



European  
Commission



# მედიაწიგნიერების სწავლება და eTwinning-ის საშუალებით დეზინფორმაციის წინააღმდეგ ბრძოლა

#eTwinning

Erasmus+

ცხოვრებისეული თვალსაწიერის გამდიდრება, გონების გახსნა.

სპორტი

ქან მონე

ახლოგაზრდიობა

უმაღლესი განათლება

პროფესიული განათლება და სწავლება

ზრდასრულთა განათლება



სასკოლო განათლება

Erasmus+

**ევროკავშირის შესახებ დამატებითი ინფორმაცია შეგიძლიათ იხილოთ ინტერნეტში (<http://europa.eu>).**

**ლუქსემბურგი: ევროკავშირის გამომცემლობა, 2022 წ.**

PRINT	ISBN 978-92-9488-035-2	doi: 10.2797/189029	EC-05-21-019-KA-C
PDF	ISBN 978-92-9488-036-9	doi: 10.2797/890178	EC-05-21-019-KA-N
EPUB	ISBN 978-92-9488-034-5	doi: 10.2797/50927	EC-05-21-019-KA-E

### **©ევროკავშირი, 2022**

წინამდებარე პუბლიკაცია შეიქმნა eTwinning-ის ცენტრალური მხარდაჭერის სამსახურის (CSS) მიერ, რომელიც წარმოდგენილია ევროპულ სკოლათა ქსელით ევროპული განათლებისა და კულტურის აღმასრულებელ სააგენტოსთან კონტრაქტით, ევროკავშირის პროგრამის ფინანსური მხარდაჭერით. ევროკომისიის მხარდაჭერა წინამდებარე პუბლიკაციის გამოცემაში არ გულისხმობს ევროკომისიის მხრიდან პუბლიკაციაში შესული მასალისა და შინაარსის მოწონებას. ევროკომისიის მასალებით სარგებლობის პოლიტიკას განსაზღვრავს ევროკომისიის დოკუმენტებით სარგებლობის შესახებ ევროკომისიის 2011 წლის 12 დეკემბრის გადაწყვეტილება 2011/833/EU (OJ L 330, 14.12.2011, p. 39 – <https://eur-lex.europa.eu/eli/dec/2011/833/oj>.)

თუ სხვაგვარად არ არის მითითებული, წინამდებარე დოკუმენტით სარგებლობაზე ვრცელდება Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) ლიცენზია ( (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). ). აღნიშნული ნიშნავს,

რომ წინამდებარე პუბლიკაციის გამოყენება ნებადართულია მისი შესაბამისად ციტირებისა და მასში შეტანილი ნებისმიერი ცვლილებების შესაბამისად მითითების შემთხვევაში.

იმ მასალების ნებისმიერი ფორმითა ან საშუალებით გამოყენების, გამრავლებისა

ან გავრცელებისათვის, რომლებიც არ წარმოადგენს ევროკავშირის საკუთრებას, შეიძლება საჭირო გახდეს უშუალოდ შესაბამისი უფლებების მფლობელთაგან ნებართვის აღება. ევროკავშირი არ ფლობს საავტორო უფლებებს იმ

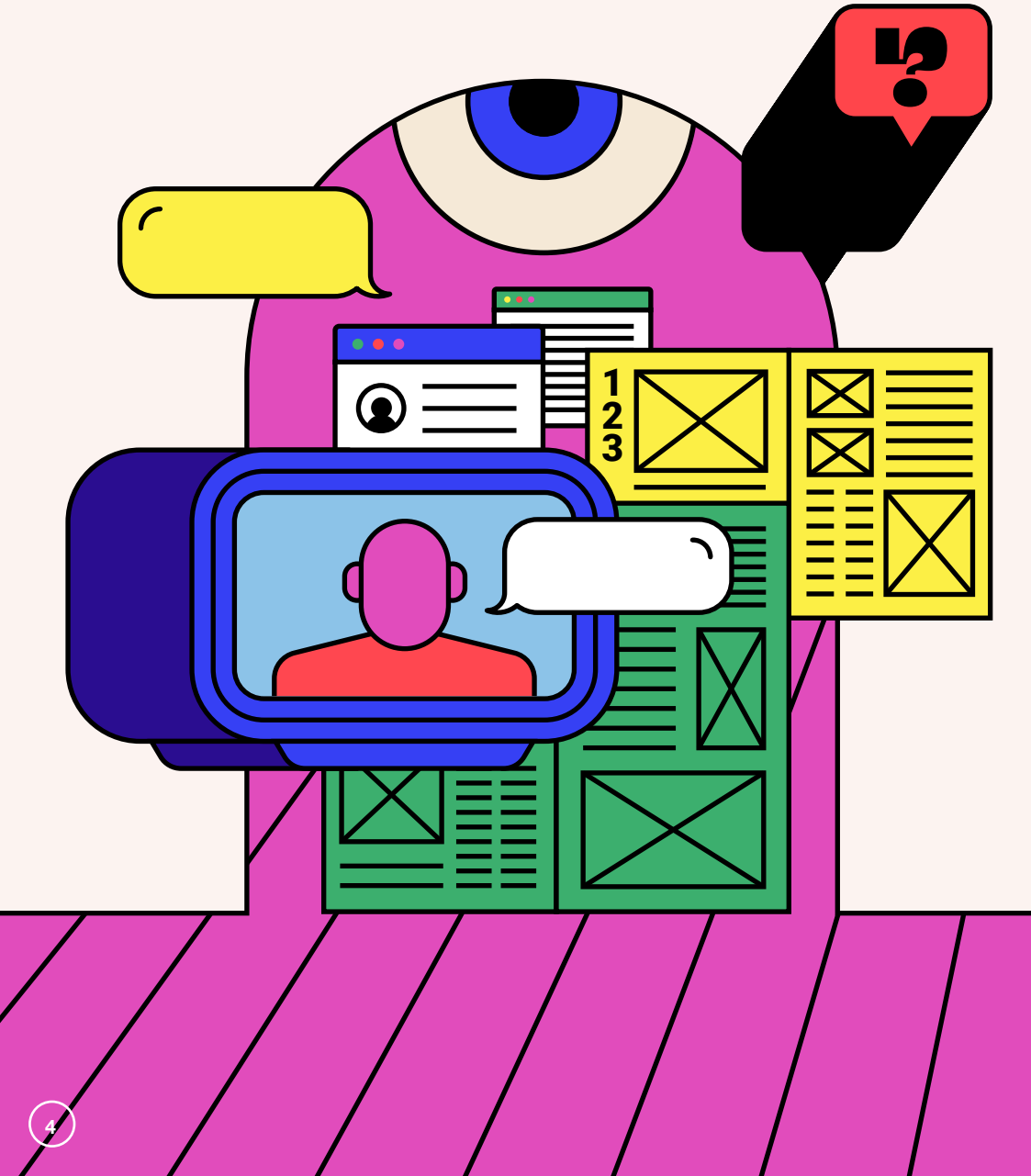
ფოტომასალაზე, რომლებიც არ შეიცავს საავტორო უფლებების აღმნიშვნელ სიმბოლოს: © European Union.

კრედიტები

გარეკანის ფოტო : © Fokussiert & dvulikaia, stock.adobe.com.

გრაფიკული დიზაინი: © Sophie Despras.





# სარჩევი

<b>წინასიტყვაობა</b>	<b>6</b>
<b>შესავალი</b>	<b>8</b>
<b>თავი 1-ლი</b> მედიაწიგნიერება - კონცეფციების შესწავლა ევროპული პოლიტიკის საშუალებით	<b>12</b>
<b>თავი 2</b> დეზინფორმაცია და კრიტიკული აზროვნება	<b>20</b>
<b>თავი 3</b> ახალგაზრდობა და მედია	<b>30</b>
<b>თავი 4</b> მედიაწიგნიერება eTwinning-ში პროექტებზე მუშაობის გზით 4.1. ასაკი 0-6 4.2. ასაკი 7-11 4.3. ასაკი 12-16 4.4. ასაკი 16-19 4.5. პროფესიული განათლება და სწავლება	<b>38</b>
<b>თავი 5</b> მედიაწიგნიერების სწავლების რესურსები	<b>72</b>
<b>თავი 6</b> საკლასო აქტივობები მედიაწიგნიერების განვითარებისათვის	<b>78</b>
<b>დასკვნები</b>	<b>86</b>
<b>დანართი</b>	<b>88</b>



# წინასიტყვაობა

ძვირფასო მკითხველო, ჩვენ ყველანი ვცხოვრობთ გამოწვევებით სავსე და საინტერესო დროს. ერთის მხრივ, ინფორმაცია თავისუფლად მიედინება ყველა მხარეს და ხელმისაწვდომია რამდენიმე წამში.



მეორეს მხრივ, წვდომის სიმარტივე ქმნის უამრავ შესაძლებლობას მცდარი შეტყობინებების გავრცელებისთვის, რამაც შეიძლება მანიპულირება გამოიწვიოს. მართლაც, კვლევებმა აჩვენა, რომ პარადოქსულად, ახალმა ინფორმაციულმა ეპოქამ არ გაზარდა ცოდნისა და გაგების დონე მოსახლეობაში, რადგან ჩვენ ხშირად ვეძებთ მხოლოდ ისეთ ინფორმაციას, რომელიც ადასტურებს ჩვენს არსებულ შეხედულებებს ან იმიტომ, რომ ინფორმაცია (ან დეზინფორმაცია) ასე სწრაფად და ფართოდ ვრცელდება გლობალიზებული, ციფრულ სამყაროში. ეს მდგომარეობა საფრთხეს უქმნის ჩვენი დემოკრატიული მმართველობის ფორმების ფუნქციონირებას და მცდელობებს, გავუმკლავდეთ დღევანდელ გლობალურ საკითხებს, როგორც კლიმატის ცვლილება, მდგრადი განვითარება და სოციალურ-ეკონომიკური უთანასწორობა.

მძლავრი ინსტრუმენტებით უზრუნველყოფით საგანმანათლებლო სისტემები ევროკავშირის მასშტაბით, რაც დაეხმარება მოსწავლეებს, განავითარონ კრიტიკული აზროვნების უნარი, განასხვავონ ფაქტი გამონაგონისაგან და მეცნიერება – ფსევდო მეცნიერებისგან. ევროკომისიამ უკვე შეიმუშავა რამდენიმე საცნობარო დოკუმენტი, რომელიც ეხმარება წევრ სახელმწიფოებს, ევროკავშირის მოქალაქეებს შორის გააუმჯობესონ კრიტიკული აზროვნება და მედიაციონერების უნარი lifelong learning სწავლის პერსპექტივაში. მედიაციონერება მიეკუთვნება ციფრულ კომპეტენციას, რომელიც აღწერილია საბჭოს რეკომენდაციაში ძირითადი კომპეტენციების შესახებ და უფრო დეტალურად კი LifeComp-ში: პერსონალური, სოციალური და სწავლის ძირითადი კომპეტენციის ევროპულ ჩარჩოში.

ამიტომ, მომავალი თაობებისა და პლანეტის მომავლისათვის, ჩვენთვის აუცილებელია, რომ

მოსწავლეებმა უნდა გაიღრმავონ ცნობიერება მონაცემების პოტენციური მიკერძოების და პირადი შეზღუდვების

შესახებ, ხოლო შეაგროვონ მოქმედი, სანდო ინფორმაცია და იდეები მრავალფეროვანი და ავტორიტეტული წყაროებიდან. შემდეგი დონე გულისხმობს ინფორმაციის, იდეებისა და მედია შეტყობინებების შედარებას, გაანალიზებას, შეფასებასა და სინთეზს ლოგიკური დასკვნების გამოტანის მიზნით. და ბოლოს, მოსწავლეები მზად უნდა იყვნენ მოქმედებისთვის. მათ უნდა მიეცეთ საშუალება, განავითარონ შემოქმედებითი იდეები, მოახდინონ კონცეფციებისა და ინფორმაციის სინთეზირება და გაერთიანება სხვადასხვა წყაროდან, პრობლემების გადაჭრის თვალსაზრისით.

ეს არის მთელი რიგი ამოცანებისა, რომელიც მოითხოვს პედაგოგებისა და სასწავლო დაწესებულებების, მედიასაშუალებებისა და ბიზნესის მობილიზაციას. ცხადია, რომ პედაგოგებს მთავარი როლი ეკისრებათ მოსწავლეების მედიაწიგნიერებისკენ მიმავალ გზაზე. ისინი ეხმარებიან მოსწავლეებს, განავითარონ კრიტიკული აზროვნება და ონლაინ გამჭრიახობა. მასწავლებლების დასახმარებლად eTwinning მრავალი წელია გვთავაზობს მნიშვნელოვან ინსტრუმენტებს. წლებადელომა eTwinning-ის თემამ „მედიაწიგნიერების სწავლება და eTwinning-ის საშუალებით დეზინფორმაციის წინააღმდეგ ბრძოლა“ ხელი შეუწყო ცნობიერების ამაღლებას, თანამშრომლობას და იმ საშუალებებს, რომლებიც შემდგომში დაენმარებათ მასწავლებლებს ციფრული და მედიაწიგნიერების

მყარი უნარებით აღჭურვაში. თანამშრომლობითი მიდგომის წყალობით, eTwinning გაძლევთ შესაძლებლობას, შეისწავლოთ ინოვაციური სწავლების მეთოდები და ინოვაციური პედაგოგიური კონცეფციები. უფრო მეტიც, eTwinning პროექტების ტრანსნაციონალური კომპონენტი საშუალებას აძლევს ყველა მონაწილეს, მიიღოს მრავალმხრივი პერსპექტივები — განსაკუთრებით გამოსადეგი ექო-კამერების დარღვევისას.

ეს წიგნი უნდა დაენმაროს მასწავლებლებს საკლასო ოთახში მუშაობაში წარმატებული ისტორიების, პედაგოგიური სტრატეგიების, აქტივობების, ინსტრუმენტებისა და რესურსების კონკრეტული მაგალითებით.

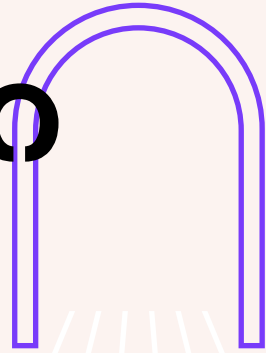


ამიტომ, მისი გამოქვეყნება მნიშვნელოვანი ნაბიჯია მედიაწიგნიერებისკენ მიმავალ გზაზე.

1 [https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/council-recommendation-on-key-competences-for-lifelong-learning\\_en](https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/council-recommendation-on-key-competences-for-lifelong-learning_en)

2 <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC120911>

# შესავალი



„მედიაწიგნიერება — მედიის წვდომის, კრიტიკული გაგებისა და მედიასთან ურთიერთობის უნარი — არასოდეს ყოფილა ისეთი მნიშვნელოვანი, როგორც დღეს. ის ყველა ასაკის მოქალაქეს აძლევს საშუალებას, იმოძრაონ თანამედროვე საინფორმაციო გარემოში და მიიღონ ინფორმირებული გადაწყვეტილებები“ (ევროკომისია, 2019).

მედიაწიგნიერება შეიძლება განისაზღვროს, როგორც „მედიასთან წვდომის, მედიისა და მედია კონტენტის სხვადასხვა ასპექტის გაგებისა და კრიტიკული შეფასების უნარი და კომუნიკაციის შექმნა სხვადასხვა კონტექსტში“ (ევროკომისია, 2007).

იყო დამოუკიდებელი და ინფორმირებული მოაზროვნე 21-ე საუკუნის ციფრული სამყაროში ნამდვილი გამოწვევას წარმოადგენს და რეალურად, ონლაინ გარემოში ნავიგაციისთვის მხოლოდ რამდენიმე ადამიანია ეფექტურად მომზადებული. ციფრული მედიაწიგნიერების ეს დეფიციტი მთელ მსოფლიოში გამოვლინდა, როგორც კრიტიკული ფაქტორი, რაც აინხნება გავრცელებული ონლაინ ცრუ ინფორმაციის მიმართ ნდობით, იქნება ეს დეზინფორმაცია, თუ ცრუ ინფორმაცია, რამაც ევროპასა და მსოფლიოში განათლების პოლიტიკის ცვლილებები გამოიწვია, ცვლილებები ასევე შეეხო პირადი მონაცემების

მართვას და მოხდა ტექნოლოგიური პლატფორმების დიზაინის გადახედვა.

დღევანდელი საზოგადოებისთვის ინტერნეტში გავრცელებული ცრუ ინფორმაციისადმი ნდობა კრიტიკულ გამოწვევას წარმოადგენს. ეს კიდევ უფრო ამკარა გახდა გასულ წელს პანდემიის დროს. „დროა“ დაწერა ევროკომისიამ ტვიტერზე: „არასოდეს ყოფილა ინტერნეტის ყალბი და ცრუ ინფორმაციისაგან გათავისუფლების საკითხი უფრო აქტუალური, ვიდრე კორონავირუსის პანდემიის დროს.“ მედიაწიგნიერება გადამწყვეტ როლს თამაშობს, რათა ონლაინ უსაფრთხოდ, პოზიტიურად და რესპექტაბელურად ვიყოთ. ინფორმაცია შეიძლება მოდიოდეს ონლაინ წყაროების ფართო სპექტრიდან და სხვადასხვა ფორმატში, ახალი ამბების ვებ-გვერდიდან დაწყებული, სოციალური მედიის კონტენტით, პოდეკასტებითა და ვიდეო თამაშების კონტენტით დამთავრებული. ნავიგაციის უკეთ გასაგებად, ინფორმაციის შერჩევა და კრიტიკულად შეფასება წარმოადგენს

იმ უნარებს, რაც ყველა ონლაინ მომხმარებელს უნდა გააჩნდეს, რათა მართოს ისეთი რისკები, როგორცაა დეზინფორმაცია, ონლაინ თაღლითობა, სიძულვილის ენა და ონლაინ ურთიერთობების მართვა.

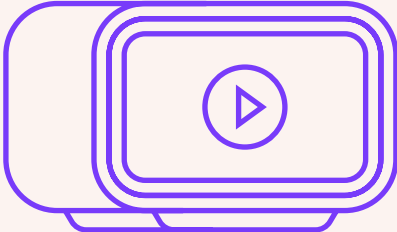
როდესაც ბავშვები და ახალგაზრდები სულ უფრო ხშირად მიმართავენ სოციალურ მედიას ან ვიდეო გაზიარების პლატფორმებს ახალი ამბების ან ინფორმაციის მოსაძიებლად, კრიტიკული მსჯელობის უნარი არასოდეს ყოფილა ისეთი მნიშვნელოვანი მათთვის, როგორც ახლა, რათა შეძლონ და იყვნენ ონლაინ კონტენტის კრიტიკული მომხმარებლები. ფაქტის აზრისგან და სიმართლის სიჭრუისგან გარჩევის უნარი გამოვლინებას პოვებს არა მხოლოდ მათ პირად უსაფრთხოებაზე ინტერნეტში, არამედ მათ ქმედებებზეც, რამაც შეიძლება გავლენა იქონიოს სხვა ონლაინ მომხმარებლებისა და მთელი საზოგადოების კეთილდღეობაზე.

ბავშვებისა და ახალგაზრდების თანამედროვე ონლაინ ცხოვრება მრავალ შესაძლებლობას გვთავაზობს ახალი ინფორმაციის მოძიების, სწავლის, შექმნისა და კომუნიკაციისთვის. თუმცა, ეს ყველაფერი ბაძებს უამრავ რთულ გამოწვევას, რომელთა შესახებაც ახალგაზრდებმა უნდა იცოდნენ, რათა ისარგებლონ უსაფრთხო და პოზიტიური ონლაინ გამოცდილებით. იმის გამო, რომ ახალგაზრდები არ ეცნობიან ახალ ამბებს ტრადიციული საინფორმაციო მასალებიდან (როგორცაა გაზეთები, საინფორმაციო ვებსაიტები, რადიო და სატელევიზიო მაუწყებლობა), მათ გაცნობიერებული უნდა ჰქონდეთ, თუ როგორ უნდა მოხდეს ინფორმაციის ზედმიწევნით დამუშავება სხვა საინფორმაციო წყაროებიდან, რომელთა შემთხვევაშიც ფაქტების გადამოწმება უფრო რთულიდება, მაგალითად: მათი საყვარელი ვლოგერის რჩევების

გათვალისწინება, განსხვავონ რეკლამირებული პოსტები (ფასიანი რეკლამა) და რეგულარული პოსტები სოციალურ მედიაში, ამოიცნონ ფოტომოპით დამუშავებული ან რედაქტირებული სურათები და ვიდეოები, შეთქმულების თეორიები ან ცრუ ინფორმაცია, რომელიც გაზიარებულია ოჯახის ან მეგობრების მიერ.

იმ მოტივების გაცნობიერება, თუ რატომ შეუძლია ონლაინ მომხმარებელს, შეცვალოს ან გამოტოვოს ძირითადი დეტალები, როგორ შეიძლება აურიოს ფაქტები და მოსაზრებები მათ შეტყობინებებში, როგორ ირჩევს აუდიტორიას და ის, თუ როგორ სურთ, იყვნენ აღქმულები მაყურებლის მიერ, მათი შეტყობინებების მოსმენისას, ყველაფერი ეს არის მედიაწიგნიერების ყველა ძირითადი უნარი, რაც ზოგადად ყველას და განსაკუთრებით ახალგაზრდებს სჭირდებათ პოზიტიური არჩევანის გაკეთების მიზნით ინტერნეტთან კავშირით — ონლაინ და კავშირგარეშე.

მომხმარებლის ქცევის გარდა, ახალგაზრდის ონლაინ გამოცდილება მოიცავს ინტერნეტს და ტექნოლოგიურ პროდუქტებს, რომლებიც სულ უფრო მეტად გაჯერებულია მომხმარებლების პირადი მონაცემებით, რაც უფრო მეტ მომსახურებას, მოწყობილობას ან აპლიკაციას აქვს თქვენს, როგორც მომხმარებლის შესახებ ინფორმაცია,




მით უფრო მეტია ალბათობა იმისა, რომ მოგეწოდოთ ის ინფორმაცია, რათა უკეთ დაკმაყოფილდეს მოთხოვნა, რასაც მოსახურება, მოწყობილობა თუ აპლიკაცია მიიჩნევს თქვენს საჭიროებებად ან ინტერესებად. ამ შემთხვევაშიც მედიაწიგნიერება მიშველოვან როლს ასრულებს, ახალგაზრდებს ეძლევათ საშუალება, გაიაზრონ, რომ რასაც ხედავენ სოციალური მედიის არხებში და საძიებო სისტემებში, შეიძლება განსხვავდებოდეს იმისგან, რასაც სხვები ხედავენ და რომ მათ შეუძლიათ, გააკონტროლონ თავიანთი მოწოდებების შეგროვება და გამოყენება ინტერნეტში.

ტექნოლოგიის როლმა ინფორმაციის გაფილტვრაში, შერჩევასა და მიწოდებაში, რომელსაც ჩვენ ინტერნეტში ვხვდებით, წარმოშვა ისეთი ცნებები, როგორიცაა „ფილტრის ბუმტუკები“ (რომლის დროსაც მომხმარებლები მხოლოდ იმ ინფორმაციას იღებენ, რომელიც შეესაბამება და განამტკიცებს მათ შეხედულებებს) და “ექს-კამერა”<sup>4</sup> (სადაც ერთნაირად

მოაზროვნე მომხმარებლები ურთიერთობენ და განამტკიცებენ ერთ შეხედულებას, რომელიც გამოირიცხავს ალტერნატივებს, რაც მცდარ შთაბეჭდილებას ქმნის იმაზე, რომ საზოგადოებაში კონკრეტული მოსაზრება უფრო ფართოდ არის გავრცელებული ვიდრე ეს სინამდვილეშია).

ბავშვებისა და ახალგაზრდებისათვის საგანმანათლებლო შესაძლებლობების უზრუნველყოფა, შეისწავლონ და განიხილონ, თუ როგორ მართონ და შეაფასონ ონლაინ ინფორმაცია მისი ყველა ფორმით, არსებითია ახალგაზრდების გაძლიერებისათვის, რათა მიიღონ სარწმუნო ინფორმაცია და იყვნენ უსაფრთხოდ ინტერნეტში. მასწავლებლებისა და მოსწავლეების ყოველდღიურ ცხოვრებაში ციფრული ინსტრუმენტების ინტეგრაციაზე აქცენტის გაკეთებით eTwinning ხელს უწყობს მედიაწიგნიერების განვითარებას ბოლო 16 წლის განმავლობაში, ყურადღება განსაკუთრებით გამახვილებულია იმაზე, თუ რა გავლენას ახდენს ეს ინსტრუმენტები ჩვენს ცხოვრებაზე.

მედიაწიგნიერება, კერძოდ, ციფრული მედიაწიგნიერება, მნიშვნელოვანია დღევანდელ მსოფლიოში და ეს წიგნი შექმნილია იმის საჩვენებლად, თუ როგორ უახლოვდებიან eTwinning-ის მომხმარებლები ციფრული ეპოქაში ცხოვრების ამ ფუნდამენტურ პრინციპს, ასწავლიან მათ მოსწავლეებს, აკონტროლონ ციფრული სამყარო და არა პირიქით. ვიმედოვნებთ, რომ სიამოვნებით წაიკითხავთ მას.


<p>წიგნი ეძღვნება მედიაწიგნიერების თემას და იმას, თუ როგორ შეიძლება მისი გამოყენება დეზინფორმაციის წინააღმდეგ საბრძოლველად, რათა დაეხმაროს მასწავლებლებს მოსწავლეებთან მუშაობაში, რათა გაუმკლავდნენ მომავლისთვის არსებულ გამოწვევებს.</p>
<p><b>თავი 1</b> პირველი თავი გვაცნობს ევროპულ შეხედულებებს, გვაწვდის ინფორმაციას იმის შესახებ, თუ რატომ შეირჩა მედიაწიგნიერების თემა, რა გავლენა აქვს საგანმანათლებლო საზოგადოებაზე და როგორ შეუწყო ხელი eTwinning-მა მის გავრცელებას.</p>
<p><b>თავი 2</b> Etwinning-ის ზოგიერთი მეგობარი განმარტავს დეზინფორმაციის კონცეფციას მიმდინარე და ისტორიულ კონტექსტში და იკვლევს ალგორითმების ძალას ახალი ამბების შექმნაში.</p>
<p><b>თავი 3</b> მიმოიხილავს, როგორ არიან ახალგაზრდები მედიაზე დამოკიდებული, სად ნახულობენ სიახლეებს და როგორ აანალიზებენ ინფორმაციას „უკეთესი ინტერნეტი ბავშვებისათვის“ ინიციატივის თანამშრომლობით.</p>
<p><b>თავი 4</b> წარმოდგენილია eTwinning-ის წარმატებული პროექტები მედიაწიგნიერებისა და დეზინფორმაციის შესახებ</p>
<p><b>თავი 5</b> მოცემულია ინსტრუმენტებისა და რესურსების მაგალითები, რომელთა გამოყენება შესაძლებელია საკლასო ოთახებსა და eTwinning-ის პროექტში.</p>
<p><b>თავი 6</b> თემასთან დაკავშირებით გვთავაზობს საკლასო აქტივობებს თითოეული ასაკობრივი ჯგუფისთვის.</p>



# თავი 1

## მედიაწიგნიერება

კონცეფციების შესწავლა ევროპული  
პოლიტიკის საშუალებით

## კონტრიბუტორები

მარტა მარკოვსკა, ევროკომისია, განათლების, ახალგაზრდობის, სპორტისა და კულტურის გენერალური დირექტორატი

სიმონა ჰეტკოვა, ევროკომისია, განათლების, ახალგაზრდობის, სპორტისა და კულტურის გენერალური დირექტორატი

ლიდა პოლიტი, ევროკომისია, საკომუნიკაციო ქსელების, შინაარსისა და ტექნოლოგიის გენერალური დირექტორატი

ბრონა უოლტონი, ევროკომისია, საკომუნიკაციო ქსელების, შინაარსისა და ტექნოლოგიის გენერალური დირექტორატი

განათლება და სწავლება ფუნდამენტურ როლს ასრულებს მოქალაქეების კრიტიკული აზროვნებით აღჭურვაში, რაც საჭიროა ონლაინ სამყაროში შეფასებისათვის, მისი სწრაფად განვითარებადი ხასიათის, ახალი ტექნოლოგიების გაჩენის, ალგორითმების გავლენისა და „ინფორმაციულ ბუშტუკებთან“ და „ექო-კამერებთან“ დაკავშირებული უპრეცედენტო რისკების გათვალისწინებით.

სწრაფად ცვალებადი მედია და ინფორმაციული ლანდშაფტი, უამრავ ონლაინ მედია პლატფორმასა და ინფორმაციის წყაროსთან ერთად, მოითხოვს, რომ ადამიანები იყვნენ არა მხოლოდ თავდაჯერებულნი, არამედ მცოდნენი და კრიტიკული მომხმარებლები მედიაში ნავიგაციისას, განსაკუთრებით ონლაინ სამყაროში.

მიუხედავად იმისა, რომ მედიაწიგნიერებას აქვს დიდი ისტორია მასობრივი კომუნიკაციის საშუალებებთან მიმართებით, ჩვენ ყურადღებას ვამახვილებთ პოლიტიკის ბოლოდროინდელ მოვლენებზე. პარიზის დეკლარაციის განხორციელებიდან დაწყებული, რომელიც ეხება მოქალაქეობისა და თავისუფლების, ტოლერანტობისა და დისკრიმინაციის აკრძალვის საერთო

ღირებულებების ხელშეწყობას განათლების გზით (მიღებულია ევროკომისიისა და ევროკავშირის განათლების მინისტრების მიერ 2015 წლის მარტში) დამთავრებული ახლადმიღებული 2021-2027 წლების ციფრული განათლების სამოქმედო გეგმით, ნათელია, რომ პედაგოგები აგრძელებენ სასიცოცხლო როლის შესრულებას ახალგაზრდების გაძლიერებაში, რათა ისარგებლონ და წვლილი შეიტანონ ონლაინ დებატებსა და დისკუსიებში, როგორც დემოკრატიული პროცესის ნაწილში.

პარიზის დეკლარაციამ მოახდინა განათლების მობილიზება ევროკავშირის საერთო ღირებულებების გასაძლიერებლად და აღიარა, რომ განათლების უპირველესი მიზანია არა მხოლოდ

ცოდნის, უნარების, კომპეტენციების და დამოკიდებულების განვითარება, არამედ — ახალგაზრდების დანმარება, მშობლებთან და ოჯახებთან მჭიდრო თანამშრომლობით, გახდენ საზოგადოების აქტიური, პასუხისმგებლანი და გონებაგახსნილი წევრები. დეკლარაციაში ხაზგასმულია მედიაწიგნიერებისა და კრიტიკული აზროვნების უნარების განვითარების მნიშვნელობა, განსაკუთრებით, ინტერნეტისა და სოციალური მედიის გამოყენებაში, რათა მოხდეს ცნობიერების ამაღლება ინფორმაციის წყაროების ანტიმედოობასთან დაკავშირებული რისკების შესახებ და სწორი განსჯის ხელშეწყობა პოპულიზმის, ქსენოფობიის, რადიკალიზაციისა და დეზინფორმაციის გავრცელების თავალსაზრისით.

ევროპული თანამშრომლობის სტრატეგიული ჩარჩო განათლებასა და სწავლების სფეროში (ET 2020), რომელიც მოიცავდა სპეციალურ სამუშაო ჯგუფს, რომელიც აერთიანებდა წევრ სახელმწიფოებს და დაინტერესებულ მხარეებს და ორიენტირებული იყო საერთო ღირებულებების, ინკლუზიური განათლების ხელშეწყობასა და პარიზის დეკლარაციის განხორციელებაზე.<sup>1</sup> გარდა ამისა, 2016 წლის მაისის ევროპის საბჭოს დასკვნებში განათლებისა და ტრენინგის საშუალებით მედიაწიგნიერების და კრიტიკული აზროვნების განვითარების შესახებ ხაზგასმული იყო, რომ განათლებამ და სწავლებამ უნდა უზრუნველყოს მოსწავლეებისთვის საჭირო კომპეტენციები და ღირებულებები „ინფორმაციისა და სხვა მედია

შინაარსის წვდომა, ინტერპრეტაცია, წარმოება და გამოყენება, განსაკუთრებით ინტერნეტისა და სოციალური მედიის კონტექსტში, უსაფრთხოდ და პასუხისმგებლობით“.<sup>2</sup> ანალოგიურად, საბჭოს რეკომენდაციამ საერთო ღირებულებების, ინკლუზიური განათლებისა და სწავლების ევროპული განზომილების შესახებ (2018 წლის 22 მაისი) ხაზი გაუსვა საერთო ღირებულებების, როგორც ერთიანობისა და ინკლუზიის ვექტორების ხელშეწყობის აუცილებლობას, მონაწილეობითი სასწავლო გარემოს დანერგვის ხელშეწყობას განათლების ყველა საფეხურზე, მასწავლებელთა ტრენინგის გაუმჯობესებას მოქალაქეობისა და მრავალფეროვნების შესახებ და ყველა მოსწავლის მედიაწიგნიერებისა და კრიტიკული აზროვნების უნარების გაძლიერებას.

