

ციფრული მოქალაქეობის განათლების (DCE) გეგმა[©]

კურიკულუმის ჩარჩო
ციფრული მოქალაქეობის
განათლებისათვის

©ევროპის საბჭო 2025

ციფრული მოქალაქეობის განათლების (DCE) გეგმა

კურიკულუმის ჩარჩო ციფრული მოქალაქეობის განათლებისათვის

ახალგაზრდა მოქალაქეების გაძლიერება ციფრულ ეპოქაში

წარმოგიდგინთ ციფრული მოქალაქეობის განათლების ახალ და მნიშვნელოვან რესურსს - ახალგაზრდა მოქალაქეების ციფრულ ეპოქაში გაძლიერებისთვის საჭირო ინსტრუმენტს. განათლების სპეციალისტებისათვის შექმნილი რესურსი გთავაზობთ მარტივ და ეფექტურ გზას ციფრული მოქალაქეობის განათლების ინტეგრირებისათვის ნებისმიერი სკოლის სასწავლო პროგრამაში.

მოქნილი ინსტრუმენტი

DCE გეგმა დინამიკური და მოქნილი ინსტრუმენტია, მასში აღწერილი 320 სწავლის შედეგით, ასაკობრივი ჯგუფებისა და ციფრული მიმართულების მიხედვით, აკმაყოფილებს განათლების სფეროს სპეციალისტების - მასწავლებლების, სკოლის ლიდერების, ტრენერების, ადმინისტრატორებისა და პოლიტიკის შემქმნელების საჭიროებებს. გასაგები ენა და მარტივი სტრუქტურა საშუალებას აძლევს მასწავლებლებს, მნიშვნელოვანი სასწავლო გამოცდილება შესთავაზონ მოსწავლეებს. სკოლის ხელმძღვანელებს მასზე დაყრდნობით შეუძლიათ განსაზღვრონ სკოლის პრიორიტეტები. მასწავლებლების ტრენერებს შეუძლიათ, გამოიყენონ პროფესიული განვითარების დასაგეგმად, ხოლო სკოლების მმართველებს - საგანმანათლებლო შედეგების მონიტორინგისათვის. პოლიტიკის შემქმნელებს შეუძლიათ, ისეთი საგანმანათლებლო გამოწვევების მოსაგვარებლად გამოიყენონ, რომლებიც ციფრულს საზოგადოებაზე, ადამიანის უფლებებსა და დემოკრატიაზე ზემოქმედების შედეგად წარმოიშობა.

მოქალაქეობრივი განათლება ციფრული ეპოქისათვის

DCE გეგმის მიზანი არ არის მხოლოდ ციფრული მოქალაქეობის ელემენტების სასკოლო პროგრამაში ინტეგრირება, არამედ მოწოდებულია, შექმნას შეთანხმებული ხედვა ისეთი საკითხების შესახებ, რომლებიც მოქალაქეებს ციფრული ეპოქის გამოწვევების წარმატებით გადასალახად სჭირდებათ. გეგმის ხედვის სიცხადე გარანტია იმისა, რომ პედაგოგები თანმიმდევრულად და ეფექტურად ფოკუსირდებიან საკვანძო პრინციპების სწავლებაზე, როგორცაა ეთიკური ქცევა, ადამიანის უფლებები და პასუხისმგებლობები, კრიტიკული აზროვნება და დემოკრატია. გეგმის მკაფიო მიზნები და აქტიურ მონაწილეობაზე აქცენტირება პედაგოგებს ეხმარება, გაზარდონ მოსწავლეთა თავდაჯერებულობა, რათა მათ უკეთ აკონტროლონ თავიანთი ონლაინგამოცდილება და შეიტანონ წვლილი ციფრული გარემოს ჩამოყალიბებაში.

გამოყენების სიმარტივე

განურჩევლად თქვენი ინტერესებისა, გეგმის გამოყენება ძალიან მარტივია. უბრალოდ, აირჩიეთ თქვენი კონტექსტისთვის შესაფერისი შედეგი, შემდეგ კი შეცვალეთ, დააორგანიზეთ ან განავითარეთ ის თქვენი საჭიროებების მიხედვით.

უკვე ხელმისაწვდომია

რესურსი ხელმისაწვდომია და შეგიძლიათ ახლავე ჩამოტვირთოთ ან ინტერაქტიული ფორმით გამოიყენოთ ონლაინრეჟიმში. თუ მიზანშეწონილად მიგაჩნიათ, შეგიძლიათ მონაწილეობა მიიღოთ გეგმის სამომავლო განვითარებაში. შემოგვიერთდით დღესვე, რათა ერთად გავაძლიეროთ ციფრული მოქალაქეების მომავალი თაობა.

წვდომა და ინკლუზია

მოსწავლეები სწავლობენ, თუ როგორ გახადონ ტექნოლოგიური სიკეთეები ყველასთვის ხელმისაწვდომი

თემა	5-7	8-11	12-15	16-18
ტექნოლოგიების სარგებელი	1.1.1 ასახელებს მაგალითებს, თუ როგორ ეხმარება ტექნოლოგიები ადამიანებს ურთიერთობაში, გაზიარებასა და ერთად სწავლაში	1.2.1 ასახელებს მაგალითებს, თუ როგორ უწყობს ხელს ტექნოლოგიები იდეების გაზიარებასა და თანამშრომლობას	1.3.1 ასახელებს მაგალითებს, თუ როგორ აუმჯობესებს ტექნოლოგიები ცხოვრებას ადგილობრივ თემში	1.4.1 ასახელებს მაგალითებს, თუ როგორ ქმნის ტექნოლოგია შესაძლებლობებს მოქალაქეებისთვის, რათა ისინი გადაწყვეტილების მიღების პროცესში ჩაერთონ
შესაძლებლობების გაფართოება	1.1.2 შეუძლია თანატოლების ჩართვა მარტივ და თანამშრომლობით აქტივობებში	1.2.2 აღწერს, თუ როგორ აერთიანებს ტექნოლოგიები თანაკლასელებს ერთმანეთის მხარდასაჭერად	1.3.2 აღწერს, თუ როგორ ეხმარება ტექნოლოგიები ადამიანებს საჯარო სერვისებზე წვდომაში	1.4.2 აღწერს, თუ როგორ აუმჯობესებს ტექნოლოგიები მოქალაქეთა სასწავლო, ეკონომიკურ და ჯანდაცვით შესაძლებლობებს
დამხმარე ტექნოლოგიები	1.1.3 შეუძლია, ამოიცნოს შეზღუდული შესაძლებლობი, რომლებიც ბავშვებს ციფრული მოწყობილობების გამოყენებაში უშლით ხელს	1.2.3 ასახელებს ინსტრუმენტებს, რომლებიც შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე პირთა ციფრულ გარემოზე წვდომის გასამარტივებლადაა შექმნილი	1.3.3 აფასებს ვებგვერდის, აპლიკაციისა ან სხვა ციფრული პროდუქტის ძლიერ და სუსტ მხარეებს ხელმისაწვდომობის თვალსაზრისით	1.4.3 შეუძლია ხელმისაწვდომობის პრინციპების ინტეგრირება ციფრულ დავალებაში ან პროექტში
გენდერული თანასწორობა	1.1.4 აცნობიერებს, რომ ბიჭები და გოგონები, კაცები და ქალები თანაბრად კარგად იყენებენ ტექნოლოგიებს	1.2.4 შეუძლია შეათანხმოს საკლასო წესები, იმის უზრუნველსაყოფად, რომ ბიჭებსა და გოგონებს თანაბარი წვდომა ჰქონდეთ ტექნოლოგიებზე სასწავლო მიზნებისათვის	1.3.4 იკვლევს მიზეზებს, თუ რატომ ხდება ზოგჯერ გოგონებისა და ქალების გარიყვა ციფრული გარემოდან	1.4.4 შეუძლია შეისწავლოს ტექნოლოგიების შემუშავების, განვითარების ან გამოყენების კუთხით არსებული გენდერული თანასწორობის პრობლემები
ლინგვისტური და კულტურული ინკლუზია	1.1.5 იყენებს საკომუნიკაციო საშუალებებს განსხვავებულ ენაზე მოსაუბრე ადამიანებთან ურთიერთობისას	1.2.5 იყენებს სხვადასხვა ენისა თუ კულტურისათვის დამახასიათებელი ცხოვრების სტილის ელემენტებს ტექნოლოგიებთან დაკავშირებულ ისტორიაში ან აქტივობაში	1.3.5 აფასებს ინტერნეტ პლატფორმის ძლიერ და სუსტ მხარეებს სხვადასხვა ეთნიკური ჯგუფის ან კულტურის პერსპექტივიდან	1.4.5 შეუძლია შეიმუშაოს ციფრული პროდუქტის ინკლუზიური დიზაინის პრინციპები და მათში ასახოს ევროპული ენებისა თუ კულტურის მრავალფეროვნება

