ვალუტას წარმოადგენს. ონლაინსივრცეში, განსაკუთრებით კი სოციალურ ქსელებში მოღვაწეობისას და საძიებო სისტემების გამოყენებისას, მოქალაქეებმა, და არა მხოლოდ ბავშვებმა და ახალგაზრდებმა, უნდა გაითვალისწინონ, რომ მიუხედავად იმისა, რომ ისინი მომხმარებლები არიან, ასევე შესაძლებელია იქცნენ პროდუქტადაც.

როგორც კომერციული, ასევე არაკომერციული ვებგვერდები და პლატფორმები ადგენენ იმ შინაარსს, რომელსაც ისინი გვაწვდიან იმ პროფილის საშუალებით, რომელიც ჩვენ მიერ ონლაინსივრცეში დატოვებული ნაკვალევის საფუძველზე არის აგებული. სავარაუდოდ, ეროვნული არჩევნები და რეფერენდუმებიც კი ამომრჩეველთა პროფილებისა და მეგამონაცემების არაკეთილსინდისიერი გზით გამოყენების საშუალებით იგეგმება.

— მიუხედავად იმისა, რომ დღევანდელ მსოფლიოში მოქალაქეებისათვის თითქმის შეუძლებელია შეინარჩუნონ საკუთარ პერსონალურ მონაცემებზე სრული კონტროლი, განათლება რჩება იმ ძლიერ ინსტრუმენტად, რომელიც ამ გამოწვევასთან გამკლავებისთვის საჭირო უნარ-ჩვევების განვითარებას უწყობს ხელს. მაგალითად, საინფორმაციო მომსახურების მომწოდებლებისა და მზა ჩანაწერების [cookies] პირობების გაცნობა აუცილებელია ციფრული მოქალაქეობისთვის, ვიდრე ისინი მათზე თანხმობას განაცხადებენ. მოქალაქეებს ასევე უნდა შეეძლოთ გადაწყვიტონ, როდის გასცენ ან არ გასცენ მოთხოვნილი მონაცემები, გადაამოწმონ მონაცემთა შეგროვების მიზანი და ის, თუ რისთვის წარმოებს ამ მონაცემების გამოყენება და უნდა იცოდნენ, თუ როგორ მუშავდება შეგროვილი ინფორმაცია. მათ უნდა იცოდნენ, როგორ, როდის და სად არის მისაღები პერსონალურ მონაცემებზე წვდომა, რომ პერსონალურ მონაცემებზე წვდომა, მათი შესწორება, ამოღება ან წაშლა დასაშვებია მხოლოდ ინფორმირებული თანხმობის შემთხვევაში. მოქალაქეებმა უნდა იცოდნენ, როგორ დაუკავშირდნენ მომსახურების მიმწოდებლებს და როგორ მიმართონ დახმარებისთვის მონაცემთა დაცვის ეროვნულ უწყებას, სასამართლოს (თუ ეს კანონმდებლობით არის გათვალისწინებული), ან საადვოკატო სამსახურს, როდესაც მათი უფლებები ირღვევა.

ციფრული იდენტობის მართვა

— მნიშვნელოვანია, რომ ბავშვებმა ციფრული იდენტობის მართვის სწავლა დაიწყონ ციფრულ სივრცეში პირველი ნაბიჯების გადადგმისთანავე და რაც შეიძლება სწრაფად გააცნობიერონ, თუ რა მარტივად წარმოებს იმაზე მეტი ინფორმაციის გაცემა, ვიდრე მათ სურთ ან დაგეგმილი აქვთ. მათ კრიტიკულად უნდა გაიაზრონ, თუ მათი მონაცემების რომელი ასპექტები განეკუთვნება პერსონალურ მონაცემებს, რომელი მონაცემების გაზიარებაა შესაძლებელი უსაფრთხოდ, და როგორ ცვლის გარემოებები იმას, თუ რამდენად უსაფრთხოა პერსონალური მონაცემების გაზიარება, მაგალითად,

ოჯახის წევრებთან, თანაკლასელებთან, სპორტული კლუბის წევრთან, ან ექიმთან ვიზიტისას და სამედიცინო მომსახურების მიღებისას. მას შემდეგ რაც ბავშვები დამოუკიდებლად იწყებენ ონლაინმომსახურებებზე წვდომას, მათ უნდა შეეძლოთ გაარჩიონ, თუ მათი იდენტობის დაცვის მიზნით, როდის არის უსაფრთხო და კანონიერი ფსევდონიმების ან სხვადასხვა ანგარიშების, პროფილებისა ან ელ.ფოსტის მისამართების გამოყენება. კიდევ ერთი მნიშვნელოვანი პირველი ნაბიჯი, რომელიც შეიძლება გასართობადაც კი მოეჩვენოთ ბავშვებს, თუნდაც მცირე ასაკის ბავშვებს, არის პაროლების შექმნა, შეცვლა და მართვა. ეს ყველაფერი ემსახურება კომპეტენტურ ციფრულ მოქალაქედ ჩამოყალიბებას, ციფრული მოქალაქეობისათვის საჭირო ფუნდამენტური კომპეტენციების შეძენას, და ემყარება ცოდნის, ღირებულებებისა და დამოკიდებულებების მთელ სპექტრს.

— იდენტობის ხელყოფა შესაძლებელია მოხდეს მაშინ, როდესაც ადამიანი, ხდება რა ფიზიკისა ან თაღლითური სქემის მსხვერპლი, წინასწარი განზრახვის გარეშე, უნებლიედ ავრცელებს პერსონალურ ინფორმაციას, ან ნებაყოფლობით გასცემს პერსონალურ მონაცემებს, რაც შეიძლება, რიგი გარემოებების არსებობისას, დიდი რისკის შემცველი იყოს. შედარებით უმნიშვნელო ონლაინანგარიშზე წვდომის დაკარგვა, როგორიცაა მაგალითად, ონლაინფორუმი, ადვილად გამოსწორდება, მაგრამ სოციალური მედიის პროფილის, ელ. ფოსტის ძირითადი ანგარიშის ან ონლაინბანკის გატეხვამ შეიძლება ძალიან სერიოზული შედეგები მოიტანოს. გარდა ეკონომიკური და სოციალური ზარალისა, შეიძლება საფრთხე შეექმნას პერსონალურ მონაცემებსა და პირის ონლაინკავშირებზე არსებულ მონაცემებს. ვინმემ, მაგალითად, შესაძლებელია მოულოდნელად დაიწყოს თქვენი ანგარიშითა ან საკრედიტო ბარათით სარგებლობა, ნივთების ონლაინშეკვეთისთვის, ან თქვენი პროფილის ან ელ. ფოსტის საშუალებით თქვენი სახელით იმოქმედოს და ეკონტაქტოს სხვა ადამიანებს!

კიბერუსაფრთხოება – სწრაფად მზარდი საფრთხე

— დღეს ყველა ჩვენთაგანის, როგორც ციფრული მოქალაქეების საერთო პასუხისმგებლობას წარმოადგენს, უსაფრთხო ონლაინგარემოს შენარჩუნების ხელშეწყობა და მასზე ზრუნვა. კიბერსივრცეში უნებართვოდ მოქმედება, ე.წ. ჰაკერობა მზარდ გამოწვევას წარმოადგენს; 2017 წელს სწორედ იგი გახდა საავადმყოფოების, საბანკო და გადაზიდვების სისტემების მასშტაბური ჩამოშლის მიზეზი. შედარებით ცოტა რამ კეთდება იმისთვის, რომ მოსწავლეებმა გააცნობიერონ ასეთი ანტისოციალური ქცევის სიმძიმე; მსგავსი ქმედება რეალურ სივრცეში, რა თქმა უნდა, მწვავე

კრიტიკის საგანია.

■ სპამს, ფიშინგს, ვირუსებს, მავნე პროგრამებსა და ბოტებს ასევე მნიშვნელოვანი ზიანი მოაქვს; ციფრულ მოქალაქეებს შეუძლიათ თავი დაიცვან ამ საფრთხეებისგან, თუ იციან სად და როგორ უნდა შეარჩიონ დამცავი საშუალებები და როგორ გამოიყენონ ისინი. ჩვენი ციფრული გარემოს სწორი აღქმა და მასზე ზრუნვა ისეთივე მნიშვნელოვანია, როგორც ჩვენი სახლისა და საცხოვრებელი გარემოს მოვლა, განსაკუთრებით მას შემდეგ, რაც ინტერნეტის ქსელში ჩართული ნივთები და სათამაშოები ინტერნეტი თანდათან იჭრება და მნიშვნელოვან და დიდ ადგილს იკავებს ჩვენს ყოველდღიურ ცხოვრებაში. მდგრადობა, როგორც ონლაინსივრცეში, ისევე რეალურ სივრცეში, ემყარება ცოდნასა და კრიტიკულ გააზრებას, ადამიანის უფლებებისა და ღირსების დაფასებას, რადგან ერთი ადამიანის დაუდევრობის გამო შეიძლება მთელი ოჯახი, სკოლა ან მთელი ქსელი საფრთხის წინაშე აღმოჩნდეს. ჩვენ ვასწავლით მცირეწლოვან ბავშვებს რისკების მართვას თავიანთ სახლებში, დასახლებებსა და ქალაქებში, და რატომ არ უნდა ვასწავლიდეთ მათ პარალელურად იმას, თუ როგორაა შესაძლებელი ონლაინსივრცეში უსაფრთხო გარემოს შექმნა, საკუთარი და გარშემომყოფთა კეთილდღეობისთვის?

■ კონფიდენციალურობა და უსაფრთხოება ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მნიშვნელოვანი ასპექტებია, რომელთა უზრუნველყოფაც ხელისუფლების წარმომადგენლების, საგანმანათლებლო დაწესებულებების, ოჯახებისა და თავად ბავშვების მოვალეობაში შედის. როდესაც ხდება ყველა მხარის კონფიდენციალურობის უზრუნველყოფა და უსაფრთხოების ძლიერი პოლიტიკის გატარება საზოგადოებაში, და მასთან დაკავშირებული ასპექტების ჩართვა ხდება სასკოლო სასწავლო პროგრამაში, ბავშვები და ახალგაზრდები კომპეტენტურ ციფრულ მოქალაქეებად ყალიბდებიან და მეტი შესაძლებლობა აქვთ ისარგებლონ საკუთარი უფლებებით და ციფრულ სივრცესა და ციფრულ ეპოქაში იმოქმედონ როგორც პასუხისმგებლობით აღჭურვილმა მოქალაქეებმა. მუდმივად მზარდი ჩანაწერების ე.წ. ბლოკჩეინის ტექნოლოგია შესაძლებელია შეტანილი იქნას განათლების დღის წესრიგში, რაც უზრუნველყოფს უკვე განხილული მრავალი ისეთი დილემიდან გამოსავალის შედარებით მარტივად პოვნასა და იმ გამოწვევებთან მარტივად გამკლავებას, რომლებიც უკავშირდება კონფიდენციალურობას, მონაცემთა დაცვას, ციფრული იდენტობის მართვასა და კიბერუსაფრთხოებას.



როგორ მუშაობს ეს ყოველივე?

— ვინაიდან სხვადასხვა კულტურის წარმადგენებს, ისევე როგორც სხვადასხვა ოჯახებს ერთმანეთისგან მნიშვნელოვნად განსხვავებული კონფიდენციალურობის კონცეფცია გააჩნია, იგი ოჯახებში განხილვის საგანი უნდა იყოს. ბავშვები მშობლების მაგალითზე სწავლობენ იმას, თუ რა შეიძლება გაუზიარონ ვის და როდის, და სამყაროს მათეული კრიტიკული აღქმა გარკვეულწილად ემყარება იმის ცოდნას, თუ რატომ არის კონკრეტული ინფორმაცია პირადი და რატომ არის მნიშვნელოვანი სხვების პერსონალური მონაცემების პატივისცემა.

— სამწუხაროდ, ძალიან რთულია მიზანმიმართული კომერციული რეკლამებისგან, ინფორმაციისა და პროპაგანდისგან თავის დაღწევა, რაც განსაკუთრებით საზიანო შეიძლება აღმოჩნდეს ახალგაზრდა გონებისთვის. ბავშვებმა და ახალგაზრდებმა უნდა გაითვალისწინონ, თუ როგორ ხდება ადამიანის შესახებ ინფორმაციის მოპოვება და მისი პროფილის შექმნა, და რომ ისინი ტოვებენ ნაკვალევს, როდესაც იყენებენ საძიებო სისტემებს, სტუმრობენ ვებგვერდებს ინფორმაციის მისაღებად, ონლაინ ყიდულობენ ნივთებს ან "იწონებენ" რაიმეს სოციალურ ქსელებში. მათ უნდა იცოდნენ, რომ მათი "მოწონებების" მონიტორინგიც კი ხდება და გამოიყენება მათი პროფილის შესადგენად, რათა რეკლამები, რომლებიც მათ მიეწოდება, იყოს მათ ინტერესებზე მორგებული. მზა ჩანაწერები [cookies] ასევე გამოიყენება თვალყურისდევნების და პროფილის შექმნის ინსტრუმენტის სახით, მაგრამ ვინაიდან ისინი ასევე "პოზიტიურ" როლს ასრულებს საყვარელ ან ყველაზე ხშირად გამოყენებულ საიტებზე წვდომის ხელშეწყობაში, მათზე უარის თქმა ყოველთვის ადვილი არ არის. მაშინ როცა არსებობს ექვი მზა ჩანაწერების [cookies] სარგებელთან დაკავშირებით, სასურველია თავიდან ავირიდოთ მესამე მხარის მხრიდან არასასურველი კონტროლი, რომელიც მზა ჩანაწერების [cookies] საშუალებით ხორციელდება. საძიებო სისტემაში თქვენი საქმიანობის ისტორიის რეგულარული განახლება არის ამგვარი კონტროლის შემცირებისა და მიზანმიმართული რეკლამების შეზღუდვის კიდევ ერთი გზა.

— იმისათვის, რათა არ იქცნენ პროპაგანდის, არაეთიკური კომერციული პრაქტიკისა და ყოვლად უსარგებლო ინფორმაციის მიწოდების სამიზნედ, ციფრულ მოქალაქეებს სჭირდებათ მუშაობა კრიტიკული აზროვნებისა და ანალიზის უნარის განვითარების მიმართულებით. არსებობს როგორც ფილტრაციის ასევე რეკლამის დაბლოკვის საშუალებები, თუმცა ისინი იშვიათად არის სრულად საიმედო და გამოსადეგი, უმჯობესია, ახალგაზრდებმა შექმნან საკუთარი აქტივობების გადამოწმების საკონტროლო სია, რათა თავიდან აიცილონ ან სწრაფად წაშალონ

არასასურველი კონტენტი, რაც მნიშვნელოვან სასწავლო აქტივობასა და კრიტიკული აზროვნების უნარის ჩამოყალიბების მიმართულებით წინგადადგმულ ნაბიჯს წარმოადგენს.

— ციფრული მოქალაქეების სამოქალაქო პასუხისმგებლობაში შედის მათ საკუთრებაში არსებულ თითოეულ მოწყობილობაზე კიბერუსაფრთხოების უზრუნველყოფა, კონფიდენციალურობისა და უსაფრთხოების ხელმისაწვდომი პარამეტრების გამოყენება და ანტივირუსული და სპამისა და მავნე პროგრამებისგან დაცვის საშუალებების გამოყენება, უსაფრთხოების ოპტიმალური დონის უზრუნველსაყოფად. არასაკმარისი უსაფრთხოება სპამის გავრცელებას ამარტივებს; სპამი ყალბი ან თაღლითური ინფორმაციის გავრცელებისა და ინფორმაციის შეგროვების ან მატერიალური მოგების მოსაპოვებლად ადრესატთა კეთილგანწყობით ბოროტად სარგებლობის ერთ-ერთი ყველაზე გავრცელებული საშუალებაა. ასობით ახალი ვირუსი და მავნე პროგრამა ჩნდება ყოველდღე, ამიტომ მომხმარებლებმა სიფრთხილე უნდა გამოიჩინონ და მუდმივად აკონტროლონ საკუთარი უსაფრთხოება, როდესაც ხელმისაწვდომი ხდება პროგრამების ახალი ვერსიები ან პროგრამებს ახალი ნაწილები ემატება. გეოლოკაციის მომსახურების პარამეტრები და „ბლუთუსი“ უნდა იყოს გამორთული, როდესაც ისინი არ გამოიყენება, რადგან მავნე განზრახვის მქონე პირებს მარტივად შეუძლიათ მათი საშუალებით ჩვენს მოწყობილობაში შეღწევა და ჩვენს შესახებ გაცილებით მეტი ინფორმაციის მიღება, ვიდრე ჩვენ ვისურვებდით.



