

კომპლექსური დავალება არის შემოქმედებითი პროდუქტი (მაგალითად, კომიქსი, მოთხრობა, ვიდეორგოლი, პლაკატი და სხვა), რომელსაც ქმნის მოსწავლე; და რომლის საშუალებითაც საკუთარ ცოდნას ადასტურებს საგნობრივ საკითხებთან/შესასწავლ მასალასთან მიმართებით (მაგალითად, ადასტურებს, თუ როგორ გაიგო ტექსტის შინაარსი, ამა თუ იმ ბუნებრივი მოვლენის არსი და სხვა).

პროცესურებსა და დამახსოვრებაზე ორიენტირებული დავალებებისგან (მაგალითად, არჩევითიპასუხიანი ტესტებისგან) განსხვავებით, კომპლექსური დავალების პირობა იმგვარადაა ჩამოყალიბებული, რომ მოსწავლისგან ახლად შესწავლილი/გასამეორებელი მასალის რეალურ ცხოვრებასთან და სხვა საგნობრივ საკითხებთან დაკავშირებას მოითხოვს (მაგალითად, არ არის საკმარისი მოსწავლემ ზოგადი დებულებები ჩამოაყალიბოს გოლერანგობასთან დაკავშირებით; საჭიროა, რომ მან ყოველდღიურ ცხოვრებაში გოლერანგობის მაგალითი/მაგალითები აღმოაჩინოს და

ის თანაკლასელების/მასწავლებლის წინაშე კომპლექსური დავალების საშუალებით წარმოადგინოს და გააანალიზოს). სწავლა-სწავლებისა და შეფასების დაფუძნება კომპლექსურ დავალებებზე ხელს უწყობს სასწავლო პროცესის მიმართვას სასწავლო მასალის სიღრმისეულ გააზრებაზე და არა საგნობრივი საკითხების ზედაპირულ დასწავლაზე.

რა არის საჭირო იმისთვის, რომ კომპლექსურმა დავალებამ შუალედური სასწავლო მიზნის როლი შეასრულოს?

„ახალი სკოლის მოდელში“ საიმისოდ, რათა კომპლექსურმა დავალებამ შუალედური სასწავლო მიზნის როლი შეასრულოს, საჭიროა რიგი ნიუანსების გათვალისწინება.

ა) მკაფიოდ უნდა იყოს განსაზღვრული **კონკრეტული (და არა ზოგადი) საკითხი**, რომლის შესწავლასაც კომპლექსური დავალება ემსახურება;

ბ) მკაფიოდ უნდა იყოს განსაზღვრული **შემოქმედებითი პროდუქტი**, რომელიც მოსწავლემ კომპლექსური დავალების ფარგლებში უნდა შექმნას;

გ) კომპლექსურ დავალებას უნდა **ახლდეს შეფასების კრიტერიუმები**, რომლებიც მას სამიზნე ცნების მკვიდრი წარმოდგენებისკენ (ანუ გრძელვადიანი მიზნობრივი ორიენტირებისკენ) მიმართავს (იხ. **ქე-3** სვეტი).

მიმართულება: კომპიუტერული ტექნოლოგიები

სამიზნე ცნება /	ქვეცნებები / საკითხები	შეფასების კრიტერიუმები	კომპლექსური დავალებების ნიმუშები
-----------------	------------------------	------------------------	----------------------------------