ციფრული გარიყულობა	1.1.6 აცნობიერებს, რომ მსოფლიოში მცხოვრებ ყველა ბავშვს არ აქვს წვდომა ტექნოლოგიებზე	1.2.6 მსჯელობს ტექნოლოგიების ან ინტერნეტზე წვდომის არქონის შედეგებზე	1.3.6 ასახელებს ციფრული წვდომის დამაბრკოლებელ სოციალურ, ეკონომიკურ და გეოგრაფიულ ბარიერებს	1.4.6 აფასებს ციფრული გარიყულობის ზეგავლენას სოციალურ და ეკონომიკურ შესაძლებლობებზე
ციფრული წვდომის პოლიტიკა	1.1.7 შეუძლია, მოიფიქროს სათამაშოების გაზიარების, თამაშებში რიგითობით მონაწილეობის ან ეკრანთან გატარებული დროის მართვის წესები	1.2.7 აღწერს, თუ როგორ აუმჯობესებს ზრდასრულების მიერ შემუშავებული წესები და გადაწყვეტილებები ტექნოლოგიებზე წვდომას	1.3.7 მსჯელობს, თუ როგორი უნდა იყოს ტექნოლოგიებზე მინიმალური წვდომა დღევანდელ საზოგადოებაში	1.4.7 მსჯელობს, თუ რა უნდა გააკეთოს საზოგადოებამ ციფრული გარიყულობის პრობლემის მოსაგვარებლად
ინკლუზიის ხელშემწყობი ღონისძიებები	1.1.8 აღწერს, თუ როგორ უნდა ვაგრძნობინოთ ადამიანებს თავი პროცესის მონაწილედ და დაფასებულად	1.2.8 გვთავაზობს საკლასო წესებს, რათა, სასკოლო დავალების შესრულებისას, თითოეული მოსწავლე ტექნოლოგიებზე წვდომით იქნეს უზრუნველყოფილი	1.3.8 შეუძლია შეიმუშაოს ინკლუზიის ხელშემწყობი გზამკვლევი პრინციპები ინტერნეტპლატფორმისათვის	1.4.8 აფასებს ციფრული ინკლუზიის ხელშემწყობი ორგანიზაციის ან ინიციატივის მუშაობას

სწავლა და შემოქმედებითობა

მოსწავლეები სწავლობენ ტექნოლოგიების მეშვეობით ცოდნის მიღებასა და შემოქმედებითი უნარების საზოგადოების სასარგებლოდ გამოყენებას

თემა	5-7	8-11	12-15	16-18
სწავლა ტექნოლოგიებით	2.1.1 საუბრობს თემებზე, რომლებიც ტექნოლოგიების მეშვეობით შეისწავლა	2.2.1 აღწერს ტექნოლოგიებს, რომლებსაც სკოლაში იყენებს, ასევე, თუ როგორ ეხმარება ეს ყველაფერი მას სწავლაში	2.3.1 აფასებს ვირტუალური გაკვეთილის საგანმანათლებლო სარგებელს	2.4.1 იკვლევს, თუ როგორ აუმჯობესებს ხელოვნური ინტელექტით მხარდაჭერილი ინსტრუმენტები სწავლას
მიზანზე ორიენტირებული ნაშრომი	2.1.2 შეუძლია შექმნას მარტივი ციფრული კონტენტი, ნებისმიერ სოციალურ თემაზე	2.2.2 შეუძლია შექმნას ციფრული ისტორია ან ანიმაცია, სკოლაში ან თემში არსებული პრობლემის შესახებ	2.3.2 შეუძლია შექმნას პოდკასტი ან ვიდეორგოლი, რომელშიც ასახავს საკუთარ შეხედულებას ახალგაზრდებზე, მოქმედ თემებთან დაკავშირებით	2.4.2 შეუძლია რაიმე თემაზე ონლაინკამპანის ან ჩელენჯის ორგანიზება, საზოგადოებრივი აზრის შეცვლის მიზნით
თანამშრომლობა	2.1.3 შეუძლია თანატოლებთან სათამაშოების, მასალებისა და იდეების გაზიარება და რიგრიგობით მუშაობა, აქტივობის შესრულებისას	2.2.3 იყენებს ტექნოლოგიებს თანატოლებთან ერთობლივ აქტივობაში ან პროექტში იდეების გასაზიარებლად და გასავითარებლად	2.3.4 იყენებს ტექნოლოგიებს ჯგუფური დისკუსიის ან დებატების ხელშესაწყობად	2.4.3 იყენებს ტექნოლოგიებს თანამოაზრეთა შემოსაკრებად ონლაინპროექტზე სამუშაოდ
ეთიკის დაცვა	2.1.4 აცნობიერებს სხვისი ნივთების გამოყენებამდე ნებართვის მიღების მნიშვნელობას	2.2.4 აღწერს, თუ როგორ უნდა მიუთითოს იმ ადამიანების ვინაობა, რომელთა იდეებს, გამონათქვამებსა თუ ფოტოსურათებსაც იყენებს ონლაინგარემოში	2.3.4 აღწერს, თუ როგორ უნდა გადამოწმდეს ფაქტები და ციფრები ინტერნეტში მათ გაზიარებამდე	2.4.4 საუბრობს პლაგიატის ეთიკურ და აკადემიურ შედეგებზე
საავტორო უფლებები	2.1.5 აცნობიერებს, რომ ყველაფერი, რასაც ინტერნეტში ხედავს ან ისმენს, სხვა ადამიანების მიერაა შექმნილი	2.2.5 განმარტავს, თუ როგორ იცავს საავტორო უფლებების კანონი მის ციფრულ ნამუშევარს	2.3.5 შეუძლია საავტორო უფლებებით დაცული, ციფრული მასალის მაგალითების მოყვანა და უნებართვო გამოყენებისთვის დაწესებული სასჯელის განმარტება	2.4.5 მსჯელობს, თუ რა სახის საავტორო უფლებების პრობლემები შეიძლება წარმოიშვას ხელოვნური ინტელექტით კონტენტის შექმნისას

ღია კოდი	2.1.6 შეუძლია შექმნას მასალა, რომლით სარგებლობა და გამოყენებაც სხვებსაც შეეძლება	2.2.6 აღწერს, თუ სად შეიძლება უფასო მასალის ინტერნეტში მოძიება	2.3.6 შეუძლია განმარტოს, თუ რას ნიშნავს ღია კოდის მასალები და რატომაა ისინი სასარგებლო შემოქმედებითი და სასწავლო პროექტებისთვის	2.4.6 აღწერს ღია კოდის ჯგუფებში მონაწილეობის გზებს
კულტურული ცნობიერება	2.1.7 შეუძლია ამოიცნოს რჩეულ ისტორიებსა თუ ვიდეო რგოლებში მსოფლიო ხალხთა მუსიკა, ტანისამოსი ან სხვა ტრადიციები	2.2.7 შეუძლია ციფრული ტექნოლოგიების მეშვეობით დაუკავშირდეს სხვა სკოლებში მყოფ ბავშვებს, ადგილობრივად ან მსოფლიო მასშტაბით	2.3.7 აცნობიერებს, რომ, კონტენტის შექმნისას, აუცილებელია პრინციპების დაცვა, რომლებიც პატივს სცემს სხვადასხვა კულტურასა და ტრადიციებს	2.4.7 შეუძლია დაადგინოს სხვადასხვა კულტურისა და ტრადიციის წარმომადგენელთა ონლაინჯგუფში ან ღია კოდის პროექტებში ჩართვის გზები
პასუხისმგებლობიანი ინოვაცია	2.1.8 აღწერს, თუ როგორ ვრცელდება სიკეთე	2.2.8 გვიჩვენებს, თუ როგორ გამოვიყენოთ ტექნოლოგიები სხვა ადამიანებზე ან არსებებზე ზრუნვისთვის	2.3.8 გვიჩვენებს, თუ როგორ გამოვიყენოთ ტექნოლოგიები სკოლის ან თემის პრობლემების გადასაჭრელად	2.4.8 გვთავაზობს სოციალური თუ გარემოსდაცვითი პრობლემების მოგვარების გზებს ტექნოლოგიების გამოყენებით