მედიაწიგნიერების განვითარების მნიშვნელობა ასევე აღნიშნულია Lifelong Learning მთავარი კომპეტენციების ევროპულ ჩარჩოში.<sup>2</sup> (2018 წლის მაისი). მდგრადობასთან, ევროპულ საერთო ღირებულებებთან, კულტურული მრავალფეროვნებისა და ინოვაციებისადმი გახსნილობასთან ერთად, მედიაწიგნიერება არის ხუთი ძირითადი კონცეფციიდან ერთ-ერთი, რომელიც საფუძვლად უდევს რვა ძირითად კომპეტენციას, რომელიც აქტუალურია ყველა ასაკის მოქალაქისთვის. ასევე, კომისიის მოქალაქეთა ციფრული კომპეტენციის ჩარჩო განსაზღვრავს ინფორმაციულ და მონაცემთა წიგნიერებას, ონლაინ უსაფრთხოებას და ციფრული შინაარსის შექმნას, როგორც ციფრული კომპეტენციების ფართო

1 ჯგუფმა გამოაქვეყნა თემატური ბარათი თანამედროვე მედიის გამოყენებისა და ბოროტად გამოყენების შესახებ, რომელიც ხელმისაწვდომია აქ: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/cd9f9aea8-ba77-11ea-811c-01aa75ed71a1/language-en/format-PDF/source-search>  
 2 2018/C 189/01; [https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/council-recommendation-on-key-competences-for-lifelong-learning\\_en](https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/council-recommendation-on-key-competences-for-lifelong-learning_en)  
 3 COM (2020) 790 final

სპექტრს, რომელიც დღეს ყველა მოსწავლისათვის საჭიროა.

უფრო მეტიც, 2020 წლის მაისის საბჭოს დასკვნებში მედიაწიგნიერების შესახებ ნათქვამია, რომ მუდმივად ცვალებად სამყაროში მოქალაქეები განიცდიან დიდი რაოდენობით დეზინფორმაციის ზემოქმედებას, განსაკუთრებით გლობალური კრიზისის დროს, როგორცაა COVID-19 პანდემია, რაც ხაზს უსვამს მედიაწიგნიერების განვითარების მნიშვნელობას. საბჭოს დასკვნების თანახმად, მედიაწიგნიერება არ უნდა შემოიფარგლოს მხოლოდ ინსტრუმენტებისა და ტექნოლოგიების შესწავლით, არამედ მიზნად უნდა ისახავდეს მოქალაქეების კრიტიკული აზროვნების უნარებით აღჭურვას, რაც აუცილებელია მსჯელობისათვის, რთული რეალობების გასაანალიზებლად და მოსაზრებისა და ფაქტის გასარჩევად. ასევე, საბჭოს დასკვნები ხაზს უსვამს მედიაწიგნიერების სწავლების განვითარებისა და გაზიარების მნიშვნელობას და სასწავლო მასალებში ინტეგრირებას, ასევე, სხვადასხვა სფეროში პროფესიონალოთა კომპეტენციების ამაღლების სისტემატური მიდგომის შემუშავებას, მათ შორის მასწავლებლების კომპეტენციების ასამაღლებლად, მოქალაქეთა მედიაწიგნიერების განვითარებაში მათი როლის გაძლიერების მიზნით.

ევროპული დემოკრატიის სამოქმედო გეგმის საფუძველზე<sup>3</sup>, რომელიც წარმოდგენილი იყო 2020 წლის დეკემბერში, კომისიამ გააძლიერა ძალისხმევა ციფრულ სამყაროში შეცდომაში შემყვანი, არაზუსტი და პოტენციურად მავნე ინფორმაციის გავრცელების წინააღმდეგ საბრძოლველად. დეზინფორმაციის ფენომენის ღრმა გავლენა სულ უფრო და უფრო კრიტიკული ხდება ახალი ტექნოლოგიების აჩენისა და COVID-19 პანდემიის გათვალისწინებით. ეგრეთ წოდებულმა „ინფოდემიამ“, კერძოდ ვირუსის შესახებ ყალბი ინფორმაციის გავრცელებამ,

ძირითადად სოციალური მედიის საშუალებით, ხაზს უსვამს ციფრულ ტექნოლოგიების იმ მნიშვნელოვან როლს, რომელიც მათ შეიძლება შეასრულონ ინფორმაციის და დეზინფორმაციის გავრცელებაში და საბოლოოდ გაკლენა იქონიონ ევროკავშირის მოქალაქეების გადაწყვეტილებებზე, განსაკუთრებით გლობალური კრიზისის პერიოდში. უფრო კონკრეტულად განხილული იქნა ერთობლივ კომუნიკაციაში COVID-19 დეზინფორმაციის წინააღმდეგ ბრძოლის შესახებ<sup>4</sup>, რომელიც გამოქვეყნდა 2020 წლის ივნისში.

დეზინფორმაციასთან საბრძოლველად ევროკავშირის ძალისხმევას საფუძვლად უდევს დეზინფორმაციის პრაქტიკის კოდექსი, რომელიც 2018 წლიდან მოქმედებს. პრაქტიკის კოდექსი არის თვითრეგულირებადი ინსტრუმენტი, რომელიც აერთიანებს ძირითად ონლაინ პლატფორმებს და სხვა აქტორებს დეზინფორმაციის წინააღმდეგ ბრძოლის გასაძლიერებლად. კოდექსის გარკვეული ნარკვევების აღმოსაფხვრელად, კომისიამ ახლანაზამ გამოცვა ინსტრუქცია მისი გამოყენების გასაძლიერებლად, რათა უზრუნველყოფს უფრო გამჭვირვალე და სანდო ონლაინ ეკოსისტემა, გამომხატვის თავისუფლების შენარჩუნებით, როგორც ეს გათვალისწინებულია ძირითადი უფლებების ქარტილაში. განმტკიცებული კოდექსი მიზნად ისახავს ერთგვარი ხიდის შექმნას შემოთავაზებული ციფრული მომსახურებების აქტით. (DSA)<sup>5</sup>.

განათლებას მთავარი როლი ეკისრება დეზინფორმაციის წინააღმდეგ ბრძოლაში. მასწავლებლების, საგანმანათლებლო პერსონალის, მოსწავლეებისა და მშობლების, ასევე, იმ ადამიანების, რომლებიც უწყვეტ რეჟიმში განაგრძობენ ცოდნის მიღებას, ციფრული და მედიაწიგნიერების მყარი უნარებით აღჭურვას შეუძლია უზარმაზარი წვლილი

შეიტანოს კარგად ინფორმირებული საზოგადოების ჩამოყალიბებაში, რომელსაც შეუძლია, შეაფასოს ონლაინ წყაროების სანდოობა და პოტენციურად ყალბი ახალი ამბების გამოვლენა და ჯანსაღი საჯარო დემოკრატიული დებატების წახალისება.

ამ მიზნით, ციფრული განათლების სამოქმედო გეგმა (2021-2027 წწ.) ფოკუსირებას ახდენს მისი ორი პრიორიტეტიდან ერთ-ერთზე, რომელიც ორიენტირებულია ციფრული უნარებისა და კომპეტენციების განვითარებაზე, რათა მოხდეს ყველა ასაკის ადამიანის ციფრული ტრანსფორმაცია. ციფრული წიგნიერება და დეზინფორმაციის მართვა მთავარ როლს თამაშობს ამ ხედვაში. ამის გათვალისწინებით, კომისია შეიმუშავებს საერთო სახელმძღვანელოს მასწავლებლებისა და პედაგოგებისთვის ციფრული წიგნიერების ხელშეწყობისა და განათლებისა და სწავლების გზით ციფრული წიგნიერების ფართო გაგებას, დეზინფორმაციის შესახებ ცნობიერების ამაღლებას, ციფრული ტექნოლოგიების პასუხისმგებლიან და უსაფრთხო გამოყენებას. გაიდლაინები გამოქვეყნდება 2022 წლის სექტემბერში, კამპანი „სკოლაში დაბრუნების“ ფარგლებში.

და ბოლოს, ვმუშაობთ ევროპული განათლების სივრცისა და მისი ამბიციური ხედვის მისაღწევად, სრულყოფილი განათლების ხელმისაწვდომობა ყველა

მოსწავლისთვის ევროპის მასშტაბით, ბულინგისგან, სიძულვილის ენისგან და დეზინფორმაციისგან თავისუფალი დემოკრატიული განათლების შექმნა. ამ მიზნით, მასწავლებლები და პედაგოგები მნიშვნელოვან როლს ასრულებენ დისკრიმინაციისგან თავისუფალი სასწავლო გარემოს შექმნაში, მათ შორის კრიტიკული აზროვნების განვითარების გზით.

კომისიის სახელით დაფინანსებული პროგრამები, კერძოდ Erasmus+ და ევროპის სოლიდარობის კორპუსი მზარს უჭერს არაერთ პროექტს მედიაწიგნიერების სფეროში და განაგრძობს იგივეს ახალ საპროგრამო პერიოდშიც. 2014 წლიდან მოყოლებული, 2600-ზე მეტი Erasmus+ პროექტი, რომელიც ენებოდა მედიაწიგნიერებასა და დეზინფორმაციას, სხვა თემებთან ერთად, დაფინანსებისთვის შეირჩა, 241 მილიონ ევროზე მეტი ოდენობის საერთო ბიუჯეტით. რომ აღარაფერი ვთქვათ, რა თქმა უნდა, ამ სფეროში eTwinning-ის პროექტებზე, რომლებსაც წიგნში შემდგომში განვიხილავთ.

განათლების, ახალგაზრდობის, სპორტისა და კულტურის გენერალური დირექტორატის (DG EAC) მიერ შესრულებულ სამუშაოს მედიაწიგნიერების შესახებ მზარს უჭერენ საკომუნიკაციო ქსელების, შინაარსისა და ტექნოლოგიების გენერალური დირექტორატი (DG CNECT), მედია პოლიტიკის დირექტორატი, რომელიც პასუხისმგებელია დეზინფორმაციული პოლიტიკასა და კონკრეტულ ქმედებებზე ონლაინ დეზინფორმაციასთან საბრძოლველად.

საკომუნიკაციო ქსელების, შინაარსისა და ტექნოლოგიების გენერალური

4 JOIN (2020) 8 ევროპარლამენტისა და საბჭოს წინადადებები რეგულირების წინადადებები ციფრული მომსახურებების ერთიანი ბაზრის შესახებ (ციფრული მომსახურებების აქტი) და დირექტივა 2000/31/EC- ის შეწორების შეტანა - (COM (2020) 825 საბოლოო)

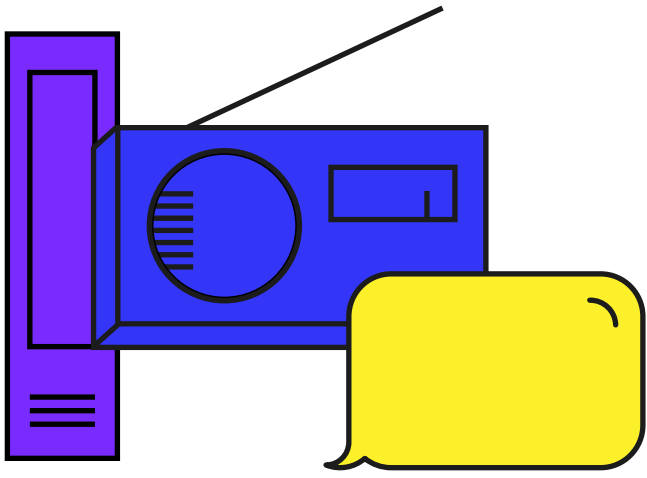
დირექტორატი პასუხისმგებელია მედიაწიგნიერების ექსპერტთა ჯგუფზე, რომელიც უზრუნველყოფს მედიაწიგნიერების შესახებ ევროკავშირში პრაქტიკის გაცვლის ფორუმს, მჭიდროდ თანამშრომლობს 27 წევრ სახელმწიფოსთან და მედიაწიგნიერების სფეროში მომუშავე რიც ორგანიზაციებთან, მათ შორის იუნესკო, ევროკავშირი აუდიოვიზუალური ობსერვატორია, ევროკავშირი ციფრული მედიის ობსერვატორია და სხვა.

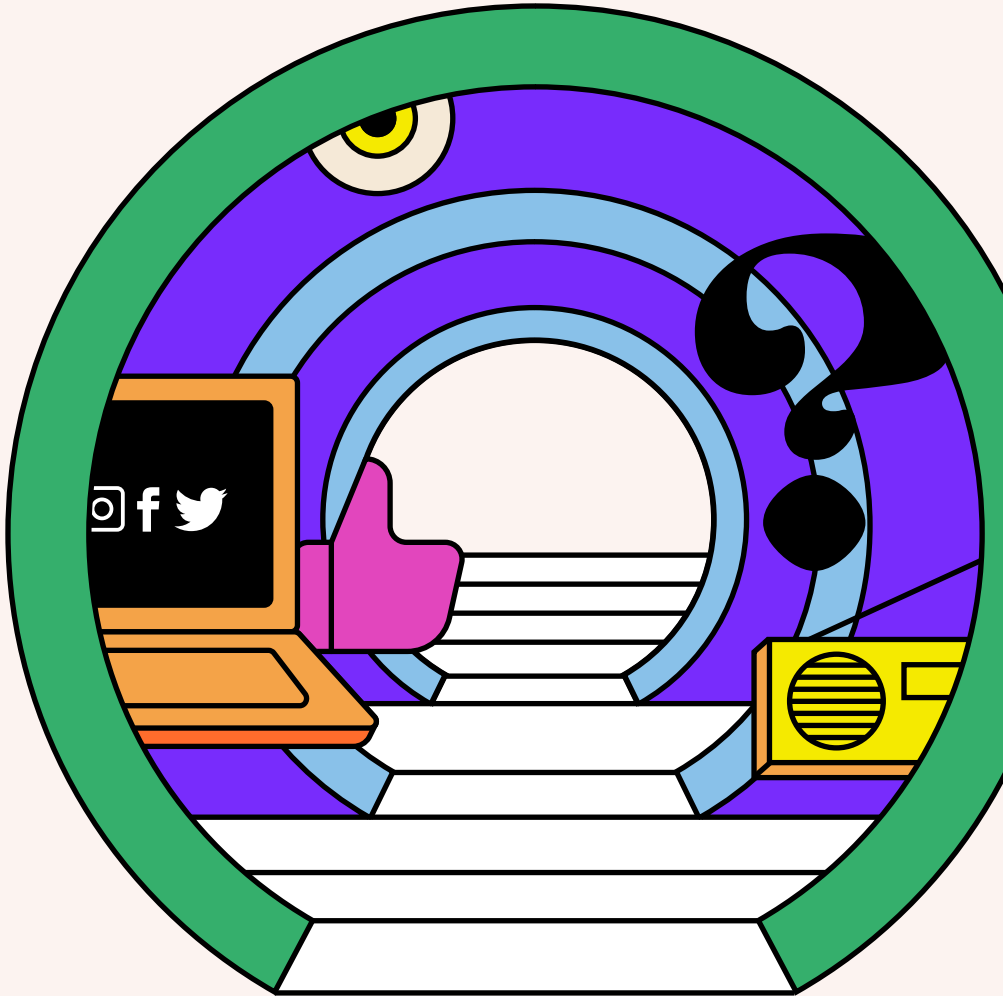
საკომუნიკაციო ქსელების, შინაარსისა და ტექნოლოგიების გენერალური დირექტორატი მჭიდროდ თანამშრომლობს იუნესკოსთან 2021 წლის ევროკავშირი მედიაწიგნიერების კვირეულის განხორციელებაზე, რომელიც პირველად ოქტომბრის ბოლოს გაიმართება იუნესკოს მედია და ინფორმაციული წიგნიერების რეგულარულ ღონისძიებასთან ერთად.

საკომუნიკაციო ქსელების, შინაარსისა და ტექნოლოგიების გენერალური დირექტორატი 2016 წლიდან მხარს უჭერს ევროპარლამენტის საპილოტე პროექტს “მედიაწიგნიერება ყველასათვის”. ამან საშუალება მისცა კომისიას, გამოეყო დაფინანსება მედიაწიგნიერების სფეროში ინოვაციური პროექტების ფართო სპექტრისთვის, რომლებიც მოიცავს საგნების მრავალფეროვან დიაპაზონს, საგანმანათლებლო ინსტრუმენტთა ნაკრებიდან დაწყებული, ფაქტების შემოწმებით დამთავრებული, რომელიც იყენებს „ინფლუენსერების“ ძალას ონლაინ დეზინფორმაციის წინააღმდეგ ბრძოლაში. 2022 წლიდან, „მედიაწიგნიერება ყველასათვის“ ფარგლებში გაზრდილი ბიუჯეტით იქნება ინტეგრირებული შემოქმედებითი ევროკავშირის პროგრამის სექტორულ სქემაში. საკომუნიკაციო ქსელების, შინაარსისა და ტექნოლოგიების გენერალური დირექტორატს აქვს ამზადება, პროექტის

„მედიაწიგნიერება ყველასათვის“ განხორციელების დროს მიღებული გამოცდილების დახმარებით გაზარდოს წევრი სახელმწიფოების კულტურულ და ენობრივ საზღვრებში არსებული წარმატებული აქტივობები, ხოლო ევროკავშირში მოიხილოს ინოვაციური გზები მედიაწიგნიერების უნარების გასაუმჯობესებლად სწრაფ მედია ეკოსფეროში. შემოქმედებითი ევროკავშირის მედიაწიგნიერების ახალი სქემის გარდა, საკომუნიკაციო ქსელების, შინაარსისა და ტექნოლოგიების გენერალური დირექტორატი მხარს უჭერს ევროკავშირის ციფრული მედიის ობსერვატორიის მუშაობას, (EDMO) <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/european-digital-media-observatory> რომელიც თავისი მიზნების ფარგლებში მოიცავს მედიაწიგნიერების ინსტრუმენტებისა და მასალების საცავის შექმნას, რაც ხელმისაწვდომი იქნება პრაქტიკოსებისთვის ევროკავშირის მასშტაბით. გარდა ამისა, 2021 წლის განმავლობაში შეიქმნება მთელი რიგი რეგიონული ცენტრები დეზინფორმაციის შესახებ მედიაწიგნიერების ეროვნული საქმიანობის მხარდასაჭერად.

ყველა ეს ორგანო,  
პროგრამა და ინიციატივა  
უზარმაზარ სარგებელს  
მოუტანს სკოლებში  
მედიაწიგნიერების თემაზე  
მომუშავე მასწავლებლებს  
და მოახდენს ევროპული  
ინსტიტუტების ყურადღების  
კონცენტრაციას ისეთ  
არსებით უნარზე, რომელიც  
ფუნდამენტურია აქტიური  
და ციფრული მოქალაქეობის  
გასაძლიერებლად.





# თავი 2

## დეზინფორმაცია და კრიტიკული აზროვნება

ამ თავში გაგიზიარებთ „eTwinning-ის მეგობრების“ ქსელიდან ორი ორგანიზაციისა და მათ მიერ შეტანილი წვლილის შესახებ. ერთია „Lie Detectors“, რომელიც ყურადღებას ამახვილებს იმაზე, თუ როგორ უნდა გაუმკლავდეთ დეზინფორმაციას და აღჭურვოთ ახალგაზრდები ისეთი უნარებით, რომ შეძლონ მცდარი ინფორმაციის ჭეშმარიტისგან გარჩევა. მეორეა „ანა ფრანკის სახლი“, რომელიც იკვლევს პროპაგანდის როლს ჯგუფებისადმი დამოკიდებულების ჩამოყალიბებაში.

# 2.1 სიცრუის გამოვლენა ციფრულ სამყაროში

**LIE DETECTORS**  
**ჯულიან ფონ რეპერტ-  
ბისმარკი**  
**და ადელინ ბრიონი**

COVID-19-ის პანდემიამდეც, ონლაინ დეზინფორმაციამ შეარყია ფაქტებისა და მეცნიერების ნდობა და ევროპაში საჯარო დებატების ჩანშობის საშიშროება გაჩნდა. პანდემიამ გამოავლინა მედიაწიგნიერება, როგორც უნარი, რომელიც ისეთივე მნიშვნელოვანია საზოგადოებრივი ჯანმრთელობის უზრუნველსაყოფად, როგორც დემოკრატიის დასაცავად.

ადვილია, ვიფიქროთ დეზინფორმაციაზე, როგორც პარტიულ სამუშაოზე, რომელიც ცდილობს გვაიძულოს ერთი პოლიტიკური მიმართულებიდან სხვაზე გადავიხაროთ. მაგრამ ძალიან ხშირად ჩვენ ვხედავთ, რომ ისინი მხოლოდ იმისათვისაა შექმნილი, რომ გამოიწვიოს დაზნეულობა და გაურკვევლობა ძირითადი ფაქტების შესახებ, საჯარო დაწესებულებებსა და საზოგადოებაში. დაისმის კითხვები: ვის მიერ, რატომ და რისთვის?

პანდემიის დროს ბევრი დეზინფორმაცია გაჩნდა, დაწყებული იდეიდან, რომ COVID-19-ის ნივრით განკურნებაა შესაძლებელი, დამთავრებული იმ აზრამდე, რომ ის შექმნილია ჩვენი ყურადღების გადასატანად, სანამ მკვლელი ტექნოლოგია, სახელწოდებით 5G, დაიპყრობს მსოფლიოს. შედეგი იყო ფაქტებისა და საბაზისო მეცნიერებისადმი ნდობის მოშლა, ინფორმირებული გადაწყვეტილების მიღების და ამასთან

ერთად დემოკრატიული პროცესის საფუძვლის გართულება.

მტკიცებულებების მზარდმა რაოდენობამ და „Lie Detectors-ის“ მუშაობამ აჩვენა, რომ ახალგაზრდები ეძებენ ინფორმაციას ამ და სხვა ფაქტების შესახებ მსოფლიოში არა მხოლოდ ტრადიციული მედიის საშუალებით ან საგანმანათლებლო პლატფორმებზე, არამედ დაშიფრულ და სურათზე დაფუძნებულ ონლაინ პლატფორმებზე, სასაუბრო ოთახებსა და სათამაშო პლატფორმებზე. სადაც ფაქტების შემოწმება იშვიათად ხდება, როგორცაა Instagram, WhatsApp, TikTok, Twitch, YouTube და სათამაშო პროგრამები, როგორცაა Fortnite და Roblox.

ტრადიციულმა ბეჭდურმა და სამაუწყებლო მედიამ ახალი ამბების ქრონიკა ინტერნეტში გადაიტანა. ერთი შეხედვით, სათამაშო ბლოგის ან პოლიტიკური რეკლამის ონლაინ იერსახე, ხშირად, პროფესიონალურად დაწერილი ჟურნალისტის მაცდურად მსგავსი შეიძლება იყოს.

ეს არ არის მხოლოდ ის, რითაც ბლოგებით ან ვლოგერებით მოწოდებული ინფორმაცია შეიძლება სანდოდ ჩათვალოს. პლატფორმის ალგორითმები ეკრანებზე ხშირად გვაჩვენებს ჩვენს პირად სამყაროზე მორგებულ ინფორმაციას და ნაკლები ყურადღება ექცევა მის ხარისხს ან სანდოობას. ეს ნიშნავს, რომ ერთ საკლასო ოთახში მყოფი ბავშვები და მასწავლებლები შესაძლოა ფართოდ განსხვავებულ ინფორმაციულ სამყაროში ცხოვრობდნენ ყოველივე ამის გაუცნობიერებლად. გაგებისა და ცოდნის საერთო საფუძვლის გარეშე, ძირითადი თემების შესახებ მსჯელობა სულ უფრო რთულდება.

საბედნიეროდ, არსებობს გზები საკლასო ოთახებში დეზინფორმაციის პრობლემის მოსაგვარებლად. „Lie Detectors-ში“ მედიაწიგნიერების დამოუკიდებელი და ჯილდოს მფლობელი ორგანიზაციაში, ჩვენ ვშუაობთ, რათა ახალგაზრდები და მასწავლებლები ადვოკატობა იმ უნარებით, რომ განასხვავონ ფაქტი სიცრუისა და მოსაზრებისგან, ონლაინ რეჟიმში. ჩვენნი მონაწილე ჟურნალისტები ატარებენ 90 წუთიან სესიებს პირისპირ ან, პანდემიის დროს, ვიდეოკონფერენციის საშუალებით, ბავშვებს აცნობენ ფაქტებისა და მედიის მიკერძოებულობის საფუძვლებს და უხსნიან, თუ როგორია ჟურნალისტის მუშაობის პრინციპი. მთელი რიგი საინფორმაციო გამოწვევების საფუძველზე მომზადებული მასალები ბავშვებსა და მასწავლებლებს უბიძგებს, გამოიყენონ ძირითადი ჟურნალისტური საგამომიებო მეთოდები ონლაინ კონტენტის უტყუარობის შესამოწმებლად. ეს მარტივი ტექნიკა დაფუძნებულია წყაროს შემოწმებაზე, კონტექსტისა და პირადი მიკერძოების ტესტირებასა და

ტექნიკურ საძიებო სისტემებზე. უფრო ხშირად ვასწავლით მასწავლებლებს, თუ როგორ მოახდინონ კრიტიკული მედიაწიგნიერების ინტეგრირება სწავლების რუტინაში.

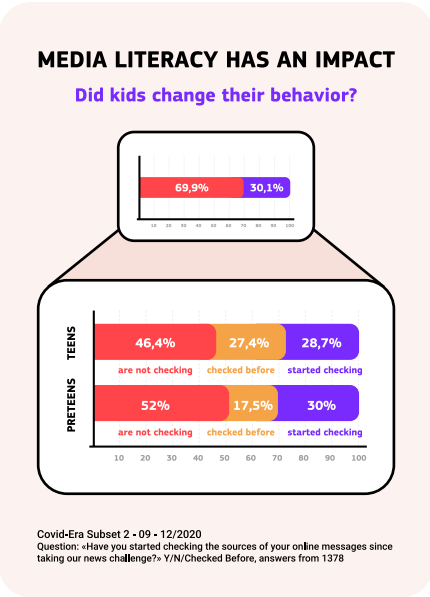
აღმოვაჩინეთ, რომ მედიაწიგნიერების სწავლებას კლასში შეუძლია, უშუალო გავლენა იქონიოს იმაზე, თუ როგორ ურთიერთობენ ბავშვები იმ სიახლეებზე, რომლებსაც ინტერნეტში ხვდებიან.

როგორც ზემოთ მოყვანილი გრაფიკიდან ჩანს, პანდემიის შემდეგ, დაახლოებით 30%-ით გაიზარდა იმ ბავშვების რიცხვი, რომლებიც ამბობენ, რომ შეცვალეს ქვევა მედიაწიგნიერების მოდულებზე მუშაობის შედეგად და უფრო მეტად გააცნობიერეს წყაროების შემოწმების საჭიროება. ჩვენმა მუშაობამ გაზარდა თინეიჯერებისა და მოზარდთა რიცხვი, რომლებმაც დაიწყეს წყაროების გადამოწმება.

ბავშვები აღნიშნავენ, რომ სულ უფრო მეტად წუხან, თუ როგორ უნდა გაუმკლავდნენ შეთქმულების თეორიებს და ვირუსულ შინაარსს ინტერნეტში. ანალოგიურად, ნაშრომმა აჩვენა, რომ პანდემია მოქმედებს, როგორც ციფრული ტრანსფორმაციის მძლავრი კატალიზატორი, რომელიც მასწავლებლებსა და განათლების სფეროს წარმომადგენლებს მჭიდროდ აკავშირებს ბავშვთა ონლაინ გამოცდილებასთან.

მიუხედავად იმისა, რომ მასწავლებელთა მზარდი რაოდენობა ონლაინ სამყაროში კრიტიკული მედიაწიგნიერებას ასახელებს, როგორც წიგნიერების აუცილებელ საშუალებას, მხოლოდ ერთეულები არიან მზად, ეს სენსიტიური საკითხი კლასში წამოჭრან. მასწავლებლებს, რომლებსაც არ აქვთ მედიაწიგნიერების სწავლების გამოცდილება, შეუძლიათ ისწავლონ თუ როგორ ასწავლონ ის. ეს იმაზე მარტივია, ვიდრე ჩანს, მხოლოდ რამდენიმე ძირითადი პრინციპის გათვალისწინებაა საჭირო.

- პირველ რიგში, წიგნიერების



მუშაობამ კლასში საჭიროა, შეისწავლოს ბავშვთა მიერ ონლაინ სიახლეების მოხმარების ჩვევები.

. ღია კითხვებს მოხმარების ჩვევების შეგროვებიდან შეიძლება განსხვავებული პასუხები მოჰყვეს და საფუძველი ჩაუყაროს ყველა შემდგომ დისკუსიას.

- მეორე, გონივრული შეიძლება იყოს მედიაწიგნიერების პოლიტიკისაგან გამიჯვნა: მიზანი არ უნდა იყოს მგრძობიარე ან პოლიტიკური საკითხების განხილვა.
- მესამე, რაც უფრო ასაკთან დაკავშირებული და მიმზიდველია მიდგომა, მით უფრო დაეხმარება მედიაწიგნიერების სწავლება ბავშვებს, გააძლიერონ კრიტიკული ონლაინ აზროვნება. ინტერნეტში რესურსების უზარმაზარი წყარო არსებობს იუნესკოს პროგრამებიდან დაწყებული, ფაქტების შემოწმების საიტებამდე და მედიაწიგნიერების ონლაინ თამაშებით დამთავრებული.

- დაბოლოს, მიზანი არ უნდა იყოს სანდო საინფორმაციო წყაროების ჩამონათვალის შედგენა და სხვების გამოყენების აკრძალვა. 21-ე საუკუნის სწავლებამ უნდა მისცეს ბავშვებს სანდოობის შეფასების უნარი, სადაც არ უნდა იყვნენ ისინი.

თუ გსურთ, დაიწყეთ დღეს, იხილეთ ქვემოთ ჩვენი რჩეული რესურსების ნაწილობრივი სია ან მოითხოვეთ მონაწილე ჟურნალისტის საკლასო ოთახში ვიზიტი „Lie Detectors-ის“ ვებსაიტზე ჩვენ უზრუნველყოფთ მასწავლებელთა უფასო ტრენინგს eTwinning პარტნიორობის საშუალებით.

„Lie Detectors-ის“ მიერ შერჩეული მასალების კომპლექტი შეგიძლიათ იხილოთ დანართში 1: მასალები მედიაწიგნიერების განვითარებისათვის — შერჩეულია „Lie Detectors“ ხელმძღვანელობით



## 2.2

# სტერეოტიპები და ცრურწმენები: ახლოგაზრდების ინფორმირებულობისა და თანაგრძნობის სწავლების ინსტრუმენტები

**ანა ფრანკის სახლი  
კარენ პოლაკი**

ჩვენ ვცხოვრობთ რეკლამის მუდმივი ზემოქმედების სამყაროში, 24-საათიანი საინფორმაციო ციკლითა და ინფორმაციისა და გართობის უსაზღვრო წყაროებით ინტერნეტში. უფრო მეტი დრო უნდა დავუთმოთ შეტყობინებების გააზრებას ვიდრე აქამდე. ჩვენ ასევე უნდა განხვავდეთ უნებურად გამოხატული მიკერძოებული შეხედულება, პროპაგანდისა და მიზანმიმართული დეზინფორმაციისგან.