ცნებასთან დაკავშირებული მკვიდრი წარმოდგენები	ტრანსფერის არეალი	ნაშრომში / ნაშრომის პრეზენტაციისას ხაზგასმით წარმოაჩინეთ:	
პირობითი ნიშნები: 1. პირობითი ნიშნები არის წინასწარ შემუშავებული ნიშანთა სისტემა; 2. პირობითი ნიშნების საშუალებით შესაძლებელია ინფორმაციის გადაცემა; 3. პირობითი ნიშნების საშუალებით შესაძლებელია წინასწარ შემუშავებული ბრძანებების თანამიმდევრული შესრულება.	საკითხები II კლასი: პირობითი ნიშნების შემუშავება და მათი საშუალებით ინფორმაციის გადაცემა; პირობითი ნიშნების საშუალებით ბრძანებების გადაცემა და მიღებული ბრძანებების თანამიმდევრული შესრულება. III კლასი: ვიზუალური პროგრამირება. V კლასი: პირობითი ნიშნები კომპიუტერულ პროგრამებში.	- რა პრინციპითაა შემუშავებული ნიშანთა სისტემა, რომელსაც იყენებთ (მ.წ. 1); - რა ინფორმაციას გადმოსცემს თქვენ მიერ შექმნილი / შერჩეული პირობითი ნიშნები (მ.წ. 2); - რომელი ბრძანებების შესრულებაა შესაძლებელი თქვენ მიერ შერჩეული პირობითი ნიშნებით (მ.წ. 3);	II კლასი კლასში მასწავლებლის მითითების მიხედვით განაწილდით ორ გუნდად, რათა ითამაშოთ პირობითი ნიშნების გამოყენებით. თამაშისთვის მიყევით მითითებებს: შეიმუშავეთ პირობითი ნიშნები (მაგ.: ზევით მიმართული ისარი (↑) ნიშნავს ახტომას. ქვევით მიმართული ისარი (↓) ნიშნავს ბუქსს. მარჯვნივ მიმართული ისარი (→) ნიშნავს მარჯვენა ხელის განევას. მარცხნივ მიმართული ისარი (←) ნიშნავს მარცხენა ხელის განევას). თითოეულმა გუნდმა ისრების საშუალებით შეიმუშავეთ, გამოიგონეთ ახალი ცეკვა. შემდეგ ერთმანეთში გაცვალეთ შემუშავებული ცეკვის ინსტრუქცია და თანამიმდევრულად შეასრულეთ ინსტრუქციაში მოცემული მოქმედებების ერთობლიობა. შესრულებული დავალების პრეზენტაციისას ხაზგასმით წარმოაჩინეთ: - როგორ შეადგინეთ ნიშანთა სისტემა, რას აღნიშნავს თითოეული მათგანი; - რომელი ბრძანებები უნდა შესრულდეს თქვენ მიერ შექმნილი პირობითი ნიშნების გამოყენებით.

სამიზნე ცნება / ცნებასთან დაკავშირებული მკვიდრი წარმოდგენები	ქვეცნებები / საკითხები ტრანსფერის არეალი	შეფასების კრიტერიუმები <u>პრეზენტაციისას</u> <u>ხაზგასმით წარმოაჩინეთ:</u>	კომპლექსური დავალებების ნიმუშები
კომპიუტერის აგებულება: 1. კომპიუტერულ მონაცემობას აქვს ძირითადი ნაწილები და დამატებითი მონაცემობები;	საკითხები III კლასი: კომპიუტერის ძირითადი ნაწილები: ინფორმაციის შესაყვანი პორტი; ინფორმაციის დასამუშავებელი მონაცემობა; მეხსიერება; ინფორმაციის გამოსატანი პორტი; კომპიუტერის დამატებითი მონაცემობები: კლავიატურა, მაუსი, მონიტორი და ა.შ.; როგორ მუშაობს კომპიუტერი. IV კლასი: მარტივი ელექტრონული მონაცემობის გამართვა. V კლასი: რთული ელექტრონული მონაცემობის (რობოტის) გამართვა.	რა ფუნქციას ასრულებს კომპიუტერის ძირითადი და დამატებითი ნაწილები თქვენ მიერ შექმნილი დავალბების კონტექსტში (მ. ნ. 1);	III კლასი: დახატეთ კომპიუტერული მონაცემობა. □ურვილის შემთხვევაში მოუხატეთ მას დამატებითი მონაცემობებიც. გაცვალეთ ნახატები თანაკლასელებთან. □ოსწავლევმა რიგრიგობით აღწერეთ ფოტოზე გამოსახული კომპიუტერული მონაცემობა ისე, რომ თანაკლასელები ვერ ხედავდნენ მას და კლასის დარჩენილმა ნაწილმა გამოიცნოს იგი. პრეზენტაციისას ხაზგასმით წარმოაჩინეთ: - რა ნაწილებისგან შედგება ეს მონაცემობა; - მხოლოდ ძირითადი ნაწილებისგან შედგება, თუ აქვს დამატებითი მონაცემობებიც; - რა ფუნქციას ასრულებს გამოსაცნობი მონაცემობა.

