

**ბავშვთა და ახალგაზრდების
 მონაწილეობა
 სარისკო ქცევის პრევენციის და
 ინტერნეტით უსაფრთხო სარგებლობის
 უნარების განვითარების ხელშეწყობაში**

ბავშვთა და ახალგაზრდების მონაწილეობა სარისკო ქცევის პრევენციის და - ინტერნეტით უსაფრთხო სარგებლობის უნარების განვითარების ხელშეწყობაში მეთოდების კრებული

წინამდებარე სახელმძღვანელო განკუთვნილია ბავშვებთან მომუშავე სპეციალისტებისთვის და სხვა პირებისთვის, რომელთა ინტერესს შეადგენს ახალგაზრდებს შორის ნეგატიური მოვლენების პროფილაქტიკა და მოზარდ თაობაში ინტერნეტით უსაფრთხო სარგებლობის ჩვევების გამომუშავება და მასში წარმოდგენილია მასალები ბავშვების, მოზარდებისა და ახალგაზრდების მიერ ინტერნეტის უსაფრთხო გამოყენების საკითხებზე.

წინამდებარე სახელმძღვანელო მომზადებულია არასამთავრობო ორგანიზაციების: “სტელიტი” - რუსეთის ფედერაცია, „ძალადობის პრევენციის რეგიონული რესურს ცენტრი“ - რუსეთის ფედერაცია, „იმედი და დახმარება“ - სომხეთის რესპუბლიკა და „საქართველოს საზოგადოებრივი ჯანდაცვის ფონდი“-ის მიერ, პროექტის „რუსეთის, სომხეთისა და საქართველოს საზოგადოებრივ ორგანიზაციებს შორის რეგიონული თანამშრომლობა ინტერნეტით უსაფრთხო სარგებლობის ხელშესაწყობად ბავშვებისა და ახალგაზრდების ეფექტური ჩართვის სფეროში“ ფარგლებში. პროექტის პარტნიორები არიან საერთაშორისო ქსელის „ეკპატის“ წევრები. საერთაშორისო ქსელი „ეკპატი“ მუშაობს ბავშვთა პროსტიტუციის, ბავშვთა პორნოგრაფიის და სექსუალური მიზნებისთვის ბავშვებით ვაჭრობის აღმფხვრის საკითხებზე.

სახელმძღვანელო ავტორები არიან: მ. რუსაკოვა, მედ. მეც. კანდიდატი; ო.კოლპაკოვა, ფსიქ. მეც. კანდიდატი; ვ. ოდინოკოვა, სოც.მეც. კანდიდატი; ა.კოზლოვა; მ. სლიუსარევა; ე.ზოლოტილოვა; მ. კუცაკი; მ. შატვორიანი; ნ.მნაცაკანიანი; ლ. სარალიძე; ქ. დავითიშვილი. სახელმძღვანელოში წარმოდგენილი მასალები ავტორთა საკუთრებას წარმოადგენს და სახელმძღვანელოში მოცემული ინფორმაციის კოპირების, ციტირებისა და სხვაგვარი გამოყენებისას სავალდებულოა ავტორების, წინამდებარე პუბლიკაციისა და შესაბამისი პროფილაქტიკური მასალების შემდგენელთა მითითება.

- © რეგიონალური საზოგადოებრივი ორგანიზაცია “სტელიტი” - სოციალური პროექტები მოსახლეობის კეთილდღეობის სფეროში, რუსეთი, 2018
- © ავტონომიური არაკომერციული ორგანიზაცია - სოციალური მომსახურება ოჯახებისთვის, რუსეთი, 2018
- © ახალგაზრდა მოხალისეთა ორგანიზაცია, რუსეთი 2018
- © არასამთავრობო ორგანიზაცია „იმედი და დახმარება“, სომხეთი, 2018
- © არასამთავრობო ორგანიზაცია „საქართველოს საზოგადოებრივი ჯანდაცვის ფონდი“ 2018

სახელმძღვანელოს ავტორები გამოხატავენ ღრმა პატივისცემას და მადლობას უხდიან შემდგომ დაწესებულებებს და სპეციალისტებს:

- რუსეთის მეცნიერებათა აკადემიის სოციოლოგიის ინსტიტუტს, ფედერალური საბიუჯეტო სახელმწიფო ორგანიზაცია;
- სანკტ-პეტერბურგის პროფესიულ საგანმანათლებლო სახელმწიფო საბიუჯეტო დაწესებულების „სერვისისა და ინდუსტრიული ტექნოლოგიების ლიცეუმი“-ის სტუდენტებს და ხელმძღვანელობას (რუსეთის ფედერაცია)
- მოხალისეებს, ახალგაზრდულ მოხალისეთა მოძრაობიდან “იცი როგორ? როგორც იცი?”
- სამველ მარტიროსიანს, დამოუკიდებელი ექსპერტი (სომხეთის რესპუბლიკა)
- ტატევიკ მარკარიანს, ევროპის საბჭოს ახალგაზრდული დეპარტამენტის ტრენერების გაერთიანების წევრი (სომხეთის რესპუბლიკა)
- ტამარა არუტიუნიანს, ფსიქოლოგი (სომხეთის რესპუბლიკა)
- ანუშ ალექსანიანს, ფსიქოლოგი (სომხეთის რესპუბლიკა)
- აიკუნ მარქარიანს, ევროპის საბჭოს ახალგაზრდული დეპარტამენტის ტრენერების გაერთიანების წევრი (სომხეთის რესპუბლიკა)
- ქეთევან ბერიძეს - ბათუმის შოთა რუსთაველის სახელმწიფო უნივერსიტეტი, ასოცირებული პროფესორი, სოციალურ და პოლიტიკურ მეცნიერებათა დეკანი
- რატი ცინცაძეს - ექიმი, ტრენერი, საქართველოს საზოგადოებრივი ჯანდაცვის ფონდი
- ნანუკა მაისაშვილს - ფსიქოლოგი, ტრენერი, საქართველოს საზოგადოებრივი ჯანდაცვის ფონდი
- ქეთევან მარგალიტაძე - იურისტი, ექსპერტი ბავშვზე ძალადობის საკითხებში, საქართველოს საზოგადოებრივი ჯანდაცვის ფონდი
- გიორგი ჩავლეიშვილს - ამერიკულ ქართული განათლების ცენტრის კერძო სკოლა „ლოგოსის“ დირექტორი

ს ა რ ჩ ე ვ ი

მ ე ს ა ვ ა ლ ი 5

ნაწილი პირველი ინტერნეტით უსაფრთხო სარგებლობის ხელშეწყობა ბავშვთა და ახალგაზრდობის მონაწილეობით.....10

1.1 „კიბერლენდი“ - თამაში ინტერნეტით უსაფრთხო სარგებლობის საკითხებზე 10

1.2 სპექტაკლი სარისკო ქცევის პროფილაქტიკისთვის - „ილუზია“ 65

1.3 სავარჯიშო „ცეკვა“ ადამიანებით ვაჭრობაში ჩათრევის პროფილაქტიკისთვის და ინტერნეტით უსაფრთხო სარგებლობის ჩვევების გამოსამუშავებლად 81

1.4 ინტერაქტიური შეხვედრები მოსწავლეებთან „უსაფრთხო ინტერნეტი“ 86

1.5 „სემინარი-ტრეინინგი ინტერნეტით უსაფრთხო სარგებლობის თემაზე კონსულტანტი ბავშვების მოსამზადებლად“ 103

1.6 ბავშვთა კონფერენცია, როგორც უსაფრთხოების საკითხებზე თანასწორთა განათლების მეთოდი 128

ნაწილი მეორე

რესურსები ინტერნეტის უსაფრთხო გამოყენების შესახებ 135

2.1 სასარგებლო ბმულები..... 135

2.2 გლოსარიუმი 140

ნაწილი მესამე

ინფორმაცია ორგანიზაციების შესახებ 145

რეგიონალური საზოგადოებრივი ორგანიზაცია სტელიტი „Stellit“ სოციალური პროექტები მოსახლეობის კეთილდღეობის სფეროში 145

ავტონომიური არაკომერციული ორგანიზაცია ძალადობის პრევენციის რეგიონალური რესურს ცენტრი..... 147

არასამთავრობო საზოგადოებრივი ორგანიზაცია „იმედი და დახმარება“ 149

არასამთავრობო ორგანიზაცია საქართველოს საზოგადოებრივი

ჯანდაცვის ფონდი 151

ავტორთა ჯგუფი.....153

ჩვენი დროის ყველაზე დამახასიათებელ ნიშნად შეიძლება დასახელდეს საინფორმაციო ტექნოლოგიების რევოლუციური განვითარება, რომლებმაც შეუმჩნევლად გაიღვა ფეხი თანამედროვე საზოგადოების ყველა სფეროში და თანამედროვე ცხოვრების განუყოფელი ატრიბუტი გახდა. საინფორმაციო-კომუნიკაციური ტექნოლოგიების განვითარება კარდინალურად ცვლის მსოფლიოს. როგორც ნებისმიერ სხვა ცვლილებას, მასაც აქვს როგორც დადებითი, ისე უარყოფითი მხარეები.

ბევრი პროცესი, რომლის ონლაინ რეჟიმში წარმოდგენა ადრე შეუძლებელი იყო, დღეს ინტერნეტის, კომპიუტერული ტექნოლოგიებისა და განვითარებული სმარტფონების საშუალებით შეიძლება სახლიდან გაუსვლელად განხორციელდეს. დედამიწის სხვა ნახევარსფეროში მცხოვრებ ადამიანთან ურთიერთობა რეალური დროის რეჟიმში, პოლიტიკური, კულტურული, სპორტული ღონისძიებების ტრანსლაცია და უამრავი სხვა შესაძლებლობა ძალიან ბევრი ადამიანისთვის ხელმისაწვდომი გახდა¹. დისტანციურად მუშაობა და სწავლა ბევრ ადამიანს საშუალებას აძლევს, საცხოვრებელი ადგილის შეუცვლელად ისარგებლოს სიკეთეებითა და მომსახურებით, რომლებსაც მსოფლიოს სხვადასხვა ქვეყანა სთავაზობს.

ანალიტიკურმა სააგენტომ WeAreSocial და უმსხვილესმა SMM-პლატფორმამ Hootsuite ერთობლივად მოამზადეს ანგარიშების პაკეტი გლობალური ციფრული ბაზრის შესახებ GlobalDigital 2018. ანგარიშებში წარმოდგენილი მონაცემების მიხედვით, დღეს მთელ მსოფლიოში 4 მილიარდზე მეტი ადამიანი სარგებლობს ინტერნეტით, ანუ დედამიწის მოსახლეობის ნახევარზე მეტი ახლა ქსელით სარგებლობს. რუსეთში მოსახლეობის 76.1% სარგებლობს ინტერნეტით, სომხეთში – 72.5%, საქართველოში – 68%², ამასთან ყოველ წელს აღინიშნება ახალ მომხმარებელთა რიცხვის ზრდა.

2017 და 2018 წლების შედარებითი ინტერნეტ-სტატისტიკა მსოფლიოს მასშტაბით ამგვარია³:

- 2018 წელს ინტერნეტის მომხმარებელთა რიცხვმა 4,021 მილიარდს მიაღწია, რაც 7%-ით მეტია წინა წლის ანალოგიურ პერიოდთან შედარებით.
- 2018 წელს სოციალური ქსელების აუდიტორია 3,196 მილიარდ ადამიანს ითვლის – ეს 13%-ით მეტია 2017 წელთან შედარებით.
- მობილური ტელეფონებით 2018 წელს 5,135 მილიარდი ადამიანი სარგებლობს – 4%-ით მეტი, ვიდრე ერთი წლის წინ.

ინტერნეტ-აუდიტორიის ზრდის ერთ-ერთი საკვანძო ფაქტორი გახდა ხელმისაწვდომი სმარტფონები და დაბალი ტარიფები მობილურ ინტერნეტზე. 2017 წელს 200 მილიონზე მეტი ადამიანი პირველად გახდა მობილური მოწყობილობის მფლობელი, მსოფლიოს 7,6-მილიარდიანი მოსახლეობის ორ მესამედს აქვს მობილური ტელეფონი. დღეს ხმარებაში არსებული მობილური მოწყობილობების ნახევარზე მეტი სმარტფონს წარმოადგენს, ამიტომ ინტერნეტი ნებისმიერ მომენტში ხელმისაწვდომია პლანეტის პრაქტიკულად ყველა წერტილიდან.

ინტერნეტის გამოყენების ერთ-ერთი ყველაზე გავრცელებული სახეობაა სოციალური ქსელების გამოყენება. ყველაზე გავრცელებული განსაზღვრების მიხედვით, „სოციალური ქსელი“ არის ინტერნეტ-პლატფორმა, საიტი, რომელიც მასზე დარეგისტრირებულ მომხმარებლებს საკუთარი თავის შესახებ ინფორმაციის განთავსებისა და ერთმანეთთან ურთიერთობის საშუალებას აძლევს. დღეს მთელ მსოფლიოში ასამდე სოციალური ქსელი არსებობს, მათ შორის ათს, 100 მილიონზე მეტი უნიკალური მომხმარებელი ჰყავს. რუსეთში 2017 წელს მოსახლეობის 9.1% სარგებლობდა ერთ-ერთი ყველაზე მსხვილი ქსელით Facebook-ით, სომხეთში – 33.7%, საქართველოში – 53.7%⁴. რუსეთში სოციალური ქსელების მომხმარებელთა 25%-ზე მეტს 16-დან 24 წლამდე ასაკის მოზარდები და ახალგაზრდები შეადგენენ⁵.

მკვლევარები სოციალური ქსელების აუდიტორიის მუდმივ ზრდას აღნიშნავენ. უკანასკნელი 12 თვის მანძილზე ადამიანების რაოდენობა ყველაზე პოპულარულ სოციალურ პლატფორმებზე ყოველდღიურად თითქმის 1 მილიონი ახალი მომხმარებლით იზრდებოდა. ყოველთვიურად სოციალურ ქსელებთან 3 მილიარდზე მეტი ადამიანი ურთიერთქმედებს და 10-დან 9 ადამიანი ამ ქსელებს მობილური მოწყობილობის საშუალებით

- 1 Бойко Н.Л. Молодежь эпохи интернет на пороге взрослой жизни: социологический анализ Социологический альманах. 2014. გვ. 364.
- 2 მონაცემები წარმოდგენილია ელექტრონულ რესურსზე <https://www.internetworldstats.com/asia.htm#am>
- 3 ინტერნეტი რუსეთში და მსოფლიოში: 2017-2018 წლების სტატისტიკა და ტენდენციები <https://www.web-canape.ru/business/internet-2017-2018-v-mire-i-v-rossii-statistika-i-trendy/>
- 4 მონაცემები წარმოდგენილია ელექტრონულ რესურსზე <https://www.internetworldstats.com/asia.htm#am>
- 5 მონაცემები წარმოდგენილია ელექტრონულ რესურსზე <https://www.web-canape.ru/business/socialnye-seti-v-2018-godu-globalnoe-issledovanie/>

უკავშირდება.

