

პროექტის გეგმა

სათაური: კიბერსამყაროს გამოწვევები: კიბერბულინგი;

მონაწილეები: მოსწავლეები, მშობლები, მასწავლებლები, ფსიქოლოგი, სასკოლო თემის წარმომადგენლები;

პრობლემის დასაბუთება და პროექტის მიზანი:

კიბერსამყაროს შესახებ ცნობიერების ამაღლება, კიბერბულინგის შესახებ მოსწავლეების ცოდნის გაღრმავება, მოსწავლეების დაცვა კიბერსაფრთხეებისგან, კიბერბულინგის პრევენცია;

მისაღწევი შედეგები:

მოსწავლეებს აუმაღლდებათ ცნობიერება კიბერსამყაროს შესახებ, კიბერბულინგის შესახებ მოსწავლეებს გაუღრმავდებათ ცოდნა, მოხდება კიბერბულინგის პრევენცია, მოსწავლეებს ეცოდინებათ როგორ დაიცვან თავი კიბერსაფრთხეებისგან;

აქტივობები:

1. მინი-ლექციის გიჟის შეხვედრა მოსწავლეებთან და მშობლებთან კიბერსამყაროს გამოწვევებთან დაკავშირებით;

მინი-ლექციის ფარგლებში ჩატარდება 3 ლექცია, სხვადასხვა მიზნობრივ ჯგუფებთან (მოსწავლეები, მშობლები, მასწავლებლები). ლექციის პირველი ეტაპი დაეთმობა გონებრივი იერიშის მეთოდით კიბერსამყაროს გამოწვევებთან დაკავშირებით ზოგადი ინფორმაციის გაგებას. მეორე ეტაპზე ჩაერთვება ფსიქოლოგი, რომელიც ისაუბრებს აღნიშნულ საკითხთან დაკავშირებით. შეხვედრის ბოლოს პროექტის ორგანიზატორი აუდიტორიას გააცნობს კიბერცნობიერების გერმინოლოგიის ლექსიკონს და შეაჯამებს შეხვედრას.

1. პრეზენტაცია თემაზე „კიბერბულინგი“: იხ. დანართი 1

2. კიბერცნობიერების გერმინოლოგიის ლექსიკონი: [დააჭირეთ აქ](#)

2. ფილმების ჩვენება (მასწავლებლის შემცველი- detachment, კლასი- the class, სპილო- elephant)

ფილმის ჩვენება გაიმართება სხვადასხვა ასაკობრივ ჯგუფებთან. ფილმის დასრულების შემდეგ მოსწავლეები ერთმანეთს გაუზიარებენ მიღებულ შთაბეჭდილებებს, ემოციებსა და მოსაზრებებს.

1. მასწავლებლის შემცველი- detachment : [დააჭირეთ აქ](#)

2. კლასი- the class : [დააჭირეთ აქ](#)

3. ადამიანი სპილო- the elephant man : [დააჭირეთ აქ](#)

3. როლური თამაში - Happy onlife

შეხვედრის დასაწყისში მოსწავლეებს გავაცნობთ როლური თამაშის ინსტრუქციას. ვთხოვთ, გადმოგვირთონ აღნიშნული თამაშის აპლიკაცია მობილურ ტელეფონებში. რის შემდეგაც მონაწილეები გადახაწილდებიან წყვილებში და მობილური აპლიკაციის მეშვეობით მონაწილეობას მიიღებენ როლურ თამაშში. თამაში მოსწავლეებს დაეხმარება კიბერსამყაროს

საფრთხეების შესახებ ინფორმაციის მიღებაში და ამ საფრთხეებისგან პრევენციის გზების დანახვაში.

1. Happy onlife: [დააჭირეთ აქ](#)

4. კონკრეტული ქეისების განხილვა სხვადასხვა ასაკობრივ ჯგუფებთან, დისკუსია

შეხვედრა დაიწება კონკრეტული ქეისების განხილვით. შეხვედრის ორგანიზატორი ისაუბრებს საკუთარ გამოცდილებაზე, რა და რა ტიპის ბულინგის შემთხვევები ჰქონია პირადად ცხოვრებაში რის შემდეგაც მოსწავლეები გაიხსენებენ მათ გარშემო მომხდარ ბულინგის შემცველ ისტორიებს. ისტორიების გახსენების შემდეგ ვისაუბრებთ როგორ ავირიდოთ თავიდან მსგავსი ტიპის შემთხვევები და დავიცვათ თავი კიბერსამყაროს გამოწვევებისაგან.

5. საინფორმაციო პოსტერის დამზადება ჯგუფებში, პრეზენტაცია

პროექტის დასასრულს მოსწავლეები იმუშავენ ჯგუფებში და დაამზადებენ საინფორმაციო პოსტერს კიბერსამყაროს საფრთხეების შესახებ. პოსტერზე დატანილი იქნება ბულინგის ამსახველი ძირითადი საკითხები, მაგალითები და მოწოდებები. პოსტერის დამზადების შემდეგ თითოეული ჯგუფი წარადგენს თავის ნამუშევარს და ისაუბრებს რა იყო მთავარი სათქმელი აღნიშნული პოსტერის დამზადებით.

პროექტის ორგანიზატორი: ლია ბელოშვილი