სამიზნე ცნება / ცნებასთან დაკავშირებული მკვიდრი წარმოდგენები	ქვეცნებები / საკითხები ტრანსფერის არეალი	შეფასების კრიტერიუმები <u>პრეზენტაციისას ხაზგასმით</u> <u>წარმოაჩინეთ:</u>	კომპლექსური დავალებების ნიმუშები
(ალგორითმი) პროგრამული კოდი 1. ალგორითმი არის პრობლემის გადასაჭრელად საჭირო მოქმედებების	საკითხები II კლასი: ციკლების გამოყენება ვიზუალური პროგრამირების გარემოში; III კლასი: ალგორითმი და ალგორითმის შემუშავება; ვიზუალური პროგრამირების	მოქმედებების რომელი თანამიმდევრობა გამოიყენეთ პრობლემის გადაჭრისთვის (მ. □. 1);	V კლასი შექმენით თამაში ვიზუალური პროგრამირების გარემოში. თამაში უნდა შექმნათ ვიზუალური პროგრამირების გარემოში. გაიაზრეთ, როგორი ალგორითმი ექნება თქვენს თამაშს. შექმნის პროცესში მიაქციეთ ყურადღება, რომ პროგრამული

თანამიმდევრული ერთობლიობა; 2. პროგრამული კოდი გამოიყენება პროგრამების შესაქმნელად; 3. პროგრამული კოდი განსაზღვრავს კომპიუტერული მონაცემების მიერ გარკვეული ოპერაციების შესრულებას, მონაცემების ქცევას; 4. პროგრამული კოდი პროგრამულ ენაზე იწერება.	გარემოში (მაგ.: Scratch) წინასწარ შემუშავებული ალგორითმის მიხედვით მარტივი ანიმაციის შექმნა; ვიზუალური კომუნიკაცია; პროგრამული ენა; IV კლასი: ალგორითმში ან ვიზუალური პროგრამირების კოდში პრობლემების იდენტიფიცირება; პროგრამის ქცევის პროგნოზირება; პროგრამის შექმნა. V კლასი: კომპიუტერული პროგრამა; უსასრულო და სასრული ციკლები; პარალელური პროგრამირება; პირობითი ოპერატორების (if, else) გამოყენება პროგრამული კოდის შექმნისას; პროგრამულ კოდში ობიექტების (DateTime) გამოყენება; ვიზუალური პროგრამირების გარემოში სტატისტიკური ინფორმაციის, მონაცემების დამახსოვრება. VI კლასი: ობიექტების შეჯახების დაფიქსირება და რეაგირება; ჩადგმული პირობითი ოპერატორები; ჩადგმული ციკლები; არითმეტიკული ოპერატორები; ლოგიკური ოპერატორები; ცვლადები; მოვლენებზე რეაგირება; მოვლენების დაფიქსირება და მათზე რეაგირება (მაგ., mouse clicked, key pressed და ა.შ.); კონტინერები და კოლექციები;	• როგორ აქციეთ ან შეიძლება აქციოთ თქვენ მიერ შექმნილი ან გამოყენებული ალგორითმი პროგრამულ კოდად (მ. □. 2); • კომპიუტერის რომელი ოპერაციების შესრულებისთვის გამოიყენეთ პროგრამული კოდი (მ. □. 3); • რომელ პროგრამულ ენაზე შესრულებული პროგრამული კოდი და რატომ (მ. □. 4).	კოდი იყოს გამართული და უშეცდომო. თამაშის დასაწყისში სპეციალური ველის საშუალებით უნდა შეიძლებოდეს მომხმარებლის მიერ შეყვანილ მონაცემების დამახსოვრება (მაგ.: მომხმარებლის სახელი, საცხოვრებელი ადგილი, დაბადების თარიღი და სხვა). დავალების პრეზენტაციისას ხაზგასმით წარმოაჩინეთ: • როგორია თქვენ მიერ შემუშავებული ალგორითმი; • იყო თუ არა ალგორითმი სწორად შემუშავებული, რომ პროგრამული კოდი გამართული ყოფილიყო; • ის ოპერაციები, რომლებიც პროგრამულ კოდში გამოიყენეთ; • ვიზუალური პროგრამირების რომელი პროგრამა გამოიყენეთ დავალებისთვის და რატომ აარჩიეთ ის.
--	---	---	--