მოზარდები და ახალგაზრდები აქტიურად სარგებლობენ სოციალური ქსელებით. Google-ის მონაცემებით ახალგაზრდების (13-24 წლის ასაკის) 27% სოციალურ ქსელებში დღეში 5 საათზე მეტს ატარებს, ხოლო მათი ერთი მეოთხედი ყოველ 30 წუთში ერთხელ ამოწმებს განახლებებს⁶. მკვლევარები აღნიშნავენ, რომ 18-დან 24 წლამდე ასაკის მომხმარებლები საშუალოდ უფრო მეტ დროს ატარებენ სოციალურ ქსელებში, მაგრამ სწორედ მოზარდები (69%) რეაგირებენ დაუყოვნებლად ყველა განახლებასა და ახალ შეტყობინებაზე: მათ მუდმივი სოციალური ურთიერთქმედების მოთხოვნილება უჩნდებათ. ზოგადად ახალგაზრდები აქტიურად მონაწილეობენ „ვირტუალურ ცხოვრებაში“: 68% ხშირად ტოვებს კომენტარებს და ლაიქებს მეგობრების შეტყობინებებზე; 62% მუდმივად აქვეყნებს ფოტოებს⁷.

ზემოთჩვენ აღვნიშნეთ ზოგიერთი დადებითი ასპექტი, რაც ჩვენს ყოველდღიურ ცხოვრებაში ინტერნეტის ქსელის დანერგვას ახლავს, მაგრამ აუცილებელია ყურადღების გამახვილება საფრთხეებზე, რომლებიც მომხმარებელს კიბერსივრცეში ემუქრება. ამგვარ საფრთხეებს მიეკუთვნება ისეთი მოვლენები, როგორიცაა მავნე პროგრამები, კომპიუტერული ვირუსები, ფიშინგი, ტროლინგი, კიბერბულინგი, სექსტინგი, ადამიანებით ვაჭრობა, გრუმინგი, პირადი ინფორმაციის დატაცება. ეს ჩამონათვალი სრული არ არის და ამ ტექნოლოგიის განვითარებასთან ერთად ახალი საფრთხეები ჩნდება. ზოგიერთი რისკი, კერძოდ, რისკები, რომლებიც ყველაზე დიდ საფრთხეს წარმოადგენს ბავშვებისთვის, მოზარდებისა და ახალგაზრდებისთვის, ქვემოთ უფრო დეტალურად იქნება განხილული.

ჩვენი სახელმძღვანელოს ფარგლებში მოცემულია ინფორმაცია იმის შესახებ, თუ რა საფრთხეები არსებობს ბავშვებისთვის ინტერნეტის ქსელით სარგებლობის დროს და ინფორმაცია ეფექტური, გამოცდილი მეთოდების შესახებ ურთიერთქმედების ამ ახალ სივრცეში უსაფრთხო ქცევის პროფილაქტიკისთვის.

მნიშვნელოვანია აღინიშნოს, რომ ინტერნეტში რისკების უმეტესობა პროგრამულ უზრუნველყოფას უკავშირდება (ვირუსები, ჯამში პროგრამები და სხვა), აგრეთვე ნეგატიურ კონტენტს, რომლის გამოყენება გავლენას ახდენს მოზარდი თაობის ცნობიერებაზე. არ უნდა დაგვავიწყდეს აგრეთვე დამოკიდებული ქცევის ახალი ფორმა – კომპიუტერული ადიქცია (ეს მოიცავს სოციალურ ქსელებზე, კომპიუტერულ თამაშებზე და ზოგადად ინტერნეტზე დამოკიდებულებას).

ამ სახელმძღვანელოს ფარგლებში ავტორებმა ყურადღება შეაჩერეს ძალადობის პრობლემაზე, რომელიც სხვადასხვა ფორმით, სახით და გამოვლინებით შეიძლება შეხვდეს მოზარდს კიბერსივრცეში, განსაკუთრებული აქცენტით სექსუალურ ძალადობაზე. ეს თემა პრიორიტეტულად იქნა შერჩეული, რადგან ის საკმაოდ გავრცელებულია მსოფლიოში და, ამავე დროს, ყველა სპეციალისტი არ არის საკმარისად ინფორმირებული მის შესახებ და არ არის მომზადებული მოცემულ პრობლემატიკაზე პროფილაქტიკური სამუშაოს ჩასატარებლად.

ყველა ღონისძიებამ, რომელიც ამ სახელმძღვანელოშია მოცემული, თავისი ეფექტურობა სხვადასხვა დაწესებულებებში დაამტკიცა. გარდა ამისა, ამ მეთოდების წარმატებულობა, მოთხოვნადობა და აღიარება მიღწეულ იქნა ბავშვების, მოზარდებისა და ახალგაზრდების მოზიდვითა და ჩართვით ყველა ეტაპზე (პროფილაქტიკური ღონისძიების შემუშავება, ორგანიზება, განხორციელება და შეფასება).

სახელმძღვანელოს აღწერილია ინტერაქტიური პროფილაქტიკური ღონისძიებები, რომელთა განხორციელება შეიძლება ბავშვებთან, მოზარდებთან და ახალგაზრდებთან. ყველა ღონისძიება აღწერილია შემდეგი სქემით:

- 1) ღონისძიების მიზანი, ამოცანები;
- 2) ღონისძიების ხანგრძლივობა;
- 3) მონაწილეთა შემადგენლობა და რაოდენობა;
- 4) ტექნიკური მოთხოვნები ღონისძიების ჩასატარებლად და საჭირო რეკვიზიტი;
- 5) რეკომენდაციები ღონისძიების ჩასატარებლად;
- 6) ღონისძიების მონაწილეთა გამოხმაურება.

სახელმძღვანელოს მეორე ნაწილში მოცემულია ინფორმაცია სასარგებლო საინფორმაციო რესურსების შესახებ, რომლებიც უსაფრთხო ინტერნეტის პრობლემას ეხება (საიტები, ცხელი ხაზები, ორგანიზაციები, რომლებსაც ბავშვმა შეიძლება დახმარებისთვის მიმართოს) და გლოსარიუმი, რომელიც ამ სახელმძღვანელოს ტექსტში გამოყენებულ ტერმინებს მოიცავს.

სახელმძღვანელოს მესამე ნაწილში მოცემულია ინფორმაცია ორგანიზაციების – წინამდებარე სახელმძღვანელოს

- 6 «Google: ახალი თაობის ონლაინ-ჩვევები და ქცევა». ნახვის თარიღი 12.06.2018. <https://spark.ru/startup/byyd/blog/28556/google-onlajn-privichki-i-povedenie-novogo-pokoleniya>
- 7 Нежебицкая И.А. «Подростки в социальных сетях: их действия, последствия и возможные опасности», Студенческий: электронный научный журнал. 2018. № 1(21).

ავტორების და მასში წარმოდგენილი მეთოდების შესახებ. აღწერა მოიცავს ორგანიზაციის შესახებ მოკლე ინფორმაციას და საკონტაქტო მონაცემებს.

იმედი გვაქვს, რომ წინამდებარე სახელმძღვანელო სასარგებლო იქნება სახელმწიფო და საზოგადოებრივი ორგანიზაციების სპეციალისტებისთვის და მოხალისეობრივ მოძრაობათა წარმომადგენლებისთვის, რომლებიც პროფილაქტიკურ მუშაობას ატარებენ ბავშვებთან, მოზარდებთან და ახალგაზრდებთან.

ნაწილი პირველი

ინტერნეტით უსაფრთხო სარგებლობის ხელშეწყობა ბავშვთა და ახალგაზრდობის მონაწილეობით



1.1 „კიბერლენდი“ - თამაში ინტერნეტით უსაფრთხო სარგებლობის საკითხებზე

მიზანი: მონაწილეთა ინფორმირებულობის ამაღლება ინტერნეტით უსაფრთხო სარგებლობის საკითხებზე.

ამოცანები:

- 1) თამაშის მონაწილეთა ინფორმირება შესაძლებლობებისა და რისკების შესახებ, რომლებიც ინტერნეტით სარგებლობას უკავშირდება;
- 2) მონაწილეთა ინფორმირება იმის შესახებ, თუ როგორ უნდა დაიცვან უსაფრთხოება ინტერნეტით სარგებლობის დროს;
- 3) გუნდების ჩამოყალიბება;
- 4) მონაწილეთა შებოჭილობის მოხსნა;
- 5) წინაპირობების შექმნა მნიშვნელოვანი პრობლემების თავისუფალი განხილვისთვის.

თამაშის ხანგრძლივობა: 2-დან 2,5 საათამდე, მონაწილეთა რაოდენობის მიხედვით.

მონაწილეთა რეკომენდებული რაოდენობა და შემადგენლობა: 30-მდე მონაწილე: სკოლების, პროფესიული სასწავლებლების მოსწავლეები, სოციალურ-სარეაბილიტაციო ცენტრებისა და თავშესაფრების აღსაზრდელები, დაწყებული 10 წლის ასაკიდან და ზევით. თამაშის გამოყენება შეიძლება აგრეთვე სპეციალისტებისა და მშობლებისთვის.

თამაშის შინაარსი: თამაში „ოლოპოლე“ 2004 წლის ზაფხულში ფინეთში, ტაურუსის ბანაკში შეიმუშავეს. 2009-2010 წლებში თამაში ადაპტირებულ იქნა მოხალისეთა ახალგაზრდული მოძრაობის „იცი როგორ? როგორ იცი?“ მოხალისეთა მიერ და მისადაგა ინერნეტით უსაფრთხო სარგებლობის თემას.

თამაშის დაწყებამდე წამყვანმა უნდა მოამზადოს A4 ფორმატის ქაღალდის ფურცლები, თითოეულ ფურცელზე აღნიშნული უნდა იყოს ადამიანის ერთ-ერთი თვისება – დადებითი ან უარყოფითი.

საბაზო კომპლექტაციაში ნაკრები 30 ბარათიდან შედგება, მაგრამ ტრენერს სურვილისამებრ შეუძლია ბარათების რაოდენობის გაზრდა. იმ შემთხვევაში, თუ ტრენერი თავისი ბარათების დამატებას გადაწყვეტს, მნიშვნელოვანია, რომ ეს იმგვარად გაკეთდეს, რომ ბარათების რაოდენობა, რომლებზეც ადამიანის დადებითი თვისებებია აღნიშნული, შეესაბამებოდეს ბარათების რაოდენობას, რომლებზეც ადამიანის უარყოფითი თვისებებია აღნიშნული.

გარდა ამისა, წამყვანი ბეჭდავს ბლანკებს (შემდეგი გათვლით: ერთი ბლანკი გუნდისთვის და ერთი – წამყვანისთვის), რომლებზეც მოცემულია ორი სვეტისგან შემდგარი ცხრილი. ცხრილის პირველ სვეტში ჩამოთვლილია ადამიანის იგივე თვისებები, რაც ბარათებზეა აღნიშნული (თითოეულ სტრიქონში ერთი თვისება იწერება). ცხრილის მეორე სვეტი ცარიელი უნდა იყოს. იმ შემთხვევაში, თუ წამყვანმა თავისი ბარათები დაამატა, საჭიროა ადამიანის შესაბამისი თვისებების დასახელებების ცხრილში შეტანა.

თამაში დიდ დარბაზში ტარდება. წამყვანი სათამაშო მინდორს გაშლის, იღებს დიდ რბილ კუბს (წერტილების რაოდენობით ერთიდან ექვსამდე) და მინდვრის ცენტრში ბარათებს ათავსებს ისე, რომ ადამიანის თვისებების აღმნიშვნელი დასახელებები ზევით არის მოქცეული.

ყველა მონაწილე დარბაზში იკრიბება თამაშის ჩასატარებლად, მათ თამაშის მიზანსა და ამოცანებს აცნობენ, რის შემდეგაც გუნდებად დაყოფას სთავაზობენ. თითოეულ გუნდში 10-მდე ადამიანი შედის, მაგრამ ძალიან მნიშვნელოვანია, რომ გუნდებში მონაწილეთა რაოდენობა თანაბარი იყოს. თითოეული გუნდი ირჩევს სახელს და კაპიტანს. ამის შემდეგ გუნდებს ცხრილიან ბლანკებს ურიგებენ (გუნდზე ერთი ბლანკი). მოთამაშეებს ცხრილის მეორე სვეტის შევსებას სთავაზობენ – მათ რიგის მიხედვით უნდა დააღაგონ ცხრილში მოცემული ადამიანის თვისებები 1-დან 30-მდე (თუ თვისება 30-ზე მეტია, რანჟირება უნდა განხორციელდეს 1-დან იმ ციფრამდე, რომელიც თვისებების რაოდენობას შეესაბამება). რანჟირება იმგვარად ხორციელდება, რომ ქულების მაქსიმალური რაოდენობა ენიჭება თვისებას, რომელიც გუნდის წევრთა აზრით ყველაზე ღირებულია ადამიანისთვის, ხოლო ერთი ქულა ენიჭება თვისებას, რომელიც ყველაზე ნაკლებად ღირებულია. ადამიანის თითოეულ თვისებას ქულათა საკუთარი რაოდენობა უნდა მიენიჭოს, არ უნდა იყოს ორი ან მეტი თვისება ქულების ერთნაირი რაოდენობით. ამასთან, ქულების რაოდენობა, რომლებსაც სხვადასხვა გუნდები ადამიანის ერთსა და იმავე თვისებას მიანიჭებენ, შეიძლება განსხვავებული იყოს.

მას შემდეგ, რაც ყველა გუნდი დაასრულებს ადამიანის თვისებების რანჟირებას, გუნდები შევსებულ ცხრილებს წამყვანს გადასცემენ. წამყვანი ანგარიშობს ქულების საშუალო არითმეტიკულ რაოდენობას თითოეული თვისებისთვის და თავის ცხრილში იწერს. მაგალითად, თუ ოთხი გუნდი თამაშობს, და ერთმა გუნდმა თვისებას „მხიარული“ 20 ქულა მიანიჭა, მეორემ – 10 ქულა, მესამემ – 5 ქულა, ხოლო მეოთხემ – 2 ქულა, მაშინ წამყვანი საშუალო არითმეტიკულს შემდეგნაირად ანგარიშობს: $(20+10+5+2) / 4 = 37 / 4 = 9,25$. ამის შემდეგ წამყვანი თავისი ცხრილის მეორე სვეტში თვისების „მხიარული“ გასწვრივ წერს რიცხვს 9,25.

რანჟირების პროცედურა საჭიროა თამაშის ბოლოს თითოეული გუნდისთვის ქულების რაოდენობის დასადგენად. მოთამაშეები ვერ ხედავენ წამყვანის მიერ ჩატარებული გაანგარიშების შედეგებს, ამიტომ მათ არ იციან, რა რაოდენობის ქულებს მიიღებენ ადამიანის თითოეული თვისებისთვის, რომლის შესაბამის ბარათსაც თამაშის განმავლობაში მოიპოვებენ. ამრიგად, უკანასკნელ მომენტამდე გაუგებარია, რომელი გუნდი იმარჯვებს.