მედია და ინფორმაციული წიგნიერება

მოსწავლეები სწავლობენ ინტერნეტში არსებული სიახლეებისა და ინფორმაციის სანდოობის შეფასებას

თემა	5-7	8-11	12-15	16-18
ინფორმირებულობა	3.1.1 იღებს „სიახლეებს“, როგორც მსოფლიოს რომელიმე წერტილში მიმდინარე მოვლენებს	3.2.1 იყენებს ბავშვებისთვის განკუთვნილ აპლიკაციებსა და ვებგვერდებს ახალ ამბებში ნახსენები მოვლენებისა და ადამიანების გასაანალიზებლად	3.3.1 შეუძლია ინტერნეტში სიახლეების მოძიების სხვადასხვა მეთოდის უპირატესობებისა და ნაკლოვანებების შეფასება	3.4.1 იაზრებს, თუ როგორ ფორმირდება მისთვის მისაწოდებელი სიახლეები მისი ონლაინქვევის საფუძველზე და როგორ შეუძლია ამ ყველაფრისგან თავის დაღწევა
ვინ ან რა იმალება სიახლეების უკან	3.1.2 შეუძლია ზღაპრის, საბავშვო წიგნის ან ვიდეორგოლის სიუჟეტის ხელახლა მოყოლა, სხვადასხვა პერსონაჟების პერსპექტივიდან	3.2.2 განმარტავს, თუ რას ნიშნავს „ქლიქებითი“ (იუზერის სატყუარა) და რა გავლენას ახდენს ქლიქებითი იმ მასალაზე, რომელსაც ადამიანები კითხულობენ	3.3.2 განმარტავს, თუ რას ნიშნავს „ფილტრის ბაბულები“ (filter bubbles) და როგორ ცვლიან ისინი ადამიანის მიერ სამყაროს აღქმას	3.4.2 იკვლევს, თუ როგორ ცვლის მედიის მფლობელობა ონლაინსიახლეების შინაარსს
კრიტიკული ხედვის შენარჩუნება	3.1.3 შეუძლია ციფრული კონტენტის მარტივი მაგალითების „რეალურ“ და „მოჩვენებით“ ან „გამოგონილ“ ამბებად დახარისხება	3.2.3 შეუძლია ამოიცნოს ფაქტი და მოსაზრება ინტერნეტში გავრცელებულ სიახლეებში	3.3.3 აფასებს სხვადასხვა ბლოგერის მიერ მოწოდებული ინფორმაციის სანდოობას	3.4.3 განმარტავს, თუ რას ნიშნავს „შეთქმულების თეორია“ და რა გავლენას ახდენს ამგვარი თეორია საზოგადოებაზე
პროპაგანდა და მანიპულაცია	3.1.4 აანალიზებს და ავლენს აშკარა შეუსაბამოებს ან არალოგიკურობას, მარტივ ისტორიებს ან ვიზუალურ მასალაში	3.2.4 შეუძლია ამოიცნოს შეცდომაში შემყვანი ტაქტიკები, რომელთა მიზანია, ადამიანებს მცდარი ინტერნეტსიახლეები დააჯერონ	3.3.5. შეუძლია ინტერნეტში საზოგადოებრივ აზრზე ზეგავლენის მოხდენის მიზნით გამოყენებული პროპაგანდის მეთოდებისა და მანიპულაციის ფორმების ამოცნობა	3.4.4 განმარტავს ონლაინდეზინფორმაციის ზეგავლენას საარჩევნო კამპანიაზე
რატომ არის სიმართლე მნიშვნელოვანი	3.1.5 აღწერს, თუ როგორ წარმოშობს სიცრუე გაუგებრობას და როგორ შეურაცხყოფს პირად გრძნობებს	3.2.5 საუბრობს, თუ რა ზიანს აყენებს ბავშვებს ინტერნეტში გავრცელებული ყალბი ინფორმაცია	3.3.5 საუბრობს, თუ როგორ ამახინჯებს ყალბი ინფორმაცია ადამიანების აღქმას მნიშვნელოვანი საკითხების შესახებ და მათი მხრიდან გადაწყვეტილების მიღების უნარს	3.4.5 განმარტავს, თუ როგორ უთხრის ძირს ყალბი ინფორმაცია ნდობას საჯარო ინსტიტუტებისა და დემოკრატიული პროცესებისადმი

სანდო სიახლეების მოძიება	3.1.6 განმარტავს, თუ რატომ არის მნიშვნელოვანი კონსულტაცია სანდო ზრდასრულ პირთან, ახალი, უცნაური ან საინტერესო ამბის წაკითხვის შემთხვევაში	3.2.6 შეუძლია ამოიცნოს ნიშნები, რომლებიც სიახლის სავარაუდო სიყალბეზე მიუთითებს	3.3.6 აფასებს ინტერნეტში გავრცელებული სიახლეების სანდოობას, გადამოწმების მეთოდების გამოყენებით	3.4.6 აფასებს სხვადასხვა ციფრული მედიაპროვადერის სანდოობას, პასუხისმგებლიანი ჟურნალისტიკის პრინციპებზე დაყრდნობით
ინფორმაციის პასუხისმგებლობით გაზიარება	3.1.7 აცნობიერებს კონსულტირების საჭიროებას სანდო ზრდასრულ პირთან, თუკი არაა დარწმუნებული, რამდენად დასაშვებია მასალის გაზიარება	3.2.7 შეუძლია შეათანხმოს სიახლეებისა და ინფორმაციის ინტერნეტში პასუხისმგებლობით გაზიარების მარტივი წესები და აკრძალვები	3.3.7 აცნობიერებს, რომ მის მიერ ინტერნეტში გაზიარებული ინფორმაცია სხვა ადამიანებმა შესაძლოა განსხვავებულად განმარტონ	3.4.7 აანალიზებს ინტერნეტში ყალბი ინფორმაციის წინააღმდეგ ბრძოლისთვის შექმნილ კანონმდებლობას და მსჯელობს, თუ რამდენად საჭიროა მისი გაუმჯობესება
საინფორმაციო კონტენტის შექმნა	3.1.8 უზიარებს სიახლეებს სხვებს - ოჯახის წევრებს, მეგობრებს ან მის უშუალო გარემოცვას	3.2.8 ამზადებს სიახლეებს სკოლის საინფორმაციო ბიულეტენისთვის ან ვებგვერდისათვის	3.3.8 ამზადებს მოზარდების შესახებ სიახლეებს ვიდეორგოლისთვის ან სოციალური მედიაპლატფორმისთვის	3.4.8 შეუძლია ინტერნეტში აქტუალური სიახლეების მოძიება და საკუთარი ვერსიის გამოქვეყნება