მიმართულება: ისტ

სამიზნე ცნება / ცნებასთან დაკავშირებული მკვიდრი წარმოდგენები	ქვეცნებები / საკითხები ტრანსფერის არეალი	შეფასების კრიტერიუმები <u>პრეზენტაციისას ხაზგასმით</u> <u>წარმოაჩინეთ:</u>	კომპლექსური დავალებების ნიმუშები
მომხმარებლის გრაფიკული ინტერფეისი 1. კომპიუტერული ინტერფეისი არის პირობითი ნიშანთა (icons) ერთობლიობა; 2. კომპიუტერული ინტერფეისის საშუალებით ხორციელდება კომუნიკაცია მომხმარებელსა და კომპიუტერულ მოწყობილობას შორის; 3. კომპიუტერულ ტექნოლოგიებში განსხვავებული ტიპის ინტერფეისები გვხვდება.	საკითხები IV კლასი: კომპიუტერული პროგრამებისთვის დამახასიათებელი მომხმარებლის გრაფიკული ინტერფეისის ელემენტები; სხვადასხვა ტიპის ინტერფეისი. V კლასი: სხვადასხვა კომპიუტერული მოწყობილობის ინტერფეისის (მაგ.: ტელეფონი, ფოტო აპარატი და ა.შ.) ძირითადი ელემენტები და მათი იდენტიფიცირება; VI კლასი: გრაფიკული ინტერფეისის გზამკვლევები; Android-ისა და iOS-ის გზამკვლევები და მათი ძირითადი ელემენტები.	- რა პრინციპს ემყარება ამა თუ იმ სისტემის პირობითი ნიშნები (აიკონები) (მ. □. 1); - როგორ აადვილებს თქვენ მიერ არჩეული აიკონები კომპიუტერული მოწყობილობის გამოყენებას (მ. □. 2); - არსებობს თუ არა კომპლექსურ დავალებაში განხილული აიკონების ანალოგები და როგორ გამოიყენება ისინი (მ. □. 3).	IV კლასი კომპიუტერული პროგრამის საშუალებით (მაგ.: „ესწავლობთ თამაშით“, Minecraft: Education Edition, Microsoft Paint და ა. შ.). შექმენით ხატულები (აიკონები). შექმნისთვის გაიარეთ შემდეგი ნაბიჯები: დააკვირდით თქვენს კომპიუტერში არსებულ აიკონებსა და მათს დანიშნულებას; დახატეთ აიკონები ისე, რომ თითოეულს ჰქონდეს დანიშნულება. ეცადეთ, თქვენი ხატულები (აიკონები) გასაგები და ადვილად ამოცნობადი იყოს მომხმარებლისთვის; იმსჯელეთ, რა ტიპის საშუაოს შესრულებისთვის გამოიყენებდით თქვენ მიერ შექმნილ აიკონებს; დავალების პრეზენტაციისას ხაზგასმით წარმოაჩინეთ: - თქვენი აზრით, როგორ ქმნიდნენ იმ აიკონებს, რომლებსაც გაეცანით; - აიკონების დახატვისას იყენებდით თუ არა თქვენთვის უკვე ნაცნობ გამოსახულებებს.