თამაშის დასაწყისში თითოეულ გუნდს სთავაზობენ სათამაშო მოედნის ცენტრიდან 2 ნებისმიერი ბარათის აღებას, რომელზეც ადამიანის ხასიათის თვისებებია აღნიშნული. თამაშში მონაწილეობის რიგს ადგენენ დიდი რბილი კუბის (წერტილების რაოდენობით ერთიდან ექვსამდე) აგდების გზით, ვისაც მეტი რიცხვი ერგება, თამაშსაც ის იწყებს.

გუნდების კაპიტნებს სთავაზობენ რაიმე საგნის არჩევას (კალმისტარი, ბეიჯი, ფლომასტერი და სხვა), რომელიც გუნდის სათამაშო კოჭის როლს შეასრულებს. როდესაც ყველა გუნდი თავის კოჭს საწყის წითელ უჯრაზე ერთდროულად დასვამს, თამაში იწყება.

სათამაშო მოედანზე არის სხვადასხვა ფერის უჯრები, იმის მიხედვით, თუ რომელ უჯრაზე მოხვდება გუნდი, ის სხვადასხვა დავალებას იღებს.

გუნდების მოძრაობა მოედანზე კუბის აგდებით ხორციელდება.

უჯრები სათამაშო მოედანზე

თითოეული გუნდი კოჭს **სანყის წითელ უჯრაზე** სვამს. პირველი გუნდი აგდებს კუბს და თავის კოჭს იმდენი უჯრით გასწევს წინ, რამდენი წერტილიც კუბზე დაჯდება. როდესაც კოჭი ისევ **წითელ უჯრაზე** ხვდება, გუნდს შეუძლია აიღოს ნებისმიერი ბარათი (მასზე აღნიშნული თვისებით) სათამაშო მოედნის ცენტრიდან ან ნებისმიერი ბარათი გამოართვას სხვა გუნდს.

თუ კოჭი **მწვანე** უჯრაზე მოხვდა, წამყვანი გუნდს შევითვას უსვამს. საწამს პასუხს მისცემდეს, გუნდს საშუალება აქვს, შევითვავაზე იმსჯელოს. თუ გუნდმა სწორად უპასუხა შევითვას, მას შეუძლია აიღოს ნებისმიერი ბარათი სათამაშო მოედნის ცენტრიდან ან ნებისმიერი ბარათი გამოართვას სხვა გუნდს. თუ გუნდმა არასწორად უპასუხა შევითვას, ის „მართლმსაჯულების სახლში“ (ოქროსფერი უჯრა) ხვდება და მის ხელთ არსებული ბარათებიდან ერთ-ერთს კარგავს. (იხ. მომდევნო პუნქტი).

თუ კოჭი **ოქროსფერ** უჯრაზე („მართლმსაჯულების სახლი“) მოხვდა, გუნდი იძულებული ხდება, ბარათებიდან, რომელთა მოპოვებაც ამ მომენტისთვის შეძლო, ერთი დათმოს. გუნდის ერთ-ერთი მოთამაშე ბარათებს ერთმანეთზე აწყობს წარწერით ქვემოთ, შემდეგ მარაოსავით შლის და წამყვანი ბრმად იღებს ერთ ბარათს და სათამაშო მოედნის ცენტრში ათავსებს. ოქროსფერ უჯრაზე მოხვედრისას გუნდი ყოველთვის კარგავს ერთ ბარათს.

თუ კოჭი **ლურჯ** უჯრაზე მოხვდა, გუნდს შეუძლია მოწინააღმდეგე გუნდი ორთაბრძოლაში ან დისკუსიაში გამოიწვიოს. თემების ნუსხა დისკუსიისთვის წამყვანს აქვს. წამყვანი ადგენს გამარჯვებულს, რომელსაც უფლება ეძლევა ბრმად აიღოს ნებისმიერი ერთი ბარათი წაგებული გუნდის ბარათებიდან.

თუ კოჭი **ყვითელ** ბარათზე მოხვდა, გუნდი წამყვანისგან დავალებას იღებს, რომელიც უნდა შეასრულოს. სათამაშო დავალებების ნუსხა წამყვანს აქვს, რომელსაც, თუ სურვილი აქვს, ახალი დავალებების მოფიქრება შეუძლია. გუნდი ერთი წუთის განმავლობაში უნდა შეუდგეს დავალების შესრულებას. თუ გუნდი დავალებას ვერ გაუმკლავდება, ის „მართლმსაჯულების სახლში“ ხვდება და თავისი ბარათებიდან ერთ ბარათს კარგავს, რომელსაც წამყვანი სათამაშო მოედნის ცენტრში ათავსებს.

თამაში მთავრდება, როდესაც სათამაშო მოედანზე აღარ დარჩება ბარათები, რომლებზეც ადამიანის თვისებებია აღნიშნული. გამარჯვებული გუნდი შემდეგნაირად გამოვლინდება: ცხრილის საშუალებით, რომელიც წამყვანმა თამაშის დაწყებისას შეავსო, თითოეული გუნდი ანგარიშობს ქულების ჯამურ რაოდენობას ბარათებისთვის, რომლებიც თამაშის განმავლობაში მოიპოვა. მაგალითად, თუ ერთ-ერთმა გუნდმა დააგროვა ბარათები „სანდო“, „მხიარული“, „მორიდებული“, „პატიოსანი“, „ტოლერანტული“, და წამყვანის ცხრილში თვისებას „სანდო“ მინიჭებული აქვს 3,2 ქულა, თვისებას „მხიარული“ – 9,25 ქულა, თვისებას „მორიდებული“ – 4,5 ქულა, თვისებას „პატიოსანი“ – 8,5 ქულა, ხოლო თვისებას „ტოლერანტული“ – 15 ქულა, მაშინ გაანგარიშება ასეთი იქნება: $3,2 + 9,25 + 4,5 + 8,5 + 15 = 40,45$. გაიმარჯვებს გუნდი, რომელიც ქულების მაქსიმალურ რაოდენობას დააგროვებს.

უნდა გვახსოვდეს, რომ რადგან თამაშს შეჯიბრის ხასიათი აქვს, მნიშვნელოვანია, რომ გამარჯვებული დაჯილდოვდეს, თუნდაც სიმბოლურად.

ტექნიკური მოთხოვნები თამაშის ჩასატარებლად:

თამაშის ჩასატარებლად საჭიროა:

- სათამაშო მოედანი «ოლოპოლი»;

- წამყვანი;
- კუბი (სასურველია, რომ ის საკმარისად დიდი იყოს და რბილი მასალისგან დამზადებული);
- სააქტო დარბაზი ან სპორტის დარბაზი;
- ბარათები ხასიათის თვისებებით;
- ბლანკები გუნდებისთვის;
- შემაჯამებელი ცხრილი;
- პრიზი გამარჯვებული გუნდისთვის.

მოსალოდნელი შედეგები:

- 1) მონაწილეთა მიერ ცოდნის ათვისება იმის თაობაზე, რომ ინტერნეტით სარგებლობა შესაძლებლობებს აფართოებს, მაგრამ შეიძლება სხვადასხვა რისკსაც უკავშირდებოდეს;
- 2) მონაწილეთა მიერ ინტერნეტით უსაფრთხო სარგებლობის საბაზო წესების ათვისება;
- 3) თამაშის მონაწილეებმა უკეთ გაიცნეს ერთმანეთი და წარმოიქმნა გუნდები;
- 4) თამაშის დროს მონაწილეებმა მათთვის საინტერესო შეკითხვები დასვეს და ამ შეკითხვებზე ამომწურავი პასუხები მიიღეს.

რეკომენდაციები თამაშის „კიბერლენდი“ ორგანიზებისა და ჩატარებისთვის:

- ძალიან მნიშვნელოვანია, რომ თამაშის მონაწილეებს ესმოდეთ, რომ ეს, ერთი მხრივ, შეჯიბრია, მაგრამ, მეორე მხრივ, მნიშვნელოვანია არა მხოლოდ გამარჯვება, არამედ ახალი სასარგებლო ცოდნა, რომელსაც ისინი მიიღებენ.
- იმ შემთხვევაში, თუ წამყვანს ცოტა დრო აქვს, ბარათების ნაცვლად, რომლებზეც ადამიანის თვისებებია აღნიშნული, მას შეუძლია გამოიყენოს ქალაქის ფურცლები, რომლებზეც აღნიშნულია რიგითი ნომრები ერთიდან იმ ნომრამდე, რომელიც ქალაქის ფურცლების საერთო რაოდენობას შეესაბამება (მაგალითად, თუ არის 10 ქალაქის ფურცელი, ისინი უნდა დაინომროს 1-დან 10-მდე, თითოეულ ფურცელზე ერთი ნომერი უნდა იყოს გამოსახული, ნომრები არ უნდა მეორდებოდეს). ასეთ შემთხვევაში ქალაქის ფურცლები სათამაშო მოედნის ცენტრში უნდა იდოს წარწერით ქვემოთ. თამაშის ბოლოს ქულების საბოლოო რაოდენობის დათვლისას გუნდები შეაჯამებენ ნომრებს ბარათებზე, რომლებიც თამაშის განმავლობაში დააგროვეს. გაიმარჯვებს გუნდი, რომელიც ქულების მაქსიმალურ რაოდენობას დააგროვებს.
- ხშირად თამაშის მსვლელობისას მოთამაშეებს პრობლემური კითხვები უჩნდებათ; ძალიან მნიშვნელოვანია, რომ წამყვანს მათზე პასუხის გაცემა შეეძლოს.
- უნდა გვახსოვდეს, რომ თამაში საკმაოდ ბევრ აქტიურ დავალებას შეიცავს და მნიშვნელოვანია, რომ მოთამაშეებს საშუალება ჰქონდეთ წესის „სდექ!“ გამოყენება (დავალების შესრულებაში მონაწილეობაზე უარის თქმა).
- ამგვარი ღონისძიებების ჩატარების შემდეგ მონაწილეებს შორის საკმაოდ ხშირად იწყება ხოლმე კამათი რომელიმე პრობლემური დავალების თაობაზე; ძალიან მნიშვნელოვანია, პასუხი გაეცეს მონაწილეთა ყველა კითხვას.
- უნდა გვახსოვდეს, რომ ამგვარი თამაში უფრო ეფექტურია სხვა ღონისძიებებთან კომბინაციაში (ლექცია, „მრგვალი მაგიდა“ და სხვა).
- მნიშვნელოვანია, რომ დავალებების შინაარსი თამაშის მონაწილეთა ასაკს შეესაბამებოდეს; თუ თამაშში სხვადასხვა ასაკის ადამიანები მონაწილეობენ, უნდა ვეცადოთ, რომ თამაში თითოეული მათგანისთვის საინტერესო იყოს.
- სასურველია თამაშის მონაწილეებისგან გამოხმაურების მიღება, რაც თამაშის დახვეწას შეუწყობს ხელს.

თამაშის მონაწილეთა გამოხმაურებები:

ამ დროისთვის რეგიონული საზოგადოებრივი ორგანიზაციის „სტელიტ“ და საქველმოქმედო ფონდის „გალაქტიკა“ სპეციალისტებისა და მოხალისეთა ახალგაზრდული მოძრაობის „იგი როგორ? როგორ იგი?“ მოხალისეთა მიერ ჩატარებულია 300-ზე მეტი თამაში „კიბერლენდი“, რომელშიც 900-ზე მეტმა ადამიანმა მიიღო მონაწილეობა. თამაშებში მონაწილეობა მიიღეს პროფესიული ლიცეუმებისა და კოლეჯების მოსწავლეებმა და

თანამშრომლებმა, სოციალურ-სარეაბილიტაციო ცენტრებისა და თავშესაფრების აღსაზრდელებმა, აგრეთვე რუსეთის ჩრდილო-დასავლეთი რეგიონის სხვადასხვა სამოხალისეო მოძრაობის სპეციალისტებმა და მოხალისეებმა. თამაშმა „კიბერლენდი“ მონაწილეთა მაღალი შეფასებები დაიმსახურა. მნიშვნელოვანია ისიც აღინიშნოს, რომ თამაშის ჩატარების გამოცდილებას ბევრი სპეციალისტი იყენებს და ორგანიზებას უწევს ამ თამაშის საკუთარ დაწესებულებაში ჩატარებას.

ქვემოთ მოცემულია ზოგიერთი მონაწილის გამოხმაურება:

„მუშაობის ძალიან საინტერესო და არასტანდარტული ფორმა. მომეწონა მასში მონაწილეობა და მინდა ის ჩემს მოწაფეებს ვაჩვენო.“

„ვფიქრობ, მუშაობის ამგვარი ფორმის მთავარი ღირსება მისი მაღალი ვარიაციულობაა, თამაში შეძლებს ნებისმიერ თემაზე ჩატარდეს, მთავარია პრობლემური საკითხების სწორად ჩამოყალიბება.“

„ძალიან მოხარული ვარ, რომ დღეს ამ თამაშში მივიღე მონაწილეობა. მართლაც, მის შემდეგ სხვა ბავშვებთან ურთიერთობა გამიადვილდა და ბევრი ახალი რამ ვისწავლე“.

დავალებები თამაშისთვის „კიბერლენდი“ (ყვითელი უჯრა)

სათამაშო დავალება	
1	პანტომიმის სახით წარმოადგინეთ მდგომარეობა „შეყვარებული“.
2	ერთმანეთის მიყოლებით წარმოადგინეთ ემოციები: „მხიარული“, „ბრაზიანი“, „შეშინებული“, „ნალღლიანი“. სხვა გუნდების წარმომადგენლებმა უნდა გამოიცნონ.
3	ყველამ ერთად ბგერებით/ხმებით გამოხატეთ ცნება „ნამდვილი მეგობრობა“.
4	წარმოადგინეთ ქანდაკება „ჩვენი გუნდი“.
5	პანტომიმის სახით ყველამ ერთად წარმოადგინეთ „პირველი ნაბიჯი გამარჯვებისკენ“.
6	ყველამ ერთად ბგერებით/ხმებით გამოხატეთ მდგომარეობა „შეყვარებული“.
7	კონკურსი მხოლოდ კაპიტნისთვის: დახუჭული თვალებით დაასახელეთ მოთამაშეების რაოდენობა სხვა გუნდებში: მათ შორის რამდენი მოთამაშეა ღია ფერის თმით? რამდენ მოთამაშეს ახურავს ქუდი? სხვა გუნდის მოთამაშეები თეთრი ფერის რამდენ ჩასაცმელს ან აქსესუარს ატარებენ?
8	ჩაეხუტეთ ერთმანეთს წრეში (მოთამაშეები წრეში დგებიან, ერთმანეთს ხელებს ჩასჭიდებენ და ხელჩაკიდებულები ეხუტებიან ერთმანეთს, ამასთან თითოეული მონაწილე თითოეულს უნდა ჩაეხუტოს).
9	მოიფიქრეთ სლოგანი „უსაფრთხო ინტერნეტისთვის“.
10	თქვენი სხეულებით „დაწერეთ“ (მოთამაშეები ასოებს გამოსახავენ) სიტყვები თემაზე „ინტერნეტი“.