საგანმანათლებლო და სამოქალაქო ღირებულება

— ბავშვები ადრეული ასაკიდან იწყებენ იმის გაცნობიერებას, თუ როგორ ფუნქციონირებს საზოგადოება, კონფიდენციალურობის, იდენტობის მართვისა და უსაფრთხოების მიმართულებით. კონფიდენციალურობა მჭიდრო კავშირშია ბავშვთა ცხოვრების ადრეულ გამოცდილებასთან, როდესაც ისინი იწყებენ მათი ოჯახის მიღმა არსებული სამყაროს აღქმას, რაც იდეალურ შესაძლებლობას აძლევს მათ გაეცნონ ისეთ ცნებებს, როგორიცაა გაზიარება, ემპათია, სიფრთხილე და იმ ფაქტს, რომ არსებობს ისეთი რამ, რომლის გაცემის შემდეგაც მისი უკან დაბრუნება შეუძლებელია. საკუთარი და მათ გარშემო მყოფი ადამიანების პროფილის შესწავლა საშუალებას მისცემს ბავშვებს გაეცნონ მრავალფეროვნებისა და ინკლუზიის ცნებებს, ხელს შეუწყობს მათი მოსმენისა და დაკვირვების უნარების განვითარებას, კულტურული

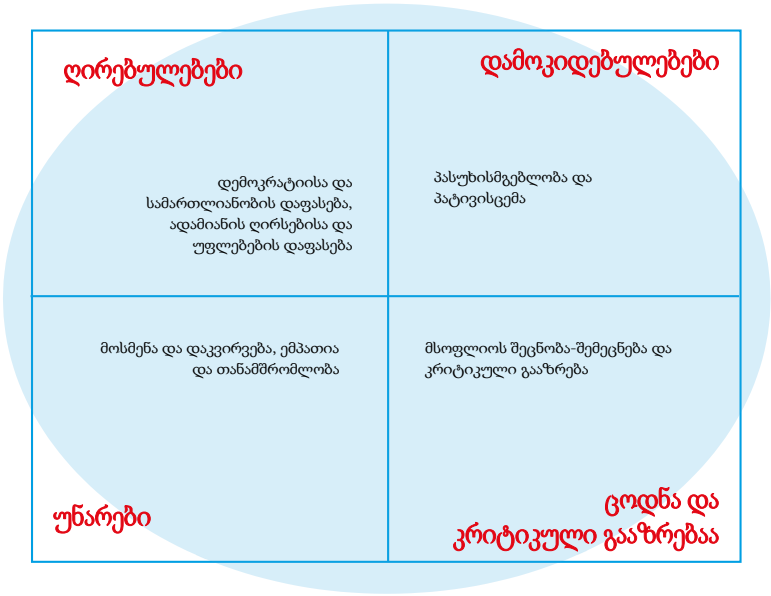
სხვაობისადმი ღიაობას; იმ შემთხვევაში, თუ ამ პროცესში პედაგოგიკური მიდგომები იქნება გამოყენებული, ყოველივე ეს მათ საკუთარი თვითმყოფადობის ჩამოყალიბებაში დაეხმარება. შედარებით უფროსი ასაკის ბავშვებს შეუძლიათ პრაქტიკული გამოცდილებით მნიშვნელოვანი ცოდნა შეიძინონ კონფიდენციალურობის შესახებ, თუ მშობლები ან მასწავლებლები მათ დაავალდებენ დროდადრო სოციალური მედიაში საკუთარი პროფილის გვერდიდან ამობეჭდილი მასალა განათავსონ საჯარო სივრცეში. მაღალი კლასის მოსწავლეები სწრაფად ეცნობიან ორმაგ ღირებულებებს რომელიც უკავშირდება კონფიდენციალურობას როგორც ონლაინსივრცეში, ასევე რეალურ სივრცეში.

— მონდომებული მშობლები და პედაგოგები აწვდიან ბავშვებს ინფორმაციას საგზაო უსაფრთხოების შესახებ და ამგვარად უზრუნველყოფენ მათ დაცვას, ვიდრე ბავშვები იმ ასაკს მიაღწევენ, რომელიც მათ მეტ ავტონომიურობას გულისხმობს, თუმცა, ძალიან მცირეწლოვანი ბავშვებიც კი ხშირად თავისუფლად დახეტილობენ ონლაინსივრცეში, რომელიც გაცილებით დიდი და მასშტაბურია, ვიდრე ნებისმიერ ქალაქი თუ ქუჩა. საკუთარი თავის დაცვა, კონფიდენციალურობა და უსაფრთხოება შეიძლება ისწავლებოდეს და უნდა ისწავლებოდეს კიდევ ასაკის შესაბამისი, მათ შორის გასართობი ხასიათის აქტივობებით, იმ მომენტიდან, როდესაც ბავშვები ინტერნეტთან მიერთებულ მოწყობილობაზე მოიპოვებენ წვდომას. ამის შემდეგ მათ ყოველ ჯერზე შეუძლიათ ერთი ნაბიჯით წინ წაიწიონ რეალურ სივრცეში, სანამ გაცნობიერებულად არ იქნებიან მზად ციფრულ სამყაროში შესაბიჯებლად.

— უსაფრთხოება ასევე გულისხმობს სხვებზე ზრუნვას და აქტიური წვლილის შეტანას იმ გარემოში პოზიტიური ცვლილებების განხორციელებაში, სადაც ჩვენ ვცხოვრობთ. მნიშვნელოვანია, რომ ბავშვები და ახალგაზრდები გაეცნონ უსაფრთხოების დადებით მხარეს, რაც საშუალებას გვაძლევს ვენდოთ და პატივი ვცეთ ერთმანეთს და აქტიურად ვიმოქმედოთ სხვების კეთილდღეობის უზრუნველსაყოფად.

— უფრო მეტიც, მიუხედავად იმისა, რომ უსაფრთხოება დღითიდღე უფრო დიდ მნიშვნელობას იძენს, მომავალი თაობებისათვის იგი ხანგრძლივად რჩება უგულებელყოფილ სფეროდ. უკაბელო ინტერნეტით აღჭურვილი სახლები, სათამაშოები და უახლოეს მომავალში ავტომობილები და საზოგადოებრივი ტრანსპორტი, უსაფრთხოებას ჩვენი ცხოვრების მნიშვნელოვან ასპექტად აქცევს, რომელიც უკვე გვთავაზობს სწავლისა და პროფესიული განვითარების შესანიშნავ შესაძლებლობებს. უსაფრთხოება საინტერესო თემაა კვლევის საშუალებით სწავლის სფეროში ახალგაზრდა თაობების ჩასართავად, როგორც სკოლაში ასევე ოჯახებში.

სურათი 17: პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება -
ციფრული მოქალაქეობის ძირითადი კომპეტენციები



ფაქტების ფურცელი 9

პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



ეთიკური საკითხები და რისკები

— ანონიმურობა ხდება ბევრი იმ გამოწვევისა და რისკის საფუძველი, რომლებიც წარმოიშობა ინტერნეტით ურთიერთობის შედეგად და რომელიც მჭიდროდ უკავშირდება ანგარიშვალდებულებას. როდესაც ინტერნეტმომხმარებელი მიიჩნევს, რომ მისი ქმედებების იდენტიფიცირება მის პიროვნებასთან შეუძლებელია, მისი ქცევა შესაძლებელია რადიკალურად განსხვავდებოდეს ქცევისგან, რომელსაც იგი სხვა შემთხვევაში ავლენს, ანუ იმ შემთხვევაში, როდესაც მის მიერ გამოვლენილი ქცევისა და მოქმედების იდენტიფიცირება შესაძლებელია მის პიროვნებასთან. 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.

— კონფიდენციალურობა მუდმივად განვითარებად ცნებას წარმოადგენს. რაც უფრო ღრმად და ფართოდ იჭრება ჩვენს ცხოვრებაში თანამედროვე ტექნოლოგიები, ე.წ. ნორმალიზაციის პროცესის საშუალებით, ჩვენთვის თანდათან უფრო მისაღები ხდება უფრო დაბალი ან განსხვავებული სტანდარტები ან ღირებულებები. ეთიკური ხედვის დეგრადირებას ხომ არ ადასტურებს ის ფაქტი, რომ დღეს ბევრი ახალგაზრდისთვის ჯორჯ ორუელის რომანი „ათას ცხრაას ოთხმოცდაოთხი“, მხოლოდ გასართობ საკითხავს წარმოადგენს? ბავშვის უფლებათა შესახებ გაეროს კონვენციის მე-16 მუხლში ხაზგასმით არის აღნიშნული, რომ ბავშვები სარგებლობენ პერსონალური ინფორმაციის დაცვის უფლებით, თუმცა ხომ არ ხდება ამ უფლების დარღვევა, ჩვენს ცხოვრებაში თანამედროვე ტექნოლოგიების ასე ღრმად შემოჭრისა და მათი ყოველდღიურობაში ჩართვის პრაქტიკითა და, ამავდროულად, კონფიდენციალურობისა და ციფრული კულტურის შესახებ სწავლების ნაკლებობით?

— ინტერნეტში ჩართული რამდენიმე უახლესი სათამაშო, რომელიც გამოჩნდა ბაზარზე, ადამიანის უფლებების დამცველებს შორის აჩენს ეჭვს იმასთან დაკავშირებით, თუ რამდენად ესადაგება ისინი ეთიკის ნორმებს. ინტერნეტში ჩართულ თოჯინებს, რობოტებს და სხვა სახის მოწყობილობებს შეუძლია ბავშვის იდეებისა და აზრების ჩაწერა და, თუ უსაფრთხოების ზომები საკმარისად არ არის დაცული, გარეშე პირებისთვის

შესაძლებელი ხდება ამ ინფორმაციის მიღება და გამოყენება.

— ოჯახებმა უნდა გაითვალისწინონ ინტერნეტში ჩართული საყოფაცხოვრებო მოწყობილობების შესაძლებლობები, რა მონაცემების შეგროვება წარმოებს მათი საშუალებით და ვის აქვს წვდომა ამ ინფორმაციაზე. მაგალითად, ვინ იფიქრებდა რომ ჩვენი მობილური ტელეფონები შეძლებდა ჩვენი მოძრაობის სიჩქარეს ჩაწერას, გვაცნობდა რამდენ კილომეტრს გავდივართ დღეში, ან შეგვატყობინებდა ოთახში მარტო მძინარე ჩვილის ყველა მოძრაობას. ხელისუფლების წარმომადგენლებმა და საბოლოო მომხმარებლებმა უნდა მოითხოვონ ის, რომ თითოეულ მომხმარებელს ჰქონდეს არჩევანის უფლება განათავსოს თუ არა საკუთარი პერსონალური და ონლაინმონაცემები საკუთარ პირად ღრუბლოვან სივრცეში ან თუნდაც (ინტერნეტში ჩართული ნივთებისა და სათამაშოების შემთხვევაში) საკუთარი ლოკალური ქსელის დისკზე ან სერვერში.



საკლასო სამუშაოსთან დაკავშირებული იდეები და მოსაზრებები

— სთხოვეთ მოსწავლეებს საძიებო სისტემაში „Google“ ჩაწერონ საკუთარი სახელი და გვარი. დაავალეთ მათ, ამავე დროს, გაააქტიურონ სურათებით ძიების ფუნქცია. დაეხმარეთ მათ, გააქტიურონ „Google“-ის შეტყობინების ფუნქცია [Google alert] საკუთარ სახელებსა და გვარებზე, რათა მათ იცოდნენ, როდის ქვეყნდება მათი სახელი ინტერნეტში და მათ სახელთან და გვართან დაკავშირებული რა სახის ინფორმაცია თუ ფოტო და ვიდეომასალა თავსდება მოცემულ საძიებო სისტემაში. ხომ არ არის საძიებო სისტემაში „Google“ მათ შესახებ ისეთი მასალა განთავსებული, რომლის წაშლასაც ისინი ისურვებენ? როგორ მოხვდა ეს მასალა ინტერნეტსივრცეში და ყველაზე ეფექტურად როგორ არის შესაძლებელი მათთვის არასასურველი მასალის წაშლა?

— მონაცემთა დაცვასა და კონფიდენციალურობის თემაზე შექმნილი როლური თამაში ([http:// paneuyouth.eu/files/2013/06/PD-kit-privacy-and-data-protection.pdf](http://paneuyouth.eu/files/2013/06/PD-kit-privacy-and-data-protection.pdf)) მოსწავლეებს სთავაზობს გასართობ აქტივობას, რომლის ფარგლებშიც ისინი იკვლევენ კონფიდენციალურობის კანონის, საავტორო უფლებებისა და სიტყვისა და ინფორმაციის თავისუფლების მიმართულებით არსებულ სიტუაციას სხვა ქვეყნებში, ან სხვადასხვა ასაკობრივ ჯგუფებში თუ სხვადასხვა კულტურის მატარებელ ჯგუფებში.

— შესთავაზეთ მოსწავლეებს იმუშაონ მცირერიცხოვან, სამი ან ოთხი მოსწავლისგან შემდგარ ჯგუფებში, რა დროსაც მოსწავლეთა ჯგუფები უნდა შეეცადონ შექმნან ძლიერი პაროლი სოციალური ქსელის გამოგონილი ანგარიშისთვის. აუხსენით მოსწავლეებს, რომ მათ უნდა შექმნან სრულებით ახალი პაროლი და არ გამოიყენონ ის პაროლები, რომლებითაც ისინი უკვე სარგებლობენ. დაავალეთ მოსწავლეები ჯგუფებს ერთმანეთის მიმდევრობით წარადგინონ მთელი კლასის წინაშე მათ მიერ შედგენილი პაროლები და სთხოვეთ კლასის ყველა მოსწავლეს ამოიცნონ ძლიერი პაროლის მახასიათებლები, მათ მიერვე შეთხზული პაროლების განხილვით.

— ვებგვერდი, www.webwewant.eu, დაწიგნი, რომელიც ხელმისაწვდომია 12 ენაზე და რომელშიც შესულია მოზარდებისთვის განკუთვნილი და მოზარდებისვე მიერ შექმნილი აქტივობები, მოიცავს რამდენიმე თავსა და სავარჯიშოებს, რომლებიც აღნიშნულ თემას ეხება. განსაკუთრებით გაამახვილეთ ყურადღება თავზე 2 – „დაფიქრდი სანამ განათავსებ“ და თავზე 5 – „ჩემი კონფიდენციალურობა და შენი კონფიდენციალურობა“.

— „ითამაშე და ისწავლე: ჩართულობა ონლაინსივრცეში“ 4 წლიდან 8 წლამდე ასაკის მოსწავლეებსა და მათ მასწავლებლებსა და მშობლებს სთავაზობს მთელ რიგ აქტივობებს, რომლებიც ეხება კონფიდენციალურობისა და უსაფრთხოების თემებს. აღნიშნულ პუბლიკაციას, რომელიც ხელმისაწვდომია 21 ენაზე, თან ერთვის ონლაინთამაში; იხ. შემდეგი ვებ-გვერდი: [accompanied by an online game at www.esafetykit.net](http://accompanied.by.an.online.game.at).

(www.betterinternetforkids.eu/web/portal/practice/awareness/detail?articleId=198308).

— რესურსები, პლაკატები, სახელმძღვანელოები და პაროლების შესაქმნელი ინსტრუმენტები, რომლებიც განკუთვნილია იმისთვის, რომ მომხმარებელს დაეხმაროს ძლიერი პაროლის შექმნასა და მართვაში ხელმისაწვდომია მონაცემთა დაცვის ფრანგული სააგენტოს „CNIL“-ის ვებგვერდზე: www.cnil.fr/en/all-about-secrets-passwords.



საუკეთესო პრაქტიკის მაგალითები /ციფრული მოქალაქეობა

— კონფიდენციალურობის განხილვა მულტიკულტურული მიდგომით - თქვენს მოსწავლეებთან ერთად იმსჯელეთ იმის შესახებ,

თუ როგორ განსხვავდება ერთმანეთისგან სხვადასხვა კულტურაში ან თუნდაც ოჯახებში კონფიდენციალურობის აღქმა. სთხოვეთ მოსწავლეებს, შეაგროვონ ინფორმაცია, რომელიც დაეხმარება მათ ამ საკითხზე დისკუსიაში მონაწილეობისას, და, ასევე შეაგროვონ ინფორმაცია იმ მიზეზების შესახებ, რომლებითაც შესაძლებელი იქნება ამ სხვაობის ახსნა. აღნიშნული აქტივობის ჩართვა შესაძლებელია ისტორიის ან გეოგრაფიის სწავლებისას, ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების ამ საგნებში ჩართვის მიზნით. მოცემული აქტივობის დასკვნით ნაწილში შეიძლება მოსწავლეებს დაავალოთ კლასის კონფიდენციალურობის კოდექსის შექმნა, რომელიც მათ შეუძლიათ გაუზიარონ სხვა მოსწავლეებს სკოლის მასშტაბით. რამდენიმე თვის შემდეგ გადახედეთ კოდექსს მოსწავლეებთან ერთად, რათა მოსწავლეებს საშუალება მისცეთ იმსჯელონ იმ დაბრკოლებებზე, რომლებსაც ისინი აწყდებიან მოცემული კოდექსის ონლაინსივრცეში გამოყენებისას.

პროფილის შექმნა

— დაბალი კლასის მოსწავლეებთან მუშაობისას დაეხმარეთ მათ საკუთარი პროფილის შექმნაში; დასაწყისისთვის, სთხოვეთ მათ შეადგინონ ინფორმაცია საკუთარი თავის შესახებ, ჩამონათვალის ფორმით (საცხოვრებელი მისამართი, მათი საყვარელი საჭმელი, მათი მშობლების ტელეფონის ნომრები და ა.შ.). მას შემდეგ რაც მათ გააცნობთ კონფიდენციალურობის ცნებას, სთხოვეთ მათ მათივე მიერ შედგენილ ჩამონათვალში წითლად შემოხაზონ ის ინფორმაცია, რომელიც პერსონალურ ინფორმაციას წარმოადგენს, მწავნედ - ინფორმაცია, რომლის გაზიარებაც შესაძლებელია ყველასთვის; ხოლო ნარინჯისფრად - ინფორმაცია, რომლის გაზიარებაც მხოლოდ კონკრეტული გარემოებების არსებობისას არის შესაძლებელი, და მიუთითონ რა გერემოებებში არის შესაძლებელი მათი გაზიარება, მაგალითად ექიმთან ვიზიტის დროს.

— უფროსკლასელ მოსწავლეებთან მუშაობისას, ერთად შეისწავლეთ და ერთმანეთს შეადარეთ პოპულარურ სოციალურ ქსელებში მომხმარებელთა პროფილები (იხილეთ ევროპის საბჭოს პუბლიკაციაში „ინტერნეტწიგნიერების სახელმძღვანელო“ მოცემული ფაქტების ფურცელი 8, რომელიც სოციალურ ქსელებს ეძღვნება). რა პერსონალურ ინფორმაციას ასაჯაროებენ მომხმარებლები უნებლიედ? შეადგინეთ საკონტროლო კითხვარი, მომხმარებლის უსაფრთხო პროფილის შესაქმნელად.