ეთიკა და ემპათია

მოსწავლეები სწავლობენ, თუ როგორ მოქმედებს მათი ონლაინქცევა სხვა ადამიანებზე

თემა	5-7	8-11	12-15	16-18
როგორ იქცევიან ადამიანები ონლაინ	4.1.1 საუბრობს, თუ როგორ ურჩევნია ტექნოლოგიების გამოყენება, მაგალითად, მარტო მყოფს თუ მეგობრებთან ერთად თამაშით	4.2.1 მსჯელობს, თუ რამდენად განსხვავდება ონლაინსაუბარი პირისპირ საუბრისაგან	4.3.1 ანალიზებს, თუ რატომ განსხვავდება ხშირად ონლაინსივრცეში ადამიანების ქცევა “ოფლაინქცევისგან”	4.4.1 აღწერს, თუ რამდენად აუმჯობესებს და ამახინჯებს ინტერნეტი ადამიანურ თვისებებს, მათ შორის, ემპათიასა და სხვებისადმი პატივისცემას
სხვებზე ფიქრი	4.1.1 აცნობიერებს, რომ როგორც ონლაინრეჟიმში, ისე ნებისმიერ სხვა ადგილას, ადამიანებს სიკეთითა და პატივისცემით უნდა მოექცეს	4.2.2 განმარტავს „ნეტიკეტის“ რაობასა და მნიშვნელობას	4.3.2 შეუძლია ინტერნეტში ემპათიის გამოხატვის გზების იდენტიფიცირება	4.4.2 აღწერს ონლაინსიტუაციებს, სადაც ადამიანებს შესაძლოა მისი მხარდაჭერა დასჭირდეთ
ინკლუზიის ხელშეწყობა	4.1.3 შეუძლია იდეების შემოთავაზება, თუ რა უნდა გაკეთდეს, რომ ადამიანებმა თავი გარიყულად არ იგრძნონ	4.2.3 შეუძლია პრაქტიკული იდეების შემოთავაზება, თუ რა უნდა გაკეთდეს, რომ ადამიანებმა თავი იგრძნონ დაფასებულად და ონლაინპროცესის მონაწილედ	4.3.3 მსჯელობს სოციალური მედიაგულების წევრობის საფრთხეებსა და სოციალურ მედიაში საკუთარი ყოფნის ინკლუზიურობის გაზრდის საშუალებებზე	4.4.3 შეუძლია იმ ადამიანების იდენტიფიცირება, რომელთა ხმაც, როგორც წესი, შეუმჩნეველი რჩება სოციალურ მედიაში და მსჯელობს, თუ რა შეიძლება გაკეთდეს მათი ინკლუზიისთვის
შეურაცხყოფელი ქცევა	4.1.4 აცნობიერებს, რომ ადამიანები შესაძლოა ბოროტ დამოკიდებულებას ავლენდნენ ინტერნეტსივრცეში	4.2.4 შეუძლია სხვადასხვა შეურაცხყოფელი ონლაინ ცევის იდენტიფიცირება	4.3.4 აღწერს შეურაცხყოფელი ონლაინქცევის ფორმებს	4.4.4 მსჯელობს, თუ რა რეაგირება უნდა ჰქონდეს საზოგადოებას ონლაინ ძალადობაზე
კიბერბულინგი	4.1.5 აცნობიერებს, რომ ადამიანის მიმართ განზრახ და განგრძობითად ბოროტი მოპყრობა არის ბულინგი	4.2.5 განმარტავს კიბერბულინგის მნიშვნელობას	4.3.5 განმარტავს კიბერბულინგის პერსონალურ და სამართლებრივ შედეგებს	4.4.5 მსჯელობს, თუ რამდენად მიუძღვის ბრალი სოციალურ მედიას ონლაინბულინგის განვითარებაში
როგორ მოქმედებს ბულინგი ადამიანზე	4.1.6 აღწერს, თუ რას შეიძლება განიცდიდეს ბულინგის მსხვერპლი	4.2.6 განმარტავს განსხვავებას კიბერბულინგსა და ე.წ. „უწყინარ ხუმრობას“ შორის	4.3.6 მსჯელობს, თუ როგორ აზიანებს ონლაინბულინგი კლასში ურთიერთობებს და როგორ უნდა გადაიჭრას ეს პრობლემა	4.4.6 იკვლევს, თუ როგორ მოქმედებს ონლაინძალადობა და შევიწროება საჯარო დებატებსა და დემოკრატიულ პროცესებზე

<p>თავდაცვა</p>	<p>4.1.7 აცნობიერებს, თუ რაოდენ მნიშვნელოვანია შემაშფოთებელი ან დამაბნეველი საუბრების შესახებ სანდო ზრდასრულ პირთან კონსულტირება</p>	<p>4.2.7 განმარტავს, თუ როგორ მოიქცევა, თუკი თვითონ გახდება ონლაინბულინგის მსხვერპლი</p>	<p>4.3.7 აღწერს სიფრთხილის ზომებს, რომლებსაც იყენებს ონლაინძალადობისგან თავის დასაცავად</p>	<p>4.4.7 განმარტავს, თუ როგორ უნდა მოხდეს ონლაინშევიწროებისა და ძალადობის შემთხვევების დოკუმენტირება და შეტყობინება</p>
<p>ღონისძიებები სხვების დასახმარებლად</p>	<p>4.1.8 გვთავაზობს მარტივ აქტივობებს სკოლაში სიკეთის ხელშესაწყობად, მაგალითად, „მეგობრის სკამი“ ან „მადლიერების კედელი“</p>	<p>4.2.8 განმარტავს, თუ რა უნდა გაკეთდეს კიბერბულინგის შემჩნევის შემთხვევაში</p>	<p>4.3.8 გვთავაზობს იდეებს, თუ როგორ უნდა შეიტანონ მოსწავლეებმა საკუთარი წვლილი სკოლის ციფრული დაცვის პოლიტიკის შემუშავებაში</p>	<p>4.4.8 აფასებს კიბერბულინგის დასაძლევად შექმნილ ეროვნულ ინიციატივას</p>

ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა

მოსწავლეები სწავლობენ, თუ როგორ მოქმედებს ტექნოლოგიები მათ ფსიქიკურ და ფიზიკურ ჯანმრთელობასა და კეთილდღეობაზე

თემა	5-7	8-11	12-15	16-18
ზოგადი სარგებელი ჯანმრთელობისთვის	5.1.1 საუბრობს, თუ როგორ ეხმარება ტექნოლოგიები მის ოჯახს ჯანმრთელობის შენარჩუნებაში	5.2.1 აღწერს, თუ როგორ ეხმარება ტექნოლოგიები მეგობრების შექმნასა და ოჯახის წევრებთან კონტაქტის შენარჩუნებაში	5.3.1 აღწერს, თუ როგორ ეხმარება ტექნოლოგიები იდენტობის გამოხატვასა და ახალი ურთიერთობების დამყარებაში	5.4.1 აღწერს, თუ როგორ ეხმარება ტექნოლოგიები საზოგადოების დაუცველ და მარგინალიზებულ ჯგუფებს კეთილდღეობის გაუმჯობესებაში
ციფრული ინსტრუმენტები ჯანმრთელობის დასაცავად	5.1.2 იყენებს ბავშვთა ჯანმრთელობის ხელშეწყობაზე ფოკუსირებულ აპლიკაციებს, ვებგვერდებს ან ვიდეოებს	5.2.2 ასახელებს მისი ასაკობრივი ჯგუფისთვის შესაფერისი ჯანდაცვისა და ფიტნესაპლიკაციების მაგალითებს	5.3.2 შეუძლია დაასახელოს აპლიკაციები, ვებსაიტები ან ვიდეორგოლები, რომლებიც მოზარდების ფსიქიკურ კეთილდღეობაზე ზრუნავს	5.4.2 აფასებს ინტერნეტის გამოყენების დადებით და უარყოფით მხარეებს ჯანდაცვის შესახებ ინფორმაციისა და სამედიცინო რჩევების მოძიების კუთხით
ჭარბი გამოყენება და დამოკიდებულება	5.1.3 მსჯელობს ეკრანდამოკიდებულების საფრთხეებზე	5.2.3 აღწერს ტექნოლოგიების ჭარბი გამოყენების ფიზიკურ შედეგებს	5.3.3 შეუძლია სმარტფონზე დამოკიდებულების ნიშნების ამოცნობა	5.4.3 შეუძლია ინტერნეტზე, როგორც ურთიერთობის დამყარების საშუალებაზე, დამოკიდებულების რისკების იდენტიფიცირება
არაჯანსაღი კონტენტი	5.1.4 განმარტავს, თუ როგორ უნდა მოიქცეს, როდესაც ციფრული კონტენტი მასში დისკომფორტს გამოიწვევს	5.2.4 შეუძლია ონლაინგამოწვევებთან დაკავშირებული საფრთხეების იდენტიფიცირება და მსჯელობს, თუ რა იზიდავთ ბავშვებს ასეთ აქტივობებში	5.3.4 შეუძლია ინფლუენსერების მიერ პროპაგანდირებული არარეალისტური სხეულის ფორმებისა და ცხოვრების წესის რისკების იდენტიფიცირება	5.4.4 მსჯელობს, თუ რა პასუხი უნდა ჰქონდეს საზოგადოებას იმ პლატფორმების მისამართით, რომლებიც დესტრუქციული ქცევის, მაგ., კვებითი აშლილობისა და თვითდაზიანების პროპაგანდას ეწევიან
გეიმინგი და ჯანმრთელობა	5.1.5 შეუძლია ვიდეოთამაშებში უსაფრთხო და სარისკო სიტუაციების ამოცნობა	5.2.5 შეუძლია ვიდეოთამაშების მახასიათებლების დასახელება, რომლებიც მომხმარებლებს თამაშის გაგრძელების სურვილს უჩენს	5.3.5 აღწერს ვიდეოთამაშებისადმი აშლილობის სიმპტომებს	5.4.5 მსჯელობს ვიდეოთამაშებში აზარტული თამაშების მსგავსი რაენდომული პრიზების, მაგალითად, „კატა ტომარაში“, სისტემების გამოყენების