11	თქვენი სხეულებით „დაწერეთ“ (მოთამაშეები ასოებს გამოსახვენ) სიტყვები თემაზე „ახალგაზრდობა“.
12	პანტომიმის სახით წარმოადგინეთ გუნდის სახელწოდება.
13	გუნდის კაპიტანი ფოტოგრაფის როლს ასრულებს, ის თავის გუნდს თემებს აძლევს (მაგალითად, „საქორწილო ფოტო“, „ოჯახური ფოტო“, „კლასის ფოტო“, დაბადების დღის ფოტო“ და სხვა). გუნდს 1 წუთი აქვს მოსამზადებლად, ამის შემდეგ ფოტოგრაფი „სურათს“ იღებს.
14	მოიფიქრეთ და წარმოადგინეთ სოციალური რეკლამის რგოლი თემაზე „უსაფრთხო ინტერნეტი“.
15	წარმოადგინეთ პანტომიმა „ჩვეულებრივი გეიმერის დღე“.
16	წარმოადგინეთ პანტომიმა „სოციალური ქსელი ცხოვრებაში“, ანუ, როგორ გამოიყურება სოციალური ქსელი ინტერნეტ სივრცის ფარგლებს გარეთ.
17	მოიგონეთ ან გაიხსენეთ სიმღერა, რომელშიც ლაპარაკია კომპიუტერებზე, ინტერნეტზე ან მობილურ ტელეფონზე და შეასრულეთ იგი.
18	დახატეთ პლაკატი სათაურით „უსაფრთხო ინტერნეტისთვის“ (ხატვისთვის გამოყოფილი დრო – არაუმეტეს 5 წუთისა).
19	მოიფიქრეთ დილის ვარჯიში თქვენი გუნდისთვის.
20	მოიფიქრეთ ან გაიხსენეთ ლექსი ინტერნეტის შესახებ.
21	გაითამაშეთ სცენა „ვირუსი კომპიუტერში“.
22	ყველამ ერთად წარმოადგინეთ ქანდაკება „მობილური ტელეფონი“
23	ყველამ ერთად წარმოადგინეთ ქანდაკება „მაღალი ტექნოლოგიები“.
24	კონკურსი მხოლოდ კაპიტნისთვის: უთხარით კომპლიმენტი თქვენი გუნდის თითოეულ მოთამაშეს.
25	მოიფიქრეთ და წამოიძახეთ თქვენი გუნდის „ინდივიდუალური მოწოდება“.

26	რას შეიძლება აღნიშნავდეს სიტყვის ჯ-გ-უ-ფ-ი ასოები? ხმამაღლა წამოიძახეთ მოფიქრებული სიტყვები.
27	ყველამ ერთად წარმოადგინეთ ქანდაკება „წვეულებაზე“.
28	ყველამ ერთად წარმოადგინეთ ქანდაკება „ლაშქრობა ნავებით“.
29	მოიფიქრეთ დავალება ჩემთვის (სხვა გუნდების წევრები იგონებენ დავალებას გუნდისთვის).
30	წამყვანის ნიშანზე გუნდის ყველა წევრი ერთდროულად უნდა შებრუნდეს 90 გრადუსით ერთი მიმართულებით (გუნდის წევრებს ლაპარაკის უფლება არ აქვთ).
31	თქვენი სხეულებით „დაწერეთ“ (მოთამაშეები ასოებს გამოსახვენ) სიტყვები თემაზე „ბედნიერი ცხოვრება“.
32	ითამაშეთ ფეხბურთი წარმოსახვითი ბურთით.
33	გაითამაშეთ სცენა „ცხოველთა სამყაროში რომ ინტერნეტი და მაღალი ტექნოლოგიები არსებობდეს“.
34	დაასახელეთ ფილმები ინტერნეტის შესახებ (მინიმუმ სამი ფილმი). პასუხის ვარიანტები: „სოციალური ქსელი“, „ჰაკერები“, „საშიში სიმართლე“, „გაღმერთება“, „Startup.com“, „FearDotCom“, „პულსი“, „ქსელი“ და სხვა.
35	მოიფიქრეთ და იცეკვეთ თქვენი გუნდის ცეკვა.
36	გაითამაშეთ სცენა „ერთი დღე მობილური ტელეფონის გარეშე“.
37	ტუჩებით შეასრულეთ სიმღერის «ჩემო ციცინათელა» მოტივი.
38	გაითამაშეთ სცენა „ინტერნეტის განვითარება“.
39	ღია პირით წარმოთქვით ბგერა „პ“.
40	შეასრულეთ მუცლის ცეკვა.
41	მოიფიქრეთ დავალება ჩემთვის (სხვა გუნდების წევრებსა ან თამაშის წამყვანს სთავაზობენ სათამაშო დავალების მოფიქრებას).

42	მოიფიქრეთ დავალება ჩემთვის (სხვა გუნდების წევრებსა ან თამაშის წამყვანს სთავაზობენ სათამაშო დავალების მოფიქრებას).
43	მოიფიქრეთ დავალება ჩემთვის (სხვა გუნდების წევრებსა ან თამაშის წამყვანს სთავაზობენ სათამაშო დავალების მოფიქრებას).
44	მოიფიქრეთ დავალება ჩემთვის (სხვა გუნდების წევრებსა ან თამაშის წამყვანს სთავაზობენ სათამაშო დავალების მოფიქრებას).
45	იმდერეთ ჩასტუმკა/შაირი.
46	გაიხსენეთ ნებისმიერი საბავშვო ლექსი და მთელმა გუნდმა თანამიმდევრულად წარმოთქვით (იწყებს ერთი მოთამაშე, შემდეგ აგრძელებს მეორე და ა. შ., სანამ ყველა მოთამაშე არ მიიღებს მონაწილეობას).
47	კონკურსი მხოლოდ კაპიტნისთვის: თითოეული მოთამაშისთვის დაასახელეთ 2 თვისება, რომლის გამოც ის მოგწონთ.
48	კონკურსი მხოლოდ კაპიტნისთვის: ხელების გარეშე დაწერეთ სიტყვა „ინტერნეტი“.
49	კონკურსი მხოლოდ კაპიტნისთვის: იუმორით, სახუმარო ფორმით განასახიერეთ თქვენი გუნდის თითოეული წევრი.
50	ითამაშეთ კალათბურთი წარმოსახვითი ბურთით.
51	მოთამაშემ, რომელიც ყველაზე ნაკლებ ტანსაცმელს და აქსესუარს ატარებს, კომპლიმენტი უნდა უთხრას თითოეულ მოთამაშეს, რომლის სახელი იწყება ასოზე „ა“, „ო“, „მ“ და „ნ“. დავალება თამაშის ყველა წევრს ეხება.
52	აჩვენეთ ფოტოგრაფირების სხვადასხვა ხერხი ავატარისთვის (უფრო ხშირად როგორ იღებენ ადამიანები ფოტოს ავატარისთვის სოციალურ ქსელებში).
53	ისე, რომ არ გაიცინოთ, 10-ჯერ წარმოთქვით სხვადასხვაგვარად ფრაზა: „აჰ, რა ლამაზი ვარ!“.
54	ერთი ფეხი აწიეთ და ხელების ქნევით ეცადეთ, ასკინკილათი მოპირდაპირე კედლამდე მიხვიდეთ, თან უნდა იმახოთ „პეპელა ვარ!“.
55	გაიხსენეთ თამაში „ქვა, მაკრატელი, ქაღალდი“. წამყვანის ნიშანზე გუნდმა ერთი და იგივე ჟესტი უნდა აჩვენოს, ამ დროს მოთამაშეებს ერთმანეთთან ლაპარაკის უფლება არ აქვთ.

56	კონკურსი მხოლოდ კაპიტნისთვის: განასახიერეთ ცნობილი პიროვნება (მსახიობი, მომღერალი და სხვა). გუნდის წევრებმა უნდა გამოიცნონ, ვის განასახიერებს კაპიტანი.
57	კონკურსი მხოლოდ კაპიტნისთვის: „გადაიქეცით“ უცხოელად და გამოგონილ ენაზე დაწვრილებით მოყევით, როგორ გაატარეთ დღევანდელი დღე. ამბის მოყოლას მინიმუმ 3 წუთი უნდა მოანდომოთ.
58	კონკურსი მხოლოდ კაპიტნისთვის: სკამზე დადეთ მონეტა და ცხვირის წვერით ისე მიიტანეთ სკამის კიდემდე, რომ მონეტა ჭიქაში ან სხვა ჭურჭელში, რომელიც გაქვთ, ჩავარდეს.
59	ასრულებს გუნდის ერთი წევრი: კოტრიალით მიდით მოპირდაპირე კედლამდე.
60	ასრულებს გუნდის ერთი წევრი: დადექით ხელებზე (სხვების დახმარებით), ასე მიუახლოვდით წამყვანს და მას სასიამოვნო დასვენების დღეები უსურვეთ.
61	წარმოადგინეთ სცენა „ტრანსფორმერები“. თავიდან გუნდის ყველა წევრი რობოტის როლს ასრულებს, შემდეგ კი ყველა ერთ რობოტად უნდა იქცეს.
62	გაიხსენეთ ფილმის, წიგნის, ზღაპრის და სხვა პერსონაჟები. დაასახელეთ არანაკლებ 15 პერსონაჟი, რომელიც ერთმანეთთან ასოცირდება (ვინი პუჰი და პუტკუნა, ბეტმენი და რობინი, ნიანგი გენა და ჩებურაშკა და სხვა).
63	ადგილი თქვენი დავალებისთვის. –
80	ადგილი თქვენი დავალებისთვის. –

დავალებები თამაშისთვის „კიბერლენდი“ (მწვანე უჯრა)

გახსოვდეთ! კითხვები შეიძლება შეიცვლოს მიზნობრივი ჯგუფის შესაბამისად. მნიშვნელოვანია მონაწილეთა ასაკისა და მომზადების დონის გათვალისწინება!

ბლოკი 1: კითხვები ბავშვებისთვის 12 წლის ასაკიდან

1.	რა არის ინტერნეტი?	ერთმანეთთან დაკავშირებული კომპიუტერული ქსელების საყოველთაოდ ხელმისაწვდომი მსოფლიო (გლობალური) ქსელი, რომლის საშუალებით მონაცემთა გადაცემა და გაცვლა ხორციელდება.
----	--------------------	---

2.	არსებობს თუ არა უსაფრთხო საბავშვო ბრაუზერები?	დიახ, არსებობს ბრაუზერის Mozilla სპეციალური გაფართოება სახელწოდებით „gogul. tv“. ის განკუთვნილია 10 წლამდე ასაკის ბავშვებისთვის და მისი მუშაობის პრინციპი იმაში მდგომარეობს, რომ არსებობს საიტების ნუსხა, რომლებზე შესვლას ეს ბრაუზერი უშვებს და არსებობს საიტების ნუსხა, რომლებზე შესვლასაც ის კრძალავს. ძირითად ნაკლს წარმოადგენს ის, რომ ეს ნუსხა ვრცელი არ არის, შესაბამისად, ბავშვს საიტების მხოლოდ მინიმალური რაოდენობის ნახვა შეუძლია. ამრიგად, მას არ შეუძლია ინტერნეტიდან ყველაფრის სრულყოფილად მიღება, რადგან ამ ნუსხაში არ არის ზოგიერთი კარგი საიტიც. (http://www.gogul.tv/ - ბმული საინსტალაციოდ).
3.	რა არის e-mail?	ელექტრონული ფოსტა – ტექნოლოგია და მომსახურება ელექტრონული შეტყობინებების („წერილები“) გასაგზავნად და მისაღებად გლობალური ქსელის საშუალებით. ძირითად განსხვავებას შეტყობინებების გადაცემის სხვა სისტემებისგან (მაგალითად, მყისიერი შეტყობინებების სამსახურები) შეადგენს გადავადებული მიწოდების შესაძლებლობა და დამოუკიდებელ საფოსტო სერვერებს შორის ურთიერთქმედების განვითარებული სისტემა.
4.	რა არის სოციალური ქსელი?	ვირტუალური პლატფორმები, რომლებიც მსგავსი ინტერესების მქონე მომხმარებელთა გაერთიანებებს ემსახურება. მნიშვნელოვანია გვახსოვდეს, რომ სოციალური ქსელების არაერთი საიტი აკრძალულია 13 წელზე ნაკლები ასაკის ბავშვებისთვის. (სოციალური ქსელების მაგალითი – «Facebook» და სხვა).
5.	რომელი სოციალური ქსელებია თქვენთვის ცნობილი?	Facebook, Linkedin (პროფესიული ქსელი), Hi5 (მე-2 ადგილი Facebook-ის შემდეგ ევროპასა და ამერიკაში).
6.	რა არის ბლოგი?	ქსელური ჟურნალი ან მოვლენების დღიური – ეს არის ვებგვერდი, რომლის ძირითად შინაარსს რეგულარულად განახლებადი ჩანაწერები შეადგენს, რომლებიც შეიცავს ტექსტებს, გამოსახულებებს ან მულტიმედიას. ბლოგს ახასიათებს დროებითი მნიშვნელობის მქონე მოკლე ჩანაწერები, რომლებიც სორტირებულია შებრუნებული ქრონოლოგიური რიგით (უკანასკნელი ჩანაწერი ზემოთ).
7.	რა არის ჩატი?	კომპიუტერული ქსელით შეტყობინებების გაცვლის საშუალება რეალური დროის რეჟიმში, აგრეთვე პროგრამული უზრუნველყოფა, რომელიც ამგვარი კომუნიკაციის ორგანიზების საშუალებას იძლევა. დამახასიათებელი თავისებურებაა კომუნიკაცია სწორედ რეალურ დროში ან მასთან ახლოს (აქვე შეიძლება დავამატოთ icq და skype).
8.	რა არის ვებ-ფორუმი?	ფორუმი გვთავაზობს განყოფილებებს განსახილველად. ფორუმის მუშაობა – მომხმარებლები ქმნიან თემებს და შემდეგ ხდება ამ თემების განხილვა.