ჯერ კიდევ 2021 წლის აპრილში მემარცხენე პოლანდიურმა ეროვნულმა გაზეთმა გამოაქვეყნა მულტიფილმი, რომელიც ასახავდა საზოგადო მოღვაწეს, ანტისემიტური გამოსახულებების გამოყენებით, და ენმანებოდა ნაცისტურ პერიოდს. არც კარიკატურისტს და არც რედაქტორებს არ ჰქონდათ ანტისემიტური განზრახვები და არცერთი მათგანი არ იყო იმ ცრურწმენის მატარებელი, რომელსაც წარმოაჩენდნენ: ებრაელი მარიონეტი, რომელიც აკონტროლებს სამყაროს. ბოდიში იყო გულწრფელი და გარანტიები გაიცა, მაგრამ ისმის კითხვა: როგორ მოხდა, რომ მათ არ ჰქონდათ ისტორიული ცნობიერება და ვერ შეძლეს ფარული აზრის ამოცნობა? ასეთ ვითარებაში მხოლოდ ისინი არ არიან.

საპნის მწარმოებელი კომპანია „Dove“ 2017 წელს ფეისბუქზე გამოქვეყნებული რეკლამის გამო რასიზმში დაადანაშაულეს, სადაც ნაჩვენებია იყო როგორ გადაიქცევა შავკანიანი ქალი თეთრკანიანად. ბრენდმა ბოდიში მოიხადა და აღიარა, რომ „ფერადკანიან ქალთა წარმოდგენის საკითხი ყურადღებით არ განუხილავთ“, მაგრამ ის ფაქტი, რომ ინდივიდები და საზოგადოებები ასე ხშირად ვერ აცნობიერებენ ცრურწმენებისა და მავნე გამოსახულებების არსებობას, არის გამოწვევა, რომელსაც აწყდებიან მასწავლებლები დისკრიმინაციის შესახებ სწავლებისას. მაგალითად, ანტი-ბომბური და ანტი-მუსლიმური გამოსახულებები ასევე ხშირად გვხვდება გაზეთებსა და სარეკლამო სამყაროში.

რედაქტორებს, მარკეტინგულ გუნდებს, პედაგოგებს და მოსწავლეებს ხშირად არ გააჩნიათ ცოდნა და უნარ-ჩვევები, რომ იცოდნენ ასეთი საკითხები და არ უთმობენ საკმარის დროს, რათა ყურადღებით გაეცნონ და სიღრმისეულად დაფიქრდნენ.

**პროპაგანდისა და სიძულვილის მექანიზმების გააზრება**

პროპაგანდა, ინფორმაციის გავრცელება საზოგადოებრივ აზრზე ზემოქმედების მიზნით, შეიძლება ემყარებოდეს ფაქტებს, არგუმენტებს, ჭორებს, ნახევრად სიმართლეს ან ტყუილს. მიუხედავად იმისა, რომ პროპაგანდას შეუძლია გამოიყენოს ნახევრად სიმართლე ან ტყუილი, მაგრამ ამჟამად ფართოდ გავრცელებული ტერმინი „დეზინფორმაცია“ გულისხმობს განზრახ ცრუ ინფორმაციის გავრცელებას, რაც მოტყუებას ისახავს მიზნად. ტერმინი რუსული სიტყვა „დეზინფორმაციიდან“ მოდის, სახელიდან, რომელიც სტალინის სსრკ-ის სახელმწიფო უშიშროების კომიტეტს მიანიჭეს, რომელიც „მავ პროპაგანდას“ ეწეოდა და შეიქმნა იმ შთაბეჭდილების შესაქმნელად, რომ პროპაგანდას ეწეოდა ის ხალხი, რომელსაც იგი თავს ესხმოდა. ყოველთვის აქტუალურია ასწავლობთ მოსწავლეებს, დასვათ შეკითხვა „ვინ აგზავნის ამ შეტყობინებას და რატომ?“

არსებობს სხვადასხვა შესანიშნავი საგანმანათლებლო რესურსი პროპაგანდისა და დეზინფორმაციის ტექნიკის დეკონსტრუქციისთვის: ძლიერი ემოციების გააქტიურების გზა, ფაქტების, ნახევრად სიმართლის, მოსაზრებებისა და სიცრუის გამარტივებული გამოყენება და თავდასხმები ოპონენტებზე მათი შეურაცხყოფის ან დამცირების მიზნით. მედია განათლების ლაბორატორია იძლევა ინფორმაციას და გათავაზობთ თანამედროვე მაგალითების მზარდ კრებულს.

ამასთან, ისტორიული მაგალითების გამოყენებას აქვს უპირატესობები, რადგან დროის გასვლასთან ერთად შესაძლებელია მანიპულირების გამოვლენა და ცნობიერების ამაღლება

იმის შესახებ, თუ რა შეიცვალა დროთა განმავლობაში და რა — არა. შეერთებული შტატების პოლოკოსტის მემორიალური მუზეუმის მიერ განხორციელებული პროექტი „The Mind over Media“ გათავაზობთ გაკვეთილის გეგმებს ნაციონალური პროპაგანდისტული პლაკატების გამოყენებით, გამოყენებული მექანიზმების გასაანალიზებლად. გამოფენა ევრლანის ისტორიის სახლში (2021 წ.) სახელად „ყალბი თუ რეალური: გაყალბებისა და ფალსიფიკაციის ისტორია“. გვიჩვენებს, თუ როგორ გამოიყენებოდა საფრანგეთში დროფუზის საქმეზე ყალბი დოკუმენტები ანტისემიტულის გასაღვივებლად.

პროპაგანდისა და სიძულვილის სტრუქტურების ამოცნობა და მათი კონტექსტში ჩასმა რთული პროცესია, რომელიც კრიტიკულ აზროვნებას მოითხოვს. ჰარვარდის უნივერსიტეტის პროექტის „Project Zero“ ფარგლებში შემუშავდა სხვადასხვა ხელმისაწვდომი და საყურადღებო „ხილული აზროვნების“ ჩვევები, რომლებიც სწავლის პროცესში ენმარება მოსწავლეს. გაკვეთილის დასაწყისში შეკითხვა „რა ვიცი?“ გაკვეთილის ბოლოს უპირისპირდება შეკითხვას „რა ვიცი ახლა?“ სწავლა იმისა, რომ დროისა და ზრუნვის სამუალებით, კომპლექსური საკითხების მოგვარებას კი შეიძლება, მოსწავლეებს წარმატების მიღწევის გრძნობას უჩენს. უნარ-ჩვევა „ნახე-ფიქრე-დაინტერესდი“ ენმარება მათ, კარგად დააკვირდნენ, გამოიკვლიონ გაჩენილი იდეები ან ასოციაციები (რას ვფიქრობ?) და შემდგომ განიხილონ კითხვები, რომლებიც წამოიჭრება (რა მაინტერესებს?). ყურადღებით დაკვირვებამ და გააზრებულმა ინტერპრეტაციამ შეიძლება საფუძველი ჩაუყაროს კვლევას.

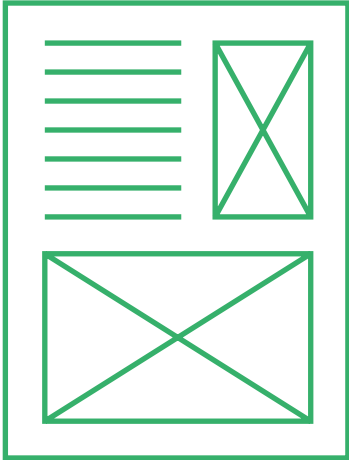
დისკრიმინაციის საწინააღმდეგო ონლაინ ინსტრუმენტებში „Stories that Move“, მოდული „მედიის დაუფლება“ იყენებს „ხილული აზროვნების ჩვევებს“, რათა შეხედოს რასისტულ, სექსისტურ, ანტისემიტურ,

ანტი-ბოშურ და ანტი-ლგბტ+ გამოსახულებებს, რეკლამებსა და პროპაგანდას, რაც ეხმარება მოსწავლეებს, გამოყოფნა მნიშვნელობის სხვადასხვა ფენა და გამოიკვლიონ, რატომ იყენებენ რეკლამის განმთავსებლები ან პოლიტიკოსები ამ სურათებს. ეს არის სწავლების შემოთავაზებული 5 გზიდან ერთ-ერთი.



ამ პლაკატის გზავნილი, მაგალითად, არის ის, რომ ნაციონალიზმის ქოლგა ოჯახს „იცავს“ მრავალი საფრთხისგან. მოსწავლეებისათვის ასევე მნიშვნელოვანია პოზიტიური მაგალითების ჩვენება: ჟურნალისტები და პედაგოგები უზრუნველყოფენ სიძულვილის პროპაგანდის საწინააღმდეგო ნარატივებს. მიგრანტთა დიდმა რაოდენობამ, რომლებიც 2015 წელს ჩავიდნენ ევროპაში, ლტოლვილთა საწინააღმდეგო ბევრი პროპაგანდა გამოიწვია, ამიტომ გაეროს ლტოლვილთა უმაღლესმა კომისარიატმა (UNHCR) შეადგინა სასარგებლო სახელმძღვანელო ლტოლვილებისა და მიგრანტების შესახებ მკვლე ნარატივებთან საბრძოლველად. ვებგვერდი

„სწავლება ლტოლვილთა შესახებ“ მოიცავს ანიმაციებს, რომლებიც აჩვენებს, რომ სიტყვას დიდი ძალა აქვს. ტერმინებზე, როგორცაა „მიგრანტები“, „თავშესაფრის მაძიებლები“, „ლტოლვილები“ და „იძულებით გადაადგილებული პირები“ ყურადღებით დაკვირვება დაგვეხმარება, კრიტიკულად ვიფიქროთ იმაზე, თუ როგორ არიან ეს ადამიანები წარმოდგენილი, გამარტივებული შეტყობინებებში, რომლებმაც სამშობლო დატოვეს.



## ემოციური ინტელექტი

შემდეგი ნაბიჯია დისკრიმინაციის გავლენის გაცნობიერება, რომელიც ემოციურ ინტელექტს მოითხოვს. ემოციური ინტელექტის ისეთი მნიშვნელოვანი ელემენტები, როგორიცაა თვითრეფლექსია და თანაგრძნობა, უნდა განვითარდეს და მისი სწავლება შესაძლებელია. იმის გაგება, თუ როგორ გამოიყენება სტერეოტიპები და ცრურწმენები სარეკლამო კამპანიებში, არ არის იგივე, რაც იმის გაცნობიერება, თუ რამდენად მტკიცეული შეიძლება იყოს ეს.

ახლოგაზრდები, რომლებიც გულწრფელად საუბრობენ დისკრიმინაციასთან დაკავშირებულ გამოცდილებაზე, „Stories that Move“ პროექტის ცენტრალურ ნაწილს წარმოადგენენ. მაგალითად, ახლოგაზრდა ბიჭი, სახელიად ტაირელი, ყვება, თუ როგორ უნდოდა თანაკლასელს, „გადაეშალა მისი კანის ფერი საშუალოდ“, რომელიც კომპანია „Dove-ის“ საპნის რეკლამას ინდივიდუალურ განზომილებას ამატებს.

მოსწავლეები დადებითად ეხმაურებიან ასევე სსოფიო ჰაბერის ისტორიას ვენიდან 1930-იან წლებში. „გოგონამ სკოლაში „ებრაელი ღორი“ დამიძახა, ამიტომაც მე მას გავარტყი. სკოლის დირექტორმა მკითხა: „რა მოგივიდა?“ და მე ნამდვილად ვამაყობ ჩემი პასუხით: „მან მე ებრაელი ღორი დამიძახა. მე ებრაელი ვარ და ამის არ მრცხვენია, მაგრამ ღორი არ ვარ და ამიტომაც სიტყვა ღორის გამო მას გავარტყი.“ და ეს საქმე მაშინვე და იქვე მოგვარდა.“

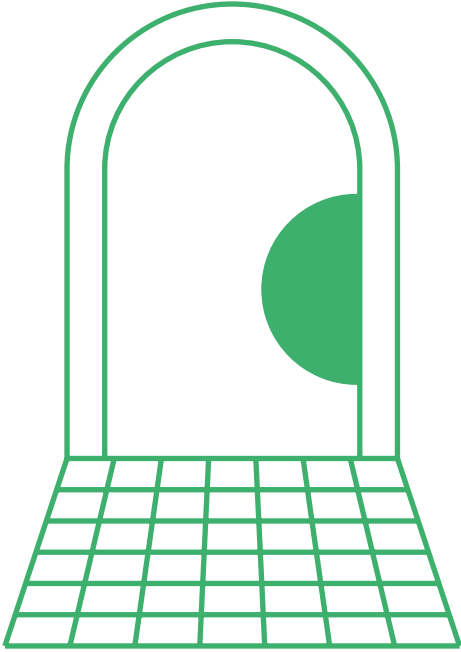
ისტორიების მოსმენა და იმის განხილვა, თუ საიდან მოდის გულსატყენი სიტყვები და საზიზღარი წარმოდგენები მოსწავლეებს უფრო მგრძობიარეს განდის, რათა ყურადღებით გააანალიზონ და გაითვალისწინონ შეტყობინებების (ისტორიული) ფონი და მიზანი.

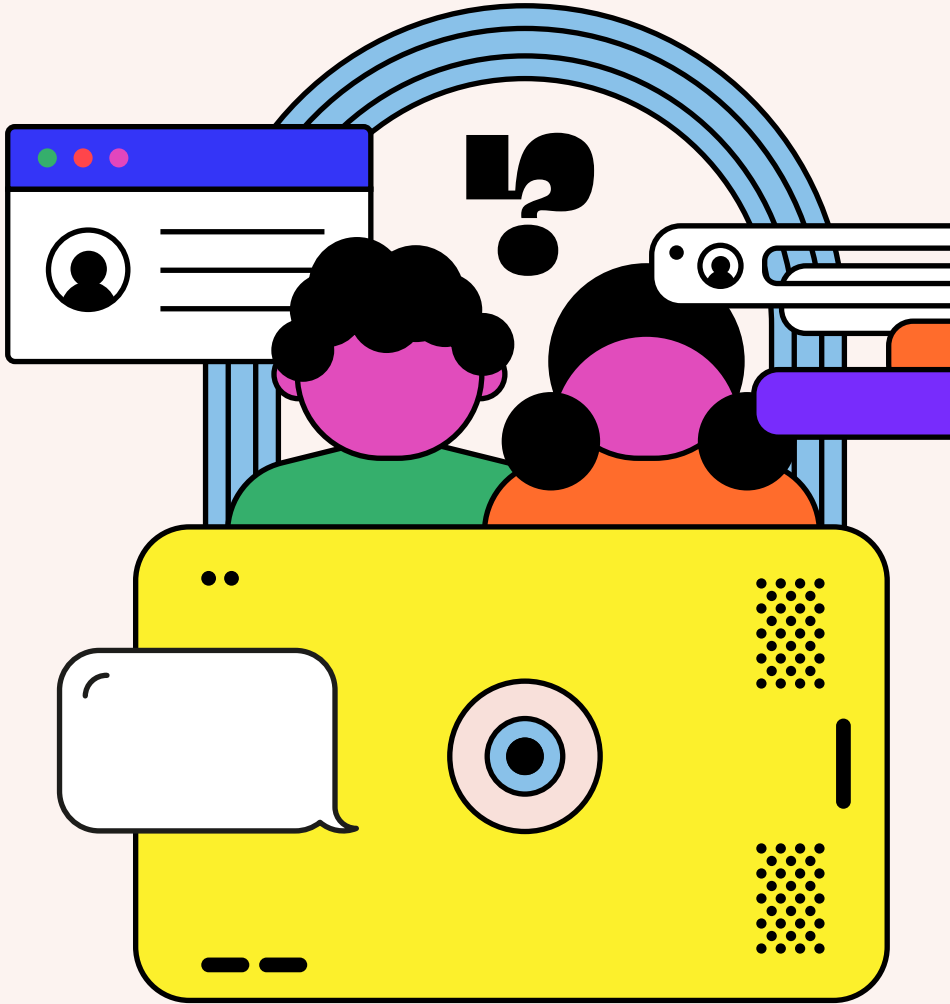
ჩვენი სწრაფად მოძრავი ინტერნეტ სამყაროს მიუხედავად პროპაგანდის ძირითადი მექანიზმები დიდად არ შეცვლილა. ჩვენ ვხედავთ, რომ ეს ხდება დღესაც. შეთქმულების თეორიებმა, დაწყებული 5G ტექნოლოგიის დანერგვის წვლილიდან დამთავრებული კოვიდის გავრცელებით, გამოგონილი მტრის წინააღმდეგ საზოგადოების რისხვა გამოიწვია. ჩვენ ყველას შეგვიძლია ვისწავლოთ წარსულიდან, მაგრამ გვჭირდება დრო, რომ ვიფიქროთ კრიტიკულად და შევიძინოთ ის უნარ-ჩვევები, რომლებიც დაგვეხმარება, დავინახოთ, რომელიც მედიის ბუმტუკებში ვართ მოქცეული და როგორ შეიძლება ჩვენი მონადირება.

წელს eTwinning-ის ქსელში მედიაწიგნიერებაზე ორიენტირება გეოგრაფიულად შორს მყოფ მასწავლებლებსა და მოსწავლეებს აძლევს შესაძლებლობას, ერთად ისწავლონ დეზინფორმაციისა და ყალბი ამბების გამოვლენა. ამის მისაღწევად, მშვენიერი იქნებოდა, ნახოთ პროექტები, რომლებიც იყენებენ TwinSpace-ს, რათა განვიტაროთ საჭირო უნარები.



„Stories that Move“ - პროპაგანდის რამდენიმე მაგალითი







# თავი 3

## ახალგაზრდები და მედია

eTwinning-ის კიდევ ერთი მეგობარია უკეთესი ინტერნეტი ბავშვებისთვის.

უკეთესი ინტერნეტი ბავშვებისათვის ხელმძღვანელობის ქვეშ (BIK)<sup>7</sup> შეიქმნა უკეთესი ინტერნეტი ბავშვებისათვის ახალგაზრდული<sup>8</sup> ელჩობის პროგრამა, რომელიც ახალგაზრდებს აძლევს პლათფორმას, რათა გაუზიარონ გამოცდილება და საკუთარი მოსაზრებები, თუ როგორ უნდა შევქმნათ უკეთესი ინტერნეტი. დღესდღეობით, უკეთესი ინტერნეტი ბავშვებისათვის ახალგაზრდა ელჩების საზოგადოება შედგება 40-ზე მეტი 12-დან 24 წლამდე ახალგაზრდისგან, მთელი ევროპის მასშტაბით.

ამ განყოფილებაში ისინი გვიზიარებენ თავიანთ შეხედულებებს მედიაწიგნიერების განათლებაზე და იმაზე, თუ როგორ ამოვიცნოთ და გავუმკლავდეთ დეზინფორმაციას ინტერნეტით.

## მოსწავლეთა ციტატები

„მე ვთვლი, რომ ეს არის ერთ-ერთი ყველაზე მნიშვნელოვანი უნარი დღესდღეობით. სკოლაში, სამსახურსა და პირად ცხოვრებაში - ალბათ, საბავშვო ბაღშიც კი - ციფრული მედიაწიგნიერება უზარმაზარ როლს ასრულებს. ინტერნეტის გამოყენება მის გარეშეც შეიძლება, მაგრამ არა მდგრადი გზით, საიდანაც შეგიძლიათ სარგებელი მიიღოთ.“

ლილი, 22 წლის, ავსტრალია

„ჩემთვის ძალიან მნიშვნელოვანია, რომ გავუმკლავდე ისეთ საკითხებს, როგორცაა შიმის დათესვა და ინფოდემია, ასევე, ონლაინ ინფორმაციის ფაქტების შემოწმების სტრატეგიები. მედიაწიგნიერების და ონლაინ უსაფრთხოების სხვა ასპექტების სხვა რესურსები ასევე შეგიძლიათ ნახოთ პორტალზე „უკეთესი ინტერნეტი ბავშვებისათვის“ [betterinternetforkids.eu](http://betterinternetforkids.eu)“

პიერო, 12 წლის, საფრანგეთი

**1** რას ნიშნავს თქვენთვის „ციფრული მედიაწიგნიერება“ და რა გავლენას ახდენს ის თქვენზე?

„ჩემთვის ეს ნიშნავს იმას, რომ თავდაჯერებულად შემიძლია ინტერნეტში ნავიგაცია. იმის გააზრება თუ რას გაცემთ და რას ვიღებთ ინტერნეტით სარგებლობისას.“

ვიმანი, 18 წლის, ირლანდია

6 პანდემიის დროს, უსაფრთხო ინტერნეტ ცენტრების ევროპული ქსელის საშუალებით, შეიქმნა მთელი რიგი რესურსები სახელმწიფო ენებზე, ისეთ საკითხების საპასუხოდ, როგორცაა შიმის დათესვა და ინფოდემია, ასევე, ონლაინ ინფორმაციის ფაქტების შემოწმების სტრატეგიები. მედიაწიგნიერების და ონლაინ უსაფრთხოების სხვა ასპექტების სხვა რესურსები ასევე შეგიძლიათ ნახოთ პორტალზე „უკეთესი ინტერნეტი ბავშვებისათვის“ [betterinternetforkids.eu](http://betterinternetforkids.eu).

7 ევროპის დაკავშირების ფონდის ფარგლებში EUN Partnership AISBL (შემდგომში ცნობილი, როგორც European Schoolnet) ვითარდება და ინარჩუნებს, ევროკომისიის სახელით, „უკეთესი ინტერნეტი ბავშვებისათვის“ (BIK) ძირითადი მომსახურების პლატფორმას, რათა მოხდეს რესურსების, მომსახურებისა და პრაქტიკის გაზიარება მომსახურების ეროვნულ პროვაიდერებს, ევროპის უსაფრთხო ინტერნეტ ცენტრებს შორის და გაუწიონ მომსახურება მათ მომხმარებლებს, მათ შორის ინდუსტრიას. მეტი ინფორმაცია იხილეთ აქ:

8 [www.bikyouth.eu/](http://www.bikyouth.eu/)

„ჩემთვის ციფრული წიგნიერება ნიშნავს, კერძოდ, კომპიუტერციების განვითარებას ციფრული სამყაროში საკუთარი გზის საპოვნელად. ამით ვგულისხმობ სათანადო წყაროების სწრაფად და კონკრეტულად მოძიებას, მათი ინტერპრეტაციის სწორად გაგებას და დასკვნების გავრცელებას შესაბამისი ონლაინ არხების საშუალებით. მასწავლებლებსა და მოსწავლეებს შორის ციფრული წიგნიერების განვითარება ადრეულ ეტაპზე უნდა მოხდეს. ელექტრონული სწავლების პროგრესი უნდა შენარჩუნდეს COVID-19 პანდემიის შემდეგაც. ჩემთვის ციფრული წიგნიერება ასევე ნიშნავს იმას, რაც წლები მემატება, რომ მე მსურს ან უნდა სიღრმისეულად ჩაწვდე რთულ საკითხებს გაციფრულების სფეროში. ეს მოიცავს, მაგალითად, ისეთ თემებს, როგორცაა ციფრული სტანდარტები, ციფრული სუვერენიტეტი, მონაცემთა სივრცეები, პლატფორმის რეგულირება და მონაცემთა ნაკადების ფუნქციონირება და გამოყენება. უპირველეს ყოვლისა, პირადად ჩემთვის, მონაცემთა წიგნიერების სფერო ასევე უფრო და უფრო ექვევა ყურადღების ცენტრში. სამწუხაროდ, ბევრმა ადამიანმა არ იცის ის რეგულაციები, რომლებსაც ჩვენთვის სარგებელი მოაქვს.“

ქეთრინი, 24 წლის, გერმანია

**2** ინტერნეტთან კავშირგარეშე კომუნიკაციის რა სახის საშუალებებს იყენებთ (მაგალითად, კითხულობთ წიგნებს ან ბეჭდურ გაზეთებს)?

„ძნელია დაივიწყო შეგრძნება, რომელიც ნაბეჭდი წიგნის ფურცლისას გეუფლება, ამიტომ საწოლის გვერდით, ტუმბოზე ყოველთვის მიდევს ერთი წიგნი. ასევე მომწონს ბეჭდური გაზეთის კითხვა ადგილობრივ ყავის მაღაზიაში. რატომ? ეს დაწოვას ჩემს ბატარეას და დარწმუნებული ვარ, რომ ინფორმაცია უკვე შედგენილია და არა პერსონალიზებული, მიკერძოებული სახით.“

ჟოაო პედრო, 24 წლის, პორტუგალია

„მიუხედავად იმისა, რომ ციფრული მედია განდა კომუნიკაციის ძალიან მძლავრი საშუალებაა, ტრადიციული ოფლაინ ინსტრუმენტები კვლავ კოპულარულია ინტერნეტ სამყაროს გარეთ. მე პირადად ჯერ კიდევ მაქვს შეხება ბროშურებთან, რომლებსაც ქუჩაში არიგებენ, რადიოსთან, მაგრამ რაც მთავარია, ურთიერთობა ადამიანებთან, სადაც თქვენ სოციალიზაციას ახდენთ სხვა ადამიანებთან და ასწავლით ერთმანეთს საუბრის საშუალებით.“

ვიოლეტა, 17 წლის, საბერძნეთი

პირადად მე, გასული წლის განმავლობაში, მივხვდი, რამდენად მნიშვნელოვანია სოციალური მედიის, ონლაინ სიახლეებისა და თუნდაც სკოლასთან დაკავშირებული პლატფორმებისგან გარკვეული დროით დასვენება. აღმოვაჩინე, რომ მეტს ვკითხულობ და ნამდვილად მსიამოვნებს. რამდენიმე გასართობი რომანის გარდა, მე ხელობა აღმოვაჩინე ლიტერატურის უფრო პრაქტიკული/საგანმანათლებლო მხარე. „ლოკდაუნი“ დროს კუთვნიანი-ული წიგნებით და უფრო ინტერაქტიული ჟურნალების სახალისო ამოცანებით.“

ჯოანა, 16 წლის, პორტუგალია

„სიახლეებს, ჩვეულებრივ, Twitter-ში ან Google-ში ვაწყდები. თუმცა, სანამ რაიმე წყაროს სანდოდ ჩავთვლი, ყოველთვის ვამოწმებ, არის თუ არა მისი პირველწყარო შედარებით ცნობილი საინფორმაციო საიტი (მაგალითად, BBC News). სხვა კრიტერიუმები, რომლებიც ჩემთვის მნიშვნელოვანია, არის ის, თუ რამდენად ზუსტია მართლწერა და გრამატიკა, ამისათვის ვამოწმებ მსგავს სტატიებს, რათა განვასხვავო, შესაბამეხა თუ არა ერთმანეთს ფაქტები, რომ დავადგინო, რომელი წყაროა ყველაზე სანდო წასაკითხი.“

ჯესი, 14 წლის, გაერთიანებული სამეფო

„ძირითადად სახელმწიფო მედიისა და საინფორმაციო საიტებით ვსარგებლობ. ასევე ვუსმენ ჟურნალისტების პოდკასტებს, რომლებსაც ვენდობი მათი წინა სამუშაო გამოცდილებიდან გამომდინარე. თუ განსაკუთრებით ვარ დაინტერესებული რაიმე თემით ან მიხდა, კიდევ ერთხელ გადავხედავ მას, ვეძებ Ecosia-ში. შედეგებს კი გამოცდილების მიხედვით ვარჩევ. ხშირად ეს არის გაზეთების ვებგვერდები, რომლებსაც გარკვეული რეპუტაცია აქვთ. თუ გვერდი გარკვეულწილად უცნაური ან ზედაპირული ჩანს ინფორმაციის გადმოცემისას, მას კვლავ ვიკვლევ იმის გასარკვევად, თუ ვინ დაასა საიტის უკან. ამის კარგი მაგალითია რუბიკონის საინფორმაციო საიტი. სტატიები თითქმის დამოუკიდებელ ინფორმაციას შეიცავს, მაგრამ სინამდვილეში მის უკან მხოლოდ ერთი ადამიანი დგას, ვინც მემარჯვენეების მხრიდან „აშუქებს“ ინფორმაციას.“

ქეთრინი, 24 წლის, გერმანია

**3** როგორ პოულობთ სიახლეებს ინტერნეტში? რა კრიტერიუმებია თქვენთვის მნიშვნელოვანი ინფორმაციის დათვალიერებისა და ძიებისას?