<p>ჯანსაღი ბალანსის დაცვა</p>	<p>5.1.6 განმარტავს ეკრანთან ურთიერთობისგან რეგულარული შესვენების მნიშვნელობას</p>	<p>5.2.6 შეუძლია შეათანხმოს ჯანმრთელობაზე ზრუნვის რამდენიმე საბაზისო წესი ტექნოლოგიების გამოყენებისას</p>	<p>5.3.6 ასახელებს სიფრთხილის ზომებს, რომელთა მეშვეობით მოზარდები შეძლებენ ტექნოლოგიური აშლილობების თავიდან აცილებას</p>	<p>ეთიკურობაზე</p> <p>5.4.6 შეუძლია ტექნოლოგიების არაჯანსაღი გამოყენების ნიშნების ამოცნობა</p>
<p>ჯანსაღი ციფრული კულტურა</p>	<p>5.1.7 ასახელებს სახალისო აქტივობების მაგალითებს, რომლებიც არ საჭიროებენ ეკრანთან ურთიერთობას</p>	<p>5.2.7 ერთმანეთს ადარებს ვიდეოთამაშების, პირისპირ თამაშების, წიგნების კითხვის ან სპორტით დაკავების სარგებელს</p>	<p>5.3.7 შეუძლია ტექნოლოგიების გამოყენება საკუთარი ციფრული ჩვევების თვალყურის დევნებისა და ანალიზისთვის</p>	<p>5.4.7 ეცნობა კანონმდებლობას ტექნოლოგიების ჯანმრთელობასა და კეთილდღეობაზე ზემოქმედების შესახებ, ასევე, მსჯელობს, თუ რამდენად საჭიროებს ასეთი კანონმდებლობა გაუმჯობესებას</p>
<p>ციფრული ჯანმრთელობის ხელშეწყობა</p>	<p>5.1.8 მუშაობს თანატოლებთან ჯანსაღი ციფრული ჩვევების დანერგვისთვის საჭირო, მარტივი გეგმის მოსამზადებლად</p>	<p>5.2.8 მონაწილეობს საკლასო აქტივობაში, რომლის მიზანიც ჯანსაღი ციფრული ჩვევების ხელშეწყობაა</p>	<p>5.3.8 შეუძლია შეიმუშაოს ინიციატივა, ციფრულად შეცვლილი სხეულის ფორმების უარყოფითი ეფექტების შესახებ ცნობიერების ასამაღლებლად</p>	<p>5.4.8 ატარებს კვლევას ადგილობრივ თემში, ადამიანების ცხოვრების სტილზე ტექნოლოგიების ზეგავლენის შესახებ</p>

ონლაინყოფნა (e-Presence) და კომუნიკაცია

მოსწავლეები სწავლობენ, თუ როგორ შექმნან და შეინარჩუნონ ჯანსაღი ონლაინყოფნა

თემა	5-7	8-11	12-15	16-18
როგორია თქვენი ციფრული კვალი	6.1.1 განმარტავს, თუ რატომასაჭირო სიფრთხილე იმასთან დაკავშირებით, თუ რას ამბობენ და ვის ესაუბრებიან მოზარდები	6.2.1 განმარტავს, თუ რას ნიშნავს ციფრული კვალი და რა სახის ინფორმაცია შეიძლება ამაში მოიაზრებოდეს	6.3.1 შეუძლია საკუთარი ციფრული კვალის შემოწმება და მისი შინაარსის გაანალიზება	6.4.1 აანალიზებს წესებისა და პირობების შესახებ შეთანხმებებს, იმის დასადგენად, ფლობენ თუ არა მონაცემების შემგროვებელი კომპანიები მსგავს უფლებას
როგორ იქმნება ციფრული კვალი	6.1.2 აცნობიერებს, რომ, ინტერნეტის გამოყენებისას, ინტერნეტი მის ინფორმაციას იმახსოვრებს	6.2.2 განმარტავს, თუ როგორ იქმნება მისი ციფრული კვალი	6.3.2 აღწერს განსხვავებულ საშუალებებს, რითაც შესაძლებელია გავლენის მოხდენა მის ციფრულ კვალზე	6.4.2 ფიქრობს საკუთარი ძიების ისტორიისა და ონლაინქცევის შესახებ და აანალიზებს, თუ როგორ მეტყველებს ეს ყველაფერი მასზე
რეპუტაციის შექმნა	6.1.3 აცნობიერებს, რომ მისი ქცევა გავლენას ახდენს იმაზე, თუ რას იფიქრებენ ადამიანები მასზე	6.2.3 მსჯელობს, თუ რა სახის ონლაინქცევამ შეიძლება დააზიანოს მისი რეპუტაცია	6.3.3 მსჯელობს, თუ რატომ ცდილობენ ადამიანები ხშირად საკუთარი თავის იდეალიზებული ფორმით წარმოჩენას ინტერნეტში	6.4.3 მსჯელობს, თუ რამხელა წნეხია იდეალური ონლაინ მიჯის შენარჩუნება ცალკეული ადამიანისთვის ან საზოგადოებისთვის ზოგადად
ვირტუალური პერსონაჟი და ავატარი	6.1.4 საუბრობს, თუ რატომ ირჩევს საკუთარი თავის წარმოსაჩენად ავატარს ან ვირტუალურ პერსონაჟს	6.2.4 განმარტავს, თუ რას ეუბნება მის მიერ არჩეული ავატარი და ვირტუალური პერსონაჟი ადამიანებს, მისი პიროვნებისა და ინტერესების შესახებ	6.3.4 განმარტავს, თუ როგორ უყალიბდება უცხო ადამიანს წარმოდგენა პიროვნებაზე, მომხმარებლის სახელისა და პროფილის სურათის მიხედვით	6.4.4 მსჯელობს, თუ რამდენად შეიძლება ადამიანს დაეკისროს მორალური პასუხისმგებლობა ვირტუალურ რეალობაში მის მიერ შექმნილ პერსონაჟზე
რა გავლენას ახდენენ ადამიანები თქვენს რეპუტაციაზე	6.1.5 აღწერს, თუ როგორ ვრცელდება ადამიანის მიერ ნათქვამი ბოროტი სიტყვა	6.2.5 განმარტავს, თუ როგორ შეიძლება დაზიანდეს მისი რეპუტაცია მისი მეგობრების ონლაინქცევის ან საუბრების შედეგად	6.3.5 მსჯელობს, თუ როგორ შეიძლება დაზიანდეს მისი ონლაინრეპუტაცია იმ ადამიანების მიერ, რომლებსაც საერთოდ არ იცნობს	6.4.4 იკვლევს გზებს, თუ როგორ აირიდოს თავიდან ონლაინრეპუტაციის დაზიანება სხვა ადამიანების მხრიდან

რატომაა მნიშვნელოვანი თქვენი ციფრული კვალი	6.1.6 აცნობიერებს, რომ ყველაფერი, რასაც ინტერნეტში მოიმოქმედებს, არის ყველასთვის ხილული და არასდროს წაიშლება	6.2.6 საუბრობს, თუ რა გავლენა შეიძლება მოახდინოს მის უსაფრთხოებაზე მისი პირადი ინფორმაციის ინტერნეტში გაზიარებამ	6.3.6 აანალიზებს, თუ როგორ შეიძლება ციფრულმა კვალმა გავლენა მოახდინოს ადამიანებთან მეგობრობასა და ურთიერთობებზე	6.4.6 აანალიზებს, თუ როგორ შეიძლება მისმა ციფრულმა კვალმა გავლენა მოახდინოს მის სამომავლო პერსპექტივებზე
მონაცემების კონტროლის უფლება	6.1.7 აცნობიერებს, რომ აქვს უარის თქმის უფლება, თუკი თამაში ან ვებგვერდი სთხოვს ინფორმაციას, რომლის გაზიარებაც მას არ სურს	6.2.7 განმარტავს, თუ როგორ შეუძლია განაახლოს ინტერნეტში საკუთარი საბაზისო ინფორმაცია, მათ შორის, მომხმარებლის სახელი და პროფილის ფოტო	6.3.7 შეუძლია დაასახელოს სიტუაციები, როდესაც უფლება აქვს, მოსთხოვოს პლატფორმას მის მიერ გამოქვეყნებული კონტენტის წაშლა	6.4.7 განმარტავს, თუ რას ნიშნავს უფლება „დამივიწყე“ და ასახელებს მაგალითებს იმ ონლაინ იტუაციებისა, სადაც ამ უფლების გამოყენება შესაძლებელია
ონლაინყოფნის მართვა	6.1.8 აღწერს პირად ინფორმაციას, რომელიც ყოველთვის უნდა შეინახოს უსაფრთხოდ, ხოლო მის გაზიარებამდე რჩევა ჰქვითოს სანდო ზრდასრულ პირს	6.2.8 შეუძლია შეათანხმოს ინტერნეტში კარგი რეპუტაციის შენარჩუნებისთვის საჭირო მარტივი წესები	6.3.8 საუბრობს მეთოდებზე, რომლითაც შეუძლია ინტერნეტში მის მიერ გამოქვეყნებულ ინფორმაციაზე წვდომის შეზღუდვა	6.4.8 საუბრობს ონლაინანონიმურობის დადებით და უარყოფით ასპექტებზე