9.	რა არის საძიებო სისტემა?	დაასახელეთ ყველაზე ცნობილი სისტემები. ვებგვერდი, რომელიც ინტერნეტში ინფორმაციის მოძიების საშუალებას იძლევა.
10.	რა არის ექაუნთი?	ჩანაწერი, რომელიც შეიცავს მომხმარებლის მიერ რომელიმე კომპიუტერული სისტემისთვის გადაცემულ მონაცემებს. ეს არის სააღრიცხვო ჩანაწერი, რომელიც თქვენი იდენტიფიცირების საშუალებას იძლევა და მომხმარებლის სახელისა და პაროლის საშუალებით უზრუნველყოფს დაშვებას ონლაინ სერვისებთან.
11.	როგორ იშვიფრება www?	World Wide Web (მსოფლიო კომპიუტერული ქსელი / მსოფლიო აბლაბუდა).
12.	რა არის ვირუსი? რომელი ვირუსები იცით?	კომპიუტერული ვირუსი არის კომპიუტერული პროგრამების ნაირსახეობა, რომლიც განმასხვავებელი ნიშანია გამრავლების უნარი. გარდა ამივირუსს შეუძლია დააზიანოს ან სრულიად გაანადგუროს ყველა ფაილი და მონაცემი, რომელსაც მომხმარებელი აკონტროლებს, რომლის სახელითაც იქნა გაშვებული დაინფიცირებული პროგრამა, აგრეთვე დააზიანოს ან გაანადგუროს მთელი საოპერაციო სისტემა მისი ყველა ფაილით. ვირუსებს არ მიეკუთვნება ტროიანები, პროგრამა-შპიონები და სპამი.
13.	რა არის ბრაუზერი? რომელი ბრაუზერები იცით?	ბრაუზერი არის პროგრამული უზრუნველყოფა ვებგვერდების სანახავად, ანუ ვებგვერდის გამოსაძახებლად (ძირითადად ქსელიდან), მის დასამუშავებლად, გამოსაყვანად და ერთი გვერდიდან მეორეზე გადასასვლელად.
14.	რა არის Cookie?	დროებითი ფაილები ინტერნეტიდან. დამხმარე ინფორმაცია, რომელსაც ვებ-სერვერი (მაგალითად, vkontakte.ru) აგზავნის მომხმარებლის კომპიუტერზე ბრაუზერზე
15.	რა არის მესენჯერი (Messenger)? როგორი მესენჯერები არსებობს?	პროგრამა ონლაინ რეჟიმში შეტყობინებების მყისიერი ურთიერთგაცვლისთვის. ყველაზე გავრცელებული მესენჯერებია: Icq; Msn (Hot Mail-ის შემუშავებული); Gip.
16.	რა არის სპამი?	კომერციული, პოლიტიკური და სხვა სახის რეკლამის ან სხვა სახის შეტყობინებების დაგზავნა პირებისთვის, რომლებსაც მათი მიღების სურვილი არ გამოუთქვამთ.
17.	რა არის ანტივირუსი? რომელი ანტივირუსები იცით?	პროგრამა კომპიუტერული ვირუსების აღმოსაჩენად და დაინფიცირებული ფაილების სამკურნალოდ, აგრეთვე პროფილაქტიკისთვის – ფაილების ან საოპერაციო სისტემის მავნე კოდით დაინფიცირებისგან დასაცავად. დღეს ყველაზე გავრცელებულია: Doctor Web, McAfee, Norton, Nod32, Avast, Kaspersky.

18.	ჩამოთვალეთ ინტერნეტთან დაკავშირების გზები, დაწყებული ყველაზე ადრეულიდან ყველაზე თანამედროვე ხერხით დამთავრებული.	ჩამოთვალეთ ინტერნეტთან დაკავშირების გზები, დაწყებული ყველაზე ადრეულიდან ყველაზე თანამედროვე ხერხით დამთავრებული. 1. მოდემი. 2. ADSL (სადენი). 3. Wi-Fi. 4. ოპტიკური ბოჭკო (მსხვილი სადენი, ძირითადად, გამოიყენება ორგანიზაციებში – კორპორაციული ინტერნეტი). 5. სატელევიზიო ანტენა. 6. USB-მოდემები (ფიჭური კავშირი). 7. 4G Yota (Wi-Fi ქალაქის მასშტაბით).
19.	რა პრინციპული განსხვავებაა torrenta-ს და სხვა პროგრამებს შორის, რომლებიც ვიდეოს, ფილმის და მუსიკის ჩამოტვირთვის საშუალებას იძლევა?	„ჩვეულებრივი ჩამოტვირთვა“ არის პროცესი, როდესაც თქვენ ფაილს ჩამოტვირთავთ პირდაპირ ერთი ადგილიდან, მაგალითად, სერვერიდან, ხოლო ტორენტ-ჩამოტვირთვა“ არის ინფორმაციის ბევრი ფრაგმენტი სხვადასხვა ადგილიდან.
20.	რა არის ფიშინგი?	ინტერნეტ-თაღლითობის სახეობა, რომლის მიზანია მომხმარებელთა კონფიდენციალურ მონაცემებზე – ლოგინებსა და პაროლებზე – წვდომის მოპოვება. ამას აღწევენ პოპულარული ბრენდების, მაგალითად, სოციალური ქსელების სახელით ელექტრონული წერილების მასობრივი დაგზავნის გზით. წერილი ხშირად შეიცავს პირდაპირ ზმულს საიტზე, მომხმარებელს შეუძლია თაღლითებს ღირებული ინფორმაცია მიაწოდოს, რომლის საშუალებითაც ისინი მოიპოვებენ წვდომას ექსპუნტებსა და საბანკო ანგარიშებზე.
21.	რა არის firewall?	ელექტრონული მოწყობილობა (რომელიც ჩაშენებულია თქვენს როუტერში) ან პროგრამული უზრუნველყოფა (რომელიც ჩატვირთულია თქვენს კომპიუტერში), რომლებიც იმისთვის არის შემუშავებული, რომ არავტორიზებულ მომხმარებელს (ჰაკერს) არ მისცეს ინტერნეტთან მიერთებულ კომპიუტერზე ან კომპიუტერულ ქსელზე წვდომის საშუალება; გარდა ამისა, ეს არის პროგრამა, რომელიც გაცხრილავს ვირუსებსა და ტროიანებს.

22.	რა არის დომენი? დაასახელეთ თქვენთვის ცნობილი რაც შეიძლება მეტი დომენი. გაფართოება, საიტის ზონის მისამართი.	დომენის საშუალებით შეიძლება განისაზღვროს საიტის ტერიტორიული ადგილმდებარეობა ან ქვეყანა, სადაც ის დარეგისტრირებულია, აგრეთვე მისი პროფესიული ორიენტაცია. მათ შორის არის: .com – კომერციული საიტებისთვის. .edu – საგანმანათლებლო საიტებისთვის. .gov – აშშ-ის სახელმწიფო ორგანიზაციების საიტებისთვის. .net – საიტებისთვის, რომელთა საქმიანობა ქსელს უკავშირდება. .org – არაკომერციული ორგანიზაციებისთვის. .int – საერთაშორისო ორგანიზაციებისთვის. .ru – საიტებისთვის, რომლებიც რუსეთშია დარეგისტრირებული.
23.	რა არის IP-მისამართი?	მისამართი, რომელიც გენიჭებათ, როდესაც ინტერნეტში შედიხართ (მისი დახმარებით შეიძლება კომპიუტერის ადგილმდებარეობისა და მომხმარებლის სახელის დადგენა).
24.	რა არის file hosting service? თქვენთვის რომელია ცნობილი?	file hosting service არის სერვისი, რომელიც მომხმარებელს მისი ფაილების განსათავსებლად ადგილს სთავაზობს და ინტერნეტის საშუალებით მათზე სადღეღამისო წვდომის საშუალებას აძლევს. ესენია: - RapidShare, - MegaUpload, - FileFactory, - Depositfi les, - iFolder.
25.	რა არის Rss?	Really simple syndication (სიახლეებზე ხელმოწერის საშუალება). იმის ნაცვლად, რომ ეწვიოთ სიახლეების სხვადასხვა საიტს, თქვენ მხოლოდ ერთ საიტზე შედიხართ და სრულ ინფორმაციას იღებთ სიახლეების ლენტის სახით, რომლებიც ქრონოლოგიური რიგით არის დალაგებული.
26.	რა არის კიბერდეენა? გთხოვთ, მოიყვანოთ მაგალითი.	კიბერდეენა (ბულინგი) – დევნა კავშირის ელექტრონული საშუალებების გამოყენებით, როგორც წესი, მყისიერი შეტყობინებებისა და სოციალური ქსელების საშუალებით. შეიძლება მოიცავდეს განმეორებით მუქარას, შეურაცხყოფას და სხვა. კიბერხულიგანს შეუძლია, გამოაქვეყნოს თავისი მსხვერპლის პირადი საკონტაქტო ინფორმაცია ან სულაც თავი ამ ადამიანად გაასაღოს და მისი სახელით გამოაქვეყნოს მასალები მისი დაცინვის ან შერცხვენის მიზნით. ბულინგს შეიძლება შედეგად მოყვეს ნერვული აშლილობა, თვითმკვლელობა, ეს მალიან მძიმე ფსიქოლოგიური ტრავმა ადამიანისთვის, რომელიც მისი მსხვერპლი ხდება.

27.	რით განსხვავდება ინტერნეტი რეალური ცხოვრებისგან უსაფრთხოების თვალსაზრისით, რა არის მნიშვნელოვანი და აუცილებელი, რომ გვახსოვდეს?	ინტერნეტში ადამიანები უფრო ადვილად ფარავენ სიმართლეს. ეს იმას ნიშნავს, რომ მათ შეუძლიათ თავიანთი ფოტოების, სახელის, სასწავლებლის და ა. შ. გაყალბება. თანატოლის ფოტოს უკან, რომელსაც ბავშვი სოციალურ ქსელში ეკონტაქტება, შეიძლება ზრდასრული ადამიანი იმალებოდეს. ამიტომ არავითარ შემთხვევაში არ შეიძლება არავითარი პირადი ინფორმაციის გაცემა – სად ცხოვრობთ, სად მდებარეობს თქვენი სკოლა, რომელ საფეხბურთო კლუბში თამაშობთ. ყველაზე უკეთესია ფორუმში და სოციალურ ქსელებში რაიმე გამოგონილი სახელით (ნიკნიმი) შესვლა.
28	რა არის Wi-Fi?	მონაცემთა უსადენო გადაცემის სისტემა, ინტერნეტთან კაბელისა და დამატებითი სადენების გარეშე დაკავშირების შესაძლებლობა.
29	რა არის საოპერაციო სისტემა? რომელი საოპერაციო სისტემებია თქვენთვის ცნობილი?	პროგრამა ან პროგრამების ერთობლიობა, რომელიც კომპიუტერის ძირითად მოქმედებებს და მის პერიფერიულ მოწყობილობებს მართავს და უზრუნველყოფს ყველა სხვა პროგრამის გაშვებას და მომხმარებელთან ურთიერთქმედებას. საოპერაციო სისტემის გარეშე კომპიუტერი პრაქტიკულად უსარგებლოა. Microsoft: Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Windows 8. Linux: Ubuntu, Linux Kubuntu. Apple: Mac OC X.
30.	დაასახელეთ კომპიუტერის ძირითადი კომპონენტები.	საერთო: სისტემური ბლოკი (კორპუსი), მონიტორი (დისპლეი), კლავიატურა, მაუსი, დინამიკები. დამატებითი გარეშე მოწყობილობები: პრინტერი, სკანერი, ფაქსი, ჯოისტიკი, ფლემ-მეხსიერების ბარათები, მოსახსნელი ვინჩესტერები და სხვა. ძირითადი შიდა კომპონენტები: კვების ბლოკი, მთავარი დაფა, პროცესორი, ოპერატიული მეხსიერება, ვიდეოადაპტერი, ხმის ბარათი, მყარი დისკი.
31.	როგორ გესმით სიტყვის „კომპიუტერული (ინტერნეტ-) მეკობრეობა“ მნიშვნელობა?	კომპიუტერული (ინტერნეტ-) მეკობრეობის ქვეშ, როგორც წესი, იგულისხმება პროგრამული უზრუნველყოფის კოპირება, გამოყენება და გავრცელება, რომელიც არ არის სანქცირებული უფლების მფლობელის მიერ. კომპიუტერულ მეკობრეობას შეიძლება სხვადასხვა ფორმა ჰქონდეს, მაგრამ შეიძლება ყველაზე გავრცელებული სახეობის გამოყოფა: 1. უკანონო კოპირება, 2. პროგრამების უკანონო დაყენება, 3. ნაყალბევის დამზადება, 4. ლიცენზიის შეზღუდვების დარღვევა. გახსოვდეთ, რომ ინტერნეტიდან მუსიკისა და ფილმების ჩამოტვირთვისას თქვენ არა მარტო თქვენი კომპიუტერის „ჯანმრთელობას“ აყენებთ რისკის ქვეშ, არამედ ინტერნეტმეკობრეებსაც ეხმარებით!

32.	შეიძლება თუ არა ინტერნეტიდან საკუთარი ფოტოების წაშლა?	არა. ის, რაც ერთხელ მოხვდა ინტერნეტში, სამუდამოდ ინტერნეტში რჩება. აუცილებელია გვახსოვდეს, რომ პრაქტიკულად ნებისმიერ ადამიანს შეუძლია ჩამოტვირთოს ფოტო თავის კომპიუტერზე და თქვენ ამის შესახებ ვერაფერს გაიგებთ. გახსოვდეთ! საჭიროა გულდასმით შეამოწმოთ ინფორმაცია, რომელსაც ინტერნეტში ათავსებთ. მნიშვნელოვანია! 18 წლამდე ასაკის ბავშვის ფოტოს ინტერნეტში გამოქვეყნება მხოლოდ მშობლების წერილობითი თანხმობით არის დასაშვები
33.	დაასახელეთ ინტერნეტით უსაფრთხო სარგებლობის ძირითადი წესები (რჩევები) ბავშვებისა და მოზარდებისთვის.	რჩევები ბავშვებს და მოზარდებს: • ფრთხილად იყავით ინტერნეტში უცნობ პირებთან ურთიერთობის დროს. ორმოცი წლის მამაკაცს არაფერი უშლის ხელს, ჩატებში თავი თხუთმეტი წლის მოსწავლე გოგონად წარმოადგინოს და „თანატოლ“ გოგონებთან ნაცნობობა გააბას. გამოკითხვები აჩვენებს, რომ ქსელის ყოველი მეხუთე მომხმარებელი თავს სხვა ადამიანად ასაღებს. ამიტომ ნუ დათანხმდებით ყველა შეთავაზებას მეგობრების რაოდენობის გასაზრდელად. • მეგობარი სოციალურ ქსელში შეიძლება მხოლოდ ის იყოს, ვინც კარგად არის ცნობილი – სასურველია, რეალურ ცხოვრებაში. • არ მისცეთ უცნობ ადამიანებს თქვენს პირად გვერდებზე წვდომის საშუალება. ინტერნეტში მოქმედებს წესი: „ყველაფერი, რაც გამოაქვეყნეთ, შეიძლება თქვენს წინააღმდეგ იქნეს გამოყენებული“. • გამოიყენეთ ფსევდონიმები. არ გაამჟღავნოთ ინტერნეტში თქვენი სრული სახელი, სახლის მოსამართი, ტელეფონის ნომერი, სკოლის ნომერი, კლასი, საყვარელი სასაქონლო ადგილი, შინ დაბრუნების დრო, მშობლების სამსახური, ოჯახის მატერიალური მდგომარეობა და სხვა. არიან ადამიანები, რომლებიც სპეციალურად სტუმრობენ სოციალურ ქსელებს ინფორმაციის შესაგროვებლად. • არ დათანხმდეთ შეხვედრას, რომელსაც უცნობი გთავაზობთ, რომელიც ინტერნეტით გაიცანით! თუ მაინც დათანხმდით ასეთ შეხვედრას, მარტო არასოდეს წახვიდეთ! აუცილებლად სთხოვეთ უფროსებს, თან გამოგყვანენ, თუნდაც შორ მანძილზე. არ დათანხმდეთ შეხვედრას უკაცრიელ ადგილებში, უცნობ ბინაში ან მანქანაში. გახსოვდეთ, რომ შეხვედრაზე შეიძლება ის ადამიანი არ მოვიდეს, როგორადაც ინტერნეტში წარმოადგინა თავი, და მას შეიძლება ცუდი განზრახვა ჰქონდეს. • არ ენდოთ ადამიანებს, რომლებიც ინტერნეტში სამუშაოს გთავაზობენ და დიდ ფულს გპირდებიან. შეიძლება სულ იოლად მოხვდეთ ადამიანებით მოვაჭრეთა ხელში, რომლებიც ეცდებიან, პორნოგრაფიის ან პროსტიტუციის სფეროში გამოგიყენონ. • თუ ინტერნეტში ვინმე საზღვარგარეთ სამუშაოს, ტოპ-მოდელის ან ფოტომოდელის კარიერას გპირდებათ და ფოტოების გაგზავნას გთხოვთ, გამოიჩინეთ უნდობლობა და ამის შესახებ უფროსებს უამბეთ. • გახსოვდეთ, რომ ყველაფერი, რასაც ინტერნეტში ხედავთ და კითხულობთ, აუცილებლად სიმართლე არ არის!