— კიბერ უსაფრთხოების შემოწმება - დაავალეთ მოსწავლეებს, მობილური ტელეფონი მიიტანონ კლასში, რათა ერთად შეამოწმოთ გააქტიურებული აქვთ თუ არა მათ პერსონალური მონაცემების დაცვის

პროგრამები, და როგორ არის შესაძლებელი ადგილი ჰქონდეს მათი პერსონალური ინფორმაციის გაჟონვას. მასწავლებლებს შეუძლიათ ამგვარი ამოცანის თავის გართმევითვის საჭირო ინფორმაცია წიანსწარ მოიძიონ ისეთ ვებგვერდებზე, როგორიცაა: www.tccrocks.com/blog/cell-phone-security-tips/. მათ ასევე შეუძლიათ მოიწვიონ ექსპერტი ან მობილური ტელეფონის კომპანიაში დასაქმებული პირი, რომელიც მოსწავლეებს მათი უსაფრთხოების დაცვისთვის აუცილებელ ინფორმაციას მიაწვდის და უფრო საინტერესოს გახდის აქტივობას. კომპანიებს ხშირად აქვთ სურვილი ისარგებლონ შესაძლებლობებით, რომ შეხვდნენ და გაესაუბრონ ახალგაზრდა მომხმარებლებს, კარგად კონტროლირებად გარემოში. ინტერნეტმოწყობილობებზე უსაფრთხოების ზომების გააქტიურებასთან და დამატებით საშუალებებთან დაკავშირებული საკითხების შესახებ ინფორმაციის მისაღებად შეგიძლიათ ეწვიოთ შემდეგ ვებგვერდს: www.epic.org/privacy/tools.html.

სთხოვეთ მოსწავლეებს წარმოიდგინონ, რა შედეგები შეიძლება მოჰყვეს ონლაინკვლევითი პროექტის მასალების დაკარგვას. დაავალეთ მათ ეს შედეგები შეადარონ იმ შედეგებს, რომლებიც მოჰყვება კომპიუტერის ან პლანშეტის დაკარგვას, რომელიც შესაძლებელია ახლით ჩანაცვლდეს. დაავალეთ მოსწავლეებს შეადგინონ საკონტროლო კითხვარი, რომელიც დაემხარება მათ დაიცვან მათ მიერ შექმნილი მასალა დაკარგვისგან, შემდეგ დაავალეთ მოსწავლეებს მათ მიერ შედგენილი საკონტროლო კითხვარი შეადარონ კითხვარს, რომელიც მოცემულია სპეციალურ სახელმძღვანელოში „Internet Survival Guide“ [ინტერნეტის უსაფრთხოების სახელმძღვანელო] (<http://bit.ly/2OW3dyk>). აღნიშნული სახელმძღვანელო შეიქმნა ლუქსემბურგის მთავრობის მიერ მხარდაჭერილი პროექტის: „BEE SECURE“ [„იყავით უსაფრთხოდ“] ფარგლებში და მასში მოცემულია უსაფრთხოების უზრუნველყოფასთან დაკავშირებული რჩევები, ე.წ. ხრიკები და საუკეთესო პრაქტიკის მაგალითები.



დამატებითი ინფორმაცია და რესურსები

ევროპის საბჭოს მასალები, რომლებიც შესულია პუბლიკაციაში „ინტერნეტწიგნიერების სახელმძღვანელო“, ზუსტად ესადაგება განხილულ თემას; იხილეთ „ინტერნეტწიგნიერების სახელმძღვანელოში“ მოცემული ფაქტების ფურცელი 9, „პერსონალური მონაცემების დაცვა და

პერსონალური მონაცემების დაცვის პარამეტრები”; ფაქტების ფურცელი 19, „კიბერდანაშაული: სპამი, მავნე პროგრამები, თაღლითობა და უსაფრთხოება”; ფაქტების ფურცელი 20, „ეტიკეტირება და გაფილტვრა”; ფაქტების ფურცელი 26, „შენ პროდუქტი ხარ? კრებითი მონაცემები, მონაცემთა ძიება და პერსონალური მონაცემების დაცვა”.

■ გაეცანით ევროპის საბჭოს ვებგვერდზე: www.coe.int/en/web/internet-users-rights/privacy-and-data-protection გამოქვეყნებულ მასალებს, მონაცემთა დაცვის სფეროში ევროპის საბჭოს მოღვაწეობის შესახებ დამატებითი ინფორმაციის მისაღებად. ევროპის საბჭოს პუბლიკაციაში „ინტერნეტში ინფორმაციის სახელმძღვანელო“ შესული ფაქტების ფურცელი 19 ეძღვნება კიბერუსაფრთხოებასა და მასთან დაკავშირებულ საკითხებს. ასევე შეგიძლიათ გაეცნოთ მონაცემთა დაცვის ზოგად რეგულაციებს, რომლებიც ევროკავშირის წევრ სახელმწიფოებში დაინერგა 2018 წლის მაისში: <http://bit.ly/2wmTA4i>.

■ მონაცემთა დაცვაზე პასუხისმგებელი უწყებები, რომლებიც სპეციალიზებულია კონფიდენციალურობისა და უსაფრთხოების სფეროში, მნიშვნელოვან დახმარებას უწევს მოქალაქეთა ციფრული განათლებაში ჩართულ მასწავლებლებს. მათ ახლა ხანს შეიმუშავეს მოსწავლეთა მომზადების ჩარჩო „პერსონალურ მონაცემთა დაცვის კომპეტენციის ჩარჩო სკოლის მოსწავლეებისთვის“ (<http://bit.ly/2NetsQr>), რომელიც კონკრეტულად მონაცემთა დაცვას ეძღვნება, და რომელიც იყენებს სასწავლო პროგრამის ერთიან მიდგომას, და განკუთვნილია როგორც ოფიციალური სასკოლო პროგრამებისთვის, ასევე პედაგოგთა მოსამზადებელი პროგრამებისთვის.

■ 2018 წლის დასაწყისში, დიდი ბრიტანეთის ბავშვთა ინტერნეტუსაფრთხოების საბჭომ (UKCCIS) გამოაქვეყნა ჩარჩო, რომელიც უზრუნველყოფს ბავშვებისა და ახალგაზრდების ციფრული ცხოვრებისათვის მომზადებას. „განათლება ინტერნეტში ჩართულ სამყაროში“ მიზნად ისახავს იმ უნარ-ჩვევებისა და კომპეტენციების იდენტიფიცირებას, რომლებსაც საჭიროებენ ბავშვები და ახალგაზრდები სხვადასხვა ეტაპზე, რათა ონლაინსივრცეში მათი მოღვაწეობა იყოს უსაფრთხო და ისინი პასუხისმგებლობით ეკოდებოდნენ საკუთარ ქცევასა და ქმედებებს აღნიშნულ სივრცეში. მასში გამოყოფილია ონლაინუსაფრთხოების სწავლების რვა კონკრეტული ასპექტი, მათ შორის საკუთარი თავისა და იდენტობის წარმოჩენა, ონლაინინფორმაციის მართვა და კონფიდენციალურობა და უსაფრთხოება (<http://bit.ly/2P2ildz>).

■ ა.შ.შ.-ს ონლაინუსაფრთხოების საკითხებზე მომუშავე ორგანიზაციამ „iKeepSafe“ შეიმუშავა კონფიდენციალურობის ფართო სასწავლო პროგრამა,

რომელშიც შესულია როგორც საკლასო აქტივობები, ასევე ოჯახში გასახორციელებლად განკუთვნილი აქტივობები, და რომელიც განკუთვნილია 9-დან 12 წლამდე ასაკის ბავშვებისა და მოზარდებისათვის (<https://ikeepsafe.org/privacy-curriculum-matrix/>).

■ „How to Geek“ [„როგორ გავხდეთ საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების ექსპერტები“] გვთავაზობს პაროლის შექმნასთან დაკავშირებულ კონკრეტულ და მარტივ ენაზე ახსნილ მოსაზრებებსა და რჩევებს (www.howtogeek.com/195430/how-to-create-a-strong-password-and-remember-it/). ბრიტანულმა ორგანიზაციამ, რომელიც მეცნიერების, ტექნოლოგიების, ინჟინერიისა და მათემატიკის (STEM) სფეროსთან დაკავშირებულ საკითხებზე მუშაობს, გამოაქვეყნა სახელმძღვანელო, რომელშიც შესულია კიბერუსაფრთხოების უზრუნველყოფასთან დაკავშირებული აქტივობები შედარებით მაღალი კლასის მოსწავლეებისათვის:

(www.stem.org.uk/resources/community/collection/401587/gcse-cyber-security).

■ სკოლებში კონფიდენციალურობასთან და მონაცემთა შეგროვებასთან დაკავშირებული საკითხების ევროპული სახელმძღვანელო (González Fuster G. and Kloza D. (eds), 2016), გვთავაზობს საგაკვეთილო გეგმებს დაბალი და მაღალი კლასების მოსწავლეებისათვის, რომლებიც მოიცავს ისეთ თემებს, როგორიცაა კონფიდენციალურობისა და მონაცემთა დაცვის უფლება, ასევე შესაბამისი ტერმინების განმარტებასა და რესურსების ჩამონათვალს (http://arcades-project.eu/images/pdf/arcades_teaching_handbook_final_EN.pdf).

სამომხმარებლო ცნობიერება

” ეს ყველაფერი მართლა უკეთესია
იმაზე, რაც მე უკვე მაქვს,
თუ მხოლოდ იმისთვის
გავდივარ წვრთნას, რომ უკმაყოფილების
განცდა გამიჩნდეს ყოველივე იმის გამო, რაც
ამჟამად მაქვს?



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

— ინტერნეტი შეიძლება გამოყენებულ იქნას როგორც ინსტრუმენტი, რომელიც ციფრულ მოქალაქეებს ეხმარება დღევანდელ საზოგადოებაში გაერკვნენ საკუთარ არჩევანში, როგორც მომხმარებლები, ასევე წარმოადგენს საშუალებას, რომელიც ციფრულ მოქალაქეებს ეხმარება მოითხოვონ ის, რომ მათი უფლებები იყოს დაცული. მომხმარებელთა განათლების მიმართულებით წარმოებული ზოგიერთი კამპანია წარმატებით იყენებს ამ მედიას ფართო საზოგადოებაზე წვდომის მოპოვების მიმართულებით, და დღეს ინტერნეტს შეუძლია გლობალური მასშტაბითა და სწრაფი ტემპით უზრუნველყოს ცნობადობის ამაღლება.

— ახალი ტექნოლოგიებით სარგებლობის პარალელურად, რომლებიც მომხმარებელს საშუალებას აძლევს შეიძინოს საქონელი ან მომსახურება სახის ამოცნობის, ჩიპის ან ელექტრონული ტატუს გამოყენებით, მომხმარებელმა აუცილებლად უნდა გამოიჩინოს ყურადღება. ევროპელთა 60%-ზე მეტი ყოველდღიურად სარგებლობს ინტერნეტით, ხოლო ინტერნეტის მომხმარებელთა ორ მესამედზე მეტი ინტერნეტით იძენს ნივთებსა თუ მომსახურებას³¹. ევროპის კომისიამ პირებისათვის (საწარმოებისათვის) შეიმუშავა ინფორმაცია საქონლისა და მომსახურების ინტერნეტით შეძენასთან დაკავშირებულ საკითხებზე (https://ec.europa.eu/taxation_customs/individuals/buying-goods-services-online-personal-use_en).

— მომხმარებელთა ინფორმირებულობის კიდევ ერთ ასპექტს, ან უფრო სწორად, მომხმარებელთა ინფორმირებულობის მეორე მხარეს წარმოადგენს მეწარმეობა. ციფრული მოქალაქეები ასევე მოქმედებენ როგორც მეწარმეები და აქტიურად სთავაზობენ პროდუქტებსა და მომსახურებებს ციფრულ მომხმარებლებს. ამგვარი ონლაინმეწარმეები იყენებენ სოციალურ მედიას თავიანთი საქონლის ბაზარზე გასატანად, ონლაინპლატფორმებს - თავიანთი საქონლის გამოსაფენად, ციფრული მიწოდების სისტემებს -

³¹ http://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/E-commerce_statistics_for_individuals.

თავიანთი საქონლის მომხმარებლისთვის გასაგზავნად და ა.შ. ონლაინმეწარმეები ახლა უფრო მეტად ზრუნავენ თავიანთი მომხმარებლების/კლიენტების/მიმდევრების უფლებებსა და პასუხისმგებლობებზე, ვინაიდან ისინი ჩართულნი არიან ციფრულ ეკონომიკაში, რომელიც ახლა უკვე რეგულირდება მონაცემთა დაცვის ზოგადი რეგულაციით (GDPR).



როგორ მუშაობს ეს ყოველივე?

— იყო ციფრული მოქალაქე შეიძლება ხშირად ნიშნავდეს იყო მომხმარებელი, და ფაქტობრივად გაუცნობიერებლად. ციფრული მომხმარებლების შესაძლებლობებით აღჭურვა ნიშნავს პრინციპებისა და ინსტრუმენტების ჩარჩოს შექმნას, რომელიც მათ საშუალებას მისცემს მართონ ძლიერი, მდგრადი და ინკლუზიური ეკონომიკა. მომხმარებელთა აღნიშნული პრინციპებისა და ინსტრუმენტების საფუძველზე წარმოებული განათლება წარმოადგენს ციფრული თუ სხვაგვარი ეკონომიკის საკითხებში კარგად ინფორმირებულობისა და ეკონომიკაში წარმატებული მონაწილეობის საფუძველს.

— ელექტრონული ვაჭრობა უდავოდ სარგებლის მომტანია, ვინაიდან ვაჭრობა თანდათან უფრო მარტივი და მოსახერხებელი ხდება; თუმცა, ელექტრონულ ვაჭრობასთან დაკავშირებული ოპერაციები რისკებისგან თავისუფალი არ არის. ბოლოდროინდელი ტენდენციები იმაზე მეტყველებს, რომ 18 წლამდე ასაკის სულ უფრო მეტი ბავშვი ერთვება ონლაინვაჭრობაში და იძენს ნივთებს ონლაინ (ხშირად მშობლის საკრედიტო ბარათის ანგარიშის საშუალებით) ან დასაქმებულია ნახევარ განაკვეთზე და ასრულებს სტუდენტთათვის განკუთვნილ სამუშაოს. ვიდეოთამაშები და სხვა ონლაინგასართობები, რომლებიც ბავშვებისთვის არის განკუთვნილი ხშირად იყენებს ფულის ცნებას, რაც თამაშში გარკვეულ ღირებულებას წარმოადგენს. ბავშვებს შეიძლება ყოველთვის არ ესმოდეთ ფულის ჭეშმარიტი ღირებულება, რასაც დაადასტურებენ მშობლებიც, თუ ისინი მათი შვილების მიერ შეძენილი აპლიკაციების სიას შეამოწმებენ. ბავშვების მიერ ფულის "ვირტუალიზაციის" ტენდენციამ შეიძლება გარკვეული ზეგავლენა იქონიოს მომავალში მათ ეკონომიკისადმი დამოკიდებულებაზე.

— რაიმეს შეძენისას და პირადი მონაცემების გაცემამდე, შეამოწმეთ ჩაკეტილი ბოქლომის სიმბოლო, რომელიც ჩანს მისამართის ველში. ეს იმის

ნიშანია, რომ თქვენ ოპერაციას უსაფრთხო კავშირით ახორციელებთ. ონლაინტრანსაქციების განხორციელებამდე, შეამოწმეთ, რომ რესურსების ერთიანი მაძიებელი შეიცავდეს „https“-ს; ჰიპერტექსტის გადაცემის პროტოკოლში „s“ აღნიშნავს „უსაფრთხოს“ და ვებგვერდის და შესაბამისი ქსელის ავთენტურობას ადასტურებს, რომელიც კიბერთავდასხმისგან დაცვის საშუალებას წარმოადგენს.

პიროვნული განვითარება/საგანმანათლებლო და სამოქალაქო ღირებულება

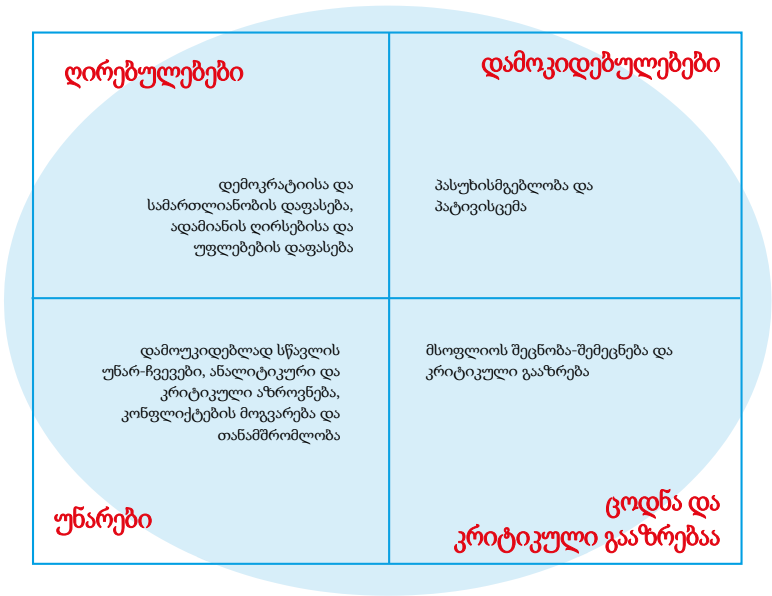
— ციფრული მოქალაქეები, რომლებიც ფლობენ მომხმარებლისთვის საჭირო ცოდნას, ასევე ფლობენ მოხმარების მდგრადი კონცეფციის გამოყენების უნარს, რომელიც ორიენტირებულია კეთილდღეობისა და უსაფრთხოების უზრუნველყოფაზე. „მომხმარებელი-მოქალაქე“ ცნების მნიშვნელობა იზრდება და ამის უგულებელყოფა შეუძლებელია, რადგან ადამიანები არჩევენ აკეთებენ ეთიკური, სოციალური, ეკონომიკური ან ეკოლოგიური შეხედულებების საფუძველზე. ნორვეგიის გამოყენებითი მეცნიერების უნივერსიტეტმა შეიმუშავა „სამომხმარებლო მოქალაქეობის სწავლების“ სახელმძღვანელო მითითებები: <https://eng.inn.no/project-sites/living-responsibly/focus-areas/consumer-citizenship>.