აქტიური მონაწილეობა

მოსწავლეები სწავლობენ, თუ როგორ გამოიყენონ ტექნოლოგიები საკუთარ თემსა თუ საზოგადოებაში ცვლილებების მოსახდენად

თემა	5-7	8-11	12-15	16-18
ინფორმაციის მოძიება საზოგადოების შესახებ	7.1.1 შეუძლია ინფორმაციის მოძიება საზოგადოებისთვის სასარგებლო წევრების, მაგალითად, ექიმების, პოლიციელებისა და მეხანძრეების შესახებ	7.2.1 ინტერნეტს იყენებს ბავშვთა მხარდამჭერი ორგანიზაციების შესახებ ინფორმაციის მოსაძიებლად	7.3.1 ინტერნეტს იყენებს ახალგაზრდული და სამოქალაქო ორგანიზაციებისა და მათი საქმიანობის შესახებ ინფორმაციის მოსაძიებლად	7.4.1 ინტერნეტს იყენებს პოლიტიკური პარტიებისა და მათი პოზიციების შესახებ ინფორმაციის მოსაძიებლად
პრობლემებისა და მოსაზრებების შესწავლა	7.1.2 აანალიზებს კონკრეტული ამბის ორ მხარეს ან წარმოადგენს ორ მოსაზრებას კონკრეტულ საკითხთან დაკავშირებით	7.2.2 ტექნოლოგიებს იყენებს სასკოლო ცხოვრების შესახებ თანაკლასელთა მოსაზრებების შესაგროვებლად და სხვებისთვის გასაცნობად	7.3.2 ტექნოლოგიებს იყენებს აქტუალური სამოქალაქო პრობლემების შესასწავლად და სხვებისთვის გასაცნობად	7.4.2 ტექნოლოგიებს იყენებს აქტუალურ სიახლეებში ნახსენებ თემაზე საზოგადოებრივი აზრის შესასწავლად და სხვებისთვის გასაცნობად
დებატებში მონაწილეობა	7.1.3 მონაწილეობს მარტივ, სურათებზე დაფუძნებულ დისკუსიაში და, რიგითობის დაცვით, აჟღერებს საკუთარ აზრს	7.2.3 შეუძლია ონლაინდისკუსიაში ქცევის მარტივ წესებზე შეთანხმება	7.3.3 აფასებს ონლაინდისკუსიის სხვადასხვა შესაძლებლობების დადებით და უარყოფით მხარეებს	7.4.3 მსჯელობს სენსიტიური და საკამათო საკითხების ინტერნეტში განხილვის სირთულეებზე
ადვოკატირება და აქტივიზმი	7.1.4 ამზადებს მარტივ, ვიზუალურ გზავნილს, თავისი მოსაზრების გამოსახატად, მის უშუალო გარემოში მიმდინარე აქტუალურ საკითხზე	7.2.4 შეუძლია მარტივი ციფრული კონტენტის შექმნა იმ საკითხთან დაკავშირებით, რისი შეცვლის სურვილიც აქვს	7.3.4 აღწერს ციფრული ადვოკატირების ინსტრუმენტებსა და მათი გამოყენების წესებს	7.4.4 აფასებს ციფრული აქტივიზმის სხვადასხვა ფორმის დადებით და უარყოფით ასპექტებს
ლობირება	7.1.5 ამზადებს მარტივ ვიზუალურ პეტიციას მისთვის საინტერესო ასპექტის შესახებ და აგროვებს „ხელმოწერების“ გარკვეულ რაოდენობას	7.2.5 აორგანიზებს ციფრულ პეტიციას, სკოლასთან დაკავშირებული საკითხის მოსწავლეთა საბჭოს წინაშე ადვოკატირებისთვის	7.3.5 შეუძლია არჩეული წარმომადგენლისთვის ელექტრონული წერილის მიწერა	7.4.5 იკვლევს ონლაინლობირების მაგალითს და აფასებს მის ეფექტურობას
ორგანიზება და კამპანიის წარმოება	7.1.6 ქმნის ციფრულ კონტენტს, მაგალითად, პოსტერს, სასკოლო ღონისძიების პოპულარიზაციის მიზნით	7.2.6 იყენებს ტექნოლოგიებს სკოლაში ღონისძიების მოსაწყობად	7.3.6 აღწერს, თუ როგორ უნდა შეიქმნას ონლაინსოციალური კამპანია ან დამხმარე ჯგუფი	7.4.6 გეგმავს ციფრული სოციალური ღონისძიების პროექტს, ადგილობრივი პრობლემის მოსაგვარებლად

კენჭისყრა	7.1.7 მონაწილეობს მარტივ ონლაინკენჭისყრაში	7.2.7 იყენებს ტექნოლოგიებს სკოლაში არჩევნების ჩასატარებლად	7.3.7 გამოთქვამს იდეებს, თუ როგორ უნდა მოხდეს, ტექნოლოგიების მეშვეობით, სკოლასთან დაკავშირებული გადაწყვეტილების მიღების პროცესში მოსწავლეთა ჩართულობის გაზრდა	7.4.7 აფასებს არჩევნებში ელექტრონული კენჭისყრის სისტემის გამოყენების დადებით და უარყოფით ასპექტებს
ადგილობრივი ღონისძიებები	7.1.8 მონაწილეობს მარტივ, საკლასო ონლაინღონისძიებებში, როგორცაა ვიდეოკონფერენციები	7.2.8 წერს ბლოგს ადგილობრივი პრობლემის შესახებ, სკოლის ან სოციალური მედიის გვერდზე გამოსაქვეყნებლად	7.3.8 გამოთქვამს იდეებს, თუ როგორ შეიძლება ტექნოლოგიების გამოყენება სკოლის ცხოვრებაში მშობელთა ჩართულობის გასაზრდელად	7.4.8 ტექნოლოგიებს იყენებს ადგილობრივი მოხალისეობრივი აქტივობების შესახებ მოზარდებისთვის ინფორმაციის მისაწოდებლად