34.	მოიყვანეთ უსაფრთხო პაროლის მაგალითი.	სანდო პაროლი რვა და მეტ ნიშანს შეიცავს. კიდევ უფრო ამყარებს პაროლს პუნქტუაციის ან სხვა ნიშნების არსებობა, მაგალითად, ასეთის: «№», «#», «;», «.», «_», «@», «&», «?». მართალია, ყველა საიტი არ იძლევა პაროლში სპეციალური სიმბოლოების გამოყენების უფლებას, მაგრამ, როგორც წესი, ამას რეგისტრაციის დროს გატყობინებენ. არ გამოიყენოთ პაროლებში გარკვეული ინფორმაცია თქვენს შესახებ: დაბადების თარიღები, ინიციალები, ტელეფონის ნომრები, საყვარელი ფილმის ან ცხოველის სახელწოდება. არ აირჩიოთ პაროლისთვის მხოლოდ ლექსიკონის სიტყვა ციფრებისა და სხვა სიმბოლოების დამატების გარეშე. თუ პაროლისთვის სიტყვას იყენებთ, ის არ უნდა ასოცირდებოდეს თქვენს პერსონასთან. მაგალითად, თუ მხატვარი ხართ, არ აირჩიოთ სიტყვა ხელოვნების თემატიკიდან. ზოროტმოქმედები ეცდებიან, პირველ რიგში ამ თემატიკიდან შეარჩიონ სიტყვა. შეძლებისდაგვარად არ გამოიყენოთ ერთი და იგივე პაროლი ყველა სააღრიცხვო ჩანაწერისთვის. უკიდურეს შემთხვევაში, აირჩიეთ უნიკალური პაროლები ყველაზე მნიშვნელოვანი რესურსებისთვის. უსაფრთხო პაროლის მაგალითი – kaR85t#29g! ის 11 სიმბოლოს შეიცავს. ეს არის ციფრები, სხვადასხვა რეგისტრის ასოები და პუნქტუაციის ნიშნები. ასეთი პაროლის გამოცნობა შეუძლებელია. რჩევა: თუ გარკვეული მიზეზების გამო არ შეგიძლიათ ან არ გსურთ რთული პაროლის გამოყენება, შეგიძლიათ შემდეგი ხერხით ისარგებლოთ: აირჩიეთ რაიმე სიტყვა, ასოების ნაწილი ზედა რეგისტრში დაწერეთ და ქვედა ხაზით გამოყოფის შემდეგ დაამატეთ რაიმე თარიღი ან თქვენთვის ადვილად დასამახსოვრებელი სხვა ციფრები. მაგალითი – reDuktoR_1945.
35.	რა არის ლოგინი (log in)?	ეს არის სისტემაში თქვენი ავტორიზაციისა და იდენტიფიცირებისთვის საჭირო ასოებისა და ციფრების ნაკრები. ლოგინი პაროლთან ერთად გამოიყენება და ორივე მხოლოდ თქვენ უნდა იცოდეთ. ავტორიზაციის შემდეგ თქვენ სწორედ თქვენს პროფილში მოხვდებით საიტზე. ლოგინი თქვენი სახელი როლს ასრულებს საიტზე შესასვლელად.
36.	რა არის ნიკნიმი?	ინგლისურიდან თუ ვთარგმნით, ეს არის სახელი ან მეტსახელი. ინტერნეტის სივრცეში არ არის აუცილებელი ნამდვილი სახელის გამჟღავნება. მაგალითი „ბეტმენი“ – ეს არის მეტსახელი ბრიუს უეინისთვის.
37.	რა არის ჰაკერი?	პოპულარული ტერმინი, რომელიც აღნიშნავს ადამიანს, რომელიც კომპიუტერებს „ტეხავს“. ზოგჯერ ამ ტერმინს იყენებენ აგრეთვე ადამიანის დასახასიათებლად, რომელიც ზედმეტად არის გატაცებული კომპიუტერებით.
38.	რა არის URL?	Uniform Resource Locator. კონკრეტული საიტის, გვერდის ან ფაილის მისამართი ინტერნეტში. მასში არ არის სპეციალური სიმბოლოები ან ინტერვალები და აქ დახრილი ხაზები (სლესები) გამოიყენება, რომლებიც სხვადასხვა დირექტორიაზე მიუთითებს. მისამართის პირველი ნაწილი მიუთითებს, რომელი პროტოკოლი გამოიყენება, მეორე ნაწილი განსაზღვრავს IP-მისამართს ან დომენის სახელს, რომელზეც რესურსია განთავსებული, მაგალითად: http://www.saferunet.ru/children/ ეს არის URL – რუსეთში უსაფრთხო ინტერნეტის ცენტრის ბავშვებისთვის განკუთვნილი გვერდი ინტერნეტში უსაფრთხოების შესახებ.

39.	რა არის ფლეიმინგი?	ინტერნეტის მომხმარებლებს შორის მტრული ან შეურაცხყოფელი კომუნიკაცია. ხშირად ეს ფორუმებში, ჩატებში ღია განხილვებიდან იწყება და შემდეგ ელექტრონული ფოსტის საშუალებით გრძელდება. უცენზურო ლექსიკის გამოყენება.
40.	რა არის ავატარი?	მომხმარებლის პროფილი ონლაინ კომპიუტერულ თამაშებში დავირტუალურ სამყაროებში, აგრეთვე სოციალურ ქსელებში, რომელიც წარმოდგენილია ხატის, ფოტოს, ნიშნის ან სამგანზომილებიანი პერსონაჟის სახით და აქვს სახელი.
41.	რა არის გრუმინგი?	კომუნიკაცია, რომლის დროსაც ზრდასრული ადამიანები ურთიერთობენ ბავშვებთან და თავს მათ თანატოლებად წარმოადგენენ, ასეთ ადამიანებს შეიძლება „მტაცებლები“ ვუწოდოთ. ისინი იწყებენ საუბარს პოტენციურ მსხვერპლთან, რომ მოიპოვონ ინფორმაცია საცხოვრებელი ადგილის, ინტერესების, გატაცებებისა და სხვა საკითხების შესახებ. რჩევა ბავშვებს: ამგვარი ურთიერთობა ძალიან საშიშია და შეიძლება არა მარტო ფსიქოლოგიური, არამედ ფიზიკური ზიანიც მოგაყენოთ. ნუ გააბამთ ურთიერთობას უცნობ ადამიანებთან ინტერნეტში. თუ თანამოსაუბრე საექვოდ გეჩვენებათ, აუცილებლად შეატყობინეთ ამის შესახებ მშობლებს ან პედაგოგებს, ამაზე შეიძლება ვინმეს სიცოცხლეც კი იყოს დამოკიდებული!
42.	რა არის „საშინაო გვერდი“ (home page)?	გვერდი, რომელიც ავტომატურად იტვირთება ინტერნეტ-ბრაუზერის გაშვებისას. „საშინაოს“ უწოდებენ აგრეთვე ნებისმიერი ვებსაიტის პირველ ან მთავარ გვერდს.
43.	რა არის Crack?	ეს არის ფასიანი პროგრამული უზრუნველყოფის დაცვის გატეხვა მისი უკანონო ტირაჟირების მიზნით.
44.	რა არის პროფილი?	მომხმარებლის პირადი მონაცემები სოციალურ ქსელებში, მყისიერი კომუნიკაციის სისტემებში, ონლაინ თამაშებში და სხვა. პროფილი შეიძლება იყოს საზოგადო ან კერძო, მომხმარებელი მას არედაქტირებს, რომ ვირტუალურ სამყაროში (ინტერნეტში) თავი წარადგინოს.
45.	როგორ გესმით ტერმინის „ნიგერიული წერილები“ მნიშვნელობა?	თქვენ იღებთ ელექტრონულ წერილს, როგორც წესი, ინგლისურ ან ქართულ ენაზე, მაგრამ აშკარად ჩანს, რომ ეს მანქანური თარგმანია. ჩვეულებრივ ეს არის წერილი ადამიანის სახელით, რომელიც რომელიმე „ცხელი წერტილიდან“ (სომალი, ერაყი, ლიბია და სხვა) არის გამოქცეული. წერილში შეიძლება მრავალმილიონიანი თანხის გამოტანაში დახმარება გთხოვონ, დაგპირდნენ სოლიდურ პროცენტს, მაგრამ საკმარისია ამგვარ წერილს უპასუხოთ, რომ მაშინვე დაგიწყებენ თანხების გამოძალვას – თითქოს-და იურიდიულ ხარჯებისთვის, ქრთამებისთვის და სხვა. ეს არის სპამის სპეციფიკური სახეობა, რომელიც ინტერნეტ-თაღლითობას უკავშირდება.
46.	რა არის ვიდეოჰოსტინგი?	საიტი, რომელიც ბრაუზერში ვიდეოს ჩატვირთვის და ნახვის საშუალებას იძლევა, მაგალითად, სპეციალური ფლეერის საშუალებით. ვიდეოჰოსტინგის მაგალითი: YouTube.

47.	რა არის ფარმინგი?	ეს არის მსხვერპლის ცრუ IP-მისამართზე ფარული ავტომატური გადართვის პროცედურა პირადი ინფორმაციის მოპოვების, ფულადი სახსრების დატაცების და სხვა მიზნით.
48.	რა არის კონტენტი?	ეს არის საინფორმაციო რესურსის ან ვებგვერდის აბსოლუტურად ნებისმიერი ინფორმაციულად მნიშვნელოვანი, შინაარსიანი შიგთავსი. კონტენტს უწოდებენ ტექსტებს, მულტიმედიას, გრაფიკას.
49.	რა არის ფიშინგი?	ფიშინგის ნაირსახეობა – გავრცელებული ქსელური თაღლითობა, როდესაც რომელიმე საგადასახადო სისტემის კლიენტები ელექტრონული ფოსტით იღებენ შეტყობინებებს თითქოს-დამოცემული სისტემის ადმინისტრაციისგან ან უსაფრთხოების სამსახურისგან თხოვნით, მიუთითოთ ანგარიშის ნომრები, პაროლები და სხვა. ამასთან, შეტყობინებაში მოცემულ ბმულს გაყავხართ გაყალბებულ საიტზე, რომლის საშუალებითაც ინფორმაციას იპარავენ. გარკვეული დროის შემდეგ საიტს ანადგურებენ და მისი შემქმნელების კვალის მიგნება ინტერნეტში საკმაოდ რთულია.
50.	რა არის ქსელური ეტიკეტი?	დაასახელეთ რამდენიმე ძირითადი წესი. ქსელური ეტიკეტი (ქცევის წესები), რომელიც კარნახობს წესებსა და ნორმებს ონლაინ ცივილიზებული ურთიერთობისთვის. წესები: 1. გახსოვდეთ, რომ ადამიანს ელაპარაკებით. 2. დაიცავით იგივე სტანდარტები, რასაც რეალურ ცხოვრებაში იცავთ. 3. გახსოვდეთ, რომ კიბერსივრცეში იმყოფებით. 4. დაეხმარეთ სხვა ადამიანებს, როდესაც ამის გაკეთება შეგიძლიათ. 5. არ ჩაებათ კონფლიქტებში და არ დაუშვათ ისინი. 6. პატივი ეცით პირადი მიმოწერის უფლებას. 7. არ გამოიყენოთ ბოროტად თქვენი შესაძლებლობები. 8. ისწავლეთ სხვებისთვის მათი შეცდომების პატიება.
51.	რა არის სოფტი?	კომპიუტერის კომპლექსური პროგრამული უზრუნველყოფა.
52.	რა არის „ჭია“ (worm)?	ქსელის „ჭია“ არის ვირუსის ნაირსახეობა, რომელსაც დამოუკიდებლად გამრავლება და გავრცელება შეუძლია, აინფიცირებს მრავალ კომპიუტერს, აზიანებს ქსელებს, ახშობს მონაცემთა გადაცემის არხებს და კომპიუტერის მუშაობას აჩერებს.