„ვათვალიერებ ჩემი ტელეფონის საინფორმაციო საიტს და ვკითხულობ ონლაინ გაზეთებს, რომლების გამომწერიც ვარ. მიყვარს საიტის გადამოწმება, სადაც ახალ ამბებს ვეცნობი, არის თუ არა ის სანდო და ხომ არ არის სავსე ყალბი ინფორმაციით. ასევე მნიშვნელოვანია ახალი ამბები, რომლებსაც თემასთან დაკავშირებით ნეიტრალური ხედვა აქვთ, ან ბოლოს და ბოლოს, არ აბუღინებენ სხვათა შეხედულებებს, როდესაც წერენ ახალ ამბებს მათგან განსხვავებული შეხედულებით.“

ფრიდა, 17 წლის, ფინეთი

„ჩვეულებრივ, რაც მოსწავლეებს ახასიათებთ, ესაა პირველივე ბმულის განხილვა ბრაუზერში, მაგრამ მე არ ვიყენებ იმ გვერდს, რომელსაც აწერია „არ არის დაცული“, რადგანაც ჩემი მოწოდებები შეიძლება გადაეგზავნოს მესამე პირებს.“

მანაპილი, 16 წლის, გერმანია

„ჩვენ გვქონდა წერითი სამუშაო, რომელზეც ჩვენი საერთო გამოცდის ნიშნის 50% იყო დამოკიდებული და მე ვეძებდი სიანსებს კლიმატის გამო მომხდარი ინციდენტების შესახებ. ვიპოვე სტატია, რომელიც მართალი მეგონა და აღმოჩნდა სიცრუე. ამის გამო გამოცდაზე ჩავიჭერი, რადგან საიტი გაითიშა და დაგვიანდა დავალების შესრულება.“

სილენია, 16 წლის, მალტა

**4** როგორია თქვენი გამოცდილება დეზინფორმაციასთან დაკავშირებით?

„მე აუტისტი ვარ და დეზინფორმაციამ შეიძლება გამოიწვიოს და უკვე გამოიწვია ადამიანებში აღქმის ცვლილება. მაგალითად, როდესაც ჩემს თანაკლასელებს ვუთხარი, რომ აუტისტი ვარ, დეზინფორმაციის გამო უფრო ნელა დაიწყეს ჩემთან საუბარი.“

სუნა, 18 წლის, ისლანდია

„გასული წელი თვალშისაცემი იყო საკომუნიკაციო საშუალებების მნიშვნელობისა და კარგი ინფორმაციის წყაროების თვალსაზრისით. უმეტესობა გამოცდილებისა, რაც დეზინფორმაციასთან დაკავშირებით მქონდა, დაკავშირებულია პანდემიასთან: ყალბი ამბები ვირუსის შესახებ, სიმპტომები, ტესტები, მკურნალობა, ვაქცინები და შეზღუდვები. ძალიან მოკლე დროში შეიქმნა ბევრი ახალი მასალა, ასე რომ, სანდო და არსებით ინფორმაციასთან ერთად, გვხვდებოდა დეზინფორმაცია და ნამდვილი ისტორიების შეუსაბამო და საგანგაშო გავრცელებების ფაქტებიც კი. ახლა, ჩემს ქვეყანაში მე უკვე ვხედავ გაუმჯობესებას, არა მხოლოდ შინაარსის შემქმნელებსა და მენეჯერებს, არამედ საზოგადოების უნარს, გაუმკლავდეს ასეთ მონაცემებს (ეჭვი შეიტანონ, არ გააზიარონ თუ ეჭვი ეპარებათ მის სისწორეში და გარკვეული უზუსტობის შემთხვევაში მოახდინონ დარეკორტება).“

ჯოანა, 16 წლის, პორტუგალია

„მე არასოდეს მიგრძვნია დეზინფორმაციის პირდაპირი გავლენა, თუმცა ვიცი, რა ადვილია, დეზინფორმაციას წამოვეგო. ცოტა ხნის წინ, ჩემი ქვეყნის მთავრობამ შექმნა პროპაგანდისტული პოსტერი, სადაც შეადარა ეროვნული მარცენებელი ევროპული საშუალო მარცენებელს. გამოყენებული მასშტაბებით ჩანდა, რომ ეროვნული წარმოდგენა, რომელიც შეგნებულადა არ დაწყებულა ნულოვანი ღერძიდან, ევროპას საგრძნობლად აჭარბებდა, მაშინ როდესაც სინამდვილეში ის ზღვარს ქვემოთ იყო.“

ჟოაო პედრო, 24 წლის, პორტუგალია

„ჩემს გარემოში, ვამჩნევ, თუ რამდენად სწრაფად ხდება შეხედულებების ჩამოყალიბება დეზინფორმაციის საფუძველზე, რომელიც შემდეგ ჯიუტად ნარჩუნდება. ვფიქრობ, რომ ძალიან მნიშვნელოვანია, იცოდეთ, როგორ გამოიყენოთ ინტერნეტი შეგნებულად და, უპირველეს ყოვლისა, საღი აზრი და დამოუკიდებელი აზროვნება არ დაივიწყოთ.“

ლილი, 22 წლის, ავსტრია

„დეზინფორმაციის პოვნა შესაძლებელია ინტერნეტთან კავშირით, ონლაინ და ოფლაინ. ვფიქრობ, მართებულაა ითქვას, რომ ყველა ადამიანი შეხვედრია რაიმე სახის ყალბ ამბებს ცხოვრებაში, ამიტომაც ვფიქრობ, რომ მნიშვნელოვანია, ვისწავლოთ, როგორ გავფილტროთ ყველა ის ინფორმაცია, რაც გვხვდება და ბრმად არ ვენდოთ ყველაფერს რაც შემოთავაზებულაა ჩვენთვის.“

ვიოლეტა, 17 წლის, საბერძნეთი

**5** რატომაა მნიშვნელოვანი „ციფრული მედიაწიგნიერების“ სწავლება სკოლებში?

„ბავშვებმა უნდა ისწავლონ, რომ მედია შეიძლება იყოს ყალბი და ადვილად მანიპულირებადი, უნდა იცოდნენ, როგორ ხდება მედიაში სიტყვებით თამაში ახალი ამბების მოწოდებისას და ასევე უნდა იცოდნენ, თუ როგორ მუშაობს მედია ინდუსტრია. მათ უნდა გააცნობიერონ, რომ რედაქტირების გზითაც კი, შესაძლებელია ვიზუალური მანიპულირება. ასევე, მოსწავლეებმა უნდა იცოდნენ ის ინსტრუმენტები, რომლებიც შეიძლება გამოიყენონ ინფორმაციის გავრცელებისას (წერილობითი ან ვიზუალური) და უნდა ისწავლონ, რომ მედია ადგენს დღის წესრიგს და აიძულებს მომხმარებლებს, იფიქრონ იმაზე, რაც მედიის მფლობელებს სურთ და არა იმაზე, რაც რეალურად მომხმარებლების სურვილია. ასევე, მოსწავლეებმა უნდა გააცნობიერონ, რომ რასაც ციფრულ ონლაინ სივრცეში ატვირთავენ ხელმისაწვდომი იქნება საჯაროდ და აღარ იქნება პირადი. ამრიგად, მნიშვნელოვანია, რომ დაფიქრდეთ პოსტის გაკეთებამდე და, რომ ციფრული მედია წიგნიერება არის გასაღები ჩვენ გარშემო არსებული შეტყობინებების გასაგებად.“

ივგენი, 15 წლის, მალტა

„მე და ჩემი თაობის სხვა წარმომადგენლები ყოველდღიურად ვაწუხდებით დეზინფორმაციას სოციალურ მედიაში, ახალ ამბებსა და ტელევიზიაში, რაც ჩვენზე დიდ გავლენას ახდენს და მცდარ შთაბეჭდილებას გვიქმნის მსოფლიოში მიმდინარე მოვლენებზე. ამიტომ ძალიან მნიშვნელოვანია, რომ ადრეული ასაკიდან ვისწავლოთ დეზინფორმაციის გამოვლენა, ვიცოდეთ, როგორ გავუმკლავდეთ მას და როგორ ამოვიცნოთ სანდო წყაროები“

სოლვეიკ ემილი, 15 წლის, ნორვეგია

„რადგან ახალგაზრდები არ იქცევიან საკმარისად ფრთხილად ინტერნეტით სარგებლობისას. ეს შეიძლება ძალიან საშიში იყოს.“

ჟანა, 17 წლის, გერმანია

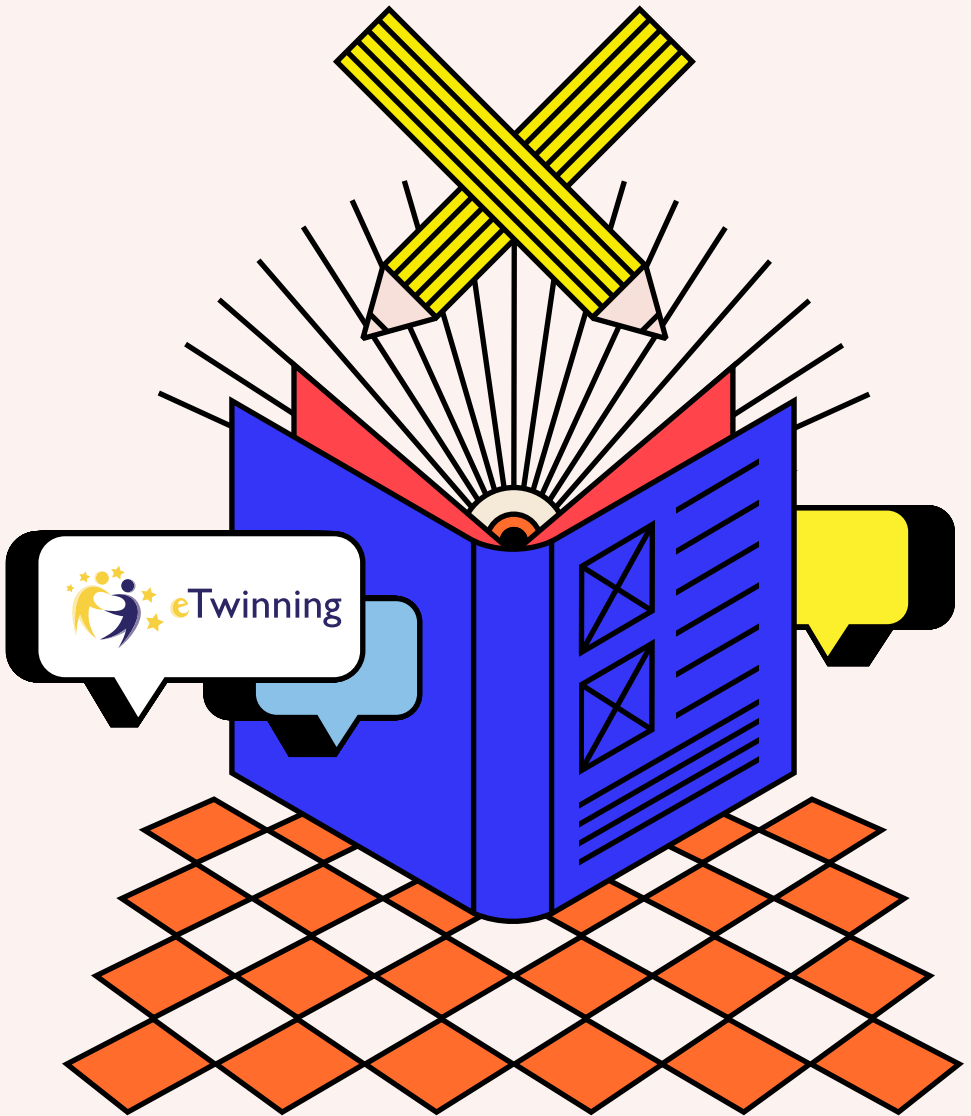
მჯერა, რომ ეს იგივეა, რაც ასწავლო ახალგაზრდებს ქუჩის გადაკვეთა. ადრე თუ გვიან, მათ მოუწევთ დამოუკიდებლად ამის გაკეთება ამიტომ უმჯობესია ასწავლონ, როგორ. იგივე ეხება მედიის საშუალებებით ინფორმაციის მოხმარების (და წარმოების) გზებს. ეს არის ყოველდღიურად არსებითად აქტუალური. სკოლა საუკეთესო ადგილია იმისთვის, რომ განუვითარო შესაბამისი კომპეტენციები, რომ შეძლოს ამის კარგად გაკეთება.  
ჟოაო პედრო, 24 წლის, პორტუგალია

„მნიშვნელოვანია ადრეული ასაკიდანვე იცოდეთ, რომ ციფრულ მედიასთან კონტაქტისას იყოთ საკმარისად კრიტიკული, მიუხედავად იმისა სანდოა ის თუ არა. სკოლებში ციფრული მედიაწიგნიერების სწავლება ეხმარება ბავშვებსა და ახალგაზრდებს, იცოდნენ ამის შესახებ, ზოგადად, ონლაინ სამყაროში. ეს გაძლევთ ინსტრუმენტებს საკუთარი კონტენტის შესაქმნელად და სხვა ადამიანების კონტენტთან დასაკავშირებლად.“

ფრიდა, 17 წლის, ფინეთი

“მოსწავლეები არიან ონლაინ პლატფორმების ერთ-ერთი ყველაზე შესამჩნევი მომხმარებლები. ინფორმირებული და გამოცდილი ახალგაზრდების ყოლა არის უზარმაზარი ნაბიჯი დეზინფორმაციის შექმნისა და გავრცელების წინააღმდეგ ბრძოლაში. მაგრამ პირადად მე ვფიქრობ, რომ ამ შეკითხვაში გაცილებით მეტი იმალება. დეზინფორმაციას დიდი გავლენა აქვს ინტერნეტის ბევრ სხვა მომხმარებელზე (ოჯახის წევრები, მეგობრები, მასწავლებლები...), მასხადამე, ციფრული მედია წიგნიერების სწავლება მათ ამ შეტყობინებების მატარებლად ზდის თავიანთ ყოველდღიურ შიდა და თაობათაშორის გამოცდილებასა და ცოდნის გაცვლის დროს.“

ჯოანა, 16 წლის, პორტუგალია



# თავი 4

მედიაწიგნიერება  
eTwinning-  
ში პროექტზე  
მუშაობისას

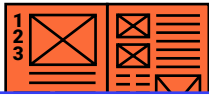
ამ თავში ასპარეზს გადავცემთ eTwinning-ის მასწავლებლებს, რომლებმაც თავიანთი ერთობლივი პროექტების საშუალებით მიიღეს გამოწვევა მედიაწიგნიერების ყველა სფეროში, განავითარონ საკუთარი მოსწავლეების უნარ-ჩვევები. პროექტის აღწერილობა ჩამოყალიბებულია მოსწავლეთა ასაკობრივი დონის მიხედვით და თემასთან დაკავშირებით მრავალფეროვან მიდგომას მოიცავს.

### 4.1 ასაკი 0-6



- აღუა
- საბავშვო მაუწყებლობის დრო
- შეხედეთ ცხოვრებას ფრთხილად და უსაფრთხოდ
- უსაფრთხო მედია დაცული ბავშვები
- ETWINNING საბავშვო ტელევიზია

### 4.2 ასაკი 7-11



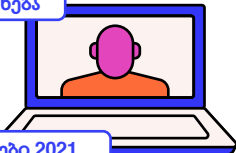
- 24 საათი
- ჩრდილოეთი (N), აღმოსავლეთი (E), დასავლეთი (W), სამხრეთი (S) = ახალი ამბები (N.E.W.S.!).
- დღევანდელი ახალგაზრდა ჟურნალისტები - მომავლის პასუხისმგებელი ციფრული მოქალაქეები
- ყველაფერი ციფრულს შესახებ
- კოდირებით სარგებლობა

### 4.3 ასაკი 12-16



- წიგნიერი TWINNER-ები
- ყალბი და ამავდროულად განსაცვიფრებელი
- ზეგავლენის ქვეშ მყოფი
- ხელოვნების ავტორგრაფები 2021
- WEBA (ვებ-აკადემია) ხელოვნება

### 4.4 ასაკი 16-19



- COVID-19-ის გაშუქება ციფრული მედია წიგნიერების საშუალებით
- ხელოვნების ავტორგრაფები 2021
- ციფრული ხიდი!
- მონო-ლოგოები
- სოციალური მედიის კულტურული დეგენერაცია

### 4.5 პროფესიული განათლება და სწავლება

- სიმართლის პოვნა ვირტუალურ სამყაროში
- ახალგაზრდა ევროპელი მეწარმეები (YEE)
- ენა, მედია და კულტურა

4.1 ასაკი 0-6

აღფა

ეს პროექტი წარმოიშვა პანდემიის პროცესის შედეგად. სკოლამდელი ასაკის ბავშვებმა მოიპოვეს ტექნოლოგიისა და მედიაწიგნიერების შესახებ ცოდნა, ხოლო მასწავლებლებმა გააგრძელეს დისტანციური სწავლების პროცესი ყველაზე ეფექტური გზით.

მიზნები:

პროექტი „აღფა“ მიზნად ისახავდა უფრო ეფექტურ ონლაინ განათლებას. ბავშვებს ასწავლეს ინტერნეტის უსაფრთხო გამოყენება, კიბერბულინგი, მედიაწიგნიერება და Web 2.0 ინსტრუმენტების სწორი გამოყენება, როგორცაა LearningApps, Wordart ან Jigsawplanet, ხოლო მასწავლებლებმა ასევე გაიუმჯობესეს თავიანთი კომპეტენცია ტექნოლოგიაში. პროექტის მთავარი მიზანი იყო ბავშვებს გაეგოთ ინტერნეტის უსაფრთხო გამოყენების შესახებ და დაეწყოთ მედიაწიგნიერების საფუძვლების სწავლა. ამ მიზნით, ისინი ციფრულ ეპოქაში გაეცნენ Web 2.0 ინსტრუმენტებს, აღმოაჩინეს თავიანთი ნიჭი, რადგანაც ბავშვების დღევანდელი თაობა ცნობილია, როგორც „აღფა ბავშვები“ და გამოსცადეს ეფექტური დისტანციური სწავლების პროცესი COVID-19 პანდემიის დროს.

აქტივობები:

პროექტის მსვლელობისას მასწავლებლებმა პირველად საკუთარი თავისთვის მოაწყეს სემინარი ექსპერტთან მედიაწიგნიერების და დეზინფორმაციის თემაზე. მათ ასევე შეიმუშავეს მშობლებისთვის საინფორმაციო ლიტერატურა თემის შესახებ და ბავშვები განაწილდნენ მულტიმედიის საფუძვლებზე, სადაც ისინი მუშაობდნენ სხვადასხვა აქტივობაზე, როგორცაა პლაკატების შექმნა მედიაწიგნიერებისა და დეზინფორმაციის თემაზე, რომელთა ნახვა შეგიძლიათ აქ: <https://youtu.be/kbxf29O28vg> მასწავლებლებმა ასევე შეიმუშავეს მარტივი თამაში Kahoot-ში, სადაც ბავშვებს უნდა აერჩიათ დებულებები ფოტოების შესახებ, სწორია თუ მცდარი, რათა დახმარებოდნენ მათ ნამდვილის ყალბისგან გარჩევაში.

გავლენა:

შემუშავდა საგანმანათლებლო ონლაინ თამაშების კატალოგი Web 2.0 ინსტრუმენტების დახმარებით. პროექტის დასასრულს შედეგებმა აჩვენა, რომ ბავშვები უფრო შეგნებულად იყენებენ ინტერნეტს და იღებენ ციფრულ განათლებას მათი ასაკობრივი მოთხოვნების შესაბამისად.

ქვეყნები:

პოლონეთი, იტალია, ბულგარეთი, სერბეთი, თურქეთი

Twinspace-ის ბმული:

<https://twinspace.etwinning.net/139565/home>

**ინსტრუმენტები:**

Zoom, Adobe Connect, Wizer.me, Mentimeter, Wordart, igloo.games, Chatterpix, Bitmoji, Avatarmaker, Wordwall, Jigsawplanet, Cram, Canva, Google Forms, Kizoa, Padlet, Nearpod, Google slides, Storyjumper, Bookcreator, Genially, Emaze, blogger.com, Tripline, WhatsApp, YouTube, Facebook

**საბავშვო მაუწყებლობის დრო**

„საბავშვო მაუწყებლობის დრო“ არის პროექტი იმ ბავშვებისთვის, რომლებიც დაზარალებულნი არიან კანადების დროს სატელევიზიო პროგრამების წმინდადებით. ამ პერიოდის განმავლობაში, ბავშვები ძალიან დიდ დროს ატარებდნენ სახლში, სატელევიზიო პროგრამების უარყოფითმა გავლენამ კი მათზე უფრო მეტად იმოქმედა, ვიდრე ზრდასრულებზე. ბავშვებმა, როგორც წესი, არ იციან სატელევიზიო პროგრამების შინაარსი და არ იციან, რომელია მათთვის შესაფერისი. ეს პროექტი ყურადღებას ამახვილებს მედიაწიგნიერების შესახებ ცნობიერების ამაღლებაზე, მედია კონტენტის წარმოებასა და ტექნოლოგიის ეფექტურ გამოყენებაზე.

**მიზნები:**

პროექტის მიზანი იყო, რომ ბავშვებს შეძლებოდათ მედიაწიგნიერების საფუძვლების გაგება, განსაკუთრებით იმ სატელევიზიო პროგრამებთან მიმართებით, რომელთა ყურებაც უყვართ. მათ ისწავლეს იმის გარჩევა არის თუ არა ესა თუ ის სატელევიზიო პროგრამა მათთვის შესაფერისი, მათი ცნობიერება ამაღლდა მედიის სხვადასხვა საშუალებებთან დაკავშირებით და ისწავლეს იმის გარჩევა, თუ რა მიზნით გამოიყენება ისინი. ტრადიციული განათლებაში მედიაწიგნიერების ინტეგრირებით ბავშვებმა ასევე განივითარეს სოციალური უნარები. ამ გზით მათ მოიპოვეს სოციალური მედიის ცნობიერება და გაეცნენ სოციალური მედიის არხებს და მათ შინაარსს ადრეულ ასაკში.

**აქტივობები:**

პროექტის აქტივობები მოიცავდა სხვა წევრების გაცნობას, სკოლის, ქალაქის და რეგიონის შესახებ წარმოდგენის შექმნას, პროექტის ლოგოს დამზადებას, ონლაინ შეხვედრებს, პროექტის შეფასებასა და გავრცელებას. ბავშვებმა ძირითადად შეიტყვეს, თუ როგორ მუშაობს სატელევიზიო მაუწყებლობა. მათ ისწავლეს სატელევიზიო პროგრამებთან დაკავშირებული ასაკობრივი შეზღუდვის განმსაზღვრელი ნიშნების ამოცნობა, ამ ნიშნების მეშვეობით მათ შექმნეს თავსატეხები, ვიქტორინები და ა.შ. თავიანთი პარტნიორებისთვის. ასევე „შექმნეს“ კულინარიული შოუ მაუწყებლობისათვის: <https://youtu.be/AKV9uiikLWg> ბავშვებმა ასევე შეისწავლეს, თუ რომელი მუსიკაა შესაფერისი მათი ასაკობრივი ჯგუფის სატელევიზიო პროგრამებისთვის და შექმნეს საკუთარი მუსიკალური სიუჟეტი, მიიღეს პირველი გამოცდილება მუსიკალური ინსტრუმენტების გამოყენებით.

**გავლენა:**

პროექტის ფარგლებში ერთობლივი მუშაობით მოსწავლეებმა შეძლეს საკუთარი გამოცდილების ადაპტირება ყოველდღიურ ცხოვრებაში. პროექტის შემდეგ გამოქვეყნებულ ელექტრონულ წიგნში მშობლების პასუხებიდან ჩანს, რომ პროექტის შემდეგ ბავშვები ახდენდნენ საყურებელი სატელევიზიო პროგრამების

სელექციას არჩევსას: <https://www.ourboox.com/books/cocuk-yayin-zamani-etwinning-projesi-veli-proje-degerlendirme-anketi-childrens-broadcast-time-etwinning-project-parent-project-evaluation-survey/>

**ქვეყნები:**

თურქეთი, პოლონეთი, ლიეტუვა, რუმინეთი, მალტა, იტალია

**Twinspace-ის ბმული:**

[https://twinspace.etwinning.net/141342/homeMalta\\_Italy](https://twinspace.etwinning.net/141342/homeMalta_Italy)

**ინსტრუმენტები:**

Google Music Lab, TonnyTool

**შეხედეთ ცხოვრებას ფრთხილად და უსაფრთხოდ**

ეს პროექტი შეეხო ეკრანზე მიჯაჭვულობის საკითხს, მოსწავლეთათვის ერთ-ერთ ყველაზე დიდ პრობლემას. კვლევებით დადგინდა, რომ ეკრანზე დამოკიდებულება იწვევს თვალის დარღვევებს და აუტისტურ სიმპტომებს, ყურადღებისა და გამოხატვის უნარის დაქვეითებას ადრეული ასაკიდან. ამ მიზეზით, აუცილებელია ტექნოლოგიების და 21-ე საუკუნის უნარების გამოყენების მხარდაჭერა იმ დონეზე, რაც საჭიროა ბავშვების ეკრანზე მიჯაჭვულობის შესამცირებლად.

**მიზნები:**

პროექტში მონაწილეობდნენ მასწავლებლები, მშობლები და მოსწავლეები, ყველა ჯგუფის მთავარი მიზანი ინტერნეტში უსაფრთხოების, სასარგებლო შინაარსის, ტექნოლოგიებზე დამოკიდებულების და მედიაწიგნიერების შესახებ ცნობიერების ამაღლება იყო. პროექტის მიზნები მოიცავდა:

- ბავშვების წახალისება, გაუმჯობესებინათ მოსმენის, გაგების, ინტერპრეტაციისა და მედიაწიგნიერების უნარი.
- ბავშვების ენობრივი უნარების გაუმჯობესება და მათი ეკრანებთან გატარებული დროის შემცირება.
- მონაწილეების ინფორმირებულობის გაზრდა უსაფრთხო ინტერნეტ საკითხებთან დაკავშირებით.

**აქტივობები:**

მონაწილეები ჩართული იყვნენ აქტივობებში ისეთი მეთოდების საფუძველზე, როგორცაა დისკუსია, ერთობლივი სწავლება და სწავლება თანატოლებთან ერთად. ბავშვთა და მშობელთა განათლების სესიები ჩატარდა უსაფრთხო ინტერნეტ შინაარსის, ტექნოლოგიის შეგნებულ გამოყენების და პარტნიორების მიერ შერჩეულ საკითხებზე. პროექტის განმავლობაში მოსწავლეები მუშაობდნენ ინდივიდუალურ განსხვავებებზე მორგებულ აქტივობებზე, მენტორი მასწავლებლის ხელმძღვანელობით.

ამ პროექტში ყველაზე საინტერესო იყო ტრენინგები, რომლებიც ორგანიზებული იქნა ექსპერტი პედაგოგების მიერ პროექტში ჩართული მასწავლებლების, მშობლებისა და ბავშვებისათვის. საერთო ჯამში, პროექტის 13 პარტნიორი მასწავლებელი, 128 მშობელი და 128 ბავშვი იყო ჩართული და კიდევ უფრო მეტ მშობელსა და მასწავლებელს პროექტის გარეთ მიეწოდა ინფორმაცია

ვიდეოკონფერენციის საშუალებით განხორციელებული სამუშაოების შესახებ. სასწავლო სესიები მოიცავდა ისეთ თემებს, როგორიცაა ბავშვობა ციფრულ სამყაროში, მედიაციონერება მცირეწლოვანი ბავშვებისთვის და ტექნოლოგიის გამოყენება სკოლამდელი ასაკის ბავშვებთან. ბავშვებმა შექმნეს **ც ერთობლივი რუკ სიმღერა** იმ თამაშებისა და თემების შესახებ, რომლებიც პროექტის განმავლობაში ისწავლეს. სიმღერა შეიქმნა მათი ოჯახების დახმარებით. ასევე შეიქმნა **ვირტუალური გამოფენა Emaze** ინსტრუმენტის გამოყენებით, რომელზეც წარმოდგენილი იყო ყველა ის სამუშაო, რაც ბავშვებმა შეასრულეს პროექტის განმავლობაში.

---

**გაკვლევა:**

მშობლებმა განსაკუთრებით დააფასეს მთავარი მესიჯი, რომ ხანდახან მედია არ არის სანდო და რომ მეგობრებთან და ოჯახთან ერთად ტრადიციული თამაშების თამაში უფრო სახალისოა. მასწავლებლებმა განაცხადეს, რომ ბავშვებმა გააცნობიერეს, რომ ინტერნეტში ყველაფერს არ უნდა ენდონ და რომ შემოქმედებითი თამაში შეიძლება ითამაშონ როგორც ინტერნეტთან კავშირით, ონლაინ ასევე ოფლაინ.

---

**ქვეყნები:**

თურქეთი, აზრბაიჯანი, იორდანია

---

**Twinspace-ის ბმული:**

<https://twinspace.etwinning.net/147217/home>

---

**ინსტრუმენტები:**

Canva, Mozaically, Postermywall, Viva video, Inshot, Piccolage, Kizoa, Padlet, Thinglink, Bitmoji, Chatterpix, Renderforest, Scoompa, Pixiz, Photocollage, Logomaker

## უსაფრთხო მედია დაცული ბავშვები

ამ პროექტში ბავშვებმა პირველი ნაბიჯი გადადგეს მედიაწიგნიერებაში, ამაღლეს ცნობიერება მედიის უსაფრთხო გამოყენების შესახებ.

### მიზნები:

სკოლამდელი აღზრდა არის სწავლის კრიტიკული პერიოდი, ბავშვები დაუცველები არიან და ყველაზე მეტად განიცდიან მედიის უარყოფით გავლენას, რისგანაც დაცვა სჭირდებათ. ასევე, მნიშვნელოვანია ბავშვების მხრიდან ცნობიერი ტექნოლოგიური ურთიერთქმედების უზრუნველყოფა, რადგან მედიამ ყოველდღიურ ცხოვრებაში უფრო დიდი ადგილი დაიკავა ინტერნეტის საშუალებით.

### აქტივობები:

ბავშვებმა პირველი ნაბიჯი გადადგეს მედიაწიგნიერებაში პროექტის სპეციფიკური ჭკვიანი ნიშნების შემუშავებით, პროექტისთვის ორიგინალური სიმღერის დაწერით, მედიაწიგნიერებისთვის საჯარო ადგილის შექმნით ადრეულ ასაკშივე და ოჯახის მონაწილეობით სხვადასხვა აქტივობებში. თურქეთის რადიოსა და ტელევიზიის უზენაესი საბჭო ასევე თანამშრომლობდა ამ პროექტთან შესაბამისი დოკუმენტების მომზადებით და მათი მედიაწიგნიერების ექსპერტების მხარდაჭერით. თითოეულ სკოლაში ბავშვებმა შექმნეს საკუთარი მედიაწიგნიერების ცენტრები და პროექტის დასასრულის მოაწყეს მედიაწიგნიერების ფესტივალიც კი.

მათ ისწავლეს, თუ როგორ უნდა შეიმუშაონ ციფრული თამაში და როგორ გამოიყენონ მიკროფონი სხვადასხვა ეფექტის მქონე პლატფორმებზე, როგორცაა Zoom. მათ ასევე ისწავლეს ყალბი ფოტოების შესახებ და ითამაშეს თამაში ყალბი ნივთების ამოცნობაზე. პროექტის შედეგები შეჯამებულია ელექტრონულ წიგნში: <https://online.fliphtml5.com/qwzaz/ujpg>.

### გავლენა:

პროექტმა წაახალისა მოსწავლეები, ამაღლებინათ ცნობიერება მედიის გადამეტებული მონმარების უარყოფით გავლენაზე, მონმარებაზე ორიენტირებული ინფორმაციის დაბინძურებასა და ინტენსიური, უწყვეტი და გადაჭარბებული სტიმულაციის ზემოქმედების შესახებ. პროექტში მონაწილე ბავშვებმა შეიცვალეს ქცევა, გახდნენ უფრო ინფორმირებული ინტერნეტის გამოყენების მიმართ, გარდა ამისა, მშობლებისა და მასწავლებლების ცნობიერების ამაღლება მედიაწიგნიერების და მედიის უსაფრთხო გამოყენების თვალსაზრისით დაეხმარა ბავშვებს, გადაეტანათ მიღებული ცოდნა და ქცევები სხვადასხვა გარემოში.

### ქვეყნები:

თურქეთი, აზრბაიჯანი, რუმინეთი, პოლონეთი

**Twinspace-ის ბმული:**

<https://twinspace.etwinning.net/152628/home>

**ინსტრუმენტები:**

ინტერაქტიული დაფები, კომპიუტერები და Web 2.0 ინსტრუმენტები

**ETWINNING საბავშვო ტელევიზია**

**eTwinning საბავშვო ტელევიზია არის საერთაშორისო პროექტი, რომელიც განკუთვნილია სკოლამდელი ასაკის ბავშვებისთვის. დღესდღეობით, თითქმის ყველა ბავშვი იყენებს მედიასა და ტექნოლოგიას, ხოლო მოსწავლეთა ოჯახებს არ აქვთ საკმარისი ინფორმაცია მათი სწორი გამოყენების შესახებ.**

**მიზნები:**

ცნობილია, რომ მედიას გავლენა აქვს ბავშვების კოგნიტიურ, სოციალურ და ფსიქომოტორულ განვითარებაზე. დღესდღეობით, თითქმის ყოველი ბავშვი მოინმარს მედიას. ბავშვებისთვის მედიის ერთ-ერთი სასურველი საშუალება ტელევიზიაა. მშობლებისა და სკოლამდელი ასაკის ბავშვების ინფორმირება და ცნობიერების ამაღლება მედიაწიგნიერების შესახებ, ხელს უწყობს ბავშვების შემეცნებით და სოციალურ განვითარებას.

პროექტი მიზნად ისახავდა ბავშვების, მშობლებისა და მასწავლებლების ცნობიერების ამაღლებას მედიაწიგნიერების შესახებ, და მათ უფრო მცოდნეს ხდიდა ტელევიზიის გამოყენებაში, რომელიც ჯერ კიდევ ყველაზე სასურველი საშუალებაა.

აქტივობები მიზნად ისახავდა ოჯახებისა და, ამასთან, ბავშვების ინფორმირებას მედიაწიგნიერების შესახებ, ცნობიერების ამაღლებასა და მათთვის მიმართულების მიცემას თანატოლებისთვის უსაფრთხო სატელევიზიო პროგრამები შესაქმნელად.

პროექტი აგრეთვე მიზნად ისახავდა ბავშვთა ცოდნის გაღრმავებას მედიაწიგნიერების შესახებ, რათა გაზრდილიყო მათი პასუხისმგებლობის გრძობა და ასევე ამაღლებულიყო მათი ცნობიერება კულტურებს შორის მსგავსებისა და განსხვავებების შესახებ.

**აქტივობები:**

მასწავლებლების მიერ შემუშავებული პროექტისათვის განკუთვნილ აქტივობებს შორის იმპტირებული სატელევიზიო სტუდიის მშენებლობა იყო. ბავშვებთან და მათ მშობლებთან დისკუსიის შემდეგ, ბავშვებმა მონაწილეობა მიიღეს ნარჩენებისგან (ეს სკოლები ე.წ. ეკო-სკოლებია)

სატელევიზიო სტუდიებისა და მასალების მომზადებაში, როგორცაა მიკროფონები, კამერები, ტელევიზორები, დისტანციური მართვის საშუალებები და ა.შ. ამის შემდეგ, მათ შეიმუშავეს საკუთარი სატელევიზიო პროგრამები, მათ შორის, სპორტის, მუსიკისა და მულტფილმების შესახებ. ბავშვებმა განიხილეს მათთვის ყველაზე საყვარელი მულტფილმები და აღმოაჩინეს, თუ რომელი მათგანი იყო ყველაზე საყვარელი მათ ქვეყანაში და რატომ. ტრანსნაციონალურ გუნდებში კი მოამზადეს თავიანთი საყვარელი მულტფილმების საკუთარი ვერსიები. მათ ისწავლეს მულტფილმებზე დატანილი გამაფრთხილებელი ნიშნები, როგორცაა მაგალითად „ძალადობის

შემცველი“ ნიშანი და შექმნეს ერთიან ვიდეო, სადაც ისაუბრეს თავიანთ საყვარელო მულტფილმზე. პროექტის მთლიანი შედეგები შეგიძლიათ იხილოთ აქ:

**გავლენა:**

პროექტის დასასრულს, მშობლებსა და ბავშვებს აუმადლდათ ცნობიერება ტელევიზიის მიერ გადაცემული კონტენტის შესახებ და ისწავლეს, თუ რა არის საყურებლად შესაფერისი მასალა და რა - არა. მასწავლებლებმა განაცხადეს, რომ ბავშვებსა და მშობლებს აუმადლდათ ცნობიერება მედიაწიგნიერების შესახებ და უფრო ყურადღებიანი გახდნენ ტელევიზიის გამაფრთხილებელი ნიშნების, ტელევიზიის ყურების დროისა და სატელევიზიო პროგრამების მიმართ.