— სამომხმარებლო მოქალაქეობის კონცეფციას საფუძველი ჩაეყარა კანადაში და იგი საკმაოდ სწრაფი ტემპით მკვიდრდება, როგორც რეალურ ასევე ონლაინსივრცეში, გლობალიზაციასთან დაკავშირებული შესაძლებლობებისა და რისკების ზრდის ფონზე. მდგრადი მოხმარების შესახებ სწავლების ძირითადი შედეგების მისადაგება შესაძლებელია ევროპის საბჭოს ციფრული მოქალაქეობისთვის განათლების პეკლის მოდელთან: ღირებულებები, დამოკიდებულებები, ცოდნა და კრიტიკული გააზრება. რაც უკავშირდება:

- ▷ კრიტიკულ გაცნობიერებას
- ▷ ეკოლოგიურ პასუხისმგებლობას
- ▷ სოციალურ პასუხისმგებლობას
- ▷ მოქმედებასა და ჩართულობას
- ▷ გლობალურ სოლიდარობას.

— მომხმარებელთა ინფორმირებულობა, მათ შორის ონლაინმეწარმეობა, პროდუქტის ან მომსახურების ყველა ასპექტთან დაკავშირებით ხელს უწყობს მომხმარებელთა ნდობის ზრდას, რადგან მომხმარებლებს შეუძლიათ ამ ცოდნაზე დაყრდნობით გააკეთონ საკუთარი არჩევანი.

სურათი 18: სამომხმარებლო ცნობიერება - ციფრული მოქალაქეობის
ძირითადი კომპეტენციები



ფაქტების ფურცელი 10 სამომხმარებლო ცნობიერება



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



ეთიკური საკითხები და რისკები

- ▶ მომხმარებლები უნდა ფლობდნენ ინფორმაციას იმის შესახებ, რომ ონლაინვაჭრობა მოითხოვს უსაფრთხოების დამატებით ზომებს, არა მხოლოდ ფინანსური მონაცემების უსაფრთხოების უზრუნველსაყოფად, არამედ მომხმარებლის იდენტობისა და არჩევანის კონფიდენციალურობის უზრუნველსაყოფად.
- ▶ ყველა ტექნოლოგიური მოწყობილობა აღჭურვილი უნდა იყოს უსაფრთხოების უახლესი პარამეტრების შესაბამისად და მომხმარებლებმა უნდა გაითვალისწინონ, რომ ხშირად, ვებგვერდის ან პლატფორმის განახლების შემდეგ, მათი პარამეტრები უბრუნდება საწყის მდგომარეობას, ე.ი. სტანდარტულ რეჟიმს.
- ▶ ონლაინშესყიდვების წარმოებისას რეკომენდებულია ცალკე საკრედიტო ბარათით სარგებლობა, რომელიც მხოლოდ ონლაინშესყიდვების განსახორციელებლად იქნება განკუთვნილი, და რაც გაამარტივებს მის მონიტორინგს.
- ▶ მომხმარებელი საჭიროა დარწმუნდეს, რომ ველი, სადაც ონლაინგადახდა ხორციელდება, დაშიფრულია.
- ▶ რეკომენდებულია პოპულარული და კარგი რეპუტაციის მქონე ვებგვერდების გამოყენება და საჭიროა მოვერიდოთ საექვო შეთავაზებებს, რომლებიც ზედმეტად მიმზიდველი ჩანს იმისთვის, რომ რეალურად არსებობდეს.
- ▶ შეძენის გახორციელებამდე, საჭიროა გავეცნოთ მომხმარებელთა უფლებებს: იძლევა ვებგვერდი თანხის უკან დაბრუნების გარანტიას, ან გვთავაზობს კომპენსაციას, ან ზარალის რაიმე ფორმით ანაზღაურების მეთოდს?
- ▶ საჭიროა გათვალისწინებული იქნას, რომ არსებობს ონლაინსაქმიანობის მოდელები, რომლებიც მომხმარებელს შეთავაზებული შინაარსისა თუ მომსახურებისთვის არაპირდაპირი გზით აკისრებს გადასახადს, და არ უზრუნველყოფს მომხმარებლის დაცვას და უგულებელყოფს მომხმარებელთა უფლებებს (რომელიც წარმოიშობა

კონტენტის და/ან მომსახურების შეძენისას, საფასურის გადახდის დროს). მაგალითები მოიცავს მომხმარებლის მონაცემების გაზიარებას, რეკლამის თავსმოხვევას, ან თუნდაც მომხმარებლის სამიერო სისტემის საშუალებით კრიპტოვალუტის მოპოვებას, იმ დროს, როდესაც მომხმარებელი ათვალიერებს ვებგვერდს. არცერთი ზემოთ ჩამოთვლილი ქცევა თავისთავად „დანაშაულებრივი“ არ არის, თუმცა, საჭიროა ზომიერების დაცვა, რეკლამებით გადატვირთვის თავიდან ასაცილებლად.

- ▶ ონლაინმეწარმეებმა უნდა მიაწოდონ მომხმარებლებს მათთვის მარტივად აღსაქმელ ენაზე ჩამოყალიბებული წესები და პირობები, აგრეთვე არჩევანის გაკეთების შესაბამისი ფუნქციები.



საკლასო სამუშაოსთან დაკავშირებული იდეები და მოსაზრებები

— დაავალეთ მოსწავლეებს აირჩიონ ონლაინგადახდის სერვისი, როგორცაა „PayPal“ ან „Stripe“. სთხოვეთ მათ გაეცნონ პლატფორმებზე მოცემულ პირობებს, რათა მოიპოვონ ინფორმაცია ტრანზაქციების ხარჯების შესახებ და ნებისმიერი სხვა ინფორმაცია, რომლის მოპოვებაც აუცილებელია შეძენის გახორციელებამდე.

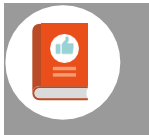
— დაგეგმეთ ელექტრონული ვაჭრობის ვებგვერდი თქვენს მოსწავლეებთან ერთად (მაგალითად, სასკოლო პროდუქტის გაყიდვის მიზნით) ან, იმ შემთხვევაში, თუ სკოლას უკვე აქვს მსგავსი პრაქტიკა, შეუდექით ამგვარი ვებგვერდის შესწავლას. განიხილეთ როგორი უნდა იყოს ელექტრონული ვაჭრობისთვის განკუთვნილი კარგი ვებგვერდის სტრუქტურა.

— მოსწავლეები გადაანაწილეთ ორი ან სამი მოსწავლისგან შემდგარ ჯგუფებში და მიეცით მათ დავალება გაეცნონ ევროკავშირის ძირითად უფლებათა ქარტიას (<http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2010:083:0389:0403:en:PDF>). შეიცავს ქარტია მომხმარებელთა უფლებებსა და პასუხისმგებლობებს? შესაძლებელია თუ არა ქარტიის რედაქტირება, რათა მასში შესული იყოს მეტი ცნება, რომლებიც მომავალ ციფრულ გარემოს ესადაგება?

— დაავალეთ მოსწავლეებს შეისწავლონ რამდენიმე ვებგვერდი, რომლებიც ონლაინგაყიდვების მიმართულებით მუშაობს. რომელი

პროდუქტებია ყველაზე გაყიდვადი? სთავაზობს ვებგვერდი პირებს რომლებიც მათი საშუალებით შენამდენს აკეთებენ, რაიმე სახის გარანტიებს ან კომპენსაციას? აქვს ონლაიგაყიდვების ვებგვერდს სადისტრიბუციო არხები მსოფლიო მასშტაბით? მოქმედებს გლობალური მასშტაბით დისტრიბუცია ყველაზე გაყიდვად პრიდუქტებზე?

— წამოიწყეთ კვლევითი პროექტი, რომელიც შედარების მეთოდის გამოყენებით იქნება წარმოებული და ონლაინმეწარმეობასთან დაკავშირებული საკითხების შესწავლას ისახავს მიზნად. დაავალეთ მოსწავლეებს შეარჩიონ რამდენიმე ე.წ. „იუთუბერი“, „ინსტაგრამერი“ ან სხვა შესაბამისი მეწარმე. მოსწავლეებმა უნდა შეისწავლონ და ერთმანეთს შეადარონ სხვადასხვა მეწარმის მიერ შემოთავაზებული საქონელი და მომსახურება, მიწოდების მეთოდები, ვადები და პირობები და მომხმარებელთა დაცვის ინსტრუმენტები.



საუკეთესო პრაქტიკის მაგალითები /ციფრული მოქალაქეობა

— ონლაინშესყიდვის გახორციელებისას შეეცადეთ მიიღოთ ინფორმაცია საცალო გამყიდველის შესახებ. მაგალითად, „eBay“ საშუალებას აძლევს გამყიდველებს შექმნან საკუთარი პროფილი მათი ჩანაწერებისა და გამოხმაურებების გამოყენებით.

— დაავალეთ მოსწავლეებს შეისწავლონ ვებგვერდის „Amazon“ ისტორია და მოიპოვონ ინფორმაცია იმის შესახებ, თუ როგორ ჩამოყალიბდა ეს კომპანია და როგორ განიცდის იგი წინსვლას. სთხოვეთ მოსწავლეებს გამართონ დებატები, რომლის ფარგლებშიც ისინი იმსჯელებენ ისეთი საკითხზე, როგორიცაა, სთავაზობს თუ არა „Amazon“ რაიმე ღირებულს მომხმარებლებს, გამყიდველებსა და საზოგადოებას.

— საჭიროა მომხმარებლები დარწმუნდნენ იმაში, რომ სრულად აკონტროლებენ საკუთარ პერსონალურ მონაცემებს, რა მიზნითაც მათ შეუძლიათ გაეცნოთ მონაცემთა დაცვის ზოგად რეგულაციას (GDPR). განსაკუთრებით ყურადღება უნდა გამახვილდეს დებულებებზე, რომლებიც ეხება პერსონალური მონაცემების შენახვასთან ან მარკეტინგის მიზნით მომხმარებელთან დაკავშირების პოლიტიკას, რომელსაც ირჩევს საცალო მოვაჭრე.

— იმ შემთხვევაში, თუ მომხმარებელს ეჭვი უჩნდება ვებგვერდის სანდოობასთან დაკავშირებით, მან უნდა აწარმოოს ონაინკვლევა, გაეცნოს სხვა მომხმარებელთა კომენტარებს, გამოხმაურებებს, მიმოხილვებსა და

გამოცდილებას, ამ ვებგვერდთან დაკავშირებით.

— კვლევითი პროექტი - დაავალეთ მოსწავლეებს აირჩიონ თავიანთი საყვარელი მოწყობილობა, მაგალითად როგორიცაა, სმარტფონი, პლანშეტი, კომპიუტერი ან სათამაშო მოწყობილობა. მოსწავლეებმა უნდა შეისწავლონ მათ მიერ შერჩეული ელექტრონული მოწყობილობის წარმოების ჯაჭვი: ხომ არ აქვს ადგილი რაიმე კანონსაწინააღმდეგო ქმედებას? ხომ არ ხდება ბავშვთა შრომისა და ა.შ. გამოყენება? რამდენად იცნობს მომხმარებელი მოწყობილობის ნაწილების ისტორიას?

— ონლაინსივრცეში პროდუქტებისა და მომსახურების შეთავაზებისას, შეადგინეთ მომხმარებელთა უფლებებისა და პასუხისმგებლობების დაწვრილებითი ჩამონათვალი. შემდეგ დარწმუნდით, რომ თქვენი სამეწარმეო საქმიანობა არ არღვევს აღნიშნულ უფლებებს და ხელს არ უშლის აღნიშნული პასუხისმგებლობების შესრულებას.



დამატებითი ინფორმაცია და რესურსები

— ევროპის საბჭოს მასალები, რომლებიც შესულია პუბლიკაციაში „ინტერნეტწიგნიერების სახელმძღვანელო“, ზუსტად ესადაგება განხილულ თემას; იხილეთ „ინტერნეტწიგნიერების სახელმძღვანელოში“ მოცემული ფაქტების ფურცელი 13, „ონლაინვაჭრობა“ და ფაქტების ფურცელი 9, „პერსონალური მონაცემების დაცვა და პერსონალური მონაცემების დაცვის პარამეტრები“.

— ევროპის კომისიის დირექტივა მომხმარებელთა უფლებების შესახებ; ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: http://ec.europa.eu/consumers/consumer_rights/rights-contracts/directive/index_en.htm.

— ევროპის კომისია მომხმარებელთა უსაფრთხოების შესახებ; ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: http://ec.europa.eu/consumers/consumers_safety/index_en.htm.

— ევროპის კომისიის მეწარმეობის 2020 წლის გეგმა; ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: https://ec.europa.eu/growth/smes/promoting-entrepreneurship/action-plan_en.

— ევროპის კომისიის „Erasmus“-ის პროგრამა ახალგაზრდა მეწარმეებისთვის; ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: http://ec.europa.eu/growth/smes/promoting-entrepreneurship/support/erasmus-young-entrepreneurs_en.

— ევროპარლამენტის მხარდაჭერა სოციალურ მეწარმეებს; ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: [www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=EPRS_BRI\(2017\)599346](http://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=EPRS_BRI(2017)599346).

— „TrustArc“ წარმოადგენს დამოუკიდებელ, არაკომერციულ, გლობალურ ინიციატივას, რომელიც მიზნად ისახავს ონლაინოპერაციების მიმართ ნდობისა და სანდოობის ზრდას; ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: www.trustarc.com.

— მონაცემთა დაცვის ზოგად რეგულაციის (GDPR) შესახებ ინფორმაცია შეგიძლიათ იხილოთ შემდეგ ვებგვერდზე: www.eugdpr.org/.

— „მოქალაქეები, მომხმარებლები და მომხმარებელი-მოქალაქეები“: მომხმარებელთა ინტერესების ჩართვა მედიისა და კომუნიკაციების რეგულირებაში [Livingstone S., Lunt P. and Miller L. Sage publications]; ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: (<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1750481307071985>).

— პრაქტიკული სახელმძღვანელო რეკლამების, სპამისა და შეტყობინებების მიღების შეწყვეტისა და ინტერნეტში საკუთარი საქმიანობის კონტროლისთვის; ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: <https://blog.cleanfox.io/tips-en/stop-newsletters-spam-advertising-sms-and-other-notifications/>.

— ინტერნეტით უფრო უსაფრთხოდ ვაჭრობა - დანია, 17 მნიშვნელოვანი რჩევა ინტერნეტვაჭრობასთან და ვებგვერდებზე უსაფრთხო მოღვაწიობასთან დაკავშირებით და თაღლითობის თავიდან ასაცილებლად, განკუთვნილია სკოლებში და ოჯახებში გამოყენებისათვის; ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: <https://heimdalsecurity.com/blog/online-shopping-security-tips/>.

— თვალთვალი დაუშვებელია: ინტერაქტიური დოკუმენტური ვიდეოების სერია, თვალთვალისა და ინტერნეტ-ეკონომიკის შესახებ; ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: <https://donottrack-doc.com/en/intro/>.

— ითამაშე ისე, რომ თავად არ გახდე თამაშის ობიექტი – სამი გოჭის მეორე თავგადასავალი კიბერსივრცეში; თამაში, რომელიც მიზნად ისახავს ახალგაზრდა აუდიტორიის ინფორმირებას ცრუ და შეურაცხყოფელი ხასიათის რეკლამების შესახებ, ავტორი: MIL Center Habilomedia (კანადა); ხელმისაწვდომია შემდეგ ვებგვერდზე: https://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/games/cybersense_nonsense/

სწავლება ციფრული
მოქალაქეობის
შესახებ –
სახელმძღვანელო

ტერმინების
განმარტება

ჩართულობა ონლაინსივრცეში
კეთილდღეობა ონლაინსივრცეში
უფლებები ონლაინსივრცეში

ტერმინების განმარტება

— მოცემულ ნაწილში განმარტებული და ახსნილია წინამდებარე სახელმძღვანელოში გამოყენებული ძირითადი ტერმინები. საჭიროების შემთხვევაში, ტერმინები ახსნილია ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების კონტექსტში და გამოკვეთილია ის სადავო საკითხები და გამოწვევები, რომლებიც უნდა გაითვალისწინონ მასწავლებლებმა და სხვა პირებმა, რომლებიც წინამდებარე პუბლიკაციით სარგებლობენ. ყოველი ტერმინის განმარტების დასასრულს მოცემულია განმარტებულ ტერმინთან დაკავშირებული და მისი შემავსებელი ცნებები და, ასევე, მითითებულია ის ფაქტები ფურცელი ან ფაქტების ფურცლები, რომლებშიც გვხვდება განმარტებული ტერმინი.

ანგარიში

— ინტერნეტანგარიშის შექმნა წარმოებს მომხმარებლის სახელისა და პაროლის გამოყენებით. ინტერნეტანგარიში მომხმარებელს აძლევს საშუალებას გაიაროს ავტორიზაცია, მოიპოვოს წვდომა და ისარგებლოს ონლაინმომსახურებებით. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, მასთან ასოცირდება კონფიდენციალურობასა და უსაფრთხოებასთან დაკავშირებული საკითხები.

იხილეთ, აგრეთვე: წვდომა; კონფიდენციალურობა.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 9 „პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება“.