უფლებები და პასუხისმგებლობები

მოსწავლეები ეცნობიან საკუთარ უფლებებსა და პასუხისმგებლობებს ციფრულ სამყაროში

თემა	5-7	8-11	12-15	16-18
იციოდეთ თქვენი უფლებები	8.1.1 აღწერს მოწყობილობებს, რომელთა გამოყენების უფლებაც აქვს ან არ აქვს	8.2.1 ასახელებს ციფრული უფლებების მაგალითებს: კონფიდენციალურობა, გამოხატვის თავისუფლება და ონლაინზიანისგან დაცვა	8.3.1 ასახელებს მაგალითებს, როდესაც დაირღვა ბავშვთა ციფრული უფლებები	8.4.1 მსჯელობს იმის შესახებ, აღიარებულ უნდა იქნეს თუ არა ინტერნეტზე წვდომა ადამიანის საბაზისო უფლებად
იციოდეთ თქვენი პასუხისმგებლობები	8.1.2 აღწერს, თუ რისი გაკეთების ან არგაკეთების უფლება აქვს ციფრული მოწყობილობის მეშვეობით	8.2.2 შეუძლია შეათანხმოს მარტივი „უფლებები და აკრძალვები“ ონლაინჩათის ან მეგობრებთან თამაშის დროს	8.3.2. ასახელებს წესების მაგალითებს, რომელთა დაცვასაც ითხოვენ პლატფორმები და აპლიკაციები და მსჯელობს, თუ რატომ არის ასეთი წესები მნიშვნელოვანი	8.4.2 მსჯელობს ციფრული მოქალაქის პასუხისმგებლობებზე და იაზრებს, თუ რამდენად კარგად იცავენ მოქალაქეები ამგვარ პასუხისმგებლობებს
უფლებების დაცვა	8.1.3. საუბრობს, თუ რას გააკეთებს, თუკი ვინმე ცუდად მოექცევა	8.2.3 აღწერს ნაბიჯებს, რომლებსაც განახორციელებს საკუთარი ციფრული უფლებების დარღვევის შემთხვევაში	8.3.3 ასახელებს ორგანიზაციებსა და პირებს, რომლებსაც მიმართავს რომლებსაც საკუთარი ციფრული უფლებების დარღვევის შემთხვევაში	8.4.3 აღწერს ღონისძიებებს, ახორციელებენ მომხმარებელთა უფლებების დასაცავად
ერთმანეთის დაცვა	8.1.4 შეუძლია ხმა აიმაღლოს, თუკი ჩათვლის, რომ ადამიანს ცუდად ეპყრობიან	8.2.4 აღწერს, თუ როგორ ხდება მავნე ან შეუსაბამო ინტერნეტკონტენტის დარეპორტება	8.3.4 აღწერს, თუ როგორ შეუძლიათ მოზარდებს ერთმანეთის ციფრული უფლებების დაცვა	8.4.4. შეუძლია ამოიცნოს ონლაინსიტუაცია, სადაც მის მეგობრებს შესაძლოა წარმოეშვათ პრობლემები და მოიფიქროს საუკეთესო გზა მათ დასახმარებლად
გამოხატვის თავისუფლება	8.1.5 გამოხატავს ემოციებს მარტივი ინსტრუმენტების მეშვეობით, როგორცაა „ემოციების დიაგრამა“ ან „შუქნიშნის“ მეთოდი	8.2.5 აღწერს ინტერნეტში აზრის გამოხატვის შესაძლებლობებს	8.3.5 შეუძლია ისეთი ონლაინპლატფორმების დადებითი და უარყოფითი მხარეების შეფასება, რომლებიც მოზარდებს საკუთარი მოსაზრების გაქვრების შესაძლებლობას აძლევენ	8.4.5 მსჯელობს, თუ რა შემთხვევებში შეიძლება შეიზღუდოს გამოხატვის თავისუფლება ინტერნეტში

<p>დისკრიმინაციისგან დაცვის უფლება</p>	<p>8.1.6 ასახელებს პერსონაჟებს, რომლებსაც უსამართლოდ ექცევიან</p>	<p>8.2.6 შეუძლია იმსჯელოს, აქვთ თუ არა გოგონებს ტექნოლოგიების გამოყენების იგივე შესაძლებლობები, როგორც ბიჭებს</p>	<p>8.3.6. ანალიზებს ინტერნეტში არსებულ გამოსახულებებს, გენდერული, რასობრივი ან სტერეოტიპების ფორმების ამოსაცნობად</p>	<p>8.4.6. შეუძლია ამოიცნოს, თუ როგორ ამკვიდრებს ხელოვნური ინტელექტის სისტემები მიკერძოებულობასა და დისკრიმინაციის არსებულ ფორმებს</p>
<p>სიძულვილის ენა</p>	<p>8.1.7 განასხვავებს გამონათქვამებს, რომლებიც ადამიანს თავს დაფასებულად ან გარიყულად აგრძნობინებს</p>	<p>8.2.7 აცნობიერებს, რომ ადამიანები სხვადასხვა ჯგუფს მიეკუთვნებიან და რომ უხეში კომენტარების გაკეთება მთლიანი ჯგუფის შესახებ არამართებულია</p>	<p>8.3.7 შეუძლია ონლაინსიძულვილის ენის სხვადასხვა ფორმის ამოცნობა და მათთან გამკლავების გზების მოფიქრება</p>	<p>8.4.7 აფასებს სიძულვილის ენის სოციალურ ზეგავლენას, როგორც ისტორიულად, ასევე, დღევანდელ ციფრულ სამყაროში</p>
<p>ღონისძიებების გატარება უფლებების დასაცავად</p>	<p>8.1.8 შეუძლია ხმა აიმაღლოს, როდესაც რაიმე შეუსაბამოს შეამჩნევს, მაშინაც კი, თუკი სხვები ჩუმად ყოფნას ამჯობინებენ</p>	<p>8.2.8 მონაწილეობას იღებს ბავშვთა ციფრული უფლებების ხელშეწყობისთვის შექმნილ, ცნობიერების ამაღლების აქტივობაში</p>	<p>8.3.8 ამზადებს მოზარდების ციფრული უფლებების უფრო გაძლიერებულ დაცვაზე ორიენტირებულ ვიდეორგოლს, ბლოგს ან სოციალურ მედია კამპანიას</p>	<p>8.4.8 ლობირებს არჩეულ წარმომადგენელს მოზარდების ციფრული უფლებების საკითხთან დაკავშირებით</p>

კონფიდენციალურობა და უსაფრთხოება

მოსწავლეები სწავლობენ, თუ როგორ დაიცვან საკუთარი თავი და სხვები ონლაინსივრცეში

თემა	5-7	8-11	12-15	16-18
მონაცემების შეგროვება	9.1.1 ასახელებს პერსონალური მონაცემების მაგალითებს - სახელი და გვარი, ასაკი და ინტერესები	9.2.1 აღწერს მარტივ გზებს, თუ როგორ უნდა გაკონტროლდეს პერსონალური მონაცემების ოდენობა ინტერნეტში	9.3.1 განმარტავს, თუ როგორ იყენებენ კომპანიები მოზარდების პერსონალურ მონაცემებს ინტერნეტის გამოყენების პერსონალიზირებისათვის	9.4.1 იკვლევს მონაცემთა შეგროვების ეთიკურ შედეგებს, როგორც ინდივიდების, ასევე, ზოგადად, საზოგადოების შემთხვევაში
კონფიდენციალურობისა და უსაფრთხოების რისკები	9.1.2 ასახელებს მაგალითებს, თუ რისი გაზიარებაა უსაფრთხო ინტერნეტში და რა შეიძლება იყოს საფრთხისშემცველი	9.2.2 შეუძლია ონლაინთაღლითობის ამოცნობა	9.3.2 აღწერს, თუ როგორ უქმნიან სოციალური მედია პლატფორმები მომხმარებელთა კონფიდენციალურობას საფრთხეს	9.4.2 აღწერს უსაფრთხოების რისკებს, რომელთა წინაშეც დგანან ბიზნესკომპანიები და ორგანიზაციები
კონფიდენციალურობის დაცვა ინტერნეტში	9.1.3 განმარტავს, თუ როგორ უნდა მოიქცეს, როდესაც სურს თანაკლასელების ფოტოების გადაღება ან მათ შესახებ ინფორმაციის გაზიარება	9.2.3 შეუძლია თანატოლებთან შეთანხმოს მარტივი წესები ერთმანეთის ონლაინკონფიდენციალურობის დასაცავად	9.3.3 აფასებს სკოლის ონლაინპოლიტიკას ან პროცედურებს მოსწავლის კონფიდენციალურობის დაცვის პერსპექტივიდან	9.4.3 აღწერს, თუ როგორ იცავს მონაცემთა დაცვის ზოგადი კანონი (GDPR) მოქალაქეთა კონფიდენციალურობას ინტერნეტში
შეუსაბამო კონტენტი	9.1.4 შეუძლია დაასახელოს „სანდო ზრდასრული პირი“, ვისაც მიმართავს დახმარებისთვის ციფრულ საკითხებთან დაკავშირებით	9.2.4 განმარტავს, თუ რას გავაკეთებ, თუკი წააწყდება საშიშ, შემამფოთებელ ან არამართებულ ციფრულ კონტენტს	9.3.4 მსჯელობს ექსტრემალური კონტენტის - ძალადობის, ომების, დანაშაულის, უბედური შემთხვევების ან პორნოგრაფიის ყურების ან გაზიარების შედეგებზე	9.4.4 აფასებს ბავშვების ექსტრემალური კონტენტისგან დაცვის სტრატეგიების ეფექტურობას
ფოტოსურათების გაზიარება	9.1.5 შეუძლია ამოიცნოს, თუ როდის იწვევს ინტერნეტში არსებული მასალა დისკომფორტს	9.2.5 განმარტავს საკუთარი ან სხვა პირების ფოტოების ან ვიდეოების ონლაინგაზიარების საფრთხეებს	9.3.5 განმარტავს, თუ რას მოიმოქმედებს, ინტერნეტში მისი პირადი ფოტოსურათების უნებართვო გაზიარების შემთხვევაში	9.4.5 იკვლევს პირადი ფოტოების ინტერნეტში გაზიარების პოტენციურ შედეგებს, სოციალური, საგანმანათლებლო და კარიერული თვალსაზრისით