**ქვეყნები:**

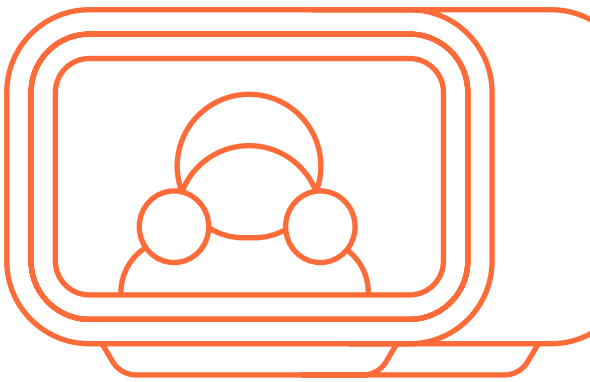
თურქეთი, ესპანეთი, სერბეთი

**Twinspace-ის ბმული:**

<https://twinspace.etwinning.net/99196>

**ინსტრუმენტები:**

Google Music Lab, Little Chef, LearningApps, Jigsawplanet



4.2 სააკი 7-11

ჩრდილოეთი (N), აღმოსავლეთი (E), დასავლეთი (W), სამხრეთი (S) = ახალი ამბები (N.E.W.S.!)

მოსწავლეები ამ პროექტში იყვნენ ჟურნალისტები, რედაქტორები და ფოტოგრაფები, რომლებიც ერთად მუშაობდნენ ეროვნულ და საერთაშორისო გაუნდებში საერთაშორისო ჟურნალის შესაქმნელად და ახალი ამბების სამყაროს შესასწავლად.

მიზნები:

პროექტის მიზანი იყო მოსწავლეთა ცნობიერების ამაღლება გაზეთის ან ჟურნალის დამზადების შესახებ, ამასთან, იმ წესებზე ნაზგასმაც, რომლებიც უნდა იყოს დაცული ინტერნეტში მასალების მოძიებისას და თუ რას უნდა მიექცეს ყურადღება სწორი ინფორმაციის ძიებისას.

აქტივობები:

პროექტს თან სდევდა კარგად შემუშავებული საფეხურები: 1) მოსწავლეები შეხვდნენ პროფესიონალ ჟურნალისტს სამუშაოს დაწყებამდე და, მისი ხელმძღვანელობით, თანამშრომლობდნენ საერთაშორისო გაუნდებში, ონლაინ ჟურნალის სამი ნომრის შესაქმნელად. ზოგიერთი სტატია გამოქვეყნდა პარტნიორი ქალაქების ადგილობრივ გაზეთში. 2) თითოეული საკითხის დაწერის შემდეგ მოსწავლეებმა ინტერვიუ აიღეს პარტნიორი სკოლის ახალგაზრდა ჟურნალისტებისგან, რათა გაეღრმავებინათ ცოდნა პარტნიორების სტატიების მინარსის შესახებ. 3) 2021 წლის უსაფრთხო ინტერნეტის თარიღთან დაკავშირებით, პარტნიორებმა მოაწყვეს ღონისძიება eTwinning Live-ის გამოყენებით. მოსწავლეები გაეცნენ ყალბი ახალი ამბების ცნებას, განსხვავებებს ნამდვილ და ყალბ ამბებს შორის და ასევე, თუ როგორ აღმოაჩინონ დეზინფორმაცია. მათ უნდა შეექმნათ ყალბი ამბების სტატიები, რომლებიც შეიძლება ნახოთ აქ: 4) პროექტის დასასრულს, საუკეთესო სტატიები შეირჩა და გაერთიანდა ვიდეოკლიპში. საბოლოოდ კი, საუკეთესო სტატიები პარტნიორი ქალაქების ადგილობრივ გაზეთში გამოქვეყნდა. ძალიან საინტერესო აქტივობა იყო დავალება სახვლად, „ინტერვიუ ჟურნალისტთან“, როდესაც მოსწავლეებს შეეძლოთ, დაესვოთ შეკითხვები და დაეკმაყოფილებინათ ცნობისმოყვარეობა პარტნიორების სტატიასთან დაკავშირებით. პროექტის საბოლოო შედეგი იყო საერთაშორისო ონლაინ ჟურნალი, რომელიც მოიცავდა 30 სტატიას 30 პარტნიორისგან.

ზეგავლენა:

მოსწავლეებმა გააცნობიერეს, თუ რამხელა შრომაა საჭირო ჟურნალის ნომრების შესაქმნელად, მართებული და დასაბუთებული სიხალეების მიწოდების, დეზინფორმაციის თავიდან აცილებისა და კულტურულად მიკერძოებული მინარსის მნიშვნელობასთან ერთად.

**კვეყნები:**

ალბანეთი, ხორვატია, საფრანგეთი, საბერძნეთი, იტალია, პოლონეთი, პორტუგალია, მოლდოვის რესპუბლიკა, რუმინეთი, ესპანეთი, თურქეთი, უკრაინა

**Twinspace-ის ბმული:**

<https://twinspace.etwinning.net/114711/home>

**ინსტრუმენტები:**

Symbaloo

**დღევანდელი ახალგაზრდა ჟურნალისტები — მომავლის პასუხისმგებელიანი ციფრული მოქალაქეები**

ეს ინტერდისციპლინური პროექტი შეიქმნა მოსწავლეების კრიტიკული აზროვნების წახალისებისა და პასუხისმგებელიანი ციფრულ მოქალაქეებად მომზადებისთვის.

განხილული და გაანალიზებული იყო ისეთი საკითხები, როგორიცაა ტრივიალური კონტენტი, სტერეოტიპები და დაბალი ხარისხის ინფორმაცია.

**მიზნები:**

ეს ინტერდისციპლინური პროექტი მიზნად ისახავდა მოსწავლეებში კრიტიკული აზროვნების წახალისებასა და მათ პასუხისმგებელიანი ციფრულ მოქალაქეებად მომზადებას. პროექტი ემყარება ორმხრივ რწმენას, რომ როგორც მასწავლებლებმა, უბრალოდ არ უნდა ვუყუროთ ჩვენს მოსწავლეებს, თუ როგორ ატარებენ ისინი დროს სმარტფონებში და YouTube-ზე ტრივიალური კონტენტის ყურებაში. ეს კონტენტი სავსეა სტერეოტიპებით, განსაკუთრებით, გარეგნობასთან დაკავშირებული სოციალურ „მიღებული“ სტანდარტებით, ვიდრე შექმნისა თუ ესთეტიკური სტანდარტების დონე კი დაბალია, ხოლო ენა, რომელსაც იყენებენ „იუთუბერები“, არ შეესაბამება ლიტერატურულ სტანდარტებს. პროექტის მიზანი კი ამ საკითხებზე ყურადღების გამახვილებაა.

პროექტი თავდაპირველად ემყარებოდა დამკვიდრებულ Erasmus+ KA229 პროექტს, რომელიც აერთიანებს სკოლებს ხორვატიიდან, ჩრდილოეთ მაკედონიიდან, სერბეთიდან, რუმინეთიდან და ესპანეთიდან. ამის შემდგომ მისი ფარგლები გაფართოვდა დამატებითი eTwinning-ის პარტნიორების ჩართვით: იტალიიდან, ირლანდიიდან, კვიპროსიდან და თურქეთიდან.

**აქტივობები:**

პროექტის მოსამზადებლად ზოგიერთმა მასწავლებელმა ონლაინ ტრენინგში მიიღო მონაწილეობა, რომელიც მედიაწიგნიერებასა და ჟურნალისტიკას ეხებოდა. ამ კურსის განმავლობაში შესწავლილი მასალები და მიდგომები საფუძვლად დაედო პროექტის საქმიანობას. პროექტის განმავლობაში, მოსწავლეებმა სტატიების წერა ისწავლეს სხვადასხვა ჟურნალისტურ სტილში. რის შემდეგაც, მათ გამოაქვეყნეს და გავსალეს სტატიები, რომლებიც ეხებოდა

ადგილობრივ ამბებს, მოსწავლეების მიღწევებს, სამოქალაქო და მედია განათლებას. ვირტუალური შეხვედრებისა და სემინარების გამოყენებით, მოსწავლეებმა მიიღეს აუცილებელი საბაზისო უნარები, რომლებიც საჭიროა გაზეთის შედგენისა და წერისათვის, ამასთან, შეისწავლეს ჟურნალისტური ეთიკაც. ამ გაცნობითი ტრენინგის შემდეგ, მოსწავლეებმა წამოაყენეს შესაძლო თემები სტატიებისთვის და დაიწყეს მათი მომზადება მენტორების დახმარებით. პროექტის დასასრულს, მოსწავლეებმა ხმა მისცეს საუკეთესო სტატიებს, რომლებიც შემდგომ შეიტანეს ელექტრონულ წიგნში:  
<https://shared.kotobee.com/#/book/22220>

---

**გაკვლევა:**

მედია კონტენტის აქტიური შექმნის საშუალებითა (როგორცაა ელექტრონული წიგნის მსგავსი კონტენტი ან 70-ზე მეტი სტატია) და მოსწავლეთა ტექსტების წაკითხვით, მოსწავლეებმა დაინახეს განსხვავება მანპულაციური მედიის კონტენტსა და ინფორმაციის, განათლებისა და გართობის მიზნით შექმნილ კონტენტს შორის. მათ ასევე აიმაღლეს ციფრული უნარ-ჩვევები და თანამშრომლობის უნარი, ამასთან, გაუჩნდათ ინტერესი აქტიური ციფრული მოქალაქეობისადმი. პროექტში მონაწილეობამ ასევე განავითარა მათი ინტერკულტურული კომპეტენციები და წახალისა ისეთი უნარები, როგორებიცაა გონებაგახსნილობა, ემპათია და მიმდებლობა განსხვავებული კულტურის მიმართ.

---

**ქვეყნები:**

ჩრდილოეთ მაკედონია, ხორვატია, სერბეთი, რუმინეთი, ესპანეთი, იტალია, ირლანდია, კვიპროსი და თურქეთი

---

**Twinspace-ის ბმული:**

<https://twinspace.etwinning.net/100169/home>

---

**ინსტრუმენტები:**

WordPress, Weebly, Google Sites, Zoom, Skype

## 24 საათი

**პროექტი სხვადასხვა გზით ენებოდა მოსწავლეების მიერ მედიის გამოყენებას, მათ ურთიერთქმედებას სხვა თანატოლებთან და ქსელურ ეტიკეტს.**

**პროექტის მსვლელობისას, მოსწავლეები შეხვდნენ სხვადასხვა გამოწვევას და აღნიშნეს, თუ რამდენად ძნელი იყო მათთვის მობილური ტელეფონის გარეშე დარჩენა.**

### მიზნები:

პროექტის მიზანი იყო, რომ ახალგაზრდებს მისცემოდათ საშუალება, შემოქმედებითად და კრიტიკულად ეფიქრათ მათთვის მნიშვნელოვან ციფრულ სამყაროზე, რომელიც პანდემიის გამო მათი ცხოვრებისთვის უფრო დომინანტი გახდა. კერძოდ, იდეა იმაში მდგომარეობდა, რომ დაფიქრებულოყვნენ, თუ რამდენად არიან დამოკიდებული მობილური ტელეფონების გამოყენებაზე. 68-ე ევროპული კონკურსის თემამ „ციფრული ევროკავშირი - და შენ?!" შესაძლებლობა მისცა ბავშვებსა და ახალგაზრდებს, შემოქმედებითად და კრიტიკულად აესახათ მათთვის მნიშვნელოვანი ციფრული სამყარო.

### აქტივობები:

პროექტის მსვლელობისას მოსწავლეებს საშუალება მიეცათ, დაფიქრებულოყვნენ „მედია დიეტაზე“. მათ მონაწილეობა მიიღეს აქტივობაში „24 საათი მობილურის გარეშე“, სადაც მათ მოუწიათ, უარი ეთქვათ ტელეფონებზე 24 საათის განმავლობაში. ამისათვის მასწავლებლებმა შეიმუშავეს კითხვართა მთელი რიგი, რათა გამოეკვლიათ, თუ როგორ იყენებენ მოსწავლეები სმარტფონებს, საყვარელ პროგრამებს, ამასთან, დღეში რამდენად ხშირად მოიხმარდნენ ტელეფონებსა და როგორ გრძნობდნენ თავს მათ გარეშე. ტრანსნაციონალურ დისკუსიებში გამოკითხვის შედეგების განხილვის შედეგად, მოსწავლეებმა გააანალიზეს თავიანთი ქცევის პატერნები.

პროექტის მომდევნო ეტაპზე კი უნდა დაფიქრებულოყვნენ, თუ რა შესაძლებლობებს სთავაზობს მათ რეალობა ციფრული მედიისა და ინტერნეტის გარეშე. ამ საკითხზე მუშაობისას, დაწერეს ერთობლივი ისტორიები, შექმნეს მულტიმომები და ვიდეოები, დამატებით წარმოიდგინეს როგორი იქნებოდა მათთვის ტელეფონის გარეშე ცხოვრება. მოსწავლეებმა შეიმუშავეს ერთობლივი ისტორიები და გამოაქვეყნეს ისინი მოკლე ელექტრონული წიგნების ან ვიდეოების სახით. ასევე ჩაერთნენ ინტერნეტის გარეშე არსებული საქმიანობების შედეგაში და შექმნეს ზღაპარი მობილური ტელეფონის თავგადასავლების შესახებ, რომელიც შეგიძლიათ იხილოთ აქ:

პროექტში მონაწილეობა მიიღეს მშობლებმაც, რომლებმაც რამდენიმე კითხვარი შეავსეს თავიანთი „მედია დიეტის“ შესახებ.

### გავლენა:

პროექტმა წაახალისა მოსწავლეები, დაფიქრებულოყვნენ მედიის მოხმარებასა და მობილური ტელეფონის გარეშე არსებული ყოველდღიური რუტინის ალტერნატიულ შესაძლებლობებზე. პროექტის დასასრულს, მოსწავლეებმა ისწავლეს ისეთ ალტერნატიულ აქტივობებში ჩართვა, რომელიც არ მოითხოვს მობილურის გამოყენებას.

### ქვეყნები:

პორტუგალია, გერმანია

## Twinspace-ის ბმული:

### ინსტრუმენტები:

Madmagz, ToonyTool, Makebeliefscomix, Padlet, Adventmyfriend, Wordart, Issuu, Kinemaster, Artsteps, Answergarden, Mysimpleshow

## ყველაფერი ციფრულის შესახებ

ჩვენ ციფრულ ეპოქაში ვცხოვრობთ და პანდემიის დროს, ყველა ასაკის ახალგაზრდამ მოუხშირა ტექნოლოგიების გამოყენებას. ეს პროექტი შეიქმნა იმისთვის, რომ ახალგაზრდა მოსწავლეებში ციფრული ცხოვრების, ინფორმაციის მოხმარების, ინტერნეტის უსაფრთხოების, კიბერბულინგისა და მათ ჯანმრთელობაზე ინტერნეტის ბოროტად გამოყენების გავლენის შესახებ ამაღლებულიყო ცნობიერება.

### მიზნები:

პროექტის მიზანი იყო მოსწავლეთათვის საშუალების მიცემა, გადაედგათ პირველი უსაფრთხო ნაბიჯები ციფრულ სამყაროში და გაეცნობიერებინათ მედიის შინაარსის შეფასებისთვის საჭირო უნარები. ძირითადი აქტივობები მიმართული იყო ინტერნეტის მუშაობის შესახებ მოსწავლეებისათვის ცოდნის შექმნისა და ინტერნეტ უნარების გამომუშავებისკენ მედიის შინაარსის ანალიზისა და შეფასების გზით. შესავალი აქტივობები ფოკუსირდებოდა იმის გაგებაზე, თუ რას ნიშნავს ტექნოლოგია და ინტერნეტი მოსწავლეთათვის. აქტივობები ასევე მოიცავდა ICT-ის მასწავლებლების მიერ ინტერნეტის უსაფრთხოების შესახებ ჩატარებულ გაკვეთილებსა და ვებინარს, რის შემდეგაც, მოსწავლეებმა შექმნეს უსაფრთხო ნიკები (nicknames) და პაროლები, ითამაშეს ციფრული თამაშები, მონაწილეობა მიიღეს Kahoot-ის ონლაინ თამაშში მასწავლებლებთან ერთად, შექმნეს ერთობლივი ბროშურა მედიაწიგნიერების შესახებ, რომელშიც წარმოდგენილია მედიის კონტენტის დადებითი და უარყოფითი მხარეები.

[https://www.canva.com/design/DAEWD7eLGHQ/share/preview?token=X0PYk-PJWWWXiXBgxb54MVw&role=EDITOR&utm\\_content=DAEWD7eLGHQ&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=sharebutton#1](https://www.canva.com/design/DAEWD7eLGHQ/share/preview?token=X0PYk-PJWWWXiXBgxb54MVw&role=EDITOR&utm_content=DAEWD7eLGHQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton#1)

შემდეგ მოსწავლეებმა მოიძიეს და შექმნეს ციფრული სიტყვების ლექსიკონი. პროექტის ფარგლებში ასევე შეფასდა სხვადასხვა მედია საშუალება, როგორიცაა წიგნები, გაზეთები და ჟურნალები, რეკლამები, მულტფილმები, ხოლო საბოლოო შედეგები შეგროვდა თანამშრომლობით Padlet-ში. მოსწავლეებმა აგრეთვე შეიტყვეს ციფრული ნაკვალევის მნიშვნელობის შესახებ და შექმნეს საკუთარი ციფრული ნაკვალევი საკუთარი სახელების შესახებ გუგლში მოძიებული ინფორმაციით. პროექტის ბოლოს, ერთობლივად მოამზადეს და ხელი მოაწერეს ინტერნეტის უსაფრთხო გამოყენების შესახებ ხელშეკრულებას.

### გავლენა:

პროექტმა მოსწავლეები ონლაინ დროის გატარებისას უფრო ფრთხილი გახადა და უფრო მეტად გააცნობიერებინა მათ ინტერნეტის რისკები. აგრეთვე

დაინახეს, რომ თანატოლოები ინტერნეტში პრობლემებს აწყდებოდნენ, რამაც მათ გამბედაობა მისცა, ინტერნეტის უსაფრთხოების საკითხებთან ან კიბერბულინგთან დაკავშირებით ზომები მიეღოთ.

მოსწავლეებმა ასევე გაიგეს, რომ ასაკის მიუხედავად, ყველა ბავშვს უნდა ესმოდეს ინტერნეტის უსაფრთხოება და სტანდარტები.

პროექტში ასევე მონაწილეობდნენ მშობლები, რომლებმაც შეისწავლეს, თუ როგორ მისცენ მიმართულება ბავშვებს ინტერნეტში ყოფნისას და როგორ გაუმკლავდნენ კომპიუტერისა და სმარტფონების ბოროტად გამოყენებას.

#### **ქვეყნები:**

თურქეთი, რუმინეთი, იტალია

#### **Twinspace-ის ბმული:**

<https://twinspace.etwinning.net/152784/home>

#### **ინსტრუმენტები:**

Canva, Postermywall, Milanote, Wakelet, Voice toner, Chatterpix, My doll face, Voki, Genially, Padlet, Learning apps, Kahoot, Oodlu, Educandy, Jigsawplanet, Storyboardthat, Makebeliefcomix, Birddessines, Wordart, Mentimeter, Tricider, Answergarden, Inshot, Animaker, Book creator, Storyjumper, Grcodegenerator.

## კოდირებით სარგებლობა

**პროექტმა „კოდირებით სარგებლობა“ მოუწოდა პარტნიორებს, ისწავლონ და გაზარდონ კოდირებისადმი თავიანთი ინტერესი.**

### მიზნები:

პროექტი მიზნად ისახავდა მოსწავლეებისთვის ნათელი ყოფილიყო, თუ რას მოიცავს კოდირება და როგორ ქმნის იგი ყველა კომპიუტერისა და ინტერნეტისთვის ხერხემალს.

### აქტივობები:

პროექტი ემყარებოდა აქტივობას, რომელიც მოიაზრებდა მასწავლებლების მიერ მოსწავლეების მომზადებას ევროკავშირის კოდექსის კვირეულში მონაწილეობის მისაღებად, ხოლო ამ ყოველივეს მზადყოფნისთვის მასწავლებლები MOOC-ში, „საფუძვლები ხელოვნური ინტელექტის სკოლებისათვის (AI)“, გაწევრიანდნენ, რომელიც შემოთავაზებულია ევროკავშირის კოდექსის კვირეულის მიერ. მოსწავლეებმა ისწავლეს კოდების გაშიფვრა და პიქსელირებული სურათების დაშლა. მედიაციონერების შესახებ eTwinning-ის საგაზაფხულო კამპანიის დროს, აქტივობა შეეხებოდა Kahoot-ში ყალბი სურათების შექმნის ვიქტორინას და საკუთარი მეწყვილეების გამოწვევას, ეპოვნათ ყალბი სურათი (ეს აქტივობა დეტალურად არის აღწერილი მე-6 თავში). შედეგად, მასწავლებლებმა შექმნეს კონკრეტული გვერდი პროექტის TwinSpace-ში, სადაც შეკრეს და გააზიარეს გაკვეთილის გეგმები, რომლებიც კოდირებისთვის გამოიყენებოდა.

### გავლენა:

პროექტში მოსწავლეებმა განავითარეს პრობლემის გადაჭრის უნარები და კრიტიკული აზროვნება. ისინი გაეცნენ პროგრამირების ენას და გაუღრმავდათ კოდირებისადმი ინტერესი. დამატებით, მათ ისწავლეს კომპიუტერებისა და პლანშეტების სწორი გამოყენება.

### ქვეყნები:

სლოვენია, პოლონეთი, იტალია, პორტუგალია და ესპანეთი

### Twinspace-ის ბმული:

<https://twinspace.etwinning.net/122478>

### ინსტრუმენტები:

Photoshop, Digital photo frame, Kahoot, Google Forms



4.3

ასაკი 12-16

### წიგნიერი TWINNER-ები

**პროექტი ორიენტირებული იყო მონაწილე მოსწავლეების მიერ მედიისა და ინტერნეტის უსაფრთხო და შეგნებულ გამოყენებაზე.**

#### მიზნები:

პროექტი ეხება მედია და სოციალურ მედიაწიგნიერებასა და დეზინფორმაციას. მთავარი მიზანია, მოსწავლეებმა გააანალიზონ, თუ როგორ დარჩნენ უსაფრთხოდ და ინფორმირებულად ინტერნეტის გამოყენების დროს. ამისათვის მათ უნდა ისწავლონ სოციალური მედიაწიგნიერების და ზოგიერთი ძირითადი Web 2.0 ინსტრუმენტის ლექსიკა, გააკეთონ პრევენტაციები უცხო ენაზე და შეიძინონ სოციალური და სამოქალაქო კომპეტენციები DigComp 2.1-ის საშუალებით. პროექტის მიზანია სოციალური მედიაწიგნიერების ინტეგრირება სასწავლო გეგმაში და მოსწავლეების ცნობიერების ამაღლება სოციალური მედიაწიგნიერების, დეზინფორმაციისა და ინტერნეტის უსაფრთხოების შესახებ.

#### აქტივობები:

პროექტში, მოსწავლეების ხელმძღვანელობით, მოსწავლეები პირველად გაეცნენ ევროპის ციფრული კომპეტენციის ჩარჩოს და ამის საფუძველზე, მათ იმუშავეს ჩარჩოს ძირითად სფეროებზე დაფუძნებულ აქტივობებზე. მოსწავლეებმა გამოიკვლიეს მასალები მედიაწიგნიერების შესახებ და შედეგები წარუდგინეს პროექტის პარტნიორებს. პროექტის ყველა წევრი შაბათ საღამოს ონლაინ იკრიბებოდა შერეული ქვეყნის გუნდების პრევენტაციების მოსასმენად. ამ პროექტში კონტენტისა და ენის ინტეგრირებული სწავლების მეთოდოლოგია (CLIL) ეფექტურად იქნა გამოყენებული. მოსწავლეებმა ასევე მოამზადეს ბროშურები, პლაკატები და საჯარო მომსახურების რეკლამები როგორც მშობლიურ, ასევე ინგლისურ ენაზე. მშობლიურ ენაზე ამოცანების მომზადების მიზანს წარმოადგენდა ხმის მიწვდენა სხვა დაინტერესებული მხარეებისთვის სკოლებში და ქვეყნის მასშტაბითაც კი. საბოლოოდ, წყვილები დაიყვინნ გუნდებად და მოსწავლეებმა მედიაწიგნიერებისა და დეზინფორმაციის შესახებ მოკლე სტატიები მოამზადეს.

მოსწავლეებმა ძირითადი საკითხები შეისწავლეს მედიაწიგნიერების, დეზინფორმაციის, მედიისა და სოციალური მედიის საფრთხეების, მათ შორის არალეგალური და ყაღბი ამბების/კონტენტის, ექსკლუზივის, კიბერბულინგის, სოციალური ზეწოლის, ციფრული ნაკვალების, ინტერნეტ უსაფრთხოების, საავტორო უფლებების დარღვევისა და ინტერნეტ ეტიკეტის შესახებ. წყვილთა საქმიანობის შედეგები თავმოყრილია ელექტრონულ წიგნში, რომელიც მოიცავს ათეულობით სტატიას მედიისა და სოციალური მედიაწიგნიერების შესახებ. მათ ასევე შექმნეს საერთო ბროშურა მედიაწიგნიერების შესახებ:

<https://online.fliphtml5.com/lwuyp/kjmi/#p=1>

**გაკვლევა:**

პროექტმა წყვილებს საშუალება მისცა, შეესწავლათ და გაეგოთ მედია და სოციალური მედიაციონერების სფეროსთან დაკავშირებული ლექსიკა, და წაახალისა მოსწავლეები, გაცნობოდნენ Web 2.0 ძირითად ინსტრუმენტებს. პროექტმა ასევე აამაღლა მოსწავლეების ცნობიერება მედიაციონერების შესახებ, დაენმარა მათ, გაეაზრებინათ სოციალური და სამოქალაქო კომპეტენციები და შეეძინათ 21-ე საუკუნეში ცხოვრებისა და მუშაობისათვის საჭირო წიგნიერების უნარები.

**ქვეყნები:**

თურქეთი, ტუნისი, აზერბაიჯანი, ესპანეთი, ხორვატია, სერბეთი, პორტუგალია

**Twinspace-ის ბმული:**

<https://twinspace.etwinning.net/144132/home>

**ინსტრუმენტი:**

Google Docs, Google Forms, Google Slides, Pinup, WordArt, Tricider, Calameo, Canva, Zoom, Blogspot, Microsoft Teams, Removebg, Pixton Edu, Kahoot, Thinglink, School Map, Quik, Padlet, Animoto, Biteable, Weebly, Powtoon, CalendarLabs, Mosaically, Menti, Cram, Educandy, Socrative, Makeit

**ყალბი და განსაცვიფრებელი**

ყალბი ამბები, პოსტ-ჰემარიტება და ალტერნატიული ფაქტები არის სამი ძირითადი სიტყვა, რომელიც, როგორც ჩანს, აჯამებს ამ უცნაურ დროს, რომელშიც ჩვენ ვცხოვრობთ. ყალბი ამბები ინტერნეტისა და სმარტფონების გავრცელებამდეც არსებობდა. ამ პროექტში მოსწავლეები სიღრმისეულად ეცნობიან მანიპულირების სამყაროს და ქმნიან ყალბსა და განსაცვიფრებელ ამბავს, რომლებშიც ისინი წარმოიდგენენ მომავლის ყალბ ამბებს.

**მიზნები:**

ეს პროექტი შეიქმნა იმისთვის, რომ გაეცნო მოსწავლეებისთვის ყალბი ამბების ცნება და ესწავლებინა მათთვის სტრატეგიები, გამხდარიყვნენ უკეთესი და კრიტიკული მკითხველები. პროექტი შეეხო დეზინფორმაციას სოციალურ მედიაში, რეალურ/ყალბ სურათებსა და ვიდეოებს.

**აქტივობები:**

მოსწავლეები გაეცნენ „ბარონ მიუნჰაუზენის“ პერსონაჟს, რომელიც კარგი მაგალითია იმ ადამიანისა, ვინც არასწორ ინფორმაციას ავრცელებს თავისი ყალბი ისტორიებით. რომანის „Baron of Liars“ წაკითხვის შემდეგ, ტრანსნაციონალურ გუნდებში მოსწავლეებმა შექმნეს ყალბი და განსაცვიფრებელი ისტორიები, რომელშიც ისინი წარმოიდგენდნენ მომავლის ყალბ ამბებს, თითქოს ყოველივე თავად ბარონმა უამბო.

სიუჟეტის სათაური იყო „მიუნჰაუზენის ახალი სამოსი“, როგორც მინიშნება მიუნჰაუზენის ახალი ისტორიებზე, რომლებიც დაიწერა პროექტში ჩართული გუნდის მიერ. პროექტის დასასრულს, მოსწავლეებმა ყურადღება გაამახვილეს მწერლების უფლებებსა და მოვალეობებზე საავტორო უფლებების თვალსაზრისით და გადაეშვენნენ მანიპულირების სამყაროში,

ლაბირინთისმაგვარი თამაშის შექმნით, ყალბი Twitter შეტყობინებებითა და სურათებით. ამ პროექტში დაინერგა სხვადასხვა პედაგოგიური მიდგომა, როგორცაა „შებრუნებული საკლასო ოთახი“, თითოეულ მოდულსა და თამაშზე დაფუძნებული სწავლება სხვადასხვა ინსტრუმენტებითა და რესურსებით. ასევე, გამოყენებული იყო სცენარზე დაფუძნებული სწავლების ტექნიკა: მოსწავლეებმა წარმოიდგინეს თავი 3050 წელს და დაწერეს მოკლე ისტორიები ტრანსნაციონალურ გუნდებში. პროექტის მთავარი შედეგები იყო ზღაპრების წიგნი, სათავადასავლო სტილის თამაში{/u1} მოსწავლეების მიერ შექმნილი Twitter-ის ყალბი პოსტები და ისტორიები და ლაბირინთის თამაში, სადაც მოსწავლეებს თავიდან უნდა აერიდებინათ ცრუ ინფორმაცია და ინსტიქტის საფუძველზე სცოდნოდათ, რომელია რეალურ ფაქტებზე დაფუძნებული ინფორმაცია.

#### **გავლენა:**

მოსწავლეებმა პროექტით ბევრი რამ ისწავლეს იმის შესახებ, თუ რა არის რეალური და რა — ყალბი და როგორ აღმოაჩინონ მათ შორის განსხვავება. განვითარდა მათი კრიტიკული უნარები და პროექტის ბოლოს, მოსწავლეები უფრო თავდაჯერებულად გრძნობდნენ თავს ციფრული სამყაროს მართვაში. მასწავლებლებმა კი ჩაწერეს ორი ძალიან საინტერესო ვიდეო საკუთარი მოსწავლეებისთვის, რომელშიც ისინი პროექტის შედეგებს ასახავენ:

#### **ქვეყნები:**

გერმანია, თურქეთი

#### **Twinspace-ის ბმული:**

<https://twinspace.etwinning.net/125385/home>

#### **ინსტრუმენტები:**

Padlet, Facebook, Twitter, Quizizz, Doozle, Genial.ly, Google Slides, Zoom, Canva, Imovie, BBC Academy Resources

## ზეგავლენის ქვეშ

### მიზნები:

დღესდღეობით, ინფლუენსერებს დიდი გავლენა აქვთ ახალგაზრდებზე. სწორედ ამიტომ შეიქმნა ეს პროექტი: იმის შესამოწმებლად, თუ როგორ შეიძლება ინტერნეტ კონტენტმა გავლენა მოახდინოს ჩვენს მოსაზრებებზე, გადაწყვეტილებებსა და ცხოვრების წესზე და შემოგვთავაზოს კონკრეტული სახის დასკვნები მოსწავლეთა ცხოვრების შესახებ.