ანტივირუსული პროგრამა

— კომპიუტერული პროგრამა, რომელიც უზრუნველყოფს კომპიუტერული ვირუსებისა და სხვა მავნე პროგრამების იდენტიფიცირებას, გამოაშკარავებას, მათი მოქმედების აღკვეთასა და მათ გაუვნებელყოფას. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, ანტივირუსული პროგრამა მნიშვნელოვანია ონლაინუსაფრთხოების უზრუნველსაყოფად, ვინაიდან ამგვარი დაცვის გარეშე შესაძლებელია თავი იჩინოს იდენტობის ხელყოფამ, უსაფრთხოების დარღვევამ და სხვა პრობლემებმა, რომლებიც უკავშირდება ონლაინკეთილდღეობას.

იხილეთ, აგრეთვე: კონფიდენციალურობა; მავნე პროგრამა; უკიდვანო გავრცელება. გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების

ფურცელი 9 „პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება“.

აპლიკაცია

— თავდაპირველად განიმარტებოდა, როგორც „ინტერაქტიული პროგრამა, რომელზეც წვდომის მოპოვება შესაძლებელია ვებ-ბრაუზერის საშუალებით და რომელიც გამოიყენება ინფორმაციის გადასაცემად“. თუმცა, მას შემდეგ, რაც მობილურმა ტელეფონმა მინიკომპიუტერის ფუნქციები შეიძინა და მისი საშუალებით შესაძლებელი გახდა ინტერნეტზე წვდომის მოპოვება, აპლიკაციები იქცა საბოლოო მომხმარებლებს შორის პოპულარულ პროგრამებად, რომლებიც ზრდის ტელეფონის შესაძლებლობებს და მომხმარებლებს საშუალებას აძლევს შეასრულონ ბევრი ყოველდღიური აქტივობა, დაწყებული გართობია-დასვენებიდან (მოგზაურობა, საკვები, თამაშები ან სოციალური ქსელი) და დამთავრებული ინფორმაციის მოპოვებით (ახალი ამბები, რუკები ან მასობრივი ღია ონლაინკურსები (MOOC)). ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, „აპლიკაციების კულტურის“ და მისი ფართო ეკოსისტემის შესწავლა და დაუფლება მნიშვნელოვანია მოქალაქეობის, განსაკუთრებით კი ახალგაზრდებისა და შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე პირების გაძლიერებისათვის, რადგან მობილურმა კავშირმა შეცვალა ხალხის კომუნიკაციის, ინფორმაციის გაზიარების და ონლაინსივრცეში საბიბლიოთეკო და სხვა მასალის ძიების გზები.

იხილეთ, აგრეთვე: ბრაუზერი; მომსახურების პირობები (TOS).

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 2 „სწავლა და შემოქმედებითობა“; ფაქტების ფურცელი 10 „სამომხმარებლო ცნობიერება“.

ბლოკჩეინ-ტექნოლოგია

— მონაცემების დაარქივება, ჩანაწერთა ჩამონათვალის შექმნის გზით, რომლებსაც „ბლოკები“ ეწოდება. აღნიშნული „ბლოკები“ ერთმანეთთან დაკავშირებულია და ქმნის ჯაჭვს, რომლის განაწილებაც შესაძლებელია ქსელში, თანაბარი რანგის ტექნოლოგიების საშუალებით. ბლოკები შეიცავს კარგად დაცულ კრიპტოგრაფიულ მონაცემებს და, ამჟამად, მიჩნეულია ყველაზე დაცულ მონაცემთა სისტემად. აღნიშნული ტექნოლოგია გამოიყენება ციფრული ვალუტის „ბიტკოინების“ შესაქმნელად.

იხილეთ, აგრეთვე: დიდი მონაცემები; მონაცემები; კონფიდენციალურობა.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 9 „პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება“; ფაქტების ფურცელი 10 „სამომხმარებლო ცნობიერება“.

ბრაუზერი

— პროგრამა, რომელიც გამოიყენება ინტერნეტში ნავიგაციისათვის.

მომხმარებლებს შეუძლიათ ვებგვერდებზე წვდომა მოიპოვონ სათანადო „რესურსის უნიფიცირებული მაჩვენებლის“ (URL) ჩაწერით ან საძიებო სისტემაში მოთხოვნის შედეგად მოპოვებულ ბმულებზე დაჭერით. ბრაუზერების უმეტესობა გვთავაზობს ფუნქციებს, როგორიცაა ასაკობრივი ფილტრები, ან მონახულებული საიტების ჩამონათვალი ან მოწონებული მისამართების საცავი.

იხილეთ, აგრეთვე: წვდომა; აპლიკაცია; საძიებო სისტემა; ციფრული ნაკვალევი.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 1 “წვდომა და ინკლუზია”; ფაქტების ფურცელი 9 “პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება”.

განვრცობილი რეალობა (AR)

ტექნოლოგია, რომელიც ადამიანის მიერ რეალურ სამყაროში დანახულ სივრცეს კომპიუტერის მიერ შექმნილი გამოსახულებით ავსებს, ინტერაქტიული გამოცდილების შესაქმნელად. ამის გაკეთება შესაძლებელია მობილური ტელეფონის გამოყენებით, სპეციალურად შექმნილ ველში, ან სპეციალური მოწყობილობის გამოყენებით. რეალურად არსებული ობიექტების „განვრცობა“ წარმოებს კომპიუტერის მიერ შექმნილი ინფორმაციით, რომელიც შეიძლება მოიცავდეს ვიზუალურ ან აუდიოინფორმაციას, ან თუნდაც მოძრაობას ან არომატს. განვრცობილი რეალობა გვეხმარება გამოვიკვლიოთ, მაგალითად, როგორ გამოიყურებოდა ამჟამად ნანგრევებად ქცეული შენობა, წარსულში, ან როგორ შეიძლება გამოიყურებოდეს ადგილები ან საგნები მომავალში, მაგალითად, ახალი სატრანსპორტო მარშრუტები ქალაქში.

იხილეთ, აგრეთვე: აპლიკაცია; ხელოვნური ინტელექტი; დიდი მონაცემები; ვიდეოთამაში; ვირტუალური რეალობა.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 6 „ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა და ელექტრონული კომუნიკაცია“.

გეოლოკალიზაცია

გეოლოკალიზაცია გულისხმობს ობიექტის, მოწყობილობის ან ადამიანის რეალურ დროში გეოგრაფიული მდებარეობის იდენტიფიკაციას. იგი მჭიდრო კავშირშია მოძრავი ობიექტების ადგილმდებარეობის განსაზღვრის სისტემების გამოყენებასთან (მაგალითად, გლობალური ნავიგაციის სატელიტური სისტემა (GPS) და რადარები). ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, საკითხები, რომლებიც უკავშირდება გეოლოკალიზაციას, მოიცავს მოქალაქეებზე მეთვალყურეობას, ასევე კონფიდენციალურობისა და უსაფრთხოების დარღვევას, თუმცა, ამავე დროს, გეოლოკალიზაცია საინტერესო შესაძლებლობებს ქმნის განათლების კულტურისა და ტურიზმის მიმართულებით.

იხილეთ, აგრეთვე: აპლიკაცია; ონლაინსასაუბრო სივრცე (ე.წ. „ჩატები“); მონაცემები; კონფიდენციალურობა; უსაფრთხოება.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 2 „სწავლა და შემოქმედებითობა“; ფაქტების ფურცელი 9 „პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება“.

დაცვა

— ონლაინსივრცეში მონაცემთა დაცვის უფლება მჭიდრო კავშირშია უსაფრთხოებასთან და კონფიდენციალურობასთან და დაცულია მონაცემთა დაცვის ზოგადი რეგულაციით. დაცვა გულისხმობს პასუხისმგებლობას, ციფრული სივრცეში საქმიანობის უსაფრთხოების უზრუნველყოფაზე პასუხისმგებლობას, რაც გულისხმობს მონაცემების დაცვას მესამე პირების მიერ ხელყოფისა ან გამოყენებისაგან, მომხმარებლის თანხმობისა და ინფორმირების გარეშე. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, საკითხები, რომლებიც უკავშირდება დაცვას, გულისხმობს კონფიდენციალურობისა და უსაფრთხოების დარღვევის რისკს, როგორ ეროვნულ ასევე საერთაშორისო დონეზე.

იხილეთ, აგრეთვე: სამომხმარებლო ცნობიერება; მონაცემები; ციფრული იდენტობა; კონფიდენციალურობა; ნაკვალევი.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 3 „მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება“; ფაქტების ფურცელი 9 „პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება“; ფაქტების ფურცელი 10 „სამომხმარებლო ცნობიერება“.

დრონი

— უპილოტო საფრენი აპარატი, რომელსაც გააჩნია გარკვეული თვითმართვის ფუნქცია და მისი მართვა შესაძლებელია კომპიუტერის საშუალებით. დრონების გამოყენება თავდაპირველად წარმოებდა სამხედრო მიზნებისათვის, თუმცა, დღესდღეობით ისინი ფართოდ გამოიყენება სამოქალაქო მიზნებისათვის.

იხილეთ, აგრეთვე: რობოტი.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 2 „სწავლა და შემოქმედებითობა“.

ემპათია

— ადამიანის შესაძლებლობა გააცნობიეროს ან იგრძნოს ის, რასაც სხვა ადამიანი გრძნობს და განიცდის, საკუთარი თავის სხვის მდგომარეობაში ჩაყენების უნარი. იგი ასევე გულისხმობს ირიბ და არაპირდაპირ გამოცდილებას და საჭიროებს უნარებსა და კომპეტენციებს, რადგან ონლაინსივრცეში მაღალია არასწორად გაგების რისკი, პირისპირ ურთიერთობის არარსებობის გამო. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, ემპათია უკავშირდება ინტერპერსონალური კომუნიკაციისა და ანონიმურობის ხელშემწყობ ინსტრუმენტებს და ასევე ბარიერებს, რომლებიც აფერხებს ონლაინურთიერთობებს, როგორიცაა კიბერჩაგვრა ან ინტერნეტტროლინგი.

იხილეთ, აგრეთვე: კიბერჩაგვრა; სიცილაკები; მონაწილეობა; კეთილდღეობა.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 4 ეთიკა და ემპათია“; ფაქტების ფურცელი 5 „ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა“.

ვიდეოთამაში

— თამაში, რომელიც საშუალებას აძლევს მოთამაშეებს აქტიურად იურთიერთონ თამაშში შექმნილ სამყაროსთან. მოთამაშეებს ყველაფრის დანახვა შეუძლიათ პერსონაჟის თვალთა ან პერსპექტივების მრავალი კომბინაციით, რომელთა მაგალითია მასიური მრავალმოთამაშიანი ონლაინ როლური თამაშები (MMORPG). არსებობს ვიდეო თამაშების სხვადასხვა ჟანრები, რომლებიც ერთმანეთისგან ძირითადად განსხვავდება იმ ურთიერთქმედებით, რომელსაც მოიცავს თამაში, ვიდრე შინაარსით. ვირტუალური რეალობისა და განვრცობილი რეალობის საშუალებით თამაშებმა მიიღო ფორმა, რომელიც უფრო მეტად უკავშირდება რეალურ ცხოვრებას, რომელთაგანაც ზოგი ასევე გამოიყენება სწავლის მიზნებისთვის. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, ვიდეოთამაშები და სხვა ონლაინ გასართობი აქტივობები ბავშვებისთვის შეიძლება ერთგვარ გამოწვევას წარმოადგენდეს, რადგან ისინი შესაძლებელია ზედმეტად დამოკიდებული და მიჯაჭვული აღმოჩნდნენ ამ თამაშებზე, გარდა ამისა, ვიდეოთამაშებმა შესაძლებელია გავლენა იქონიოს მათ კეთილდღეობაზე, შესაძლებელია ადგილი ჰქონდეს მათი კონფიდენციალურობის დარღვევას და ზიანი მიაღდგენს მათ სამომხმარებლო ცნობიერებას.

იხილეთ, აგრეთვე: განვრცობილი რეალობა (AR); სამომხმარებლო ცნობიერება; ციფრული ნაკვალევი; ვირტუალური რეალობა.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 1 „წვდომი და ინკლუზია“; ფაქტების ფურცელი 2 „სწავლა და შემოქმედებითობა“; ფაქტების ფურცელი 10 „სამომხმარებლო ცნობიერება“.

ვირტუალური რეალობა

— ტექნოლოგია, რომელიც მომხმარებლებს საშუალებას აძლევს ტექნიკური აღჭურვილობის (მოწყობილობა, რომელიც ჩვეულებრივ შედგება ყურსასმენისა და სათვალისგან, რომელზეც დამაგრებულია მცირე ზომის ეკრანი) დახმარებით იურთიერთონ ციფრულ გარემოში, რაც ახდენს რეალური ან წარმოსახვითი სიტუაციის სიმულირებას. იგი ფართოდ გამოიყენება ვიდეოთამაშებში, ასევე სიმულაციური და ტურიზმის გამოცდილების მიღების მიზნით.

იხილეთ, აგრეთვე: განვრცობილი რეალობა (AR); ვიდეოთამაში.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 2 „სწავლა და შემოქმედებითობა“; ფაქტების ფურცელი 5 „ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა“; ფაქტების ფურცელი 10 „სამომხმარებლო ცნობიერება“.

იდენტობის ხელყოფა

სხვისი პირადი საიდენტიფიკაციო ინფორმაციის (როგორიცაა საკრედიტო ბარათის ნომრები, პირადობის დამადასტურებელი ბარათის ნომრები ან პაროლები) ხელში ჩაგდება და მიზანმიმართული გამოყენება. იდენტობის ხელყოფა ხშირად ხორციელდება თაღლითობის ან სხვა დანაშაულის ჩადენის დროს ამგვარად მოპოვებული ინფორმაციის გამოყენების მიზნით. დაზარალებულები, ხშირად, გაუცნობიერებლად და უნებლიედ ამჟღავნებენ პერსონალურ ინფორმაციას ან ნებაყოფლობით აწვდიან პერსონალურ მონაცემებს თაღლითებს, ფიშინგის მცდელობისას. იდენტობის ხელყოფამ შესაძლებელია მსხვერპლზე იქონიოს გრძელვადიანი ზეგავლენა, რაც ზიანს აყენებს მის იდენტობას და რეპუტაციას. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, იდენტობის ხელყოფასთან დაკავშირებული საკითხები მოიცავს კონფიდენციალურობისა და უსაფრთხოების დარღვევას და ონლაინკეთილდღეობის დონის დაქვეითებას.

იხილეთ, აგრეთვე: მზა ჩანაწერები [cookies]; კიბერჩაგვრა; ციფრული რეპუტაცია; ჰაკერობა; ფიშინგი.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 9 „პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება“.

ინტერნეტის ქსელში ჩართული ნივთები

ელექტრონულ სისტემაში ჩართული და საინფორმაციო ტექნოლოგიების ქსელების საშუალებით ურთიერთდაკავშირებული ფიზიკური მოწყობილობების, სენსორების, გადამცემი მოწყობილობების, სატრანსპორტო საშუალებებისა და ხელსაწყოების ქსელები. რაც საგნებს მონაცემების გაცვლისა და ადამიანური რესურსის ჩარევის გარეშე გადაწყვეტილებების მიღების საშუალებას აძლევს, არსებული ინტერნეტინფრასტრუქტურის საშუალებით. აპლიკაციები გამოიყენება სახლებში, ქალაქებში, მანქანებში, ელექტროქსელებში და ა.შ. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, საკითხები, რომლებიც უკავშირდება ინტერნეტის ქსელში ჩართულ ნივთებს, მოიცავს მონაცემთა მართვას, კონფიდენციალურობასა და უსაფრთხოებას და მოქალაქეთა დამოუკიდებლობასა და შესაძლებლობების გაფართოებას ავტომატურ მოწყობილობებთან დაკავშირებით.

იხილეთ, აგრეთვე: მონაცემები; მოქალაქეთა ინტერნეტი; რობოტი.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 9 „პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება“; ფაქტების ფურცელი 10 „სამომხმარებლო ცნობიერება“.

ინტერნეტმმართველობა

სახელმწიფოთა მთავრობების, კერძო სექტორისა და სამოქალაქო საზოგადოების მიერ, საკუთარი ფუნქციების შესაბამისად, ინტერნეტის განვითარებისა და გამოყენებასათვის საჭირო საერთო პრინციპების, ნორმების, წესების, გადაწყვეტილების მიღების პროცედურებისა და პროგრამების

შემუშავება და გამოყენება.

იხილეთ, აგრეთვე: მინიჭებული სახელებისა და ნომრების ინტერნეტ-კორპორაცია (ICANN); მოქალაქეთა ინტერნეტი; ინტერნეტმმართველობის ფორუმი; ორგანიზაცია „ინტერნეტსაზოგადოება“ (ISOC).

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 7 „აქტიური მონაწილეობა“; ფაქტების ფურცელი 8 „ფლებები და პასუხისმგებლობები“.

ინტერნეტმმართველობის ფორუმი

— ინტერნეტმმართველობის ფორუმი წარმოადგენს მრავალი მხარის მიერ დაფუძნებულ ორგანიზაციას, რომელიც განკუთვნილია ინტერნეტმმართველობასთან დაკავშირებულ საკითხებზე დიალოგის საწარმოებლად. აღნიშნული ფორუმი აერთიანებს ყველა დაინტერესებულ მხარეს (სახელმწიფოთა მთავრობები, კერძო სექტორი, სამოქალაქო საზოგადოება, ტექნიკური საზოგადოება, სამეცნიერო წრეები) თანაბარუფლებიანობის პრინციპისა და ღია და ინკლუზიური გზით გადაწყვეტილების მიღების საფუძველზე.

იხილეთ, აგრეთვე: მინიჭებული სახელებისა და ნომრების ინტერნეტ-კორპორაცია (ICANN); ინტერნეტმმართველობა; მოქალაქეთა ინტერნეტი; ორგანიზაცია „ინტერნეტსაზოგადოება“ (ISOC).

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 7 „აქტიური მონაწილეობა“; ფაქტების ფურცელი 8 „უფლებები და პასუხისმგებლობები“.