53.	რა არის „ტროიანი“ ანუ „ტროას პროგრამა“?	მავენი კოდი ან მავენი პროგრამა, რომელიც თქვენს კომპიუტერში აღწევს, როგორც უწყინარი სახის დანართი, მაგალითად, თამაში ან ანტივირუსული პროგრამა. „ტროიანი“ არ მრავლდება, მაგრამ, როგორც წესი, შემუშავებულია მნიშვნელოვანი ინფორმაციის მოსაპოვებლად ან გასანადგურებლად. „ტროიანს“ შეუძლია ყველაფერი წაშალოს მყარი დისკიდან ან მოიპაროს კონფიდენციალური ინფორმაცია.
54.	დახატეთ სმაილები, რომელთა გამოყენება შეგიძლიათ ინტერნეტში (მინიმუმ 3).	სმაილი – ეს არის გამოსახულება, ხატი, რომელსაც გრძნობებისა და ემოციების, მაგალითად, ღიმილის გამოსახატავად იყენებენ. სმაილი შეგიძლიათ კლავიატურაზე ასოებისა და სასვენი ნიშნების კომბინირებით შეადგინოთ ან მზა სმაილი გამოიყენოთ. მაგალითები: =) – ღიმილი. ;) – თვალის ჩაკვრა. =(– სევდა. =/ – ნეიტრალური. :-D – ფართო ღიმილი. :-p – ენის გამოყოფა. :-o – გაოცება. სმაილების მაგალითებს ნახავთ შენიშვნაში 1.
55.	რა არის ტვიტერი (twitter)?	სისტემა, რომელიც მომხმარებელს მოკლე ტექსტური შენიშვნების (140-მდე სიმბოლო) გაგზავნის საშუალებას აძლევს ვებ-ინტერფეისის, SMS-ის, შეტყობინებების მყისიერი ურთიერთგაცვლის საშუალებების ან გარეშე პროგრამა-კლიენტების გამოყენებით. ტვიტერის დამახასიათებელი თავისებურებაა განთავსებული შეტყობინებების საყოველთაო ხელმისაწვდომობა; ამას მიკრობლოგინგს უწოდებენ.
56.	რას უწოდებენ ნოუთბუქში ჩაშენებულ მაუსს?	თაჩფადი / touchpad (სენსორული ველი).
57.	რა არის ქსელური ფილტრი?	პროგრამა, რომელიც არეგულირებს ინფორმაციაზე ან გარკვეულ ქსელურ მომსახურებაზე წვდომას, იძლევა გაფრთხილებას პრობლემური ვებგვერდების შესახებ, აღრიცხავს მომხმარებელთა მოთხოვნებს, ბლოკავს საშიშ საიტებს და შეუძლია მთლიანად გამორთოს კომპიუტერი საფრთხის აღმოჩენის შემთხვევაში. ფილტრების სისტემის დაყენება შეიძლება ცალკეულ კომპიუტერებზე, სერვერებზე, მობილურ ტელეფონებზე, რომლებიც ინტერნეტს უკავშირდება და სხვა.
58.	რა არის რინგტონი?	ხმა ან მელოდია, რომელსაც მობილური ტელეფონი გამოსცემს შემომავალი გამოძახების მიღებისას.

59.	რა არის სერვერი?	პროგრამა, რომელიც ქსელი კომპიუტერებში ფაილებს ანაწილებს წინასწარ განსაზღვრული წესების მიხედვით. მაგალითად, ინტერნეტში მომხმარებელი ელექტრონული ფოსტის შეტყობინებას იღებს ქსელის ელექტრონული ფოსტის სერვერიდან. სერვერად ხშირად მოიხსენიებენ კომპიუტერს, რომელზეც სერვერული პროგრამაა დაყენებული.
60.	რა არის დანართი?	კომპიუტერული ფაილი, რომელიც ელექტრონულ წერილთან ერთად იგზავნება. გახსოვდეთ! „ჭიები“ და ვირუსები ხშირად სწორედ წერილზე დანართის სახით ვრცელდება. უცნობის გამოგზავნილი წერილი, რომელსაც დანართი ახლავს, უმჯობესია, არ გახსნათ.
61.	რა რაის SMS? დაასახელეთ ძირითადი ღირსებები.	SMS (ინგლ. Short Messaging Service – „მოკლე შეტყობინებების სამსახური“) – ტექნოლოგია, რომელიც მოკლე ტექსტური შეტყობინებების გაგზავნისა და მიღების საშუალებას იძლევა ფიჭური ტელეფონის საშუალებით. ღირსებები: 1. SMS, როგორც წესი, რამდენიმე წამში გადაიცემა. გამგზავნს შეუძლია ცნობის მიღება შეტყობინების ადრესატისთვის მიწოდების თაობაზე. 2. შეტყობინება შეიძლება გაიგზავნოს ტელეფონზე, რომელიც გამორთულია ან ქსელის მოქმედების ზონის გარეთ იმყოფება. როგორც კი ადრესატი ქსელში გამოჩნდება, ის შეტყობინებას მიიღებს. თუ გამგზავნი იღებს ცნობას ადრესატისთვის შეტყობინების მიწოდების თაობაზე, მას შეუძლია, ამით მიმღების ქსელში შესვლის მომენტი დაადგინოს. 3. შეტყობინება შეიძლება გაეგზავნოს აბონენტს, რომელიც მოცემულ მომენტში ტელეფონით ლაპარაკობს. 4. ტექნოლოგიის თავისებურება იმგვარია, რომ SMS-ის გადაცემა თითქმის არაფრით ტვირთავს ფიჭურ ქსელს. 5. ტელეფონზე SMS-ის გაგზავნა შეიძლება ინტერნეტიდანაც, სპეციალური პროგრამების, უნივერსალური SMS-ფორმებისა და უშუალოდ მობილური ოპერატორების SMS-მესასვლელების გამოყენებით.
62.	რა არის MMS?	მულტიმედიაური შეტყობინებების სამსახური (ინგლ. Multimedia Messaging Service) – მულტიმედიაური შეტყობინებების (გამოსახულება, მელოდია, ვიდეო) გადაცემის სისტემა ფიჭური კავშირის ქსელებში. იძლევა შეტყობინების არა მარტო ფიჭურ ტელეფონზე, არამედ ელექტრონულ ფოსტაზე გაგზავნის საშუალებასაც. MMS-ის ზომა შეზღუდულია 999 კილობაიტით (სტანდარტი – MMS 2.0). ოპერატორს შეუძლია გადასაცემი შეტყობინების ზომაზე საკუთარი შეზღუდვები დააწესოს.
63.	რა არის GPRS?	GPRS (ინგლ. General Packet Radio Service – „საერთო მოხმარების პაკეტური რადიოკავშირი“) – მომსახურების არსი მდგომარეობს ინტერნეტის ქსელთან მუდმივი კავშირის ორგანიზება GPRS-ტელეფონის ან GPRS-მოდემის საშუალებით. თქვენ ინტერნეტში „გასვლა“ შეგიძლიათ პლანეტის ნებისმიერ წერტილში, სადაც ფიჭური კავშირი არსებობს. არავითარი სადენები, სრული მობილურობა. GPRS უზრუნველყოფს მყისიერ წვდომას მომსახურებაზე და ამისთვის საჭირო არ არის ინტერნეტ-პროვაიდერთან ტელეფონით დაკავშირება.

64.	რა არის „კიბერსკვოტინგი“?	ეს არის დანაშაულის სახეობა ინტერნეტში. საქმე იმაში მდგომარეობს, რომ ბოროტმოქმედი ყიდულობს დომენის სახელებს, რომლებიც ცნობილი ფირმების სახელებს ემთხვევა, მერე კი ამ ფირმებზე ყიდის. მაგალითად, შეიძლება 70 დოლარად იყიდო სახელი www.sony.com და შემდეგ ფირმა Sony-ს 10 000 დოლარად მიყიდო. უნდა აღინიშნოს, რომ ზოგიერთი ძალიან პრესტიჟული დომენის სახელი რამდენიმე მილიონ დოლარად გაიყიდა. მაგალითად, www.business.com მის ახლანდელ მფლობელებს 7,5 მილიონი დოლარი დაუჯდათ. აშშ-ში ამგვარი ქმედებები კვალიფიცირდება, როგორც დანაშაული.
65.	როგორ გესმით სიტყვის „დაკლიკვა“ მნიშვნელობა?	დაკლიკვა – მაუსის ლილაკებზე დაწოლა, „დაწკაპუნება“. როგორც წესი, მაუსით აწკაპუნებენ ლილაკებზე, ბმულებზე ან ოფიცებს ირჩევენ.
66.	რა არის ლაგი (lag)?	ეს ტერმინი აღნიშნავს ქსელში მონაცემთა გადაცემის შეფერხებას (მაგალითად, კავშირის ცუდი ხარისხის გამო). ლაგები, როგორც წესი, შესამჩნევი ხდება ქსელში თამაშის დროს, რადგან ამ დროს დიდად სასიამოვნო არ არის.
67.	რა არის ლინკი?	ლინკი (Link – კავშირი). ლინკს, როგორც წესი, უწოდებენ ბმულს ვებგვერდზე გადასასვლელად.
68.	რა არის ლოკალური ქსელი?	კომპიუტერის ლოკალური ქსელი (LAN – Local Area Network). ლოკალურ ქსელებს აყენებენ ინტერნეტ-კლუბებში, სკოლებში, უნივერსიტეტებში და საცხოვრებელ სახლებში. ლოკალური ქსელის საშუალებით შეიძლება კომპიუტერული თამაშების თამაში და ინტერნეტში კოლექტიურად ჩართვა ერთი არხის გამოყენებით, რომელიც ადამიანების ჯგუფს ემსახურება. ლოკალური ქსელით მონაცემთა გადაცემის სიჩქარე ბევრად უფრო მაღალია, ვიდრე dial-up კავშირის საშუალებით (100 მეგაბიტი/წმ = 10 მეგაბაიტი/წმ).
69.	ვინ არის მოდერატორი?	მოდერატორი, როგორც წესი, მონაწილეობს ჩატებსა და კონფერენციებში, ონლაინ თამაშებში და საიტებზე. მოდერატორი თვალყურს ადევნებს წესრიგს, თიშავს წესრიგის დამრღვევებს. მოდერატორის სამუშაოს მოდერირებას უწოდებენ.
70.	რა არის რუნეტი?	ასე უწოდებენ ინტერნეტის რუსულენოვან ნაწილს.
71.	ვინ არის გეიმერი?	გეიმერი – ინგლისური სიტყვიდან gamer – აღნიშნავს მოთამაშეს, ადამიანს, რომელიც მუდმივად თამაშობს კომპიუტერულ თამაშებს.
72.	ვინ არის ჩიტერი?	ჩიტერი (Cheater) არის მოთამაშე, რომელიც „ჩიტებს“ (პაროლებს და კოდებს) იყენებს, ანუ მატყუარაა და თადლითი.
73.	რა არის მანუალი?	მანუალი (Manual) – მომხმარებლის სახელმძღვანელო.

74.	ვინ არის ბილ გეიტსი?	პროგრამული უზრუნველყოფის, IT-გადაწყვეტებისა და მომსახურების მსოფლიოში წამყვანი მწარმოებლის, კორპორაცია Microsoft-ის დამფუძნებელი და გამგეობის თავმჯდომარე.
75.	რა არის subject?	“subject” ნიშნავს თემას. თითოეულ ელექტრონულ წერილს აქვს სპეციალური გრაფა „თემა“. თუ ყუთში ბევრი წერილია, თემებს შეგიძლიათ წერილების წაუკითხავად გადახედოთ
76.	ვის უწოდებენ „ჩაიდანს“?	„ჩაიდანი“ – ადამიანი, რომელიც ცუდად ერკვევა კომპიუტერებში.
77.	ვის უწოდებენ „იუზერს“?	„იუზერი“ არის კომპიუტერის საშუალო შესაძლებლობების მქონე მომხმარებელი, რომელსაც შეუძლია თამაშების გაშვება, ინტერნეტში და საოფისე პროგრამებში (მინიმუმ ტექსტურ რედაქტორში) მუშაობა.
78.	როგორ გესმით სიტყვა „პროვაიდერის“ მნიშვნელობა (ISP)?	პროვაიდერი არის ორგანიზაცია, რომელიც მომხმარებელს ინტერნეტით სარგებლობის საშუალებას აძლევს. ინტერნეტზე წვდომა მან შეიძლება უზრუნველყოს სატელეფონო ხაზების (dial-up), გამოყოფილი ხაზების და რადიოტალღების საშუალებით.
79.	რა არის SAR?	მობილური ტელეფონების დონე SAR (Specific Absorption Rate) არის მაჩვენებელი, რომელიც ახასიათებს მობილური ტელეფონების სხვადასხვა მოდელის ელექტრომაგნიტური გამოსხივების მაქსიმალურ სიდიდეს. SAR ვატებში იზომება კილოგრამზე (ვატი/კგ). მობილური ტელეფონის სერტიფიცირებისთვის მისი SAR არ უნდა აღემატებოდეს განსაზღვრულ ნორმებს.
80.	ჩამოთვალეთ T9 ენის ძირითადი თავისებურებები.	T9 არის ტექსტების აკრეფის სისტემა მობილური ტელეფონებისთვის. დასახელება „T9“ მომდინარეობს ინგლისური ფრაზიდან “Text on 9 keys”, ანუ ტექსტის აკრეფა 9 ღილაკის საშუალებით. T9 შემუშავებულია კომპანია Tegic Communications-ის მიერ და გამოიყენება მსხვილი მწარმოებლების უმეტესობის ფიჭურ ტელეფონებში გამოიყენება. ტექსტის აკრეფისას სისტემა ჩაშენებული ლექსიკონის დახმარებით ცდილობს გამოიცნოს, რა სიტყვის აკრეფას აპირებთ; პირველ რიგში გთავაზობთ ყველაზე ხშირად გამოყენებულ სიტყვებს. აკრეფის ამგვარი წესი ჩვეულებრივზე ბევრად სწრაფია, რადგან ღილაკზე განმეორებითი დაჭერის თავიდან აცილების საშუალებას იძლევა. T9 მხოლოდ იმ სიტყვებს გთავაზობთ, რომლებშიც იმდენივე ასოა, რამდენიც მოცემულ მომენტშია აკრეფილი.