### აქტივობები:

ათი საუკეთესო ინფლუენსერის შესახებ სტატიის წაკითხვისა და ზეგავლენის მოხდენის კონცეფციის შესწავლის შემდეგ, მოსწავლეებმა გააკეთეს პრეზენტაცია მათ შესახებ და დაამატეს მათთვის მნიშვნელოვანი სხვა ინფლუენსერები. მოსწავლეებმა ასევე გამოიკვლიეს, თუ როგორ შეიძლება ინტერნეტმა გავლენა იქონიოს ადამიანებზე, ამისათვის შექმნეს ტერმინების ლექსიკონი და ტექსტების კრებული პირად გამოცდილებაზე დაყრდნობით. ასევე, დაფიქრდნენ დემოკრატიულ ჩართულობაზე ინტერნეტის გავლენის შესახებ. ერთობლივად შექმნეს უამრავი პროდუქტი, მათ შორის ელექტრონული წიგნი. ერთმანეთს გაუზიარეს თავიანთი პირადი გამოცდილება და გაიგეს, თუ როგორ და ვიზე ახდენს გავლენას მათი ცხოვრება.

### გავლენა:

მოსწავლეები წახალისდნენ, რათა გაუმჯობესებინათ კრიტიკული აზროვნება, როდესაც საქმე ეხება მედია კონტენტსა და ინფლუენსერებს, რომელთა გამომწერებიც არიან სოციალურ ქსელში. პროექტის დასასრულოს, გარდა ინტერკულტურული, ციფრული და უცხო ენების უნარ-ჩვევების შეძენისა და გაუმჯობესებისა, აგრეთვე ერთობლივად შექმნეს პროდუქტები, რამაც წარმოაჩინა შემოქმედებითობის მაღალი დონე და კრიტიკული აზროვნება. ერთმა მოსწავლემ გააკეთა შემდეგი კომენტარი: „მე გაცვებულე დავრჩი, როდესაც გავაანალიზე, თუ რამდენად ახდენს გავლენას ინტერნეტი ყოველდღიურად, ჩემზე და ბევრ სხვა ადამიანზე. ბევრ ჩვენგანს მის გარეშე ცხოვრება ვეღარ წარმოუდგენია.“ პროექტის შესახებ დამატებითი ინფორმაცია შეგიძლიათ იხილოთ აქ

### ქვეყნები:

ლიეტუვა, იტალია, გერმანია

### Twinspace-ის ბმული:

<https://twinspace.etwinning.net/70666/home>

### ინსტრუმენტები:

Adobe Spark, Sutori, Classtools.net, Issuu, Google Docs, Google Slides, Google Forms, Padlet, Makebeliefscomix, Memegenerator, Tricider, Dotstorming, Answergarden, Kizoa

## ხელოვნების ავტოგრაფები 2021

### მიზნები:

პროექტის მიზანია იყო, მოსწავლეებს გაეგოთ, რა არის ყალბი ხელოვნება და არტ მიმები, თანამედროვე ხელოვნების უფრო ფართო შესწავლის საწინააღმდეგოდ. როგორ უკავშირდება მაღალი ხარისხის მიმები ხელოვნებას? ხალხმა ხელოვნებაზე დაფუძნებული მიმები უფრო უკეთესად იციან, თუ თავდაპირველი წყარო? როგორ შეუძლიათ მოსწავლეებს, განასხვავონ ნამდვილი ხელოვნების ნიმუშები ყალბისგან?

### აქტივობები:

ერთი წლის განმავლობაში, 10-დან 17 წლამდე ასაკის მოსწავლეებმა ეს პროექტი დაუკავშირეს კულტურისა და ხელოვნების სასწავლო მასალებს. აქტივობები მოიცავდა მხატვრების შემოქმედებაზე პირადი ასოციაციების საფუძველზე ხელოვნების ნიმუშების შექმნას, კულტურისა და მხატვრული მემკვიდრეობის საფუძველზე ნიმუშების შემუშავებას, სხვადასხვა ქვეყნის მხატვრების ცნობრებასა და შემოქმედებაზე კვლევასა და პატივისცემით დამოკიდებულებას მსოფლიოს სხვადასხვა კულტურის შენაძენისადმი. მოსწავლეებმა ჩაატარეს კვლევა ცნობილი ინფლუენსერებზე, შექმნეს ონლაინ ქვევასთან დაკავშირებული ტერმინების ლექსიკონი, ასევე ერთობლივი ელექტრონული წიგნი „გამარტივებული თანამედროვე ხელოვნება“. გარდა ამისა, გადაიღეს რამდენიმე ფილმი, ჩაატარეს ღონისძიებები eTwinning-ის მიმებისა და სიყალბის აღმოსაჩენად.

### გავლენა:

მოსწავლეებმა გააუმჯობესეს კრიტიკული უნარი, და ხელოვნების სამყაროსა და ხელოვნების სიყალბის შესწავლით, გაიზარეს, რომ ყველა სურათი კრიტიკულად უნდა შეფასდეს კონტექსტის, მთავარი გზავნილისა და ძირითადი მოტივების თვალსაზრისით.

### ქვეყნები:

საფრანგეთი, საბერძნეთი, თურქეთი, უკრაინა

### Twinspace-ის ბმული:

<https://twinspace.etwinning.net/116982/home>

### ინსტრუმენტები:

Graasp, Minecraft, Blender, GeoGebra, Emaze, Tricider, Survey Monkey, Mentimeter, Padlet, Thinglink, Genial.ly, Calameo, Blogspot, Adobe Spark Post, Pixlr, Tuerchen, Kahoot, LearningApps, Linoit, Sway, Seesaw, Toytheater, Sutory, Wizer.me, YouTube, Stop Motion Studio

## WEBA (ვებ-აკადემია)

**პროექტმა შეისწავლა Web 2.0 ონლაინ საგანმანათლებლო გარემო და თუ როგორ შეუძლიათ მათ სწავლებისა და სწავლის ონლაინ მხარდაჭერა.**

### მიზნები:

პროექტი მიზნად ისახავდა მოსწავლეების ცოდნისა და უნარების გაუმჯობესებას Web 2.0 ინსტრუმენტების უფრო ეფექტურად გამოყენებაში და ციფრულ სამყაროში არსებული საფრთხეების თავიდან აცილებას.

### აქტივობები:

პროექტში მოსწავლეებს, რომლებიც COVID-19-ის პანდემიის გამო სკოლებში ვერ დადიოდნენ, მიეცათ საშუალება, შეექმნათ კურსის შინაარსი Web 2.0 ინსტრუმენტების გამოყენებით თავიანთი გაკვეთილებისა და აქტივობების მხარდასაჭერად. მოსწავლეები ციფრულ სამყაროში სხვადასხვა საფრთხის წინაშე დგანან და, ამ მიზნით, მათ შექმნეს ორიგინალური და საგანმანათლებლო პროდუქტები „მედიაწიგნიერებისა და დეზინფორმაციის“ თემაზე, იმ Web 2.0 ინსტრუმენტის გამოყენებით, რომლებსაც ისინი იცნობდნენ: ონლაინ სტატიები და კონკურსები, კონცეფციის რუკები, გაკვეთილების სლიაიდები, საწომი და თამაშის ინსტრუმენტები. ეს კონტენტი გავრცელდა პროექტში ჩართულ სკოლებში. ყოველივე მოიცავდა ისეთ თემებს, როგორცაა აღმოჩენები და გამოგონებები, კულტურული მემკვიდრეობა, სკოლის საგნები, ბუნება და გარემო. საბოლოოდ, მოსწავლეებმა გააკეთეს პრეზენტაციები მეწყვილეებისთვის და ადგილობრივი საზოგადოებისთვის.

### გავლენა:

მოსწავლეებმა აიმაღლეს ციფრული კომპეტენციები და მიიღეს ონლაინ განათლება სხვადასხვა პროექტის აქტივობებით, რათა გაცნობოდნენ ინტერნეტის უსაფრთხოებას. მათ ასევე მიიღეს ინფორმაცია მედიაწიგნიერების და დეზინფორმაციის შესახებ, და შექმნეს წიგნი „მედიაწიგნიერება და დეზინფორმაცია ტექნოლოგიის გამოყენებით“:

### ქვეყნები:

თურქეთი, ლიეტუვა, პოლონეთი, ბულგარეთი

### Twinspace-ის ბმული:

<https://twinspace.etwinning.net/122869/home>

### ინსტრუმენტები:

კომპიუტერი, მობილური ტელეფონი, ვიდეო კამერა, პლანშეტი, ხმის ჩამწერი, ტელევიზორი. Web 2.0

### ინსტრუმენტები:

Padlet.com, LearningApps.org, Quizizz.com, Canva.com, Spiderscribe.net, Jigsawplanet.com, app.bookcreator.com, Google Slides, Google Forms, Google Docs, Storyjumper.com, Linoit.com, Blogger.com, Mentimeter.com, Surveymonkey.com

4.4 ასაკი 16-19

COVID-19-ის გაშუქება ციფრული მედია წიგნიერების საშუალებით

ეს არის პროექტი, რომელმაც COVID-19-ით შექმნილი სიტუაცია გამოიყენა მონაწილე მოსწავლეებისათვის მედიაწიგნიერების უნარების განსავითარებლად.

მიზნები:

როდესაც მთელი პლანეტა ერთნაირად ფიქრობდა და მოქმედებდა COVID-19 პანდემიის გამო, პროექტი მიზნად ისახავდა მოსწავლეების ინფორმირებას პანდემიის მიზეზებსა და შედეგებზე, განსაკუთრებით ახალი ამბების დეზინფორმაციის სფეროში და ამით ეხმარებოდა მოსწავლეებს მედიაწიგნიერების უნარების ამაღლებაში.

აქტივობები:

მოსწავლეებმა ისწავლეს Web 2.0 ინსტრუმენტები, რათა შეექმნათ მედიაწიგნიერების შესახებ ინფოგრაფიკა Canva-ს გამოყენებით და წარუდგინეს თანატოლებს. პროცესი მოიცავდა პროექტის ონლაინ შეხვედრების დროს მოსწავლეებს შორის კულტურულ გაცნობას.

ელექტრონული წიგნი „კორონავირუსი: როგორ შეიძლება ცუდი ინფორმაცია ვირუსულად გავრცელდეს“ -

შექმნა პროექტის პარტნიორების მიერ.

იგი გამოყენებულ იქნა, როგორც ტრანსნაციონალური დისკუსიების საფუძველი, რათა გაეზარდათ მოსწავლეთა ინფორმირებულობა ვირუსის ძალიან მრავალმხრივი გავლენის შესახებ, სხვადასხვა სფეროზე და კონტექსტში, განსაკუთრებით მედიის გაშუქებასთან და დეზინფორმაციასთან დაკავშირებით, აგრეთვე ისეთ თემებზე, როგორიცაა კლიმატის ცვლილება.

გავლენა:

მოსწავლეებმა შეისწავლეს ციფრული მედიაწიგნიერების კონცენტრაციის მნიშვნელობა, როგორც საკვანძო ინსტრუმენტი, რომელიც ხელს შეუწყობს ჯანმრთელობასთან დაკავშირებული დეზინფორმაციისადმი მდგრადობის გაზრდას, რომელიც დაკავშირებულია COVID-19 პანდემიასთან. შედეგად, მოსწავლეები პანდემიისთან დაკავშირებული ყოველდღიური მედიის გაშუქების თავდასხმის ფონზე უფრო გამძლეები გახდნენ.

ქვეყნები:

აზერბაიჯანი, იორდანია

Twinspace-ის ბმული: <https://twinspace.etwinning.net/114852/home>

## ინსტრუმენტები:

Microsoft Teams Platform, Padlet, Canva, Bookcreator, StoryJumper, Quizizz

## ხელოვნების ავტოგრაფები 2021

მედიაწიგნიერება მოიცავს პრაქტიკას, რომელიც საშუალებას აძლევს ადამიანებს, ჰქონდეთ მედიასთან წვდომა, კრიტიკული შეფასება და მედიის შექმნა. ამ პროექტმა ხელი შეუწყო მედიის გავლენის შესახებ ინფორმირებულობას და წამოაყენა აქტიური პოზიცია, როგორც მედიის მოხმარების, ისე შექმნის მიმართ.

### მიზნები:

პროექტი მიზნად ისახავდა სხვადასხვა მედიასაშუალებების მიერ გადაცემული შეტყობინებების კრიტიკული ანალიზისათვის საჭირო უნარების გამომუშავებას. პროექტის მიზანს წარმოადგენდა მოსწავლეების ციფრული უნარების გაუმჯობესება და მათი ზოგადი მედია შესაძლებლობების განვითარება და შემოქმედებითი უნარების გაზრდა საკუთარი მედია შეტყობინებების მიღებისას, აგრეთვე, ყალბი ამბების წინააღმდეგ ბრძოლაში.

### აქტივობები:

ვინაიდან პროექტი ეხებოდა მედიასა და დეჯინფორმაციას, ერთ-ერთი მთავარი აქტივობა მოსწავლეთათვის Web 2.0 ინსტრუმენტების გაცნობა იყო. მოსწავლეებმა გამოიკვლიეს ლექსიკა ინტერნეტსა და მედიაში და შექმნეს საერთო ტერმინების ლექსიკონი:  
<https://online.fliphtml5.com/rlouv/gtfs//>.

მათ ასევე ჩაატარეს სოციალური ექსპერიმენტები იმის შესასწავლად, თუ როგორ ვრცელდება და გავლენას ახდენს დეჯინფორმაცია ადამიანებზე, ოთხი განსხვავებული მიდგომის გამოყენებით: ყალბი ფოტოების შექმნა და გამოყენება, ფოტო მონტაჟი, ონლაინ ინსტრუმენტები ცრუ ამბების შესაქმნელად, ან ვიდეოს გადაღება. ამ თემაზე შექმნილია ელექტრონული წიგნი:

### გავლენა:

პროექტის საბოლოო შეფასებამ აჩვენა, რომ აქტივობებმა, რომლებშიც მონაწილეობდნენ მოსწავლეები და პროდუქტებმა, რომლებიც მათ შექმნეს, ხელი შეუწყო მედიაწიგნიერების შესახებ ცნობიერების გაზრდას. პროექტმა საშუალება მისცა მოსწავლეებს, შეეძინათ ახალი უნარები, როგორიცაა კრიტიკული აზროვნება, პრობლემის გადაჭრა, თანამშრომლობა, კომუნიკაცია და ლიდერობის უნარი. მოსწავლეებს ახლა უკვე შეუძლიათ, გააანალიზონ ინფორმაცია, სხვადასხვა სახის მედია და ასევე შექმნან საკუთარი. შედეგად ისინი გახდნენ უფრო შეგნებული და ფრთხილი ციფრული მომხმარებლები.

### ქვეყნები:

თურქეთი, რუმინეთი, უკრაინა, საქართველო, ლიბანი, ხორვატია, სერბეთი

### Twinspace-ის ბმული:

<https://twinspace.etwinning.net/123681/home>

**ინსტრუმენტები:**

Google Forms, Kahoot, Quizizz, Blooket, Mentimeter, Canva, Postermywall, Thinkercad, Google Docs, Zoom, Wakelet, ToonyTool, Kapwing, Kizoa, Quizle

**ციფრული ხიდი!**

ციფრული ეპოქა, ახალი რისკები და კრიტიკული სფეროები საფრთხის ქვეშ აყენებს ახალგაზრდა მოსწავლეებს. ეს პროექტი ეხება ინტერნეტსა და სოციალურ მედიაზე მიჯაჭვულობას, კიბერბულინგს, ყალბ ამბებს და ციფრულ კულტურაში ჩარევისთვის მზადყოფნის ნაკლებობას თანმდევი რისკებით, როგორებიცაა ონლაინ კონფიდენციალურობის დარღვევა, მონაცემთა უსაფრთხოება, თადლითობა და სხვა მსგავსი საკითხები.

**მიზნები:**

ეს პროექტი შეიქმნა იმისათვის, რომ დაეხმაროს მოსწავლეებს, გახდნენ უკეთესი ციფრული მოქალაქეები და გაეცნონ კიბერ რისკებს და გაიუმჯობესონ მედიაწიგნიერებისა და ციფრული წიგნიერების უნარები.

**აქტივობები:**

მოსწავლეები მუშაობდნენ ტრანსნაციონალურ გუნდებში და შექმნეს მრავალი ინსტრუმენტი, მათ შორის ეს ვიქტორინა ყალბი ამბების შემქმნელი ადამიანების მიზნებზე:

<https://view.genial.ly/6070c7d6a838df0d7dd3126b/interactive-content-bricks-quiz>.

მოსწავლეები ასევე გაეცნენ საავტორო უფლებებისა და ინტელექტუალური საკუთრების სამართლიანი გამოყენების ცნებებს და შექმნეს შემდგომი ვიქტორინა ამ თემაზე.

<https://view.genial.ly/6070c7d6a838df0d7dd3126b/interactive-content-bricks-quiz>

წყვილებში შეიმუშავეს ციფრული მოქალაქეობის ლექსიკონი, ლოგოების, პლაკატების და გაკვეთილების ჩათვლით და შექმნეს ახალი ამბების სერია მედიაწიგნიერების შესახებ, რომელთაგან ერთ-ერთი შეგიძლიათ იხილოთ აქ:

<https://www.flipsnack.com/digitalbridge/copy-of-digit-l-bridge-march-activities-bulletin.htm>.

პროექტის განმავლობაში მოსწავლეებმა შექმნეს ელექტრონული ყურნალი „უსაფრთხო ინტერნეტი“.

**გავლენა:**

პროექტის საბოლოო შეფასება აჩვენებს, რომ მოსწავლეების ციფრული კომპეტენცია გაუმჯობესდა და რომ ისინი უფრო მოტივირებულნი არიან, იყვნენ ინფორმირებულნი იმის შესახებ, რასაც კითხულობენ, ხედავენ და აკეთებენ მედიასთან ურთიერთობისას.

**ქვეყნები:**

თურქეთი, საფრანგეთი, იტალია, ესპანეთი, ხორვატია, საბერძნეთი, უკრაინა, ტუნისი, ლიეტუვა, პოლონეთი, საქართველო, რუმინეთი

**Twinspace-ის ბმული:**

<https://twinspace.etwinning.net/151244/home>

### ინსტრუმენტები:

Renderforest, Flipgrid, Bitmoji Virtual Classroom, Google Slides, Responsters, Thinglink, Blogger, Wix, Tricider, Wordartcloud, Google Spreadsheet, Voki, Calameo, Bitmoji, Chatterpix, Pictrmap, ToonyTool, Pixton, Bighugelabs, Meme Generation, Google Forms, Genially, Emaze, Prezi, Canva, Posternywall, Flipxpress, Quizlet, Quizizz, Kahoot, Learning Apps, Zumpad, Storyboard, Sli.do

## მონო-ლოგოები

პროექტის სათაური ემყარება სიტყვას „მონოლოგი“, ერთი ადამიანის დისკურსი, რომელიც მიმართულია ერთი ან რამდენიმე მსმენელის მიმართ. მიუხედავად იმისა, რომ არსებობს რამოდენიმე სახის მონოლოგი, ეს პროექტი კონცენტრირებულია კომიკურ მონოლოგზე, რათა განიხილოს ისეთი თემები, როგორცაა მედიაციონერება და კრიტიკული აზროვნება.

### მიზნები:

მოსწავლეებმა მონო-ლოგოებში იუმორისტული თვალსაზრისით წარმოადგინეს და განიხილეს ახლანდელი საზოგადოების საკითხები. პროექტის მიზანს ამ საკითხებზე დაფიქრება წარმოადგენდა, ხალხის იუმორის გრძნობაზე ზემოქმედება და ამით კრიტიკული აზროვნების სტიმულირება. მიზანი იყო მოსწავლეების ჩართულობის, თანამშრომლობის უნარების, საკამათო და რთული საკითხების შესახებ ცნობიერების ამაღლება.

### აქტივობები:

მოსწავლეები, საერთაშორისო შერეულ ჯგუფებში, განიხილავდნენ თემებს, როგორცაა, COVID-19, გასტრონომია, დისტოპიური ლიტერატურა, გარემო, უცხო სიტყვები, მედიაციონერება ან ქალები და თანასწორობა. მედიაციონერების აქტივობის მაგალითი მოცემულია შემდეგ ბმულზე:

თემების განიხილვის შემდეგ, თითოეულმა ჯგუფმა დაწერა სცენარი და შესარულა კომედიური მონოლოგი, მოგვიანებით კი მონაწილეობა მიიღო დებატებში. გარდა ამისა, პროექტში ჩართული ყველა მოსწავლე იღებდა მონაწილეობას საერთაშორისო კამპანებში, რომლებიც პროექტის თემებს ეხებოდა. აქტივობებში ჩართული იყვნენ სმენადაქვეითებული მოსწავლეები, რომლებიც ვიდეოებში ვესტების ენას იყენებდნენ. თითოეული თემის მონოლოგების ჩაწერის გარდა, მოსწავლეებმა წარმოადგინეს ციფრული ელემენტებიც, როგორცაა გაზეთები, ჟურნალები, კომიქსები, პოსტერები და პრეზენტაციები სხვადასხვა თემაზე. პროექტის მედია საშუალებით გაშუქება შეგიძლიათ იხილოთ ამ ვებრეზზე.

### გავლენა:

პროექტში ჩართულმა მოსწავლეებმა, გაიუმჯობესეს ენობრივი უნარ-ჩვევები, როგორც ზეპირად, ასევე წერილობით. გაუმჯობესდა მათი კრიტიკული ანალიზის უნარ-ჩვევებიც, მასწავლებლებისათვის შესამჩნევი იყო, რომ მოსწავლეებს სიღრმისეულად ესმოდათ მუშაობის პრინციპები.

**ქვეყნები:**

ესპანეთი, ბულგარეთი, უკრაინა

**Twinspace-ის ბმული:**

<https://twinspace.etwinning.net/123528/home>

**ინსტრუმენტები:**

Tiktok, Flipsnack, Calameo, Genially, Google Slides, Mentimeter, Linoit, Google Forms, YouTube

### სოციალური მედიის კულტურული დეგენერაცია

პროექტი შეეხო სოციალური მედიის უარყოფით ეფექტებს, რამაც პანდემიასთან ერთად, გავლენა იქონია მოზარდების ქცევაზე. როდესაც მოსწავლეებისათვის სოციალური მედია არის რეალობის განცდის მთავარი გზა, ერთ-ერთ გამოწვეულ შედეგს ეწოდება „კულტურული დეგენერაცია“.

**მიზნები:**

პროექტს ოთხი ძირითადი მიზანი ჰქონდა, ესენია:

- სოციალური მედიის უპირატესობებისა და უარყოფითი მხარეების კვლევა და განსაზღვრა
- ტერმინ „კულტურული გადაგვარების“ შესწავლა
- ჩვენი ამჟამინდელი კულტურის სოციალური ცნობიერების ამაღლება
- ინტერნეტის ინსტრუმენტების ეფექტური გზით გამოყენების შესწავლა

**აქტივობები:**

მოსწავლეები ჩაერთნენ მრავალფეროვან სასწავლო საქმიანობაში, მათ შორის სოციალური მედიის კვლევაში, კულტურული გადაგვარების კონცეფციასა და ამ ორს შორის ურთიერთქმედებაში. აგრეთვე შეისწავლეს სოციალურ მედიაზე მიჯაჭვულობა, კიბერბულინგის გამოწვევები, დეზინფორმაცია და თუ რას მოიცავს ციფრული ნაკვალევი. მოსწავლეებმა ცოდნა გამოავლინეს ვიქტორინებისა და პლაკატების შექმნის გზითა და უამრავი ელექტრონული წიგნის მეშვეობით. პროექტის ერთ-ერთი მთავარი შედეგი ანიმაციური ვიდეოა, რომელიც შემუშავებულია თითოეული მოსწავლის მიერ სოციალური მედიის დამოკიდებულების საფუძველზე.

**გავლენა:**

პროექტის შეფასებისას მასწავლებლებმა აღნიშნეს, რომ როგორც თვითონ, ასევე მოსწავლეებმა დიდი სარგებელი მიიღეს პროექტში მონაწილეობით. მასწავლებლებმა გაცილებით მეტად გააცნობიერეს, თუ რას სთავაზობთ მათ სოციალური მედია და მასში რა სახის საფრთხეებია დაფარული. მოსწავლეებმა კი გაიგეს სოციალური მედიისა და მასზე მიჯაჭვულობის ზოგიერთი უარყოფითი ასპექტი. უფრო მეტად გააცნობიერეს, თუ როგორ შეიძლება მოახდინოს ზეგავლენა მედიამ კულტურაზე და მიიყვანოს ყველაფერი იმ დონემდე, რა დონეც სოციალური მედიის გურუებისთვის მისაღებ მიდგომად ითვლება.

ისინი დახელოვდნენ Web 2.0 ინსტრუმენტების გამოყენებაში და ისწავლეს, რომ სკეპტიკურად უნდა განეყონ ახალი ამბების მიმართ და თუ როგორ უნდა გამოიძიონ, რა არის სიმართლე და რა — არა.

---

**ქვეყნები:**

რუმინეთი, თურქეთი, ტუნისი, პოლონეთი, ალბანეთი, საფრანგეთი, ჩრდილოეთ მაკედონია, სერბეთი

---

**Twinspace-ის ბმული:**

<https://twinspace.etwinning.net/117668/home>

---

**ინსტრუმენტები:**

Canva, Renderforest, Animaker, Chatterpix, Kahoot, Scrumbli.ca, Genially, Storyjumper, Padlet, Linoit, Toontastic

# 4.5 პროფესიული განათლება და სწავლება

## ვირტუალურ სამყაროში სიმართლის პოვნა

პროექტის ეს თემა წარმოიშვა იმ რისკების გამო, რომელიც ახალმა საკომუნიკაციო საშუალებებმა შეიძლება შეუქმნას ბავშვებსა და ახალგაზრდებს, ვინაიდან მობილური ტექნოლოგია სწრაფად განვითარდა და ახალი მედია საშუალებები შემოვიდა ჩვენს ცხოვრებაში. სოციალური ქსელებით, ახალი მედია ინსტრუმენტები ჩვენი ცხოვრების მთავარი ასპექტი გახდა. ხოლო ახალი საკომუნიკაციო საშუალებები ასევე გარკვეულ რისკებს უქმნის განსაკუთრებით ბავშვებსა და ახალგაზრდებს, ამიტომ მათთვის ძალზე მნიშვნელოვანია, ისწავლონ სოციალურ მედიაში შეტყობინებების სწორად გაანალიზება, შეფასება და ინტერპრეტაცია.

### მიზნები:

პროექტის მიზანი იყო მოსწავლეების ცნობიერების ამაღლება სოციალური მედიის მიერ გამოწვეული რისკების შესახებ. მათ ასევე ისწავლეს ინფორმაციის „დაბინძურების“ კონცეფცია და რეალური ცოდნის მიღების გზები.

### აქტივობები:

პროექტი მოსწავლეზე ორიენტირებული იყო. მოსწავლეები ჩართული იყვნენ პროექტის თემებზე გადაწყვეტილების მიღების პროცესში და დაყოფილი იყვნენ საერთაშორისო გუნდებად ინტერდისციპლინური მუშაობისთვის. მოსწავლეებმა შექმნეს ინტერაქტიული სურათები, შეისწავლეს კარიკატურის ცნება და შექმნეს საკუთარი კარიკატურები. აგრეთვე შეიმუშავეს მედიაწიგნიერების ლექსიკონი და დაწერეს აკროსტიკული პლაკატების სერია, რომლებიც გამოქვეყნდა ელექტრონულ წიგნში:

შექმნეს ძალიან ინფორმაციული ბროშურა ოჯახებისთვის, რათა მათი ცნობიერება ამაღლონ იმის შესახებ, თუ როგორ მოიქცნენ ინტერნეტში. გარდა ამისა, მოამზადეს ვიდეო და ჩაატარეს ვებინარები ერთმანეთისთვის, მედიაწიგნიერების სხვადასხვა ასპექტის შესახებ.

### გავლენა:

პროექტის ბოლოს განხორციელებული შეფასების თანახმად, მოსწავლეებმა ისწავლეს სოციალური მედიის შეტყობინებების სწორად გაანალიზება, შეფასება და ინტერპრეტაცია და აიმაღლეს მედიაწიგნიერების უნარი. მათ დანამდვილებით შეემატათ თავდაჯერებულობა ონლაინ ინსტრუმენტების გამოყენებაში და განივითარეს ისეთი თვისებები, როგორებიცაა, გუნდური მუშაობა, თანამშრომლობა და პრეზენტაციის უნარები.

**ქვეყნები:**

აღბანეთი, ბულგარეთი, საქართველო, ხორვატია, იტალია, პორტუგალია, უკრაინა, რუმინეთი, ესპანეთი, თურქეთი

**Twinspace-ის ბმული:**

<https://twinspace.etwinning.net/158648/home>

**ინსტრუმენტები:**

Canva Renderforest, Webyl, Genially, Learning Apps, Animoto, Padlet, Google Forms, SurveyMonkey, Mind Meister, Certificate magic

**ახალგაზრდა ევროპელი მეწარმეები (YEE)**

პროექტი მიზნად ისახავს, მოსწავლეებმა გააცნობიერონ მიმდინარე ევროპული ტენდენციების გავლენა, როგორცაა „მდგრადობა“, „ციფრულობა“ და „კულტურული მრავალფეროვნება“ და გაეცნონ COVID-19- ის გავლენას მეწარმეობაზე, მომხმარებელთა ქცევასა და სამუშაო გარემოზე.

**მიზნები:**

პროექტის მიზანია, აქცენტი გაკეთდეს ამჟამად აქტუალური მეგატრენდების, „მდგრადობა“, „დიჯიტალიზაცია“, „კულტურული მრავალფეროვნება“ და „COVID-19“, მნიშვნელობაზე, ევროპაში სოციალური ინტერაქციისათვის. ამ გზით მოსწავლეებმა უნდა შეისწავლონ ამ მეგატრენდების გავლენა მეწარმეობასა და სამუშაო საწყაროზე, და თავადვე გახდნენ აქტიური მეწარმეები. ამით ვიმედოვნებთ, რომ მათ გაუნფითარდებათ მდგრადი ეკონომიკური საქმიანობის განცდა, მზარდ ციფრულ ევროპულ ბაზარზე.

**აქტივობები:**

პროექტში მოსწავლეებმა მეწარმეების როლი მოიხილეს, შეიმუშავეს საკუთარი ბიზნესი, პროდუქტის იდეები და ასახეს მიღებული გამოცდილება ყოველწლიურ ანგარიშში. პირველი ნაბიჯი იყო მოსწავლეების მიერ მონაწილე ქვეყნების მიმდინარე საჭიროებების გაანალიზება და ამით კულტურული მრავალფეროვნების გააცნობიერება. აქედან გამომდინარე, მათ შექმნეს საკუთარი კომპანიის მოდელი შესაბამისი პროდუქციის ასორტიმენტით. ამის შემდეგ, მათ განახორციელეს სარეკლამო კამპანიები საერთაშორისო ბაზრის ათვისებისათვის და მართეს გაყიდვების პროცესი ონლაინ სივრცეებში (მათი TwinSpace). ამ აქტივობით მოსწავლეებმა გააცნობიერეს მედია კონტენტის მნიშვნელობა, პროდუქტის ძლიერი კონცეფციის შექმნა და წარმატებული სარეკლამო კამპანიისთვის საჭირო ტექნიკა. მათ ასევე შექმნეს დასაქმების შესაძლებლობა თავიანთ კომპანიაში და ისწავლეს, თუ როგორ გამოიყენონ და წარმოაჩინონ თავი მაქსიმალურად. საბოლოო რეზულტატი კი კომპანიის ჟურნალის შემუშავება იყო. მოსწავლეები და მასწავლებლები წახალისებულნი იყვნენ, ეთანამშრომლათ და შეექმნათ ეფექტური სინერგიები, ესწავლათ ერთმანეთისგან, ინკლუზიური საერთაშორისო კონტექსტში სწავლისა და მუშაობისას.

**გავლენა:**

ციფრული ტექნოლოგიებზე დაფიქრებით, რაც ასე აქტუალურია დისტანციური სწავლების გამოცდილებისთვის, მოსწავლეებმა გააცნობიერეს, რამდენად მნიშვნელოვანია მედიაწიგნიერება პროდუქტის კონცეფციისა და რეკლამის ეთიკური მიდგომის შემუშავებაში. პროექტის შეფასების შედეგები აჩვენებს, რომ როდესაც მოსწავლეები ერთად მუშაობენ, ხვდებიან და აფასებენ კულტურულ მრავალფეროვნებას, ყოველივე ეს სცილდება ეროვნულ ხედვას და შესაძლებელს ხდის, ხელი შეეწყოს ევროპული მოქალაქეობის განვითარებას.