„ინტერნეტსაზოგადოება“ (ISOC)

— გლობალური თანამშრომლობისა და კოორდინაციის მიზნით შექმნილი საერთაშორისო არასამთავრობო ორგანიზაცია, რომელიც სწავლობს ინტერნეტისა და ინტერნეტის ბაზაზე მომუშავე ტექნოლოგიებისა და აპლიკაციების სტანდარტებსა და შესაბამის პოლიტიკას. საზოგადოების ინდივიდუალური წევრები და ორგანიზაციები ვალდებული არიან იმოქმედონ საერთო მიზნით და იზრუნონ ინტერნეტის სიცოცხლისუნარიანობის და გლობალური მასშტაბის შენარჩუნებაზე.

იხილეთ, აგრეთვე: მინიჭებული სახელებისა და ნომრების ინტერნეტ-კორპორაცია (ICANN); ინტერნეტმმართველობის ფორუმი.

ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა

— თავდაპირველად, ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენას მარკეტინგული დატვირთვა ჰქონდა და წარმოადგენდა ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოდგენისა და ხანგრძლივი პოზიტიური იმიჯის შექმნის კომბინირებულ პროცესს. მარკეტინგის ეს კონცეფცია მოიცავდა ცოდნას საძიებო სისტემის ოპტიმიზაციის, ელექტრონული

რეპუტაციის, სოციალური მედიის გამოყენებისა და ა.შ. შესახებ. მას შემდეგ მან მოიცვა პიროვნული და ინტერპერსონალური თვისებებიც, რომლებიც განსაზღვრავს ციფრულ იდენტობას და საჭიროებს სოციალური და კოგნიტური კომპეტენციებით ხელმძღვანელობას.

იხილეთ, აგრეთვე: ციფრული იდენტობა; ციფრული რეპუტაცია; ემპათია; ნეტიჟენი; მონაწილეობა.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 3 „მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება“; ფაქტების ფურცელი 6 „ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა და ელექტრონული კომუნიკაცია“.

კეთილდღეობა

■ ზოგადი ტერმინი, რომელიც გულისხმობს ადამიანის ან ადამიანთა ჯგუფის ჯანმრთელ და ჯანსაღ მდგომარეობას. კეთილდღეობის მაღალი დონე სასურველია საკუთარი თავისა და საზოგადოების პოზიტიური აღქმისთვის. ონლაინკეთილდღეობა გულისხმობს ემოციებს, ემპათიას, საქმიანობაში ჩართვას, სოციალურ ურთიერთობებსა და მიზნების მიღწევას. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, ჯანმრთელობასა და კეთილდღეობასთან დაკავშირებული რისკები მოიცავს კიბერჩაგრვასა და ტროლინგს.

იხილეთ, აგრეთვე: ანტივირუსული პროგრამა; კიბერუსაფრთხოება; ემპათია; ნაკვალევი.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 5 „ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა“; ფაქტების ფურცელი 6 „ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა და ელექტრონული კომუნიკაცია“.

კიბერუსაფრთხოება

■ კომპიუტერების დაცვა აპარატურის, პროგრამებისა და შინაარსის ხელყოფისა და დაზიანებისაგან. იგი აგრეთვე გულისხმობს მომსახურების მიწოდების უნებლიე ან განზრახ ჩაშლისგან დაცვას (საავტორო უფლების დაცვევასან ჰაკერობა - სხვის ანგარიშზე არალეგალური წვდომის მოპოვება). ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, ფიშინგი, სპამი, ვირუსები და მავნე პროგრამები განეკუთვნება უსაფრთხოების რისკებსა და მასთან დაკავშირებულ გამოწვევებს. ძალიან მნიშვნელოვანია აღნიშნული გამოწვევებისა და დაცვის ხელმისაწვდომი ინსტრუმენტების შესახებ მოქალაქეთა ინფორმირებულობა, რაც საშუალებას აძლევს მომხმარებლებს დაიცვან საკუთარი აპარატურა, მოწყობილობები და მონაცემები.

იხილეთ, აგრეთვე: წვდომა; კეთილდღეობა; კონფიდენციალურობა; უსაფრთხოება.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 9 „პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება“.

კიბერჩაგვრა

შევიწროების საზიანო ფორმა, რომელიც ხორციელდება ელექტრონული მოწყობილობებისა და მომსახურებათა გამოყენებით. იგი შეიძლება მოიცავდეს მუქარას, ჭორების გავრცელებას, სექსუალური ხასიათის გამონათქვამებს, კიბერშევიწროებასა და სიძულვილის ენას. კიბერჩაგვრის შედეგად მსხვერპლს შეიძლება სერიოზული ზიანი მიადგეს (მაგალითად, შიში, ბრაზი, დეპრესია ან დაბალი თვითშეფასება). ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, კიბერჩაგვრა უკავშირდება მავნე ონლაინშინაარსსა და ქცევას და ასევე ისეთ საკითხებს, როგორიცაა ემპათიის ნაკლებობა და გამოხატვის თავისუფლების შეზღუდვის რისკი (დემოტივაციის ეფექტი) და კეთილდღეობა.

იხილეთ, აგრეთვე: ციფრული რეპუტაცია; იდენტობის ხელყოფა; კეთილდღეობა.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 4 “ეთიკა და ემპათია”.

კონფიდენციალურობა

ონლაინსივრცეში კონფიდენციალურობა გულისხმობს პერსონალური მონაცემების შენახვისა და გაზიარების უფლებას და საკუთარ იდენტობასთან დაკავშირებული ინფორმაციის საჯაროდ გამჟღავნებასთან დაკავშირებულ უფლებას. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, კონფიდენციალურობასთან დაკავშირებული საკითხები მოიცავს პერსონალური ინფორმაციისა და მონაცემების გამჟღავნებას და კეთილდღეობასთან, კიბერჩაგვრასთან, ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენასთან და კომერციული მიზნით პროფილის შექმნასთან დაკავშირებულ რისკებს.

იხილეთ, აგრეთვე: მონაცემები; ციფრული ნაკვალევი; ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა; დაცვა.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 3 „მედაფიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება“; ფაქტების ფურცელი 9 „პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება“; ფაქტების ფურცელი 10 „სამომხმარებლო ცნობიერება“.

კრებითი მონაცემები (Big data)

მოცულობითი და კომპლექსური მონაცემების ნაკრები, რომელიც შეიძლება გამოყენებულ იქნას სხვადასხვა სტატისტიკურ ანალიზში (ადამიანების პროფილების შედგენა, ქცევის პროგნოზირება ან სტატისტიკა). იმისათვის, რათა გამარტივდეს ამ უზარმაზარი რაოდენობის მონაცემების მართვა და გამოყენება, მონაცემების დაყოფა ხშირად წარმოებს ხუთ კატეგორიად: მოცულობა, მრავალფეროვნება, სიჩქარე, სისწორე და ღირებულება. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, დიდ მონაცემებთან დაკავშირებული გამოწვევები მოიცავს მონაცემთა უტყუარობას, მონაცემთა გაზიარებას, მონაცემთა გადაცემასა და ინფორმაციის კონფიდენციალურობის დაცვას.

იხილეთ, აგრეთვე: ბლოკჩეინ-ტექნოლოგია; მონაცემები; კონფიდენციალურობა; პროფილის შექმნა.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 9 „პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება“; ფაქტების ფურცელი 10 „სამომხმარებლო ცნობიერება“.

მაგნე პროგრამა

ზოგადი ტერმინი, რომელიც გულისხმობს მაგნე პროგრამების სხვადასხვა ფორმას, რომელშიც შედის ვირუსები, ე.წ. „ტროას ცხენები“, ჯაშუშური პროგრამები და სარეკლამო პროგრამები. მაგნე პროგრამა მზადდება მაგნე განზრახვით - მოიპოვოს კონტროლი მომხმარებლის კომპიუტერზე. ამგვარ პროგრამებს მრავალი პრობლემის გამოწვევა შეუძლია და მათგან თავის დაცვა მოითხოვს არაავტორიზირებული წვდომისაგან დაცვის აპარატული ან პროგრამული უზრუნველყოფის სისტემების გამოყენებასთან დაკავშირებულ კომპეტენციებს.

იხილეთ, აგრეთვე: ანტივირუსული პროგრამა; მონაცემები; ნაკვალევი.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 9 „პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება“.

მზა ჩანაწერები [cookies]

მცირე მოცულობის ფაილი, რომელიც ინახება მომხმარებლის კომპიუტერში და შექმნილია კონკრეტული მომხმარებლის სპეციფიკური მონაცემების კონკრეტული რაოდენობის შესანახად, ვებგვერდის მართვის მიზნით. ყოველ ჯერზე, როდესაც მომხმარებელი სტუმრობს ვებგვერდს, წარმოებს მზა ჩანაწერების [cookies] იმ სერვერზე გაგზავნა, რომელზეც განთავსებულია ვებგვერდი. მზა ჩანაწერების [cookies] საფუძველზე, შესაძლებელია მესამე მხარის ვებგვერდიდან სარეკლამო მასალების მიღება და ის შეიძლება გამოყენებულ იქნას მომხმარებლის ისტორიის შესწავლისა და მიზნობრივი და მომხმარებლის ინტერესებზე მორგებული რეკლამების შეთავაზების მიზნით. მზა ჩანაწერებზე [cookies] უარის თქმამ შეიძლება გარკვეული ვებგვერდები გამოუსადეგარი გახადოს. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, შესაძლებელია თავი იჩინოს ისეთმა საკითხებმა, რომლებიც უკავშირდება მზა ჩანაწერების [cookies] ფუნქციის გათიშვის, ჩართვის ან გამორთვის და წაშლის შესაძლებლობას. მზა ჩანაწერები [cookies] შეიძლება ჩაითვალოს როგორც კონფიდენციალურობის დარღვევა, ვინაიდან მათი საშუალებით შესაძლებელია მომხმარებლის პროფილის შედგენა, მომხმარებლის თანხმობის გარეშე. საჭიროა კრიტიკული აზროვნების ჩართვა, რათა მომხმარებელმა შეძლოს თავიდან აიცილოს პროპაგანდა და არაეთიკური კომერციული პრაქტიკა.

იხილეთ, აგრეთვე: წვდომა; მონაცემები; კონფიდენციალურობა.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 9 „პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება“; ფაქტების ფურცელი 10 „სამომხმარებლო ცნობიერება“.

მინიჭებული სახელებისა და ნომრების ინტერნეტკორპორაცია (ICANN)

კალიფორნიაში დაფუძნებული არაკომერციული კორპორაცია, რომელიც პასუხისმგებელია ინტერნეტზე წვდომის მინიჭებაზე, რადგან იგი განკარგავს ინტერნეტპროტოკოლის (IP) მისამართებს, პროტოკოლის იდენტიფიკატორის მინიჭებას და ზოგადი კოდებისა (gTLD) და ქვეყნის კოდების (ccTLD) ზედა დონის დომენურ სახელებს. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, პრობლემამ შესაძლებელია თავი იჩინოს მინიჭებული სახელებისა და ნომრების ინტერნეტკორპორაციის (ICANN) დამოუკიდებლობასთან დაკავშირებით, რადგან იგი წარმოადგენს გაეროს ფარგლებში მოქმედ სრულიად საერთაშორისო ორგანიზაციას, რომელიც მუშაობს საინფორმაციო ტექნოლოგიების მომსახურებათა დაცვისა და ინტერნეტთავისუფლების უზრუნველყოფის მიმართულებით.

მომსახურების პირობები (TOS)

რომელიც ასევე ცნობილია როგორც გამოყენების პირობები (TOU), წარმოადგენს წესებს, რომლებსაც უნდა დაეთანხმოს მომხმარებელი იმისათვის, რათა ისარგებლოს ონლაინმომსახურებით. მომსახურების პირობები ხშირად გაფრთხილების ფორმას იღებს, განსაკუთრებით ვებგვერდების გამოყენების დროს.

იხილეთ, აგრეთვე: აპლიკაცია; კონფიდენციალურობა; სოციალური მედია.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 10 „სამომხმარებლო ცნობიერება“.

მონაცემები

პიროვნების რეალური ცხოვრების ძირითადი მახასიათებლები, ციფრულ ფორმატში გადაყვანილი. სენსიტიური პერსონალური ინფორმაციის შემთხვევაში, ამ მახასიათებლების გამოყენება შესაძლებელია როგორც დამოუკიდებლად, ასევე სხვა ინფორმაციასთან ერთად, მოქალაქის კლასიფიცირებისა და მისი ადგილსამყოფელის დასადგენად (სახელი, სადაზღვევო ნომერი, დაბადების თარიღი და ადგილი, ბიომეტრიული ჩანაწერები და ა.შ.) და იმ გარემოში, რომელ გარემოშიც იგი იმყოფება, მოქალაქის იდენტიფიცირების მიზნით, მისივე მიერ დატოვილი ნაკვალევით (სამედიცინო, საგანმანათლებლო, ფინანსური ან დასაქმების წყაროების გამოყენებით). ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, პრობლემები, რომლებიც უკავშირდება მონაცემებს, მოიცავს მესამე მხარის მიერ მათ გამოყენებას, იქნება ეს კომერციული (მონაცემთა შეგროვებისა და გაყიდვის ბაზარი) თუ დანაშაულებრივი (მონაცემების ხელყოფა მათი უკანონოდ გამოყენებისათვის) მიზნებისთვის, რამაც შეიძლება გამოიწვიოს უსაფრთხოების და კონფიდენციალურობის დარღვევა.

იხილეთ, აგრეთვე: კრებითი მონაცემები; ბლოკჩეინ-ტექნოლოგია; კონფიდენციალურობა; პროფილის შექმნა.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 9 „პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება“; ფაქტების

ფურცელი 10 “სამომხმარებლო ცნობიერება”.

მონაწილეობა

— ონლაინსაზოგადოებების წევრებს შორის ვიკიპედიის, ბლოგების, თამაშებისა და სოციალური მედიის საშუალებით ჯანსაღი ურთიერთობების შენარჩუნების უფლება. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, მონაწილეობა გულისხმობს თვითგამოხატვას, საზოგადოებებსა ან თემებში გაწევრიანებას, მოქალაქეობრივ საქმიანობას, გავლენის მოხდენასა და კეთილდღეობის უზრუნველყოფაზე ზრუნვას.

იხილეთ, აგრეთვე: ციფრული იდენტობა; ემპათია; ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა; ნეტიზენი; სოციალური მედია.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 4 „ეთიკა და ემპათია“; ფაქტების ფურცელი 7 „აქტიური მონაწილეობა“; ფაქტების ფურცელი 8 „უფლებები და პასუხისმგებლობები“.

მოსაუბრის უფლებელყოფა

— სიტუაცია, როდესაც ერთი პირი ცდილობს საუბრის გაბმას, რა დროსაც მეორე პირი თვალს არ აშორებს საკუთარი მობილური ტელეფონის ეკრანს, რითაც უფლებელყოფს მოსაუბრეს. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, მოსაუბრის უფლებელყოფა აკნინებს მოქალაქეობისათვის არსებითი მნიშვნელობის მქონე კომპონენტის -რეალურ სივრცეში ადამიანებს შორის ურთიერთობის ხარისხს.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 6 „ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა და ელექტრონული კომუნიკაცია“.

მოქალაქეთა ინტერნეტი

— ევროპის საბჭოს რეკომენდაცია, რომელიც ხელს უწყობს ინტერნეტის ადამიანურ და კულტურულ განზომილებას, და წარმოადგენს ინტერნეტის ქსელში ჩართული ნივთების დამატებას. მოქალაქეთა ინტერნეტი არის ახალი ცნება, რომელიც ითვალისწინებს ინტერნეტისადმი ადამიანებზე ორიენტირებულ მიდგომას, კერძოდ, შესაძლებლობების გაფართოებას ყველა ადამიანისათვის, ვინც ინტერნეტს იყენებს ყოველდღიურ საქმიანობაში.

იხილეთ, აგრეთვე: ინტერნეტმმართველობა; ინტერნეტის ქსელში ჩართული ნივთები.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 7 „აქტიური მონაწილეობა“.

ნაკვალევი

— ინტერნეტმომხმარებლის საქმიანობის ისტორია, რომელიც იქმნება მისი ონლაინსივრცეში ნავიგაციის შედეგად. საქმიანობა მოიცავს სამი კატეგორიის

მონაცემებს: შეგნებულად მოწოდებული ინფორმაცია (მაგალითად, სახელი და გვარი), მესამე მხარის მიერ შეგროვილი ინფორმაცია (მაგალითად, მზა ჩანაწერები [cookies]) და წინასწარი განზრახვის გარეშე, უნებლიედ მოწოდებული ინფორმაცია (მაგალითად, კომენტარების საშუალებით). ნაკვალევის გარდაქმნა წარმოებს დიდ მონაცემებად და მათი მოიპოვება ხდება ალგორითმების გამოყენებით. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, ნაკვალევს უკავშირდება კონფიდენციალურობისა და უსაფრთხოების საკითხები.

იხილეთ, აგრეთვე: მონაცემები; ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა; ციფრული ნაკვალევი; კონფიდენციალურობა.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 9 „პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება“.

ნეტიზენი

- სიტყვების „Net“ (ქსელი) და „Citizen“ (მოქალაქე) შერწყმის შედეგად მიღებული ტერმინი, რომელიც აღნიშნავს „ინტერნეტქსელის მოქალაქეს“. ნეტიზენი არის პიროვნება, რომელიც აქტიურად არის ჩართული ონლაინსივრცეში არსებული საზოგადოებების საქმიანობაში ან ზოგადად ინტერნეტში. მოცემული ტერმინი გულისხმობს აქტიურ ჩართულობას ინტერნეტის გაუმჯობესების საქმეში, მის ინტელექტუალურ და სოციალურ რესურსად ქცევის საქმეში, ან ინტერნეტთან მიმართებაში არსებული პოლიტიკური სტრუქტურების გაუმჯობესების საქმეში, განსაკუთრებით ისეთ ასპექტებთან დაკავშირებით, როგორიცაა ღია წვდომა, ქსელის ნეიტრალურობის შენარჩუნება და სიტყვის თავისუფლების უზრუნველყოფა.