სამიზნე ცნება / ცნებასთან დაკავშირებული მკვიდრი წარმოდგენები	ქვეცნებები / საკითხები ტრანსფერის არეალი	შეფასების კრიტერიუმები <u>პრეზენტაციისას</u> <u>ხაზგასმით წარმოაჩინეთ:</u>	კომპლექსური დავალებების ნიმუშები
---	---	---	----------------------------------

ინტერნეტი 1. ინტერნეტი არის კომპიუტერების ერთმანეთთან დამაკავშირებელი ქსელი; 2. ინტერნეტში, ანუ ერთმანეთთან დაკავშირებული კომპიუტერულ ქსელში, შესაძლებელია ინფორმაციის არა მარტო მოძიება და გამოყენება, არამედ განთავსებაც; 3. ინტერნეტში განთავსებული ინფორმაცია ხელმისაწვდომი შეიძლება იყოს ყველასთვის ან ადამიანების გარკვეული ჯგუფისთვის. 4. ინტერნეტში არსებული ღრუბლოვანი სერვისები გვეხმარება ინფორმაციის შენახვაში, ღამუშაებასა და გაზიარებაში.	საკითხები II კლასი: ქსელის ფუნქციონირების პრინციპები; III კლასი: ინტერნეტის ფუნქციონირების პრინციპები; ინტერნეტში ინფორმაციის მოძიება, მოძიებული ინფორმაციის დახარისხება და გამოყენება (საძიებო სისტემა); ღრუბლოვანი სერვისების ფუნქციონირების პრინციპები. IV კლასი: ღრუბლოვანი სერვისების სათანადოდ გამოყენება (ფაილის შექმნა, შენახვა, გაზიარება). VI კლასი: სხვადასხვა ონლაინ სერვისში საკუთარი ანგარიშის დარეგისტრირება, მასზე ნამუშევრის ატვირთვა ან შექმნა.	• ინფორმაციის მოძიებისთვის რომელი ვებ-გვერდები, საძიებო სისტემები გამოიყენეთ (მ. □. 1); • დავალებაზე მუშაობისას რა შემთხვევაში დაგჭირდათ თუ არა ინფორმაციის მოძიება, გამოყენება ან განთავსება (მ. □. 2); • ვის უზიარებთ ინტერნეტში თქვენ მიერ განთავსებულ ინფორმაციას (მ. □. 3).	IV კლასი დაახარისხეთ ინტერნეტში მოძიებული ინფორმაცია შემდეგი მითითებების მიხედვით: მოძებნეთ ინტერნეტში თქვენთვის სასურველი ინფორმაცია, შეაგროვეთ კონტენტი რამდენიმე ვებ-გვერდიდან; OneDrive-ში შექმენით საქალაქდების სისტემა და განათავსეთ ინტერნეტში მოძიებული მასალა (მაგ.: გამოსახულება და ტექსტი); მოპოვებული ინფორმაცია გაუზიარეთ მასწავლებელს რედაქტირების უფლებით, ხოლო თანაკლასელებს, მხოლოდ ნახვის უფლებით. ნაშრომის პრეზენტაციისას ნათლად წარმოაჩინეთ: • რომელი ვებ-გვერდებით ისარგებლეთ ინფორმაციის მოძიებისას; • იყო თუ არა საკმარისი ინფორმაცია ქართულ ვებ-გვერდებზე; • დავალებაზე მუშაობისას თავად თუ შეიტანეთ რაიმე ინფორმაცია თქვენი სკოლის სახელმძღვანელოდან ან სხვა წიგნიდან; • როგორ გაუზიარეთ ინფორმაცია თანაკლასელებსა და მასწავლებელს ისე, რომ უცხოთათვის არ ყოფილიყო ხელმისაწვდომი. • ☒ ამდენად გაგიმარგივიათ ერთობლივი ვირტუალური მუშაობა One Drive- მა
---	---	---	--