**ქვეყნები:**

იტალია, გერმანია, თურქეთი, პორტუგალია, რეიუნიონი — საფრანგეთი, ჩეხეთის რესპუბლიკა, პოლონეთი

**Twinspace-ის ბმული:**

<https://twinspace.etwinning.net/119802/home>

**ინსტრუმენტები:**

Padlet, iMovie, Google Earth, Genial.ly, Google Docs, Google Maps, WordClouds, Flipsnack, Google Sites, Google Sheets, Google Slides, Microsoft Teams

**ენა, მედია და კულტურა**

ენისა და მედიის ურთიერთობა არის ის, თუ როგორ ვაზიარებთ ადამიანურ ღირებულებებს, რეალობასა და სოციალური ჯგუფის ქცევებს. ეს არის გზა, რომლითაც ვიზიარებთ სოციალური ჯგუფის კულტურას. თანამედროვე სამყაროში, კულტურული ფასეულობების ინფორმირებისთვის, განათლებისთვის, გართობისთვისა და კულტურული ღირებულებების გაზიარებისთვის, ჩვენ გვჭირდება როგორც ენა და მედია, ასევე კულტურის სხვა ასპექტიც, ინტერნეტ კულტურა, რამაც უკვე დიდი გავლენა იქონია იმაზე, თუ როგორ ვურთიერთობთ ერთმანეთთან.

**მიზანი:**

პროექტის მიზანი იყო მოსწავლეების დახმარება, რათა გაეგოთ რომ ენა, მედია და კულტურა ერთმანეთთან არის დაკავშირებული. ამ კავშირის გააზრება არა მხოლოდ დაეხმარება მოსწავლეებს, შეაფასონ მედიის როლი თავიანთ ცხოვრებაში, არამედ გახდნენ უფრო ინფორმირებული მოქალაქეები და გონიერი მომხმარებლები. საბოლოოდ უფრო წარმატებული სამუშაო ძალა, მათი კომპეტენციებისა და უნარების გაუმჯობესებით, რაც მათ საშუალებას მისცემს, იცხოვრონ და იმუშაონ თანამედროვე საზოგადოებაში.

**აქტივობები:**

პროექტის განმავლობაში მოსწავლეებმა განივითარეს თვითგამოხატვის უნარი შემოქმედებითი და ეფექტური შეტყობინებებით, როგორცაა პერსონალური ავტარების დიზაინი და შექმნა. მონაწილეობა მიიღეს აქტივობებში, მათ შორის საჯარო გამოსვლებსა და მოკლე ამბების შედგენაში, მათ შორის საკუთარი თავის

შესაძლებელია სიუჟეტის ჩაწერით და წარდგენით. მოსწავლეებმა მონაწილეობა მიიღეს როლოვრ თამაშებში, სადაც ჩაატარეს ცნობილი ადამიანების ინტერვიუების სერია, რომლებიც ჩაწერეს ვიდეოზე. შემდეგ დაამონტაჟეს ვიდეო, რათა კონცეფციები ეფექტურად წარმოედგინათ. მათ გაიგეს, რომ შესაძლებელია ვიდეოებით მანიპულირება და ადამიანთა აზრების დამახინჯება.

---

**გავლენა:**

მოსწავლეებს განუვითარდათ მრავალი განსხვავებული უნარი: როგორ გადმოსცენ შეტყობინებები მკაფიოდ და ლაკონურად როგორც მშობლიურ, ისე უცხო ენაზე. გაიუმჯობესეს ვერბალურ და არავერბალურ კომუნიკაციასთან დაკავშირებული უნარები, ასევე გააანალიზეს როგორც წერილობითი, ისე ვიზუალური კომუნიკაცია. მოსწავლეებმა ასევე გაიუმჯობესეს კომუნიკაციის უნარები ეფექტური კავშირებისა და ურთიერთობების დასამყარებლად.

---

**ქვეყნები:**

ჩეხეთი, თურქეთი, სერბეთი

---

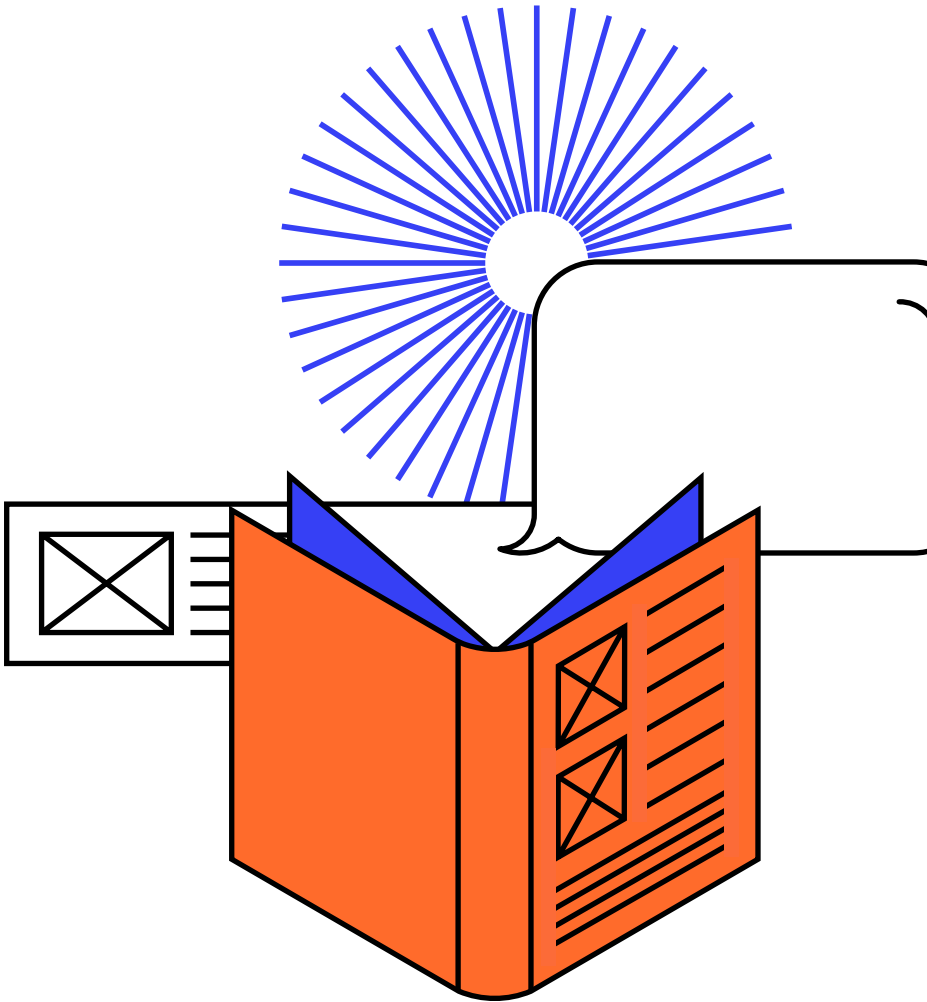
**Twinspace-ის ბმული:**

<https://twinspace.etwinning.net/92669/home>

---

**ხელსაწყოები:**

Joomag, Voki, AnswerGarden, Tricider





# თავი 5

მედიაწიგნიერების  
სწავლების  
რესურსები

მედიაწიგნიერება და დეზინფორმაცია არ არის ადვილად მოსაგვარებელი საკითხები, განსაკუთრებით ახალგაზრდებისთვის, რომლებიც ჩაფლული არიან მედიაზე ორიენტირებულ სამყაროში. თუმცა, არსებობს ბევრი კარგი რესურსი, რომელთაგან ზოგიერთი უკვე ნახსენებია წინა თავებში. ამ თავში ჩვენ განვიხილავთ ზოგიერთ რესურსს, რომელიც ხელმისაწვდომია როგორც ჩვენი კონტრიბუტორებიდან, ასევე სხვა წყაროებიდან, ასევე გთავაზობთ რამდენიმე შემოთავაზებულ აქტივობას თქვენს კლასებში გამოსაყენებლად.

დავიწყოთ ევროკავშირის დეზინფორმაციის ინსტრუმენტარიუმის პაკეტით სკოლებისათვის . ამ ყოველივეს ეწოდა „როგორ ამოვიცნოთ და ვებრძოლოთ დეზინფორმაციას“ და იგი განკუთვნილია საშუალო საფეხურის კლასებზე, რომელიც მოიცავს ერთ ან ორ გაკვეთილს. სახელმძღვანელო დოკუმენტს თან ახლავს PowerPoint პრეზენტაცია, სადაც მოცემულია YouTube-ის რამდენიმე ვიდეოს ბმული, რომელიც რამდენიმე საქმის შესწავლას ემსახურება. ინსტრუმენტარიუმის პაკეტი მოიცავს ცოდნისა და გაგების ცნებებს, ასევე აქტიურ ქმედებებს ჯგუფური დისკუსიებისა და პრეზენტაციების სახით, ცოდნის გაძლიერებას. კონტენტი სპეციალურად არის მორგებული მოსწავლეების ცხოვრებისეულ რეალობაზე, ასევე მათ ისტორიის კურსებზე. ამრიგად,

შემთხვევის შესწავლა აღებულება ისეთი პერსონაჟებისგან, როგორებიცაა მაკიაველი, პაპი ურბან II, QAnon შეთქმულების თეორეტიკოსები. ეს თანამედროვე და ისტორიული ნაწავი მათ საშუალებას აძლევს, ეფექტურად მოახდინონ დეზინფორმაციის კონტექსტუალიზაცია, როგორც მათ გარშემო, ასევე ისტორიულ პრეცედენტებსა და პარალელებში. საჩუქრის სახით, ინსტრუმენტთა ნაკრები გთავაზობთ უამრავ დამატებით რეკომენდაციას შემდგომი კვლევისათვის საკითხავი მასალის ჩამონათვალით, რომელიც მიმართულია სამიზნე ჯგუფისკენ.

ჩართულობისა გაზრდის მიზნით, ყველა მასალა ხელმისაწვდომია ევროკავშირის წევრი 27 ქვეყნის 24 ენაზე, ასევე სრულიად მორგებულია მასწავლებლებისა და კლასის საჭიროებებზე. მოსწავლეების

მგავსად, ვისთვისაც განკუთვნილია ეს პაკეტი, ევროკომისიის კომუნიკაციის გენერალური დირექტორატის დეზინფორმაციის ჯგუფიც ყოველთვის ცდილობს, ისწავლოს და ხელახლა დაფიქრდეს თავის მიდგომაზე. ისინი სიამოვნებით მიიღებენ გამოხმაურებას მომავალი განახლებებისათვის შემდეგ საკონტაქტო მისამართზე:

[COMM-DISINFORMATION-TEAM@ec.europa.eu](mailto:COMM-DISINFORMATION-TEAM@ec.europa.eu)

ბმული \_

კიდევ ერთი სასარგებლო ინსტრუმენტების კომპლექტი მედია წიგნიერების ინსტრუმენტების კომპლექტია, რომელიც შემუშავებულია ავსტრიისა და გერმანიის პრესის საბჭოების მიერ და ხელმისაწვდომია ინგლისურ ენაზე. რამდენიმე შემთხვევის შესწავლის, როლო-ური სცენარებისა და ვიდეოების საფუძველზე, აქცენტი კეთდება მოსწავლეების ცნობიერების ამაღლებაზე ისეთ საკითხებზე, როგორიცაა პრესის თავისუფლება და ეთიკური ჟურნალისტიკა.

მედია განათლების ფრანგულმა ცენტრმა CLEMI-მ შექმნა მედია და ინფორმაციული წიგნიერების საკლასო აქტივობების შესანიშნავი კრებული, რომლის გადმოწერა და დაბეჭდვა შესაძლებელია.

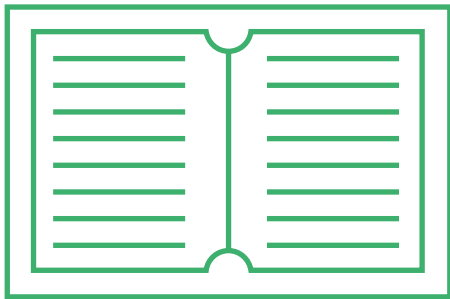
„MEETolerance“ ჯგუფმა ასევე შეიმუშავა რესურსების კომპლექტი მედიის საგანმანათლებლო საქმიანობისა და სოციალური ინკლუზიის მხარდასაჭერად.

„T for Think Smart“ არის 15-წუთიანი ვიდეო, რომელიც შექმნილია იმისთვის, რომ დაეხმარონ ბავშვებს, დაფიქრდნენ წაკითხულ ინფორმაციასა და იმ ადამიანებზე, რომლებსაც ონლაინ ხვდებიან.

„MySelfie“ და „Wider World“ ირლანდიის სოციალური პერსონალური და ჯანდაცვის განათლების რესურსია, რომელიც შეიქმნა კიბერბულინგის თემაზე მე-5 და მე-6 კლასის დაწყებითი სკოლის მოსწავლეების ჩართულობისთვის. მოკლე ანიმაციების სერია გამოიყენება მოსწავლეების დასახმარებლად, განავითარონ უნარები და გაიაზრონ, რომ იყვნენ პასუხისმგებლიანი, სოციალურად შეგნებული და ეფექტური ინტერნეტ მომხმარებლები, ვინაიდან ეს მათი პირველი შეხებაა სოციალურ ქსელებთან.

„All Aboard for DigiTown“ შექმნილია იმისთვის, რომ დაეხმაროს 9-12 წლის ასაკის ბავშვებს, გახდნენ გონიერი ციფრული მოქალაქეები, DigiTown-ის წიგნში განხილული ათი თემის აქტივობებით. მოცემული თემები მოიცავს მომხმარებელთა ცნობიერებას, უფლებებს, კეთილდღეობას, მედია და საინფორმაციო წიგნიერებას, ეთიკასა და თანაგრძობას, კონფიდენციალურობას და ა.შ.

„Mind over Media“ ვებგვერდს აქვს მთელი რიგი რესურსები პროპაგანდის თემაზე, როგორ ამოვიცნოთ იგი და როგორი რეაგირება მოვახდინოთ მასზე.



ევროპის მონაწილეობის ფონდი SALTO-ს გააჩნია მთელი რიგი რესურსები მედიის, ინფორმაციისა და კრიტიკული აზროვნების შესახებ.

რესურსებისა და საკითხავი ცნობების შემდგომი ნაკრები ევროკავშირის ყველა ენაზე ხელმისაწვდომია დანართი 1-ში

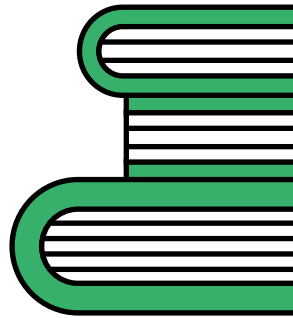
ჩვენ აქ ვასრულებთ საუბარს ევროკავშირის გარეთ შექმნილი ძალიან მნიშვნელოვანი რესურსებით: BBC სტუდენტური რესურსი BBC-ის რესურსების კრებული, რომელიც ეხმარება მოსწავლეებს ყალბი ამბებისა და ინფორმაციის გამოვლენაში. კონტენტი იკვლევს საინფორმაციო გამოშვების სოციალურ, პოლიტიკურ და ეკონომიკურ გავლენასა და უნარებს, რომლებიც საჭიროა მედიის ფართო სპექტრში ინფორმაციის გაანალიზებისა და კრიტიკული შეფასებისთვის. ხანგრძლივობა, შესაბამისობა, სარწმუნოობა, სიზუსტე და მიზანი - CRAAP-ის ტესტი (აშშ) არის მოსახერხებელი ჩამონათვალი, რომელიც გამოიყენება ინფორმაციის შეფასებისას. CRAAP იშიფრება როგორც: ვალუტა (Currency), რელევანტურობა (Relevance), ავტორიტეტი (Authority), სიზუსტე (Accuracy) და მიზანი (Purpose), შექმნილია კალიფორნიის სახელმწიფო უნივერსიტეტის ჩიკოს ბიბლიოთეკარების მიერ. მათ მიაგნეს ხერხს, შეგვანსენონ, რომ ყველა ინფორმაცია არ არის კარგი ინფორმაცია, განსაკუთრებით ონლაინ გარემოში.

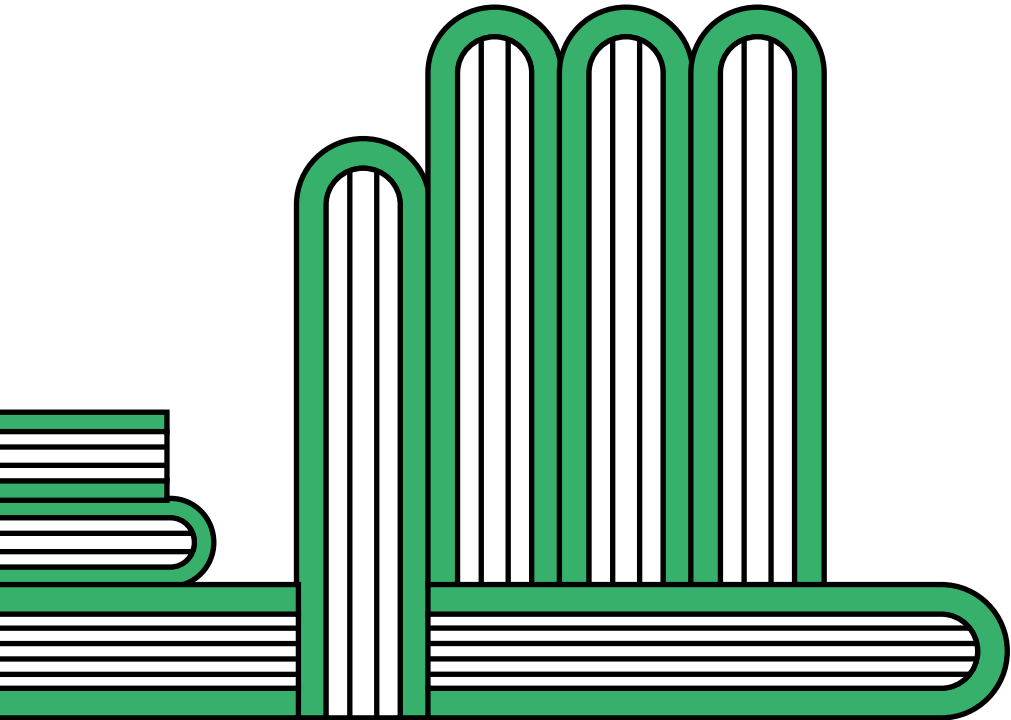
ფაქტის შემოწმების რვა მარტივი

ნაბიჯი (აშშ)

ბიბლიოთეკების ასოციაციების საერთაშორისო ფედერაციამ (IFLA) შექმნა ინფოგრაფიკა რვა მარტივი საფეხურით (FactCheck.org-ის 2016 წლის სტატიაზე დაყრდნობით, როგორ ამოვიცნოთ ყალბი ახალი ამბები). IFLA გიწვევთ, რომ გადმოწეროთ, დაბეჭდოთ, თარგმნოთ და გააზიაროთ იგი, რათა

დაგენმაროთ მესიჯის გავრცელებაში. ხუთი მნიშვნელოვანი შეკითხვა (აშშ) Common Sense Media არის დამოუკიდებელი არაკომერციული ორგანიზაცია, რომელიც მოზღოებს, მასწავლებლებსა და პოლიტიკოსებს აწვდის მიუკერძოებელ ინფორმაციას, სანდო რჩევებს და ინოვაციურ ინსტრუმენტებს, რათა დაეხმაროს მათ, გამოიყენონ მედიისა და ტექნოლოგიის ძალა, როგორც პოზიტიური ძალა ყველა ბავშვის ცხოვრებაში. გამოიყენეთ ეს ხუთი მნიშვნელოვანი კითხვა, როგორც ბურკეტი, რათა დაეხმაროს ახლოგზრდებს, ან ვინმე სხვას ამ საკითხში, უძიოს კიდევ უფრო სიღრმისეულად საკუთარი კრიტიკული კითხვებით.







# თავი 6

საკლასო  
აქტივობები  
მედიაწიგნიერების  
განვითარებისათვის



## კონტრიბუტორები

**ბირგი ლორენცი**, ტალინის ტექნოლოგიური უნივერსიტეტი, კიბერ-უსაფრთხოების მეცნიერი, ესტონეთი

**დაიანა პოდელი**, ციფრული უსაფრთხოების და მედიაწიგნიერების მასწავლებელი, ესტონეთი

ამ ნაწილში შემოთავაზებული აქტივობები ფოკუსირებულია იმაზე, თუ როგორ უნდა განხორციელდეს პროექტები და აქტივობები მედიაწიგნიერების საკითხებზე. აქტივობები შედგენილია მათში მონაწილე მოსწავლეთა ასაკის მიხედვით:

### • ასაკი 0-6

0-6 წლის ასაკის ბავშვები ხშირად დაუცველნი არიან მულტიმედია და რეკლამების ყალბი და შეუსაბამო შინაარსის მიმართ, რომლებიც ჩნდება ვებგვერდებსა და აპებში თამაშის დროს. მიუხედავად იმისა, რომ ბევრ მშობელს აქვს ტექნოლოგიური ცოდნა და შეუძლია, დაიცვას თავისი შვილები ამ შემოქმედებისაგან, სხვები თავიანთ შვილებს უფლებას აძლევენ, გამოიყენონ ტექნოლოგია სიფრთხილის გარეშე. შემდეგი აქტივობები შესაფერისია მცირეწლოვანი ბავშვებისთვის.

**საეჭვო ბმულები და რეკლამები — გავხსნათ თუ არ გავხსნათ ისინი.**

**ძირითადი კომპეტენციები:**  
უსაფრთხოება, პრობლემების გადაჭრა, მონაცემთა ცოდნა აღწერა: საბავშვო ბალის ბავშვები სწავლობენ,

როგორ შეაფასონ ბმულები და რეკლამები „ნომინალური ღირებულების“ თვალსაზრისით. პედაგოგებს სხვადასხვა ქვეყნიდან შეუძლიათ ჩაატარონ კვლევა. ჰკითხეთ, რა ონლაინ ზონას იყენებენ მოსწავლეები სანდოში და შეაგროვეთ მათი ეკრანის ე.წ. სქრინები. ამოჭერით რეკლამები და ბმულების ინფორმაცია ამ ე.წ. სქრინებიდან (მნიშვნელოვანია, გქონდეთ მაგალითები სხვადასხვა ენაზე, ზოგიერთი ინფორმაცია უნდა იყოს სანდო რეკლამების/ ვებგვერდების/ბმულების შესახებ, ზოგი — არასანდო). შექმენით საერთო Kahoot ვიქტორინა შერჩეული რეკლამების შესახებ (პასუხის ორი ტიპით: ვენდობი/არ ვენდობი). გაუზავნეთ Kahoot ყველა პარტნიორი სკოლის მოსწავლეს, რათა შეამოწმონ ამ უკანასკნელთა მიერ არასაიმედო გვერდების ამოცნობის დონე. თუ ის დაბალია, აუხსენით რა მოხდა და რატომ. ასევე რეკომენდებულია, რომ მოეწყოს მშობლებთან შეხვედრა, სადაც მშობლებიც მიიღებენ ვიქტორინაში მონაწილეობას, შემდგომი ცნობიერების ამაღლების ტრენინგით. გაუზიარეთ დასკვნები სხვა ქვეყნებს. ეს Kahoot ტესტი შეიძლება გამოყენებულ

იქნეს საერთაშორისო დონეზე „დაფორმდით სანამ დააწყავებთ“ პარადიგმის სასწავლებლად.

## ოპ! დედა, მიყიდი ...

### ძირითადი კომპეტენციები:

უსაფრთხოება, ციფრული წიგნიერება, ფინანსური წიგნიერება

#### აღწერა:

საბავშვო ბაღის ბავშვები სწავლობენ, რომ ონლაინ ფული ასევე რეალური ფულია. მასწავლებლები და მშობლები აზროვებენ ინფორმაციას სათამაშო პროგრამების შესახებ (უფასო, ფასიანი), იმ მოწყობილობაზე, რომელსაც ბავშვები იყენებენ. იკვლევენ, როდის იწყებენ ეს პროგრამები საკრედიტო ბარათის ინფორმაციის მოთხოვნას, რომ ბავშვებმა იყიდონ საქონელი თამაშში ან გადავიდნენ თამაშის მომდევნო დონეზე.

მასწავლებლები ერთობლივად მუშაობენ, შეიმუშავებენ პრეზენტაციას, რომელშიც მოცემულია სხვადასხვა თამაშების მაგალითები, სადაც თამაში იწყებს ფულის ან საკრედიტო ბარათის ნომრის მოთხოვნას. შემდეგ, თამაში „მალაზია“ (ერთი ადამიანი გამყიდველია, მეორე მყიდველი) ითამაშება მოსწავლეებთან ერთად, სათამაშო ქალაქის ფულის გამოყენებით. ეკრანზე ნაჩვენებია თამაშის სიტუაცია, მყიდველმა უნდა გადასცეს ფული გამყიდველს. მასწავლებელი განმარტავს სიტუაციას, რომ მოსწავლე პასუხისმგებელია მათი ოჯახის ფულზე, მყიდველებმა უნდა აირჩიონ, დახარჯონ თუ არა ფული არჩეული თამაშის მაგალითზე. თუ ისინი ყიდვას ირჩევენ, მაშინ მოსთხოვენ საკრედიტო ბარათის ინფორმაციას, რასაც მასწავლებელი განმარტავს, თუ რა არის და როგორ უკავშირდება ის რეალურ ფულს. თუ ეს სათამაშო ფული ამოიწურება, მაშინ ადამიანი თამაშს გარეთ რჩება. თუ ისინი თამაშის მთელი სცენარის განმავლობაში არაფერს იყიდნენ, მათ მიეძღვნება „უსაფრთხო ინტერნეტ მოთამაშის“ დიპლომი, რომელიც პარტნიორებმა (მოსწავლეებმა) ერთად შეიმუშავეს.



6-10 წლის ასაკის მოზარდები სათამაშო აქტივობებითა და მედია არხების საშუალებით ტყუილზე იმავენაირად წამოეგებიან, როგორც მათი ახალგაზრდა თანატოლები. მიუხედავად იმისა, რომ წესებში ნათქვამია, რომ მცირეწლოვანი ბავშვები არ უნდა იყვნენ სოციალურ ქსელებში, ბევრი მშობელი არ მიიჩნევს ამას აკრძალულ საქმიანობად, ამიტომ მცირეწლოვანი ბავშვების ანგარიშები ფეისბუქზე, ინსტაგრამსა და ტიკტოკზე არ არის ურვეულო ამ ასაკობრივ ჯგუფში.

## მაიმუნნი ხედავს, მაიმუნნი აკეთებს!

### ძირითადი კომპეტენციები:

სოციალური კეთილდღეობა, რეპუტაცია, კომუნუკაცია, პრობლემის გადაჭრა

#### საგნები:

სოციალური კვლევები, მედიაწიგნიერება

#### აღწერა:

ამ აქტივობისას მოსწავლეები სწავლობენ, რომ სხვების მიზაძვა ან იმ პირების მითითებების შესრულება, რომლებსაც უფროსები არ ენდობიან, არ არის გონივრული. მოსწავლეები ყველა ქვეყნიდან შეაგროვებენ ვიდეოებს, რომლებსაც სასაცილოდ მიიჩნევენ, მაგრამ არა ისეთს, რომელთა მიზაძვაც სურთ. ყველა ქვეყანა თავის პარტნიორ ქვეყანას უგზავნის ვიდეოების ნაკრებს შესაფასებლად, — რა არის შეცდომა და რა უარყოფითი შედეგი იქნება, თუ ვინმე მის მიხედვით იმოქმედებს? ჯგუფებში მოსწავლეები ადგენენ სოციალურად მისაღები (კარგი) და მიუღებელი (ცუდი) ქვეყნების ჩამონათვალს. ჩამონათვალი განიხილება ფორუმზე

ან ვიდეოკონფერენციაზე, სადაც ხაზგასმულია ქვეყნების უმეტესობაში მიჩნეული კარგი „ქცევის“ მსგავსება. მოსწავლეებს ასევე შეუძლიათ იმსჯელონ, თუ რა იქნება უარყოფითი მხარე, როდესაც ვინმე არამიზანშეწონილად მოიქცევა, - მაგალითად, მეგობრების დაკარგვა, სამსახურის არქონა, პრობლემები პოლიციასთან და ა.შ. მასწავლებელი ასევე აუხსნის მოსწავლეებს, თუ როგორ უნდა ამხილონ ამგვარი ინფორმაცია ინტერნეტში. სხვა აქტივობა შეიძლება იყოს ისტორიისა ან სიტუაციის ორი ვერსიის ჩვენება, რომელთაგან ერთი მართალია, მეორე კი მცდარი. ბავშვები ნახვენ ორივეს და შემდეგ განიხილავენ, რომელია ნამდვილი ამბავი და როგორ გაიგეს, რომ ეს სიმართლეა? ეს აქტივობა შეიძლება იყოს პირველი გაგრძელება: ყველაფერს არ უნდა მივბადოთ, რაც ინტერნეტშია და ყველაფერი არ არის აუცილებელი, იყოს სიმართლე.

## ინტერნეტ უსაფრთხოების წესები სკოლაში, სახლში

### ძირითადი კომპეტენციები:

ციფრული კეთილდღეობა, კულტურული განსხვავებები

### საგნები:

სოციალური კვლევები, ციფრული უსაფრთხოება, მედიაწიგნიერება, კულტურული მსგავსება, ხელოვნება

### აღწერა:

გარკვეული წესებისა და რეგულაციების სია (მოწყობილობების გამოყენება, საათები, შეზღუდვები, ბუღინგი, პაროლების გამოყენება, ის, თუ ვისგან მიიღონ დახმარება და ა.შ.), რომელიც ბავშვებს ეძლევათ სახლში ან სკოლაში, შედგენილია თითოეული სკოლაში და შემდეგ შედარებულია მსგავსებებისა და განსხვავებების სასწავლებლად. პირველი ნაბიჯი ერთმანეთის წესების გაცნობა სახლსა და სკოლაში, — მშობლებისგან ინფორმაციის შეგროვება და

ვენის დიაგრამის გამოყენება იმის გასაანალიზებლად, თუ რა არის განსხვავებული და რა მსგავსი სახლებსა და სკოლაში. ამის შემდეგ, შედეგები წიარდება პარტნიორ ქვეყნებთან, ქვეყნებს შორის მსგავსებისა და განსხვავებების გასარკვევად და წარიმართება დისკუსია იმის შესახებ, თუ რატომ არის აუცილებელი ასეთი წესები, რასაც მოყვება აქტივობების უფრო ფართო სპექტრი იმის შესახებ, თუ რა არის კარგი და რა — ცუდი მედიაში, რა არის რეკლამა იმ პროგრამებში ან აპლიკაციებში, რომლებსაც მოსწავლეები უყურებენ, რას აჩვენებს რეკლამა და რის გაყიდვას ცდილობენ ისინი. შემდგომი აქტივობა შეიძლება იყოს წესების მსგავსებასთან დაკავშირებით საერთო პოსტერის შემუშავება და განსხვავებული ქვეყნის წესების ჩვენება დროშებით, რაც კულტურული განსხვავებებისა და მსგავსებების შესახებ ცნობიერების ასამაღლებლად შეიძლება იქნეს გამოყენებული. სხვა აქტივობა შეიძლება იყოს პროგრამის ან აპლიკაციის რეკლამებისათვის პლაკატების დამზადება, რაც ყურადღებას ამახვილებს რეკლამის

მიზანზე, თუ როგორ აცდუნებს მომხმარებელს, შეიძინოს რეკლამირებული პროდუქტი. ეს პლაკატები შეიძლება გამოიყენოთ სკოლაში და ასევე გაუზიაროთ მშობლებს, სახლში გამოსაყენებლად.