იხილეთ, აგრეთვე: ციფრული იდენტობა; ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა; მონაწილეობა.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 7 „აქტიური მონაწილეობა“; ფაქტების ფურცელი 8 „უფლებები და პასუხისმგებლობები“.

ნომოფობია

- ირაციონალური მდგომარეობა, რომელიც თავს იჩენს იმ შემთხვევაში, როდესაც მობილური ტელეფონით კავშირის დამყარება შეუძლებელია.

ონლაინსასაუბრო სივრცე (ე.წ. „ჩატები“)

- ონლაინსაუბრის ნებისმიერი ფორმა, დაწყებული რეალურ დროში წარმოებული პირისპირ საუბრებიდან და დამთავრებული ნაცნობ თუ უცნობ მომხმარებლებთან საუბრებით (ონლაინფორუმები), რომლებსაც არ ახასიათებს მყისიერი პასუხების მიღება, განსხვავებით ერთი-ერთზე წარმოებული საუბრებისგან. ონლაინსასაუბრო სივრცე (ე.წ. „ჩატები“), ძირითადად, ინფორმაციის გასაზიარებლად გამოიყენება და, ამჟამად, სულ უფრო ხშირად ხდება მათი გამოყენება საკლასო

ოთახებში და ონლაინ სასწავლო გარემოში.

იხილეთ, აგრეთვე: აპლიკაცია; ხმის გადაცემის ინტერნეტ-პროტოკოლი (VoIP).

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 2 „სწავლა და შემოქმედებითობა“.

პროფილის შექმნა

— მონაცემთა ბაზაში ხელმისაწვდომი მონაცემების გამოკვლევისა და სტატისტიკის გამოყენების პროცესი, ადამიანების ან სხვა მოვლენების შესახებ ინფორმაციის შექმნის მიზნით, რაც მაღალი ხარისხის მონაცემების მოპოვებისა და მათი სხვა კონტექსტში და სხვა მიზნებით გამოყენების საშუალებას იძლევა (მაგალითად, სტატისტიკის შესწავლა). ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, პროფილის შექმნასთან დაკავშირებულ გამოწვევებს წარმოადგენს მონაცემთა შეგროვების შესახებ ინფორმირებულობა, პროფილის ბოროტად გამოყენების რისკი და კონფიდენციალურობის დარღვევა.

იხილეთ, აგრეთვე: დიდი მონაცემები; მონაცემები; ციფრული ნაკვალევი; კონფიდენციალურობა.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 9 „პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება“.

რობოტი

— კომპიუტერით დაპროგრამებული მანქანა, რომელიც ამოცანებს ავტომატურად ასრულებს. მას შეუძლია ადამიანის ნაცვლად შეასრულოს რუტინული და ადამიანის ჯანმრთელობისა და სიცოცხლისთვის საფრთხის შემცველ საქმიანობა. ინტერნეტრობოტი ანუ "ბოტი" არის პროგრამული აპლიკაცია ან ინტელექტუალური აგენტი, რომელიც ახორციელებს ავტომატიზირებულ დავალებებს ინტერნეტში, როგორიცაა ვებგვერდების ძიება, ინტერნეტსერვერებიდან ფაილების გასაანალიზებლად. ჩატის ბოტები გამოიყენება მომხმარებლებთან ბუნებრივ ენაზე სასაუბროდ, ხოლო სოციალური ბოტები - სოციალური მედიის ქსელებში შეტყობინებების შესაქმნელად. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, რობოტი წარმოშობს ეთიკურ საკითხებს, რომლებიც დაკავშირებულია რობოტების დამოუკიდებლობის ზრდის რისკთან და ადამიანის ფუნქციების ჩანაცვლებასთან (სამუშაოს შესრულება, ომის წარმოება ან სწავლება).

იხილეთ, აგრეთვე: ხელოვნური ინტელექტი; მოქალაქეთა ინტერნეტი; ინტერნეტის ქსელში ჩართული ნივთები.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 2 „სწავლა და შემოქმედებითობა“.

საკუთარი ტექნოლოგიური მოწყობილობებით გამოცხადება (BYOD)

— აღნიშნავს პოლიტიკას, რომელიც გულისხმობს თანამშრომლებისათვის, მასწავლებლებისათვის ან სტუდენტებისათვის ნების დართვას, რომ ისინი სამუშაო

ადგილზე, სკოლაში და ა.შ. გამოცხადდენ საკუთარი მოწყობილობებით (ლექტორებით, პლანშეტებით ან სმარტფონებით). ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, იგი სასარგებლოა წვდომის გაფართოებისა და სასწავლო მასალების ფართოდ გამოყენების თვალსაზრისით, თუმცა, ამავე დროს, შესაძლებელია გარკვეული პრობლემები შექმნას თანასწორობის, ჩართულობისა და უსაფრთხოების (მაგნე პროგრამა, ვირუსები) საკითხებთან დაკავშირებით.

იხილეთ, აგრეთვე: წვდომა; ანტივირუსული პროგრამა; აპლიკაცია.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 1 “წვდომა და ინკლუზია”.

სამომხმარებლო ცნობიერება

— მომხმარებლის მიერ, როგორც ონლაინსაქონლისა და მომსახურების მომხმარებლის უფლებებისა და პასუხისმგებლობების გაცნობიერება. უმეტეს შემთხვევაში, აღნიშნული უფლებები გადმოცემულია “მომსახურების პირობებში”. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, სამომხმარებლო ცნობიერება გულისხმობს საკითხებს, რომლებიც უკავშირდება სხვათა უფლებების დარღვევას და ასაკის შესაბამისი და “მომსახურების პირობების” ყველა განზომილების აღქმა-გაგებისთვის საჭირო სამართლებრივ და ასაკის შესაბამის საშუალებებს.

იხილეთ, აგრეთვე: მომსახურების პირობები.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 10 „სამომხმარებლო ცნობიერება“.

სადიებო სისტემა

— პროგრამული სისტემა, რომელიც შექმნილია მსოფლიო ქსელში ინფორმაციის მოსაძიებლად და მომხმარებლებისთვის ინფორმაციის მისაწოდებლად. ინფორმაცია შეიძლება იყოს სხვადასხვა სახის ფაილების (მათ შორის ვებგვერდების და სურათების) ნაზავი. სადიებო სისტემების გამოყენება შესაძლებელია სპეციფიკური ალგორითმების საშუალებით მონაცემთა მოპოვებისთვის. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, საკითხები, რომლებიც უკავშირდება სადიებო სისტემებს მოიცავს ძიების პოლიტიკური, კომერციული და სხვა მიზეზით მანიპულირებასთან დაკავშირებულ რისკებს.

იხილეთ, აგრეთვე: ბრაუზერი; მონაცემები; ციფრული ნაკვალევი; ციფრული იდენტობა; კონფიდენციალურობა.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 3 „მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება“.

სელფი

— სმარტფონით გადაღებული და სოციალური მედიის საშუალებით

ონლაინსივრცეში გაზიარებული ავტოპორტრეტი. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, საკითხები, რომლებიც უკავშირდება სელფის, მოიცავს საზიანო კონტენტს და ზიანის მომტან ქცევას, ე.ი. კიბერჩაგვრას, კვებით დარღვევებსა და ემოციურ ცხოვრებაზე ზეგავლენას.

იხილეთ, აგრეთვე: ემპათია; ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა; ციფრული რეპუტაცია.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 5 „ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა“; ფაქტების ფურცელი 9 „პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება“.

სლექტივიზმი

— ტერმინი „სლექტივიზმი“ („slacktivism“), შეიქმნა ზმნა „to slack“ [მინელება, მოდუნება] და ტერმინ „აქტივიზმის“ შერწყმით. ტერმინი გამოხატავს ონლაინჩართულობის ნაკლებობას, როდესაც ადამიანების მოღვაწეობა ინტერნეტსივრცეში შემოიფარგლება მხოლოდ ონლაინპეტიციებზე ხელმოწერით, ან გზავნილის შემცველი მასალის მოწონებით ან გაზიარებით.

იხილეთ, აგრეთვე: ნეტიზენი; მონაწილეობა.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 7 „აქტიური მონაწილეობა“.

სოციალური მედია

— აპლიკაციებისა და მომსახურებების ნაკრები, რომელიც ხელს უწყობს სოციალურ ურთიერთობებს, მონაცემთა და მასალის გაზიარების საფუძველზე. სოციალური მედია იქცა ზოგად ტერმინად, რომელიც გამოიყენება სოციალური ქსელების ვებგვერდების აღსაწერად, რომლებსაც სტუმრობენ საერთო ინტერესების მქონე და ერთი და იგივე საქმიანობაში ჩართულ პირთა საზოგადოებები. სოციალური მედიის წევრები ქმნიან მომხმარებელთა პროფილებს და მათ შეუძლიათ ვებგვერდზე გააზიარონ ხელსაწყოები ტექსტების, სურათების ან სხვა ფაილების ასატვირთად, გამოაქვეყნონ შეტყობინებები და მიიღონ მონაწილეობა ფორუმებში. მრავალი სოციალური ქსელის ვებგვერდი კრძალავს 13 წლამდე ასაკის ბავშვების გაწევრიანებას და მომხმარებლებს სთავაზობს პროფილის უსაფრთხოების დაცვის პარამეტრებს, აშშ-ს ფედერალური კანონის ფორმით, 1998 წლიდან მოქმედი ბავშვთა ონლაინ კონფიდენციალურობის დაცვის აქტის (COPPA) ს შესაბამისად. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, სოციალური მედია მომხმარებლებს სთავაზობს უამრავ შესაძლებლობას, როგორცაა დისტანციური სწავლა (მასობრივი ღია ონლაინკურსები (MOOC)), საშუალებას აძლევს მოქალაქეებს გადალახონ სოციალური და ფიზიკური ბარიერები, ახალი პროფესიული კვალიფიკაციის მისაღებად. სოციალურ მედიასთან დაკავშირებული რისკები მოიცავს კონფიდენციალურობისა და უსაფრთხოების დაცვასთან ასოცირებულ გამოწვევებს.

იხილეთ, აგრეთვე: ემპათია; ციფრული რეპუტაცია; ყალბი ინფორმაცია; სელფი;

ნაკვალევი.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 1 „წვდომა და ინკლუზია“; ფაქტების ფურცელი 3 „მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება“.

ტროლი

— ადამიანი, რომელიც ინტერნეტში უთანხმოებას თესავს ან აღვივებს, გამაღიზიანებელი შეტყობინებების გამოქვეყნებით, რომლებიც ხშირად განხილულ თემასთანაც არც არის კავშირში (მაგალითად ჯგუფში, რომელიც ახალ ამბებს განიხილავს, ან ონლაინსასაუბრო სივრცეში (ე.წ. „ჩატებში“)). ტროლების მიზანი შესაძლებელია იყოს საზოგადოების დაშლა და სხვა ადამიანების გაღიზიანება და მათი ემოციური რეაგირების გამოწვევა, გართობა ან პოლიტიკური მიზნები.

იხილეთ, აგრეთვე: კიბერჩაგვრა; ყალბი ინფორმაცია; სოციალური მედია; უკიდუგანო გავრცელება.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 3 „მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება“; ფაქტების ფურცელი 4 „ეთიკა და ემპათია“; ფაქტების ფურცელი 9 „პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება“.

უკიდუგანო გავრცელება

— ვირუსისა და გადამდები ხასიათის ინფექციის მსგავსი ქმედება, რომელიც დაკავშირებულია ინტერნეტის საყოველთაოობასთან და ინფორმაციის გავრცელების სიჩქარესთან. უკიდუგანო გავრცელება განსაკუთრებით იკვეთება მარკეტინგში (სოციალური მედიის გამოყენებით კომერციული შეტყობინებების გასავრცელებლად), ვირუსულ ვიდეოებში ან ჭორების გავრცელებაში, რომლებიც ფართო მასშტაბის პოპულარობას იძენს, მიუხედავად იმისა, რომ მათი წარმოშობა საეჭვოა. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, უკიდუგანო გავრცელებას შესაძლებელია შედეგად მოჰყვეს კიბერჩაგვრა და კონფიდენციალურობის დარღვევა.

იხილეთ, აგრეთვე: ანტივირუსული პროგრამა; ყალბი ინფორმაცია; ჰეშტეგი; ემპათია; კონფიდენციალურობა; სოციალური მედია.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 3 „მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება“.

უსაფრთხოება

— უსაფრთხოება გულისხმობს უნებართვო წვდომისა და გამოყენებისგან პერსონალური ინფორმაციისა და მონაცემების დაცვასთან, ასევე მონაცემთა გაჟონვისა და ზიანის მომტანი შეტევებისგან კომპიუტერების, სერვერების და მობილური მოწყობილობების, ელექტრონული სისტემებისა და ქსელების დაცვასთან

დაკავშირებულ პროცესებსა და პრაქტიკას. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, უსაფრთხოებასთან დაკავშირებული გამოწვევების შესახებ ინფორმირებულობა ძალიან მნიშვნელოვანია, როგორც ონლაინ სივრცეში, ასევე რეალურ სივრცეში ურთიერთობებთან დაკავშირებით წარმოქმნილი რისკებისა და შესაძლებლობების ჯანსაღი და რაციონალური აღქმისთვის.

იხილეთ, აგრეთვე: კიბერუსაფრთხოება; კეთილდღეობა.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 9 „პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება“.

ფიშინგი

ინგლისური სიტყვების „phreaking“ – „ტელეკომუნიკაციის სისტემებში არალეგალური შეღწევა“ და „fishing“ – „თევზაობა“ შერწყმის შედეგად მიღებული ტერმინი phishing, რომელიც გულისხმობს მსხვერპლის მოსატყუებლად სატყუარას გამოყენებას. ეს არის სენსიტიური პერსონალური ინფორმაციის (SPI) მოპოვების მცდელობა სანდო სუბიექტად (ბანკი, მეგობარი, სოციალური მედია) თავის წარმოჩენის გზით. ფიშინგის მიზანს წარმოადგენს მომხმარებლების იმ ყალბ ვებგვერდებზე შეტყუება, რომლებსაც შეუძლია მავნე პროგრამის გავრცელება ან სენსიტიური პერსონალური ინფორმაციის (SPI) მოპოვება და მისი გამოყენება სხვა არალეგალური მიზნებისთვის.

იხილეთ, აგრეთვე: ანტივირუსული პროგრამა; კიბერუსაფრთხოება; მავნე პროგრამა; დაცვა.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 3 „მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება“; ფაქტების ფურცელი 9 „პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება“; ფაქტების ფურცელი 10 „სამომხმარებლო ცნობიერება“.

ლიმილაკები

ტექსტური გამოსახულებები, რომლებიც გამოხატავს მომხმარებლის განწყობას ან მიმიკას, სიმბოლოების სახით. სიცილაკები შეიძლება გამოყენებული იქნას ემოციების გადმოსაცემად და კომუნიკაციის ისეთი ფორმების გამოყენებისას, რომლებიც შეიძლება გაუგებრობას იწვევდეს (მაგალითად, ხუმრობა, მასხრობა ან ოინი) და ისინი ავსებს ვიზუალური და სახის მიმიკებით მინიშნებების არარსებობით გამოწვეულ დეფიციტს. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, ლიმილაკები წარმოადგენს კომპეტენციების მნიშვნელოვან ნაწილს, რომლებიც საჭიროა ემპათიის გამოსახატავად და კონფლიქტისა და კიბერჩაგვრის აღსაკვეთად.

იხილეთ, აგრეთვე: კიბერჩაგვრა; ემპათია.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 4 „ეთიკა და ემპათია“; ფაქტების ფურცელი 5 „ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა“.

ღრუბლოვანი გამოთვლები [Cloud computing]

საინფორმაციო ტექნოლოგიების მოდელი, რომელიც ქსელში ჩართულ ელემენტებს (მოწყობილობებს, სერვერებს, სერვერულ პლატფორმებს, საცავებსა და ა.შ.) შეუფერხებლად ურთიერთდაკავშირების საშუალებას აძლევს. იგი მომხმარებელს ონლაინმომსახურებებზე წვდომის საშუალებით უზრუნველყოფს (როგორიცაა, ელ. ფოსტა, სამუშაო მომსახურებები, მუსიკა, მონაცემთა ბაზები ან ფილმები), ჩამოტვირთვის გარეშე, ნებისმიერი მოწყობილობიდან, რომელიც ჩართულია ინტერნეტქსელში. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, პრობლემებმა შესაძლებელია თავი იჩინოს უსაფრთხოებასა და კონფიდენციალურობასთან დაკავშირებით, ვინაიდან მომსახურების მიმწოდებელს საშუალება აქვს ნებისმიერ დროს მოიპოვოს წვდომა მონაცემებზე და უნებლიედ ან განზრახ დააზიანოს ისინი, ან გაუზიაროს მონაცემები მესამე მხარეს. აქვე შესაძლებელია თავი იჩინოს მონაცემების კანონიერ საკუთრებასთან დაკავშირებულმა საკითხმა და, ასევე, პერსონალური მონაცემების დაცვასა და კონფიდენციალურობასთან დაკავშირებულმა საკითხებმა, განსაკუთრებით იმ შემთხვევაში, თუ გავითვალისწინებთ ხელოვნური ინტელექტის განვითარების შესაძლებლობებს.

იხილეთ, აგრეთვე: წვდომა; ხელოვნური ინტელექტი; ბლოკჩეინ-ტექნოლოგია; მონაცემები; კონფიდენციალურობა.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 2 „სწავლა და შემოქმედებითობა“; ფაქტების ფურცელი 10 „სამომხმარებლო ცნობიერება“.