ინტერნეტმტაცებლები	9.1.6 აცნობიერებს, რომ ინტერნეტში ზოგიერთი ადამიანი სულაც არ არის ის, ვინადაც ასაღებს თავს	9.2.6 აღწერს სტრატეგიებს, რომელსაც ინტერნეტმტაცებლები მოზარდების ნდობის მოსაპოვებლად იყენებენ	9.3.6 განმარტავს, თუ რა არის „გრუმინგი“ და როგორ უნდა ამოვიცნოთ „გრუმინგის“ ნიშნები	9.4.6 მსჯელობს, თუ როგორ უნდა გაუმკლავდეს საზოგადოება, მისი აზრით, ინტერნეტმტაცებლების პრობლემას
უსაფრთხოების დაცვა	9.1.7 შეუძლია ინტერნეტში „უსაფრთხო“ ან „არაუსაფრთხო“ სიტუაციების იდენტიფიცირება	9.2.7 აღწერს, თუ როგორ დაბლოკოს და დაარეპორტოს ინტერნეტში არასათანადო ქცევა	9.3.7 აღწერს, თუ როგორ ხდება ადამიანების რადიკალიზაცია ინტერნეტში	9.4.7 იკვლევს კანონმდებლობას ინტერნეტუსაფრთხოების შესახებ და მსჯელობს, საჭიროა თუ არა მისი გაძლიერება
ღონისძიებები უსაფრთხო ინტერნეტისთვის	9.1.8 რჩევას ეკითხება უფროსებს, ახალი მოწყობილობის, აპლიკაციის ან ფუნქციის გამოყენებამდე	9.2.8 შეუძლია შეათანხმოს ინტერნეტში უსაფრთხო დამეგობრების მარტივი წესები	9.3.8 სთავაზობს სხვებს რჩევებს, თუ როგორ დაიცვან საკუთარი უსაფრთხოება სოციალურ მედიასა ან მესენჯერ პლატფორმებზე	9.4.8 აფასებს პლატფორმებისა და აპლიკაციების უსაფრთხოების ინსტრუმენტების ეფექტურობას

მომხმარებლის ცნობიერება

მოსწავლეები ეცნობიან ციფრული მომხმარებლების მიერ გაკეთებული არჩევანის სოციალურ და გარემოსდაცვით შედეგებს

თემა	5-7	8-11	12-15	16-18
ციფრული ფული	10.1.1 აცნობიერებს, რომ ფული გამოიყენება ნივთების შესაძენად, მაშინაც კი, როდესაც ფულს არ აქვს ფიზიკური მონეტის ან კუპიურის ფორმა	10.2.1 შეუძლია ამოიცნოს ციფრული გადახდის ფორმები, როგორცაა სადებეტო და საკრედიტო ბარათი, ციფრული საფულე	10.3.1 აღწერს ციფრული გადახდის პლატფორმების ძირითად მახასიათებლებს და მათი პასუხისმგებლობით გამოყენების წესებს	10.4.1 აღწერს კრიპტოვალუტის ძირითად მახასიათებლებს და კრიპტოვალუტაში ინვესტირების პრაქტიკულ და ეთიკურ შედეგებს
მომხმარებლის უფლებები	10.1.2 აცნობიერებს, რომ ყველაფერი, რასაც ყიდულობს, არის ძვირი, ხოლო გარკვეული პროდუქტის სხვა რაღაცებზე უფრო ძვირი ღირს	10.2.2 აღწერს, თუ რა მოვალეობები აკისრიათ მოვაჭრეებსა და მაღაზიების მეპატრონეებს მომხმარებლების წინაშე	10.3.2 აღწერს, თუ რა უფლებებით ისარგებლებს, ინტერნეტში ხარვეზიანი პროდუქტის ან მომსახურების შეძენის შემთხვევაში	10.4.3 შეუძლია ამოიცნოს მომხმარებლის უფლებები, რომლებიც აღწერილია ონლაინვაჭრობის წესებსა და პირობებში
ჭკვიანი ხარჯვა	10.1.3 აცნობიერებს, რომ ნებისმიერი სასურველი პროდუქტის შეძენა, თუნდაც ციფრული ფულით, შეუძლებელია	10.2.3 განმარტავს, თუ რატომ არ არის „უფასო“ თამაშები ყოველთვის ისეთი უფასო, როგორც ერთი შეხედვით ჩანს	10.3.3 შეუძლია ამოიცნოს ინტერნეტში ყალბი სარეკლამო აქციები და შეცდომაში შემყვანი შეთავაზებები	10.4.3 აღწერს ინფლუენსერების ან ცნობილი ადამიანების ვინაობის გადამოწმების მეთოდებს
პასუხისმგებლობიანი შოპინგი	10.1.4 განმარტავს განსხვავებას საჭირო ნივთებსა (მაგალითად, საკვები) და სასურველ ნივთებს (მაგალითად, სათამაშო) შორის	10.2.4 ქმნის მარტივ ციფრულ ბიუჯეტს, რომელსაც საკუთარი ხარჯების მონიტორინგისათვის გამოიყენებს	10.3.4 შეუძლია შეათანხმოს პასუხისმგებლობიანი ონლაინშოპინგის პრინციპები	10.4.4 ერთმანეთს ადარებს ონლაინშოპინგისა და ფიზიკურ მაღაზიაში შოპინგის სოციალურ და გარემოსდაცვით შედეგებს
რეკლამა	10.1.5 შეუძლია რეკლამის ამოცნობა სხვადასხვა ფორმატში, მაგალითად, სატელევიზიო გადაცემებში, ანიმაციებსა და ვიდეორგოლებში ან მათ დაწყებამდე გამოყენებული რეკლამა	10.2.5 შეუძლია ამოიცნოს ონლაინრეკლამებში გამოყენებული გარკვეული დამარწმუნებელი ტექნიკები	10.3.5 აღწერს ინტერნეტმარკეტინგში გამოყენებულ სტრატეგიებს, როგორცაა თვალთვალის ინსტრუმენტები და ინფლუენსერებთან პარტნიორობა	10.4.5 იკვლევს რეკლამის როლს ისეთ პლატფორმებზე, რომლებიც მომხმარებლებს სთავაზობენ წვდომას უფასო კონტენტსა და სერვისებზე

გარემოსდაცვითი შედეგები	10.1.6 აცნობიერებს, რომ მოწყობილობები, როგორც კომპიუტერები, პლანშეტები და ტელეფონები ელექტროენერგიაზე მუშაობენ, რაც ნახშირბადის გამომუშავებას უწყობს ხელს	10.2.6 აცნობიერებს ციფრული მოწყობილობების გარემოზე ზემოქმედების სქემას, რესურსების მოპოვებიდან მათ განადგურებამდე	10.3.6 აფასებს, თუ რამდენად იზრდება ელექტროენერჯის მოხმარება ონლაინჩვევების, მათ შორის, სტრიმინგის, თამაშებისა და ხშირი ჩამოტვირთვების დროს	10.4.6 იკვლევს ხელოვნური ინტელექტის ეკოლოგიაზე ზემოქმედების მასშტაბს
მდგრადობა	10.1.7 აღწერს, თუ როგორ უნდა ვიზრუნოთ მოწყობილობებზე, მაგალითად, არ დავამტვიროთ, დავიცვათ მათი სისუფთავე და გამოვრთოთ, როდესაც არ ვიყენებთ	10.2.7 აღწერს ციფრული პროდუქტების გადამუშავების გზებს, ელექტრონული ნარჩენების შესამცირებლად	10.3.7 იკვლევს პერსონალური მოწყობილობების უფრო მდგრადი გამოყენების გზებს	10.4.7 აფასებს ონლაინპლატფორმებისა და კომპანიების გარემოსდაცვით განცხადებებს
ეთიკური მოხმარება	10.1.8 აცნობიერებს, რომ სათამაშოების ან თამაშების საფასურს იხდის იმ ფულით, რომლისთვისაც მისი მშობლები/მეურვეები ძალიან ბევრს შრომობენ	10.2.8 განმარტავს, თუ რა ზეგავლენას ახდენს მის მიერ არჩეული აპლიკაციები, თამაშები და მოწყობილობები მსოფლიოში მცხოვრებ ადამიანებზე	10.3.8 აანალიზებს უახლესი განახლებების მიღების ან უახლესი გაჯეტების გაცნობის მიმზიდველობას და ამ ყველაფრის შედეგებს გარემოზე	10.4.8 სწავლობს ონლაინპლატფორმის ეთიკურობას პროდუქტის მოპოვებასთან, ინკლუზიურობასთან და შრომით პრაქტიკასთან დაკავშირებით