**11-14 წლის ასაკის მოზარდებს, ალბათ, წლები აქვთ გატარებული სოციალურ მედიაში, ჭორების, ცუდი ქცევისა და დეზინფორმაციის საფრთხის გარემოცვაში და თავადვე პოულობენ გზებს, თუ როგორ გაფილტრონ ეს კონტენტი ისე, რომ ამან მათ ცხოვრებაზე ზემოქმედება არ მოახდინოს. თუმცა, საჭიროა მათთვის იმის შესხენება, თუ რა არის მისაღები, ამასთან, სიმართლისა და სიცრუის განსხვავებების გარჩევის სწავლება.**

**ცუდისა და კარგის / მართალისა და ყალბის ონლაინ რეჟიმში გამოვლენა**

**ძირითადი კომპეტენციები:** კომუნიკაცია და თანამშრომლობა, სოციალური კეთილდღეობა, პრობლემების გადაჭრა  
**საგნები:** ინფორმატიკა, სოციალური კვლევები, ციფრული უსაფრთხოება, მედიაწიგნიერება, ხელოვნება  
**აღწერა:** ამ აქტივობისას მოსწავლეები სწავლობენ, როგორ გადაჭრან სხვადასხვა პრობლემა ინტერნეტში. ვივლა პარტნიორი ქვეყანა ქმნის ვიდეო სცენარს ან სიტუაციას, იმის შესახებ, რაც ხდება ონლაინ - თამაშები, უცნობებთან საუბარი, კომპიუტერთან დაკავშირებული პრობლემები და ა.შ. და/ან ქმნის ახალი ამბების რეპორტაჟს ცრუ ინფორმაციის საფუძველზე. სცენარი ორ ნაწილად იყოფა და პარტნიორი A გადაიღებს პირველ

ნახევარს, ხოლო პარტნიორი B — მეორე ნახევარს. ვიდეო უნდა შეიქმნას უფრო ვიზუალზე დაყრდნობით, ვიდრე — სიტყვებზე. შემდეგ ვიდეოები ერთად რედაქტირდება და მასწავლებლები მოსწავლეებთან ერთად უყურებენ და განიხილავენ თითოეულ ვიდეოში მომხდარ სიტუაციას. ისინი განიხილავენ თავიანთ მოსაზრებებს, თუ როგორ უნდა მოიქცნენ ამ სიტუაციებში და ისწავლიან ხერხებს, როგორ გაარჩიონ სიმართლე სიყალბისგან. სიტუაციების განსხვავებული ინტერპრეტაციების ორი თვალსაზრისით განვიხილავ შესაძლებელია, რათა ვიმსჯელოთ იმის შესახებ, თუ როგორ გაიგოს მოსწავლეებმა სიტუაცია. საერთო გადაწყვეტილებების შემდგომი განხილვა შეიძლება მოხდეს იმ ძირითადი პუნქტებით, რომელიც შეიძლება ჩაიწეროს, როგორც კარგი პრაქტიკა, როგორც პროექტის ანგარიშის ნაწილი.

**გამოწვევა გაყალბებაზე**

**ძირითადი კომპეტენციები:** კომუნიკაცია და თანამშრომლობა, სოციალური კეთილდღეობა, პრობლემების გადაჭრა  
**საგნები:** ინფორმატიკა, სოციალური კვლევები, ციფრული უსაფრთხოება, მედიაწიგნიერება, ხელოვნება  
**აღწერა:** ყოველდღე, მოსწავლეები ხედავენ უამრავ სურათსა და ვიდეოს, რომლებიც რედაქტირებულია ან ციფრულად შეცვლილი. Snapchat-ის უზრალო ფილტრებიდან დაწყებული, TikTok-ის მოკლე, მზიარული ან ირონიული ვიდეოებით დამთავრებული. ცნადა, რომ ახალგაზრდები საკმაოდ საზრიანები არიან, როდესაც საქმე ეხება მანიპულირებული მედიის გამოყენებასა და შექმნას. მრავალი თვალსაზრისით, გადაკეთებული მედიის ნახვა დღეს ონლაინ რეჟიმში ყოფნის ნაწილია. იციან ან დაფიქრებულან თუ არა თქვენი მოსწავლეები

ონლაინ დეზინფორმაციის შესახებ? ტექნოლოგია სწრაფად პროგრესირებს და ზოგი ექსპერტი მიიჩნევს, რომ ზოგიერთი ყალბი სურათისა და ვიდეოს გამოჩენვა მალე თითქმის შეუძლებელი იქნება ადამიანისთვის. ამ აქტივობისას მოსწავლეები ეცნობიან სიყალბის ცნებას. შესავლის სახით მოსწავლეებს მოეთხოვებათ ქვიზის შევსება:

შემდეგ კლასში მიმდინარეობს დისკუსია, თუ რამდენად ადვილია სურათების გაყალბება და მოსწავლეები იწყებენ ნამდვილი და ყალბი სურათების გალერეის შექმნას. Kahoot-ის მსგავსი ონლაინ ქვიზის ინსტრუმენტის გამოყენებით, მათ შეუძლიათ პარტნიორი სკოლების გამოწვევა. განხილვის შემდგომი თემა შეიძლება იყოს მოსწავლეების გამოკითხვა, თუ როგორ გრძნობენ ისინი თავს, რა ისწავლეს, რას ფიქრობენ ახლა სურათებზე, რომლებსაც ყოველდღე ხედავენ...

 ასაკი 16-18

**16-18 წლის ასაკის ახალგაზრდები სხვადასხვა ჯგუფების, რეკლამის, პოლიტიკური ჯგუფების, ექსტრემისტების და ა.შ. სამიზნეს წარმოადგენენ. ყალბი ამბები ყურადღებას ამახვილებს ამ ასაკის ახალგაზრდების სოციალურ გავლენაზე უფრო აზრიანი კონტენტის მიწოდებით. მისი მიზანია, გავლენა მოახდინოს მათ პოლიტიკურ შეხედულებებზე, მათ შეხედულებებზე აქტუალურ საკითხებთან დაკავშირებით, როგორცაა „სუფთა პლანეტაზე“ ცნობრებისა და კარგი სასწავლო პირობების ქონის უფლება. რაც უფრო მეტად ინფორმირებულია მოსწავლე, მით უფრო ნაკლებია ალბათობა იმისა, რომ ისინი ცრუ იდეების მსხვერპლი გახდნენ. თუმცა, უაღრესად მნიშვნელოვანია**

**ყველა ახალგაზრდის განათლება ამ სფეროში, რადგან ისინი მომავალი ამომრჩევლები არიან და ადრეული ასაკიდანვე ხდებიან მანიპულირების ძალის მსხვერპლი.**

**ადრე და შემდეგ - ფოტო მანიპულირების გამოწვევა**

ძირითადი კომპეტენციები: ციფრული მინაარსის შექმნა და მანიპულირება, ციფრული წიგნიერება საგნები:

ბელოვნება, ინფორმატიკა, მედია განათლება, ფსიქოლოგია აღწერა:

ამ აქტივობის დროს მოსწავლეები სწავლობენ, როგორ გამოიყენონ დიზაინის ინსტრუმენტები და შეიმუშაონ კონტენტი ციფრული უსაფრთხოების სწავლებისათვის. ყველა პარტნიორი ასწავლის მოსწავლეებს სურათის გადაღებას (სხვადასხვა ადგილი, კუთხე, მწკანე ფონის გამოყენება ან სხვა) და როგორ მოახდინონ მათზე მანიპულირება (მაგ., ფონის შეცვლა, საგნების გადატანა და ა.შ.). ტესტის ერთობლივი განვითარება შესაძლებელია იქ, სადაც ნაჩვენებია არჩეული მანიპულაციები, ყველაზე უნდა გამოიკვლიოს და შეაფასოს, ყალბია თუ არა სურათი, და, თუ ყალბია, რისი მანიპულირება მოხდა. მოსწავლეებს შეუძლიათ, ინტერნეტით განიხილონ „როგორ ამოვიცნოთ ყალბი?“ და შეიმუშაონ საერთო მითითებები მანიპულაციის გამოვლენისთვის. ამ ეტაპზე ასევე უნდა დაინერგოს კონცეფციები და ტექნოლოგია Deep Fakes-ის განვითარების ირგვლივ.

## ნადირობა ინტერნეტში COVID-19-ის შესახებ მცდარ ფაქტებზე

ძირითადი კომპეტენციები:  
მედია და ციფრული წიგნიერება,  
შესაბამისი კონტენტის განსჯა,  
დეზინფორმაციის გაანალიზება,  
კეთილდღეობა

საგნები:

ხელოვნება, ინფორმატიკა, მედია  
განათლება, ფსიქოლოგია, გარემო,  
ჯანმრთელობის განათლება

აღწერა:

COVID-19 პანდემიის მაგალითზე  
მოსწავლეები სწავლობენ, როგორ  
გაანალიზონ და განასხვავონ ყალბი  
ანალიზები და ყალბი კონტენტი  
სანდოხგან და სანდო ინტერნეტ  
გვერდები COVID-19 სიახლეებისა  
და ინფორმაციისთვის. ყველა  
ქვეყანა პოულობს და აფასებს  
COVID-19-ის თემაზე ეროვნულ  
კონტენტს, სოციალურ მედიაში  
გაზიარებულ ინფორმაციას და  
ა.შ. ინგლისურენოვანი კონტენტი  
(სურათები, დიაგრამები, ვიდეო,  
სიახლეები, დირექტივები) ასევე  
COVID-19-ის თემაზე.

ყველა ქვეყანა ადგენს ქვიზს თავისი  
პარტნიორისთვის კითხვებით,  
რომლებიც მიზნად ისახავს,  
განსაზღვროს რა არის ჭეშმარიტი  
და რა — მცდარი შეგროვებულ  
ინფორმაციაში. ქვიზის შედეგების  
ანალიზი მიუთითებს სუსტ და ძლიერ  
მხარეზე ქსელში დეზინფორმაციის  
ზუსტად გამოვლენის შესახებ, რასაც  
მოჰყვება სიღრმისეული განხილვა  
იმის შესახებ, თუ რატომ ქვეყნდება  
დეზინფორმაცია და რატომ სჯერა  
ხალხს მისი. ამ აქტივობაში შეიძლება  
ჩაერთონ სხვადასხვა სფეროს  
ექსპერტები, ჟურნალისტიკა, რეკლამა  
და ა.შ. და ახსნან თუ როგორ ამხილონ  
ყალბი შინაარსი ინტერნეტში.  
მოხსენება/ინფორგრაფიკა შეიძლება  
გამოქვეყნდეს მითითებებით, თუ  
როგორ უნდა გამოავლინოთ COVID-19  
დეზინფორმაცია, რომელიც მოზარდის  
ყურადღებას იპყრობს.

# დასკვნები



მედიაწიგნიერება, როგორც წიგნის შესავალში ვინილეთ, მოიცავს მრავალ ასპექტს, დაწყებული ბეჭდური სიტყვიდან, ყველანაირი ფორმის რეკლამებიდან, რომელიც მედიისთვისაა ინტერნეტში წარმოდგენილი, დამთავრებული ჩვენი სოციალური ურთიერთობით სხვებთან.

მსოფლიოში, სადაც ინტერნეტი დომინირებს, სადაც სულ უფრო და უფრო მეტი ჩვენი ყოველდღიური ურთიერთობა ხდება ონლაინ რეჟიმში, ჩვენი სამთავრობო სამსახურები, ბანკები, საინფორმაციო და სოციალური საშუალებები, საყიდლებიც კი ხორციელდება ონლაინ, მედია ცნობიერება და ციფრული უსაფრთხოება სულ უფრო მნიშვნელოვანი ხდება. COVID-19 პანდემიის დროს ბევრი რამ შეიცვალა, ყველა სკოლა და სამსახურების უმეტესობა სახლიდან სწავლასა და მუშაობაზე გადავიდა, აშკარა გახდა, რომ ჩვენი დამოკიდებულება ინტერნეტზე გაიზარდა. ასევე გაიზარდა ჩვენი მიჯაჭვულობა მედიის ყველა ფორმაზე ახალი ამბებისა და ინფორმაციის მისაღებად, ისევე როგორც გაიზარდა ყალბი ინფორმაცია, რომელიც ყველა მედია არხზე გავრცელდა.

ევროკავშირში, ევროკომისიის ციფრული კომპეტენციის ჩარჩო 2.0 წარმოადგენს მითითებებს კრებულს იმის შესახებ, თუ რა უნდა იცოდეს ევროკავშირის თითოეულმა მოქალაქემ მედიაწიგნიერების და ციფრული უსაფრთხოების შესახებ,

როგორ ვიყენებთ და გვემსხვერპლავს ინფორმაცია, როგორ ვურთიერთობთ სხვებთან ინტერნეტით, რა კონტენტს შევიძუშავებთ და როგორ ვაქვეყნებთ მას უსაფრთხოდ, რამდენად უსაფრთხოდ ვიყენებთ ჩვენს მოწყობილობებს, ვაზიარებთ მონაცემებს და ვიყენებთ რესურსებს ისე რომ ზიანი არ მიადგეს გარემოს, ასევე, როგორ ვაგვარებთ პრობლემებს. ეს გულისხმობს იმას, რომ ევროკავშირის ყველა მოქალაქე უნდა იყოს მედიაწიგნიერი, შეეძლოს განასხვავოს სიმართლე და სიცრუე და იცოდეს რას ნიშნავს ციფრული უსაფრთხოება ადრეული ასაკიდან. ევროკავშირის ჩვენ დაცული ვართ ევროკავშირის დირექტივებით, როგორცაა მონაცემთა დაცვის ზოგადი რეგულაცია (GDPR), მაგრამ კიბერდანაშაულის მზარდი გავლენა საზოგადოებაზე, კიბერუსაფრთხოების პროფესიონალებისა და ციფრულად ინფორმირებული მოქალაქეების საჭიროება სწრაფად იზრდება. ციფრული ცნობიერების ასამაღლებლად ევროკავშირი ინიციატივების მთელი სპექტრი კარგად არის აღწერილი მე-2 თავში.

ამჟამად, დემოკრატიის ერთ-ერთი ყველაზე დიდი საფრთხე არის მცდარი ინფორმაცია და მიზანმიმართული დეზინფორმაციის მზარდი ტენდენცია. პირველი მომდინარეობს ნაწევრად გააზრებული ფაქტებიდან, რომლებიც რაღაც აზრის მატარებელია და „გაფუჭებული ტელეფონის“ მსგავს თამაშს ჰგავს; ეს უკანასკნელი არის მიზანმიმართული მცდელობა, გადაუხვიოს ჭეშმარიტების გზას ფარული მოტივით. ნებისმიერ შემთხვევაში, ახლა უფრო მეტად, ვიდრე ოდესმე, მნიშვნელოვანია, რომ ადამიანებმა, განსაკუთრებით ახლოგზრდებმა, აითვისონ უნარები, რათა განასხვავონ სიმართლე გამოგონილისაგან. თავი უნებარე როგორც მედიის მანიპულაციის ისტორიულ, ისე დღევანდელ გამოყენებას და მის შედეგებს.

არ არის ადვილი ამოცანა ამ უნარ-ჩვევების გამომუშავება, რადგან ბევრი რამ არის დამოკიდებული იმაზე, თუ როგორ ვხედავთ საკუთარ თავს და როგორ გვსურს, რომ სხვებმა დაგვინახონ. სოციალური მედიის ეპოქაში, სადაც ადამიანებს სჭირდებათ „მოწონებების“ შეგროვება, ტყუილის გავრცელება უფრო ადვილია. სიცრუე ხშირად უფრო ამაღლებელია ვიდრე სიმართლე და ბევრად უფრო საინტერესოა მისი მეგობრებთან გაზიარება. დღესდღეობით ცოტაა აბსოლუტური ჭეშმარიტება — რაც უფრო მეტს სწავლობენ სამყაროს შესახებ მეცნიერები და სხვები, მით უფრო მეტი კითხვა ჩნდება და, შესაბამისად, სიმართლე გრძელი და რთულია. მაგრამ ხალხს მოსწონს მარტივი, მოკლე და ამაღლებელი ისტორიები. ასე რომ ტყუილი უფრო სწრაფად და სწრაფად ვრცელდება.

როგორც განმანათლებლებმა, ჩვენ უნდა ვიცოდეთ, როგორ მუშაობს მედია, რათა დავხმაროთ მოსწავლეებს დაცვის მექანიზმის განვითარებაში. ჩვენ უნდა გვქმნოდეს რეკლამის

მაცდური პრაქტიკა, რიტორიკის ენა და პოლიტიკაში, მეცნიერებაში, პროპაგანდასა და ცრუ ჭორებში დეზინფორმაციის მიღმა არსებული მოტივები. ჩვენ უნდა ვასწავლოთ მოსწავლეებს, არ მიიღონ ყველაფერი ერთი შეხედვით, შეამოწმონ წყაროები, მოტივები და ენა. ამავე დროს, ჩვენ უნდა განვავითაროთ მათში ნდობა. ვის შეუძლიათ ენდონ? რა წყაროებს შეუძლიათ ენდონ? როგორ შეუძლიათ ნდობის ჩამოყალიბება საკუთარი ინფორმაციისა და ინტერირებულობის მიმართ? ETwinning საზოგადოებას ნამდვილად შეუძლია მათი დახმარება, ვინაიდან იგი ნდობის ცნებაზეა აკებულ. eTwinning-ის პედაგოგები ენდობიან ერთმანეთს, მაქსიმალურად მუშაობენ მოსწავლეების განათლებაზე. თავის მხრივ, მოსწავლეები სწავლობენ, ენდონ თავიანთ პედაგოგებს და თანატოლებს, პროექტებზე სამუშაოდ, ევროპის მასშტაბით. ერთად მათ შეუძლიათ ააწონ ზუსტი კვლევისა და ინფორმაციის ინსტრუმენტები და აქტივობები, ისინი შეიძლება იყვნენ სიმართლის ძალა. მაგრამ ეს გრძელი გზაა ადამიანების განათლებისთვის, დეზინფორმაციის წრიკები კი სულ უფრო და უფრო იხვეწება.

**ჩვენ კარგად დავიწყეთ და გავაგრძელებთ მუშაობას ევროპის მასწავლებლებთან ერთად, რათა განვავითაროთ ხვალინდელი ევროპელი ახლოგზრდა მოქალაქეების კარგად განათლებული და ინფორმირებული ჯგუფი.**

# დანართი 1:

## „Lie Detectors-დან“ შერჩეული მასალები მედიაწიგნიერების განვითარებისათვის

ეს ნაწილი მოიცავს სამი სახის მასალას:

1. „Lie Detectors“ მასალები საკლასო სამუშაოებისთვის
2. შემდგომი ონლაინ საკითხავი და რესურსები
3. ფაქტების შემოწმებელი ორგანიზაციები

## 1. „Lie Detectors“ მასალები საკლასო სამუშაოებისთვის

„Lie Detectors“ სამუშაო ფურცლები 10-16 წლის ბავშვებისთვის: ფართოდ გავრცელებული პოსტები, ვიდეო და სურათები, გადაწყვეტილებებით.

შენიშვნა: მოცემული ჩამონათვალი არის კორონას თემაზე. ალტერნატიული თემები ხელმისაწვდომია მოთხოვნით

- Lie Detectors ახალი ამბების გამოწვევა 1 – WhatsApp-ის ჯაჭვური წერილი [EN DE FR](#)
- Lie Detectors გადაწყვეტილებების ფურცელი 1 – WhatsApp-ის ჯაჭვური წერილი [EN DE FR](#)
- Lie Detectors ახალი ამბების გამოწვევა 2 – ვიდეო ახალი ამბების გამოვლენა [EN DE FR](#)
- Lie Detectors გადაწყვეტილებების ფურცელი 2 – ვიდეო ახალი ამბების გამოვლენა [EN DE FR](#)
- Lie Detectors ახალი ამბების გამოწვევა 3 – სურათების შემოწმება [EN DE FR](#)
- Lie Detectors გადაწყვეტილებების ფურცელი 3 – სურათების შემოწმება [EN DE FR](#)

Lie Detectors-ის სამუშაო ფურცლები მოწინავე ჯგუფებისთვის და მასწავლებლებისთვის

შენიშვნა: ეს სავარჯიშო ყურადღებას ამახვილებს დეზინფორმაციაზე, ლტოლვილთა თემაზე და შეიცავს ინსტრუქციებს მასწავლებლებისათვის გამოსაყენებლად

- Lie Detectors ამბების გამოწვევა 4 – საახალწლო ფეიერვერკი და ცეცხლმოკიდებული ეკლესია [EN DE FR](#)

## 2. შემდგომი ონლაინ საკითხავი და რესურსები

### სახელმძღვანელოები და სასწავლო გეგმები

• Lewandowsky, S., & Cook, J. (2020) შეთქმულების თეორიის სახელმძღვანელო

- ინგლისური უნგრული
- ფრანგული იტალიური
- გერმანული პორტუგალიური
- ჩეხური ესპანური
- ბერძნული ევროკავშირის არაწევრი სხვა ქვეყნების ენები

• Cook, J., Lewandowsky, S. (2011), ტყუილის გამოაშკარავების სახელმძღვანელო, წმ. ლუჩია, ავსტრალია: ქუინზლენდის უნივერსიტეტი.

- გერმანული - პორტუგალიური - ევროკავშირის არაწევრი სხვა ქვეყნების ენები
- ინგლისური - შვედური
- იტალიური - რუმინული
- ჩეხური - ესპანური

• იუნესკოს MIL სასწავლო გეგმის ჩარჩო მასწავლებელთათვის

- MIL-ის რესურსების კოლექცია მასწავლებლებისთვის სხვადასხვა ენაზე (ძიება ხელმისაწვდომია ენისა და საგნის მიხედვით)

### მედიაწიგნიერებისა და ახალი ამბების წიგნიერების შესავალი

ბიბლიოთეკების ასოციაციების საერთაშორისო ფედერაცია (IFLA) „როგორ ამოვიცნოთ ყალბი ახალი ამბები“ ჩამონათვალი

- ესპანური - ინგლისური - პოლონური
- ფრანგული - ესტონური - პორტუგალიური
- გერმანული - ფინური - რუმინული
- ბულგარული - ბერძნული - სლოვაკური
- ხორვატული - უნგრული - სლოვენური
- ჩეხური - იტალიური - შვედური
- დანიური - ლატვიური - ევროკავშირის არაწევრი სხვა ქვეყნების ენები
- ჰოლანდიური - ლიტვიური

EAVI, „ყალბი ამბების მიღმა“ ჩამონათვალი

- |                     |                       |                                |
|---------------------|-----------------------|--------------------------------|
| - <u>ინგლისური</u>  | - <u>იტალიური</u>     | - <u>შვედური</u>               |
| - <u>ჰოლანდიური</u> | - <u>პოლონური</u>     | - <u>ევროკავშირის არაწევრი</u> |
| - <u>ფრანგული</u>   | - <u>პორტუგალიური</u> | <u>სხვა ქვეყნების ენები</u>    |
| - <u>ბერძნული</u>   | - <u>რუმინული</u>     |                                |
| - <u>გერმანული</u>  | - <u>ესპანური</u>     |                                |

პირველადი მონახაზის ჩამონათვალი

7 სახის არასწორი ინფორმაცია და დეზინფორმაცია (EN)

თამაშები და შესავალი მედიაწიგნიერების სფეროში - გაცნობითი ვიდეოები ინგლისურ ენაზე:

- TED: ელი პარიზერი - უფროხილდით ონლაინ „ფილტრის ბუშტებს“
- მაკგილის უნივერსიტეტი: მაკგილის მეცნიერების წიგნიერების ვიდეო

- თამაშები ინგლისურად:

- BBC: BBCI Reporter
- ამერიკული უნივერსიტეტის თამაშის ლაბორატორია: ხელოვნური (პანდემიური გამოცემა)

- გაცნობითი ვიდეოები ფრანგულად

- TED: Eli Pariser nous met en garde contre les bulles de filtres en ligne
- CLEMI: D'où vient l'info? par François Lamoureux
- საფრანგეთის სატელევიზიო განათლება: Qu'est-ce qu'un journaliste?

- თამაშები ფრანგულად:

- Libération: P'tit Libé dans la jungle de l'information
- Médias animation ASBL: Théories du complot, ressorts et mécanismes

- გაცნობითი ვიდეოები გერმანულად

- TED: Eli Pariser – Vorsicht vor “Filter-Blasen” im Internet
- Klickwinkel: Algorithmen – Die Social-Media-Infofilter
- Klickwinkel: Fake News & warum sie sich verbreiten
- NDR: “Fake News”– Macher packt aus–
- Klickwinkel: News oder Fake News – Schon gecheckt?

-თამაშები გერმანულად:

- Saferinternet.at: Fake News Bingo
- Handysektor: Fakt oder Fake

- Get Bad News by DROG – available in multiple languages

- ინგლისური
- ჩეხური
- ჰოლანდიური
- გერმანული
- ბერძნული
- ესპერანტო
- პოლონური
- პორტუგალიური
- რუმინული
- სერბული
- სლოვენური
- შვედური
- ბოსნიური
- მთლდაკური

### 3. ფაქტების შემმოწმებელი ორგანიზაციები

ხორვატია:

- Faktograf

საფრანგეთი:

- Checknews
- Les Décodeurs
- Le Vrai du Faux
- CrossCheck
- Fake Off
- Factual
- Les Observateurs
- Lui Président

გერმანია:

- FaktenFinder
- HOAXmap

საბერძნეთი:

- Ellinika Hoaxes

იტალია:

- Lavoce
- Pagella Politica

ნორვეგია:

- Faktisk

პორტუგალია:

- Polígrafo

ესპანეთი:

- Newtral
- Maldita

შვედეთი:

- Dagens Nyheter

კანადა:

- Polimeter
- FactsCan
- Détecteur de rumeurs

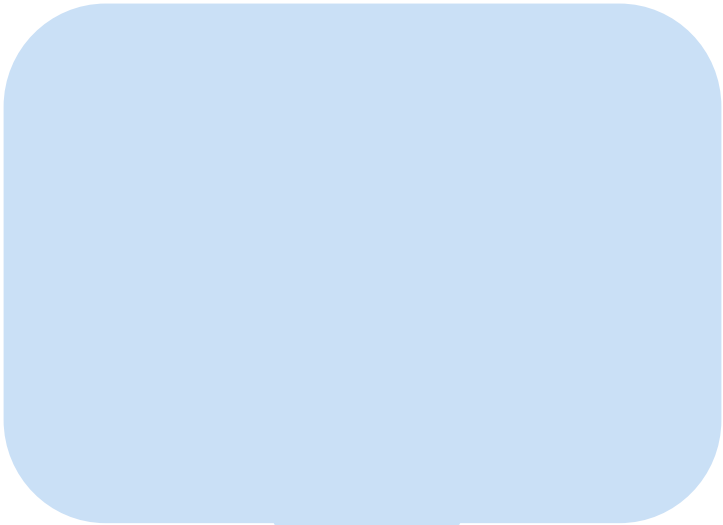
გაერთიანებული სამეფო:

- FactCheck
- The Guardian Reality check
- BBC Reality check
- Full fact

აშშ:

- Politifact
- FlackCheck
- OpenSecrets
- Washington Post fact checker
- Media Matters







## დაუკავშირდით ევროკავშირს

პირადად

მთელ ევროპაში ევროკავშირის ასობით ადგილობრივი საინფორმაციო ცენტრი არსებობს.

უანლოესი ცენტრის მისამართი შეგიძლიათ იპოვოთ: [europa.eu/contact](http://europa.eu/contact)

ტელეფონით ან ელექტრონული ფოსტით

Europe Direct არის მომსახურება, რომელიც პასუხობს თქვენს შეკითხვებს ევროკავშირის შესახებ. შეგიძლიათ დაუკავშირდეთ ამ მომსახურებას:

- უფასო ტელეფონით: 00 800 6 7 8 9 10 11 (ზოგიერთ ოპერატორს შეუძლია, დააკისროს ზარის განხორციელების თანხა),

- შემდეგ სტანდარტულ ნომერზე: +32 22999696, ან

- ელექტრონული ფოსტით: [europa.eu/contact](http://europa.eu/contact)

## ინფორმაციის მოძიება ევროკავშირის შესახებ EU

ონლაინ

ინფორმაცია ევროკავშირის ყველა ოფიციალურ ენაზე ხელმისაწვდომია ევროპის ვებგვერდზე: [europa.eu](http://europa.eu)

ევროკავშირის პუბლიკაციები

თქვენ შეგიძლიათ, გადმოწეროთ ან შეუკვეთოთ ევროკავშირის უფასო და ფასიანი პუბლიკაციები EU Bookshop-დან შემდეგ მისამართზე: <http://bookshop.europa.eu>. უფასო პუბლიკაციების მრავალი ასლის მოპოვება შესაძლებელია Europe Direct-თან ან თქვენს ადგილობრივ საინფორმაციო ცენტრთან კონტაქტით <http://europa.eu/contact>).

)ევროკავშირის სამართალი და მასთან დაკავშირებული დოკუმენტები

ევროკავშირის სამართლებრივი ინფორმაციის, მათ შორის, 1951 წლიდან ევროკავშირის ყველა კანონის ხელმისაწვდომობისთვის ყველა ოფიციალურ ენაზე გადადით EUR-Lex-ზე: <http://eur-lex.europa.eu>

გახსენით მონაცემები ევროკავშირიდან

ევროკავშირის ღია მონაცემთა პორტალი

(<http://data.europa.eu/euodp/en/data>) უზრუნველყოფს წვდომას მონაცემთა ნაკრებებზე ევროკავშირიდან. მონაცემების გადმოწერა და მათი ხელახლა გამოყენება შესაძლებელია როგორც კომერციული, ასევე არაკომერციული მიზნებისთვის.

## დაგვიკავშირდით

eTwinning-ის შესახებ დამატებითი ინფორმაციისათვის, გთხოვთ გაეცნოთ ჩვენს ვებ გვერდს:

[www.etwinning.net](http://www.etwinning.net)

eTwinning-ის შესახებ კითხვების შემთხვევაში, გთხოვთ დაგვიკავშირდეთ ელექტრონული ფოსტით:

[eacea-eplus-etwinning@ec.europa.eu](mailto:eacea-eplus-etwinning@ec.europa.eu)

**ბოლო 17 წლის განმავლობაში, eTwinning ჩამოყალიბდა აქტიური სკოლების საზოგადოებად, რომელშიც ჩართულია 937 000-ზე მეტი მასწავლებელი 43 ქვეყნის 217 000-ზე მეტი სკოლიდან.**

ევროკომისიის მიერ დაფინანსებული Erasmus+ პროგრამის ფარგლებში, eTwinning უზრუნველყოფს უსაფრთხო ციფრულ პლატფორმას, სადაც მასწავლებლები სხვადასხვა აქტივობებში არიან ჩართული: ევროპული მასწავლებლები პროექტების შემუშავება/განხორციელებიდან დაწყებული პროფესიული განვითარებით დამთავრებული.

eTwinning, თავისი პლატფორმის საშუალებით, რომელიც ხელმისაწვდომია 30 ენაზე, უზრუნველყოფს მასწავლებლებისთვის რესურსების ფართო სპექტრს და სწავლის შესაძლებლობას. აღსანიშნავია, რომ ამ რესურსების თემები მოიცავს eTwinning-თან თანამშრომლობის სარგებელს, 21-ე საუკუნის უნარ-ჩვევებს, ისტ-ის გამოყენებას განათლებაში, პროექტის ნაკრებებს შთაგონებისა და ხელმძღვანელობისათვის. დარეგისტრირებულ მასწავლებლებს აქვთ წვდომა eTwinning Live პლატფორმის შეზღუდულ ნაწილზე, რომელიც ხასიათდება უფრო მოწინავე მასწავლებლებითა და შესაძლებლობებით და ხელმისაწვდომია eTwinning საზოგადოებისთვის. გარდა ამისა, მასწავლებლებს შეუძლიათ, მონაწილეობა მიიღონ ეროვნულ დონეზე შემოთავაზებულ პროფესიული განვითარების ღონისძიებებში, რომლებიც მიმართულია მათი პედაგოგიური, თანამშრომლობითი და ციფრული კომპეტენციების გაძლიერებისკენ.

ევროპულ დონეზე, eTwinning კოორდინირებულია ევროკომისიის სახელით, ცენტრალური მხარდამჭერი სამსახურის მიერ (CSS), რომელსაც მართავს European Schoolnet, განათლების 32 სამინისტროს კონსორციუმი. ეროვნულ დონეზე, ეროვნული დამხმარე ორგანიზაციები (NSO) ხელს უწყობენ eTwinning-ს, საკომუნიკაციო და სასწავლო აქტივობების ფართო სპექტრის შეთავაზებით და უზრუნველყოფენ მომხმარებლებს ხელმძღვანელობითა და მხარდამჭერით.