ყალბი ინფორმაცია

განზრახ დამახინჯებული ინფორმაციის ე.ი. დეზინფორმაციის სახეობა, რომელიც მიზნად ისახავს მომხმარებლების შეცდომაში შეყვანას. ყალბი ინფორმაციის გავრცელება წარმოებს ტრადიციული მედიასაშუალებებით და ვირტუალური სოციალური მედიასაშუალებით. ყალბი ინფორმაციის მიზანს წარმოადგენს კომერციული, ფინანსური ან პოლიტიკური ზარალის მიყენება სამიზნე სუბიექტის ან პირისათვის. ონლაინსივრცეში, ყალბი ინფორმაცია ფინანსური მოგების გაზრდის მიზნითაც გამოიყენება (სათაურებზე დაწკაპუნებით მიღებული შემოსავალი, შემოსავლები რეკლამიდან). ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, პრობლემური საკითხები, რომლებიც უკავშირდება ყალბ ინფორმაციას, მოიცავს ინფორმაციის ხარისხს, საზოგადოებრივი აზრით მანიპულირებას, საზოგადოებრივ სივრცეებში შეჭრასა და არჩევნების გაყალბებას. მსგავსი რისკების თავიდან აცილება შესაძლებელია კრიტიკული აზროვნების კომპეტენციების და ფაქტებისა და წყაროების გადამოწმების უნარის გამოყენებით. ყალბი ინფორმაციის მსხვერპლად ქცევისგან თავდაცვა საჭიროებს ინფორმაციაზე წვდომას, მედიაწიგნიერებასა და ინფორმაციულ წიგნიერებას.

იხილეთ, აგრეთვე: ციფრული რეპუტაცია; სოციალური მედია; ვირტუალური

რეალობა.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 3 „მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება“; ფაქტების ფურცელი 10 „სამომხმარებლო ცნობიერება“.

ციფრული იდენტობა

— ინფორმაცია იმ პირის, ორგანიზაციის ან მოწყობილობის შესახებ, რომელიც წარმოადგენს რეალურ ცხოვრებაში არსებულ სუბიექტს. ციფრული იდენტობა ინტერნეტსივრცეში აქტიური მომხმარებელის ავტორიზაციის საშუალებას იძლევა. იგი უზრუნველყოფს სხვა კომპიუტერებზე ავტომატურ წვდომას და ხელს უწყობს შუამავლობით ურთიერთობებს. ციფრული იდენტობა მოიცავს რეალურ ცხოვრებაში ადამიანის პიროვნულ ასპექტებს და მონაცემების ნაკრებს, რომელიც წარმოიშობა პირის ონლაინსივრცეში მოღვაწეობის შედეგად (შეძენა, ნავიგაცია, ქსელში ჩართვა). ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, ციფრული იდენტობა გულისხმობს საკითხებს, რომლებიც უკავშირდება ამგვარი ნაკვალევისა და ონლაინსივრცეში გახორციელებული აქტივობების მართვას, ნდობისა და კეთილდღეობის უზრუნველსაყოფად და ინფორმაციის არამიზნობრივად გამჟღავნების აღკვეთის მიზნით.

იხილეთ, აგრეთვე: მზა ჩანაწერები [cookies]; მონაცემები; ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა; ნეტიჟენი.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 9 „პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება“.

ციფრული ნაკვალევი

— მოქალაქეების მიერ ინტერნეტში დატოვებული ციფრული საქმიანობის მიკვლევადი და უნიკალური ნაკრები (მაგალითად, შეტყობინებები ან გადახდები). ციფრული საქმიანობა ორ კატეგორიად იყოფა: პასიური (ანუ უნებლიე) და აქტიური (ანუ ნებაყოფლობითი). პირველ კატეგორიას განეკუთვნება მომხმარებლის მონაცემები, რომელთა შეგროვება წარმოებს ისე, რომ მომხმარებელს ამის შესახებ წარმოდგენა არ აქვს, მეორე კატეგორიას განეკუთვნება მონაცემები, რომელსაც მომხმარებელი საკუთარი ნებით ათავსებს ინტერნეტსივრცეში, გასაზიარებლად და სხვა მომხმარებლებთან საურთიერთოდ. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, ციფრული ნაკვალევი უკავშირდება კონფიდენციალურობის, მიკვლევადობისა და უსაფრთხოების საკითხებს.

იხილეთ, აგრეთვე: ბრაუზერი; კონფიდენციალურობა; უსაფრთხოება; ნაკვალევი.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 9 „პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება“; ფაქტების ფურცელი 10 „სამომხმარებლო ცნობიერება“.

ციფრული რეპუტაცია

— ციფრული რეპუტაცია წარმოადგენს სხვა მომხმარებლების შეხედულებებს კონკრეტულ პირზე, ბრენდისა თუ კომპანიაზე. მოწონებებისა და რეკომენდაციების მოპოვება და ნებისმიერი პირის ვებგვერდისა ან ონლაინმომსახურების რეიტინგის ზრდაზე ზრუნვა გავლენის მოპოვების მარკეტინგული სტრატეგიაა. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, საკითხები, რომლებიც უკავშირდება ციფრულ რეპუტაციას, მოიცავს ინდივიდუალური პირისა თუ ბრენდის იმიჯით მანიპულირების რისკსა და ონლაინსივრცეში საკუთარი თავის მატერიალური მოგების მიღების მიზნით წარმოჩენის რისკს.

იხილეთ, აგრეთვე: მზა ჩანაწერები [cookies]; მონაცემები; იდენტობის ხელყოფა; ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა; სელფი.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 3 „მედიაწიგნიერება და ინფორმაციული წიგნიერება“; ფაქტების ფურცელი 6 „ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა და ელექტრონული კომუნიკაცია“; ფაქტების ფურცელი 10 „სამომხმარებლო ცნობიერება“.

ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენებისგან თავის შეკავება

— დროის პერიოდი, რომლის განმავლობაშიც მომხმარებელი თავს იკავებს ელექტრონული მოწყობილობების (ლეპტოპი, სმარტფონი, პლანშეტი და ა.შ.) გამოყენებისაგან. აღნიშნული ქმედება ემსახურება სტრესის დონის შემცირებას და რეალურ სივრცეში სოციალურ ურთიერთობებზე გადართვას. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, აღნიშნული ქმედების მიზანს წარმოადგენს რეალურ სივრცეში მიმდინარე პროცესებში მონაწილეობასა და მოქალაქეობრივ საქმიანობაზე ყურადღების გამახვილება და კეთილდღეობის ხარისხის გაუმჯობესებაზე ზრუნვა, და ამგვარულად, კონფიდენციალურობის გაძლიერება და სამუშაოსა და დასვენებას შორის ზღვარის გავლება.

იხილეთ, აგრეთვე: მზა ჩანაწერები [cookies]; კონფიდენციალურობა; კეთილდღეობა.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 5 „ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა“.

ციფრული უთანასწორობა

— საინფორმაციო ტექნოლოგიებზე წვდომასა და მათ გამოყენებასთან დაკავშირებით წარმოშობილი ეკონომიკური, სოციალური და კულტურული უთანასწორობა. რამაც შესაძლებელია გამოიწვიოს უთანასწორობა ინდივიდუალურ პირებსა და, ასევე, ქვეყნებს შორის. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, ციფრულ უთანასწორობას უკავშირდება ისეთი საკითხები, როგორიცაა ჩართულობა და სოციალური უთანასწორობა, ასევე უთანასწორობა სწავლის შესაძლებლობებისა და ცოდნის დონის მიმართულებით. ციფრული უთანასწორობის შედეგი შესაძლებელია იყოს მოქალაქეების ორ დონედ დაყოფა, რამაც გრძელვადიანი ზეგავლენა შეიძლება

იქონიოს დემოკრატიულ საზოგადოებებში მოქალაქეების მონაწილეობასა და მათ კეთილდღეობაზე. ციფრული უთანასწორობა უკავშირდება მოქალაქეებისათვის ციფრულ ტექნოლოგიებზე წვდომის შეზღუდვას, ან ამ ტექნოლოგიებით სარგებლობის შეზღუდვას, მაგალითად, უნარების ნაკლებობის გამო.

იხილეთ, აგრეთვე: წვდომა; კეთილდღეობა.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 1 „წვდომა და ინკლუზია“.

წვდომა

— ინდივიდუალური პირებისა და ორგანიზაციების ინტერნეტთან დაკავშირების შესაძლებლობა, ნებისმიერი მოწყობილობების (მაგალითად, კომპიუტერების, პლანშეტების ან ტელეფონების) და ნებისმიერი მომსახურების (როგორიცაა ელექტრონული ფოსტა და პროგრამები) გამოყენებით. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, წვდომა ციფრული მოქალაქეობის აუცილებელ წინაპირობას წარმოადგენს, ვინაიდან ინტერნეტი გახდა კრიტიკულად მნიშვნელოვანი რესურსი, რომელიც აუცილებელია ყველა სახის საქმიანობისთვის, მიუხედავად იმისა ამ საქმიანობის გახორციელება წარმოებს ონლაინსივრცეში თუ რეალურ სივრცეში.

იხილეთ, აგრეთვე: ანგარიში.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 1 „წვდომა და ინკლუზია“.

ხელოვნური ინტელექტი (AI)

— ხელოვნური ინტელექტი (AI) წარმოადგენს საინფორმაციო ტექნოლოგიებთან დაკავშირებულ დისციპლინას, რომელიც იკვლევს ციფრული გარემოსა და პროგრამული უზრუნველყოფის შესაქმნელად და გასავითარებლად საჭირო თეორიებსა და მეთოდებს. იგი ქმნის, მაგალითად, ვირტუალურ “პირად თანაშემწეებს”, რომლებიც ადამიანის ქცევის იმიტაციას ახდენს. მომხმარებლები, როგორც წესი, ურთიერთობენ ხელოვნურ ინტელექტთან კითხვების დასმით, ზეპირი ან წერიტი ფორმით, რომლებსაც სისტემა შესაბამისად პასუხობს. ხელოვნურ ინტელექტთან დაკავშირებული ტექნოლოგია ასევე გვხვდება ციფრულ თამაშებში, რობოტეხიკაში, მათი გამოყენება წარმოებს სატრანსპორტო საშუალებების მართვის დამხმარე საშუალებებად და ისინი გვხვდება ყველა სისტემაში, რომლებიც საჭიროებენ წვდომას დიდი რაოდენობით მონაცემებზე, გადაწყვეტილებების მიღების მიზნით. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, ხელოვნური ინტელექტის განვითარების მონიტორინგი აუცილებელია, ვინაიდან მას უკავშირდება ისეთი საკითხები, როგორიცაა პერსონალური მონაცემების გამოყენება და კონფიდენციალურობა, ღირსება, კეთილდღეობა, პოლიტიკა და საჯარო სივრცე.

იხილეთ, აგრეთვე: განვრცობილი რეალობა (AR); დიდი მონაცემები; რობოტი.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 6 „ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა და ელექტრონული კომუნიკაცია“.

ხმის გადაცემის ინტერნეტპროტოკოლი (VoIP)

საინფორმაციო ტექნოლოგიაში დამკვიდრებული მეთოდი, რომელიც გამოიყენება, ინტერნეტ-პროტოკოლის (IP) შესაბამისად, ინტერნეტის საშუალებით გახორციელებული ხმოვანი და მულტიმედია კომუნიკაციის მიზნით. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, ხმის გადაცემის ინტერნეტ-პროტოკოლი (VoIP) ყურადღების ცენტრში ექცევა, ვინაიდან დღევანდელ დღეს, მოზარდთა შორის ურთიერთობა, ფაქტობრივად, შემოიფარგლება ხმოვანი გზავნილებით, მარტივი გამოსახულებების ურთიერთგაცვლითა და მიმოწერით.

იხილეთ, აგრეთვე: აპლიკაცია; ონლაინსასაუბრო სივრცე (ე.წ. „ჩატები“); სოციალური მედია.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 2 „სწავლა და შემოქმედებითობა“; ფაქტების ფურცელი 6 „ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა და ელექტრონული კომუნიკაცია“.

ჰაკერობა

დაცვის სისტემაში არალეგალურად შეღწევისა და კომპიუტერული სისტემის ან ქსელის სუსტი მხარეების ბოროტად გამოყენების მცდელობა. ვებგვერდზე ან სხვის ანგარიშზე არალეგალური წვდომის მოპოვება შეიძლება განპირობებული იყოს, მაგალითად პროტესტით, მოგების მიღების სურვილით, გართობის მიზნით, ჯაშუშობისა ან სადაზვერვო ინფორმაციის შეგროვების მიზნით და, შესაძლებელია უბრალოდ იმის შემოწმების მიზნით, თუ რამდენად არის დაცული სისტემა ჰაკერთა თავდასხმისგან. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, ჰაკერობა უკავშირდება ისეთ გამოწვევებს, როგორცაა ნდობა და რისკები (მაგალითად, საავადმყოფოს უსაფრთხოების სისტემაში ან საბანკო სისტემაში არალეგალურად შეღწევა). ბავშვების მიერ ჰაკერობა შეიძლება აღქმული იყოს როგორც ანტისოციალური ქცევა, რამაც შეიძლება გამოიწვიოს გარიყვა და ონლაინრეჟიმში კეთილდღეობასთან დაკავშირებული პრობლემები.

იხილეთ, აგრეთვე: წვდომა; ანტივირუსული პროგრამა; აპლიკაცია; მონაცემები; კონფიდენციალურობა; უსაფრთხოება; კეთილდღეობა.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 2 „სწავლა და შემოქმედებითობა“; ფაქტების ფურცელი 9 „პერსონალური მონაცემების დაცვა და უსაფრთხოება“.

ჰეშტეგი

სოციალური მედიის ენაზე „დიეზის“ სიმბოლოს (#) სიტყვის წინ დასმით

წარმოებს იმის დაზუსტება, რომ იგი წარმოადგენს განსახილველ თემას, სწორედ ისე, როგორც საგანზე იარლიყის მიკვრა, შემდეგში მის მოძიებასა და მიგნებას გვიაძვლილებს. ბევრი სოციალური მედიაქსელი და ვებგვერდი საშუალებას აძლევს მომხმარებელს მოიძიოს მისთვის საინტერესო თემა ჰემტეგის საშუალებით. ციფრული მოქალაქეობის შესახებ სწავლების მიზნებიდან გამომდინარე, ჰემტეგი გამოიყენება როგორც სოციალურ მედიაში ყველაზე აქტუალური თემების იდენტიფიცირების საშუალება.

იხილეთ, აგრეთვე: სოციალური მედია; უკიდველანო გავრცელება.

გამოყენებულია წინამდებარე სახელმძღვანელოს შემდეგ ნაწილში: ფაქტების ფურცელი 6 „ინტერნეტსივრცეში თავის წარმოჩენა და ელექტრონული კომუნიკაცია“; ფაქტების ფურცელი 7 „აქტიური მონაწილეობა“.

„EuroDIG“

— ღია ევროპული პლატფორმა, რომელიც მრავალი მხარის მონაწილეობაზეა დაფუძნებული და განკუთვნილია ინტერნეტისა და მისი მართვის შესახებ შეხედულების გაცვლისთვის. პლატფორმა შეიქმნა 2008 წელს რამდენიმე ორგანიზაციის, სახელმწიფოთა ხელისუფლებების წარმომადგენლებისა და ექსპერტების მიერ და იგი ემსახურება ინტერნეტსაზოგადოების წევრებს შორის დიალოგის და თანამშრომლობის ხელშეწყობას, ინტერნეტის საჯარო პოლიტიკის შესახებ საკითხებთან დაკავშირებით.

„FOMO“

— „FOMO“ წარმოადგენს ინგლისური ფრაზის „fear of missing out“ აბრევიატურას, რაც აღნიშნავს „გარიყულად თავის მიჩნევის შიშს“.

მოკლე ცნობები ავტორების შესახებ

— **ჯენის რიჩარდსონი** ბავშვთა უფლებების საკითხებში ონლაინკონსულტანტად მუშაობდა რამდენიმე ათეული წლის განმავლობაში. 2014 წლამდე იგი იყო ევროკომისიის 30 ქვეყნის მასშტაბით მოქმედი ქსელის „Insafe“ კოორდინატორი, ხოლო ბოლო დროს მუშაობდა ანტიბულინგის ქსელის „ENABLE“ კოორდინატორად. ჯენის რიჩარდსონი ასევე წარმოადგენს სოციალური ქსელის „Facebook“ უსაფრთხოების მრჩეველთა საბჭოს წევრს.

— **დოქტორი ელიზაბეტ მილოვიდოვი** გახლავთ იურისპრუდენციის დოქტორი ინტერნეტუსაფრთხოების კონსულტანტი, რომელსაც აქვს ადვოკატად, სამართლის ლექტორად და ბავშვთა უფლებების დამცველად მუშაობის ოცნლიანი გამოცდილება. მისი მისია მდგომარეობს მშობლებისა და ბავშვების ინტერნეტთან, ტექნოლოგიებსა და სოციალურ მედიასთან დაკავშირებული შესაძლებლობებით აღჭურვაში. ელიზაბეტ მილოვიდოვი ასევე გახლავთ ვებგვერდის - DigitalParentingCoach.com დამფუძნებელი

— ქართული ვერსიის რედაქტორი - მარიკა სიხარულიძე, მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრის ციფრული ტექნოლოგიების პროგრამის ხელმძღვანელი.

www.coe.int

კონტინენტის მასშტაბით, ევროპის საბჭო წარმოადგენს წამყვან ორგანიზაციას, ადამიანის უფლებათა დაცვის მიმართულებით. მასში გაწევრიანებულია 47 სახელმწიფო, მათ შორის ევროკავშირის ყველა წევრი სახელმწიფო. ევროპის საბჭოს ყველა წევრი სახელმწიფო ადამიანის უფლებათა ევროპული კონვენციის ხელმომწერია, კონვენციისა, რომელიც ადამიანის უფლებების, დემოკრატიისა და კანონის უზენაესობის დაცვის მიზნით არის შექმნილი. ადამიანის უფლებათა ევროპული სასამართლო ზედამხედველობას უწევს აღნიშნული კონვენციის შესრულებას წევრ სახელმწიფოებში.