სამიზნე ცნება / ცნებასთან დაკავშირებული მკვიდრი წარმოდგენები	ქვეცნებები / საკითხები ტრანსფერის არეალი	შეფასების კრიტერიუმები პრეზენტაციისას ხაზგასმით წარმოაჩინეთ:	კომპლექსური დავალებების ნიმუშები
--	--	--	----------------------------------

ინფორმაცია 1. კომპიუტერული მონაცემების გამოყენებით შესაძლებელია ინფორმაციის სწრაფი გაცვლა, შენახვა და დამუშავება; 2. როგორც სიტყვები შეგვიძლია დაწეროთ ფურცელზე, ასევე კომპიუტერული ფაილის სახით შეგვიძლია, ინფორმაცია ჩაწეროთ კომპიუტერში; 3. ფაილები შეიძლება განვახორციელოთ ცვლილება და გადავიტანოთ სხვა კომპიუტერულ მონაცემობაში.	საკითხები: III კლასი: პრეზენტაციის შექმნა (Microsoft PowerPoint); IV კლასი: ტექსტური რედაქტორი (Microsoft Word); ტექსტური რედაქტორის მიზნობრივი გამოყენება; V კლასი: კონტენტი; კონტენტის ინტერნეტში მოძიება; კონტენტისგან ფაილის შექმნა; სხვადასხვა ტიპის ფაილის დახარისხება და აღრიცხვა; ცხრილის შედგენა (Microsoft Excel); ცხრილში ინფორმაციის სხვადასხვა პრინციპით დახარისხება და გამოთვლების წარმოება; VI კლასი: სხვადასხვა მონაცემობასთან მუშაობის პრინციპები; ერთ ფაილში სხვადასხვა ტიპის კონტენტის გაერთიანება და ინტერაქტიული კონტენტის შექმნა (Microsoft PowerPoint).	• დავალების შესრულების პროცესში როგორ მოიპოვეთ ინფორმაცია. თქვენ მიერ გამოყენებული ინფორმაციის რა ნაწილი იქნა მოძიებული, შექმნილი ან სხვადასხვა გაცვლილი (მ. შ. 1); • როგორ და რა ტიპის ფაილის სახით შეინახეთ ინფორმაცია კომპიუტერში (მ. შ. 2); • თქვენ მიერ შექმნილმა ფაილმა რა ტიპის ცვლილებები განიცადა (მ. შ. 3); • საჭიროების შემთხვევაში როგორ გადაიტანოთ თქვენს ფაილს სხვა კომპიუტერულ მონაცემობაში (მ. შ. 3).	VI კლასი მომზადეთ პრეზენტაცია, რომელშიც გამოიყენებთ ექსკურსიაზე შეგროვებულ მასალებს, ამისთვის გაითვალისწინეთ შემდეგი ეტაპები: პრეზენტაციის შინაარსი და გეგმა წინასწარ განერეთ Microsoft Word-ის დოკუმენტში; პრეზენტაციის ასაწყობად გამოიყენეთ Microsoft PowerPoint; მობილური ტელეფონით ან ციფრული კამერით ექსკურსიაზე გადაღებული ფოტოები შეაგროვეთ თანაკლასელებისგან; დაამუშავეთ შეგროვებული ფაილები თქვენი სურვილისამებრ (მაგ.: ფოტოზე დაადეთ ტექსტი, ფოტოსთვის გააკეთეთ ჩარჩო და ა. შ.). ნაშრომის პრეზენტაციისას ნათლად წარმოაჩინეთ: • ექსკურსიის ფოტოებისა და ვიდეოების რა ნაწილი იყო თქვენი გადაღებული და რომლები სთხოვეთ მეგობარს; • როგორ ჩასვით Microsoft PowerPoint-ში სხვადასხვა ფორმატის ფაილები (ტექსტი, ფოტო, ვიდეო და ა.შ.); • დაგჭირდათ თუ არა ფაილში ცვლილებების რამდენჯერმე შეტანა და როგორ გადმოწერეთ ის სკოლის კომპიუტერში.
--	--	--	---

მიმართულება: ციფრული წიგნიერება

სამიზნე ცნება /	ქვეცნებები / საკითხები ტრანსფერის არეალი	შეფასების კრიტერიუმები	კომპლექსური დავალებების ნიმუშები
-----------------	--	------------------------	----------------------------------

ცნებასთან დაკავშირებული მკვიდრი წარმოდგენები		<u>პრეზენტაციისას ხაზგასმით წარმოაჩინეთ:</u>	
ციფრული მოქალაქეობა 1. პირადი ანგარიში ინახავს მომხმარებლის პირად მონაცემებს; 2. როგორც რეალურ ცხოვრებაში, ასევე ციფრულ სივრცეში აუცილებელია ეთიკის ნორმების დაცვა (სხვისი და საკუთარი უფლებების პატივისცემა); 3. ციფრული სივრცის გამოყენებით შესაძლებელია სხვა ადამიანებთან ინფორმაციის გაცვლა, ურთიერთობა;	საკითხები II კლასი: ფიზიკური და ვირტუალური გარემო; პაროლი და ლოგინი. III კლასი: Office 365-ის პირადი ანგარიშის მართვა; პირადი ანგარიშის დაცვა. IV კლასი: საკუთარი ძალებით შექმნილი ინფორმაციის გაზიარება ელ. ფოსტისა და ღრუბლოვანი სერვისების საშუალებით; საერთო ღრუბლოვანი სივრცეში მუშაობა. V კლასი: კონფიდენციალურობის დაცვა; პირადი ინფორმაციის დაცულად შენახვა, პაროლის შეცვლის პერიოდულობა, პაროლის სირთულე, ბალანსი ვირტუალურსა და რეალურ ცხოვრებას შორის. VI კლასი: ინფორმაციული ეთიკის ნორმები; სოციალური პასუხისმგებლობა, პირადი სივრცე, ონლაინ სერვისებთან მუშაობისას; ციფრულ სამყაროში საკუთარი და სხვისი უფლებები.	- რა არის საჭირო პირადი ანგარიშისა და მონაცემების უსაფრთხოდ გამოყენებისთვის (მ. □. 1); - ციფრულ სივრცეში სხვებთან ურთიერთობისას რა უფლებები და მოვალეობები გაგვაჩნია (მ. □. 2); - რა ტიპის ინფორმაციის გაცვლა არის დასაშვები ციფრული გზით და როგორ ვიყენებთ ტექნოლოგიებს სხვებთან ურთიერთობისთვის (მ. □. 3).	V კლასი მოამზადეთ პრეზენტაცია, რომელშიც განმარტავთ, რა არის ფიშინგი. პრეზენტაციის შექმნისას გაითვალისწინეთ: მოძიებული მასალების გამოყენებისას მიუთითეთ წყარო და ავტორი; შექმნილი პრეზენტაცია ატვირთეთ OneDrive-ზე; დააყენეთ პარამეტრები ისე, რომ თქვენი ატვირთული ფაილის ნახვა შეიძლებოდეს მხოლოდ ბმულის საშუალებით; გაუგზავნეთ ატვირთული პრეზენტაციის ბმული რომელიმე თანაკლასელს ელ. ფოსტაზე. ნაშრომის პრეზენტაციისას ნათლად წარმოაჩინეთ: ☒ რა არის ფიშინგი - როგორ ახერხებენ ჰაკერები მომხმარებლებს მათი პირადი ანგარიშის მონაცემები რომ გამოტყუონ; - როგორ უნდა დავიცვათ თავი ფიშინგისგან; ☒ თიოყვანეთ ფიშინგის მაგალითები