81.	რა არის ინსტაგრამი?	ინსტაგრამი (Instagram) არის უფასო პროგრამა, რომელიც მომხმარებელს საშუალებას აძლევს, მსოფლიოს თავისი ფოტოები გაუზიაროს. ინსტაგრამი 2010 წლის ოქტომბერში იქნა გაშვებული. პროგრამა ინსტაგრამის ფუნქციონალის საფუძველი ამგვარია: მომხმარებელი იღებს ფოტოს, შემდეგ მისთვის იყენებს სტანდარტული ციფრული ფილტრებიდან ერთ-ერთს, ანუ ერთი დაკლივით ამუშავებს მას და შემდეგ მიღებული სურათი შეუძლია გაუზიაროს მეგობრებს ნებისმიერი სოციალური ქსელის, მათ შორის, ინსტაგრამის საკუთარი ქსელის საშუალებით. თავდაპირველად პროგრამა ინსტაგრამი მხოლოდ iPhone, iPad და iPod touch-ზე მუშაობდა, მაგრამ 2012 წლის აპრილში გაჩნდა ვერსია Android-ისთვის (ვერსიები 2.2-დან). პროგრამა უფასოდ ვრცელდება App Store და ი Google Play-ის საშუალებით. 2012 წლის აპრილში ინსტაგრამი შთანთქა ფეისბუქმა, მაგრამ კომპანიას დაპირდნენ, რომ ის დამოუკიდებელ მართვას შეინარჩუნებდა.
82.	რა არის როუმინგი?	მომსახურების უზრუნველყოფის პროცედურა აბონენტისთვის, რომელიც „შინაური“ ქსელის (ან საბაზო სადგურის) მომსახურების ზონის ფარგლებს გარეთ იმყოფება, სხვა (სტუმრის) ქსელის რესურსების გამოყენებით. ამ დროს აბონენტს არ სჭირდება მიმღებ ოპერატორთან ხელშეკრულების დადება, ხოლო მომსახურების საფასური მის ანგარიშს ჩამოეწერება. სატელეფონო როუმინგის შემთხვევაში აბონენტს, როგორც წესი, უნარჩუნდება მისი ტელეფონის ნომერი. როუმინგი მაშინ იწყება, როდესაც თქვენ გაცდებით თქვენი რეგიონის (ზოგჯერ – ქალაქის) ფარგლებს.
83.	რა არის WLAN?	WLAN იზიფრება, როგორც უსადენო ლოკალური ქსელი. სტანდარტი Wi-Fi (Wireless Fidelity) განსაზღვრავს WLAN ქსელების კონკრეტულ ოჯახს, კერძოდ, IEEE802.11, და დღესდღეობით WLAN ქსელების ყველაზე გავრცელებულ სტანდარტს წარმოადგენს. ტერმინები «WLAN» და «Wi-Fi» ჩვენს დროში თითქმის გაიგივდა, რადგან ყველაზე გავრცელებული WLAN ქსელები Wi-Fi სტანდარტის ბაზაზეა აგებული.
84.	რა არის FAQ?	F.A.Q. (ინგლ. Frequently Asked Question(s)) – გარკვეულ თემაზე ხშირად დასმული კითხვები ან ხშირად დასმული კითხვების და მათზე პასუხების ნაკრები. არსებობს უამრავი FAQ, რომლებიც სხვადასხვა თემას ეძღვნება.
85.	რა არის ინტერნეტ-ტრაფიკი?	ტრაფიკი არის განსაზღვრულ დროში გადაცემულ მონაცემთა რაოდენობა. მაგალითად, როდესაც ინტერნეტთან დაკავშირება ხორციელდება გამოყოფილი სატელეფონო ხაზების საშუალებით, გადახდა წარმოებს ტრაფიკის მიხედვით, ანუ მომხმარებლის მიერ მიღებული მეგაბაიტების რაოდენობის მიხედვით.
86.	რა არის ფლეში (Flesh)?	ფლეში (Flash): a) MacroMedia Flash არის გამოსახულებების, ანიმაციის, ინტერაქტიური სურათების გადაცემის ტექნოლოგია. MacroMedia Flash არის ვექტორული გრაფიკის შენახვის უნივერსალური ფორმატი. b) Flash-მეხსიერება არის მეხსიერება, რომელიც ინახავს მონაცემებს გათიშული კვების პირობებში და მცირე რაოდენობის ენერგიას მოიხმარს. ჩვეულებრივ გამოიყენება ციფრულ ფოტოაპარატებში, მობლურ კომპიუტერებში და ციფრულ მუსიკალურ ფლეერებში.

87.	გაშიფრეთ აბრევიატურები “OS”, “PC”.	OS (operating system) – საოპერაციო სისტემა. PC (personal computer) – პერსონალური კომპიუტერი.
88.	რა არის USB-მოდემი?	USB-პორტის საშუალებით მიერთებული გარეშე მოდემი. ეს არის მოწყობილობა, რომელიც ნებისმიერ ადგილზე ინტერნეტში გასვლის შესაძლებლობას გაძლევთ.
89.	რა არის ბაგი?	ბაგი (ინგლ. bug - ხოჭო) – შეცდომა. აქედან დებაგერი (debugger) – პროგრამა, რომელიც განკუთვნილია პროგრამაში შეცდომის, ანუ „პროგრამაში შემძვრალი ხოჭოს“ აღმოსაჩენად.
90.	როგორ გესმით ტერმინი ban / banned?	ban – აკრძალვა; თუ banned აღმოჩნდით, ეს იმას ნიშნავს, რომ თქვენ აღარ გაქვთ რაიმესთან წვდომა. მაგალითად, თუ ფორუმში აღმოჩნდით banned, ეს იმას ნიშნავს, რომ თქვენ აგკრძალათ შეტყობინებების ნახვა და საკუთარი შეტყობინებების წერა. აკრძალვა შეიძლება დროებითი იყოს (მაგალითად, 15 წუთით) ან სამუდამო, როდესაც ველარასდროს შეძლებთ გარკვეულ საიტზე შესვლას საკუთარი ნიკნემით ან ლოგინით, ან საკუთარი IP-მისამართიდან.
91.	რა არის საოპერაციო სისტემა? რომელი საოპერაციო სისტემები იცით?	ეს არის კომპიუტერის მთავარი პროგრამა. საოპერაციო სისტემა არის კომპიუტერული პროგრამების ერთობლიობა, რომელიც საშუალებას აძლევს მომხმარებელს, მართოს გამოთვლითი პროცესები და ფაილები. ყველაზე ცნობილი საოპერაციო სისტემები: Windows, Linux, Mac OS.
92.	რა არის ბაიტი?	ინფორმაციის საზომი ერთეული: 1 ბაიტი = 8 ბიტი.
93.	რა არის ბიტი?	ინფორმაციის საზომი მინიმალური ერთეული. 394. როგორ გესმით ცნება „ოჯახური კონტროლი“ ან „მშობლების კონტროლი“? „ოჯახურ კონტროლს“ უწოდებენ ბრაუზერის ან სხვა ქსელური საშუალების გასამართ მოწყობილობას, რომელიც მას ბავშვებისთვის უფრო უსაფრთხოდ აქცევს ისეთი ფუნქციების დახმარებით, როგორიცაა შიგთავსის გაფილტვრა, კონტროლი და სხვა.
95.	რა არის Bluetooth (ბლუთუსი)?	Bluetooth უზრუნველყოფს ინფორმაციის გაცვლას ახლო კავშირის სანდო, უფასო, საყოველთაოდ ხელმისაწვდომ რადიო სიხშირეზე ისეთ მოწყობილობებს შორის, როგორიცაა პერსონალური კომპიუტერი (მაგიდის, ჯიბის, ნოუტბუქი), მობილური ტელეფონი, პრინტერი, ციფრული ფოტოაპარატი, მაუსი, კლავიატურა, ჯოისტიკი, ყურსასმენები, გარნიტური. Bluetooth უზრუნველყოფს ამ მოწყობილობების ურთიერთკავშირს, როდესაც ისინი ერთმანეთისგან 100 მეტრამდე რადიუსში არიან განლაგებულნი (მანძილი მნიშვნელოვნად არის დამოკიდებული წინააღმდეგობა და ხარვეზებზე), მათ შორის, სხვადასხვა სათავსოშიც.

96.	რა არის Android (ანდროიდი)?	პორტატიული (ქსელური) საოპერაციო სისტემა კომუნიკატორებისთვის, პლანშეტური კომპიუტერებისთვის, ელექტრონული წიგნებისთვის, ციფრული ფლეიერებისთვის, მაჯის საათებისთვის, ნეტბუქებისა და სმარტბუქებისთვის, რომელიც Linux ბირთვზეა დაფუძნებული. თავდაპირველად მის შემუშავებაზე კომპანია Android Inc. მუშაობდა, რომელიც შემდეგ Google-მა იყიდა. Android იძლევა Java-აპლიკაციების შექმნის საშუალებას, რომლებიც მოწყობილობას Google-ის მიერ შემუშავებული ბიბლიოთეკების საშუალებით მართავს.
97.	მობილური ტელეფონებისთვის განკუთვნილი რომელი საოპერაციო სისტემები იცით?	მობილური ტელეფონებისთვის განკუთვნილი საოპერაციო სისტემები: Symbian OS (1998 წელს დააფუძნეს კომპანიებმა Nokia, Ericsson, Motorola და Psion). Google Android (დაფუძნებულია Linux ბირთვზე). Apple iOS (ფირმა Apple). BlackBerry OS (ტელეფონები BlackBerry). Bada (სენსორული ტელეფონების სერია Wave Samsung (მათ გადაფონებს უწოდებენ). Windows Mobile (დაფუძნებულია პლატფორმაზე Windows CE). მობილური ტელეფონებისთვის განკუთვნილი ალტერნატიული საოპერაციო სისტემები შემუშავებულია Linux ბირთვის ბაზაზე და, როგორც წესი, შეზღუდული რაოდენობის მოდელებში გამოიყენება. მიეკუთვნება HP webOS (მანამდე Palm webOS), Maemo, OpenMoko, MontaVista Moblinux, EZX Linux, MOTOMAGX, LiMo Platform, Access Linux Platform და MeeGo.
98.	როგორ გესმით „ტელეფონის რეფლემი“?	მობილურ ტელეფონზე საოპერაციო სისტემის გადაყენება.
99.	რას ნიშნავს ეს სმაილები?	: - -0 -& :-? %-) [: -) :- – ვბრაზობ; -0 – მოვიწყინე; -& – ვერაფერს ვიტყვი; :-? – არ ვიცი; %-) – მონიტორს შევეყურებ; [: -) – ვუსმენ ფლერს.

100.	იცით თუ არა თანამედროვე ახალგაზრდული სლენგი, რომელსაც SMS-შეტყობინებებში იყენებენ? გაშიფრეთ შემდეგი სიტყვების მნიშვნელობა:	? – შეკითხვა. ! – პასუხი. P.S. – პოსტსკრიპტუმი. PLS/პლზ – გთხოვ (ინგლისური სიტყვიდან “please”). X – გკოცნი (ინგლისური სიტყვიდან “kiss” – კოცნა). OK/ოკ – მოვილაპარაკეთ, კარგი.
101.	რას ნიშნავს გაფართოება gif?	გამოსახულებების შენახვის ფორმატი. gif-ში (გიფებში) შეიძლება ანიმაციური სურათების შენახვა. GIF-სურათები მაქსიმუმ 256 ფერს შეიცავს, მაგრამ ამ ფორმატში ძალიან მოსახერხებელია საიტების გაფორმების შედარებით მარტივი ელემენტებისა და ბანერების შენახვა.
102.	რას ნიშნავს გაფართოება jpeg?	სურათების შენახვის ფორმატი. როგორც წესი, ამ ფორმატში ინახავენ ფოტოებს. ამავე ფორმატში ინახავენ ფოტოებს ინტერნეტ-გალერეებში და მუზეუმებში.
103.	რას ნიშნავს გაფართოება mpeg?	ვიდეორგოლებისა და ფილმების ფორმატი. სწორედ ამ ფორმატში ინახება ფილმები ვიდეოდისკებზე (VideoCD და DVD). ამავე ფორმატში ვრცელდება ვიდეორგოლები ქსელში. ამ ფორმატში ვიდეო მონაცემები მცირე ადგილს იკავებს. MPEG2 ფორმატში ერთი ფილმი ჩაწერის საშუალო ხარისხით 2 ჩვეულებრივ კომპაქტ-დისკს იკავებს, ხოლო MPEG4 ფორმატში ერთი ფილმი ჩაწერის მაღალი ხარისხით ერთ CD-ზე ეტევა.
104. – 113.	დაგვისვით შეკითხვა	სხვა გუნდებს შეუძლიათ, თავიანთი შეკითხვები დასვან.
114.	ბონუს-ბარათი: „შეკითხვა წამყვანს“	გუნდს, რომელსაც ეს ბარათი შეხვდება, უფლება აქვს, წამყვანს ნებისმიერი შეკითხვა დაუსვას, რომელიც მას აინტერესებს. წამყვანმა, თავის მხრივ, დასმულ შეკითხვას რაც შეიძლება ამომწურავად უნდა უპასუხოს.
115. – 118.	ბონუს-ბარათი: „შეკითხვა წამყვანს“	გუნდს, რომელსაც ეს ბარათი შეხვდება, უფლება აქვს, წამყვანს ნებისმიერი შეკითხვა დაუსვას, რომელიც მას აინტერესებს. წამყვანმა, თავის მხრივ, დასმულ შეკითხვას რაც შეიძლება ამომწურავად უნდა უპასუხოს.
119. – 130.	ადგილი თქვენი დავალებისთვის	

ბლოკი 2: შეკითხვები 6-დან 12 წლამდე ასაკის ბავშვებისთვის

მნიშვნელოვანია! ბავშვებთან თამაშის დროს მნიშვნელოვანია, რომ მათ არა მარტო შეკითხვას უპასუხონ, რომელიც სათამაშო ბარათზეა გამოსახული, არამედ გვიაზღონ იმის შესახებ, თუ რა იციან ამა თუ იმ მოწყობილობის თუ პროგრამის შესახებ. ეცადეთ, საჭირო ინფორმაცია ბავშვებს მათთვის გასაგები ფორმით მიაწოდოთ.

N	შეკითხვა რა არის გამოსახული სურათზე?	პასუხი
131		საოპერაციო სისტემა ანდროიდი მობილური ტელეფონებისთვის (იხ. შეკითხვა 397).
132		სამიებო სისტემა Яндекс (იხ. შეკითხვა 39).
133		სამიებო სისტემა გუგლი (Google) (იხ. შეკითხვა 39).
134		ბრაუზერი Opera (იხ. შეკითხვა 313).
135		ბრაუზერი Mozilla (იხ. შეკითხვა 313).
136		საოპერაციო სისტემა Apple iOS მობილური ტელეფონებისთვის (იხ. შეკითხვა 397).
137		საოპერაციო სისტემა Windows კომპიუტერისთვის

N	შეკითხვა რა არის გამოსახული სურათზე?	პასუხი
138		მონიტორი
139		კლავიატურა
140		კომპიუტერის მაუსი
141		ფაქსი
142		ყურსასმენები
143		დინამიკები
144		სისტემის ბლოკი
145		ფლეშ-ბარათი
146		ნოუთბუქი

N	შეკითხვა რა არის გამოსახული სურათზე?	პასუხი
147		USB-მოდემი
148		პლანშეტური კომპიუტერი
149		მობილური ტელეფონი
150	 რა ჰქვია ომპიუტერების ექიმს?	სისტემის ადმინისტრატორი
151		ვირუსი
152		სპამი
153		პრინტერი
154	 რომელი პროგრამის საშუალებით შეიძლება კომპიუტერზე ხატვა?	სახატავი პროგრამა Paint

N	შეკითხვა რა არის გამოსახული სურათზე?	პასუხი
155	გამოიცანი ემოცია	 თვალის ჩაკვრა.  სევდა.  სილაღე.  საკუთარი თავით კმაყოფილი.  სიცილი.  უხერხულობა  გაოცება.  ცრემლები.  ეწყინა.  თავბრუ მესხმის.  გაბრაზებული. სევდა. ღიმილი.
156		იხ. შეკითხვა 328.
157	რა არის ინტერნეტი?	იხ. შეკითხვა 31.
158	იცი თუ არა რომელიმე საბავშვო ბრაუზერი?	იხ. შეკითხვა 32.

N	შეკითხვა რა არის გამოსახული სურათზე?	პასუხი
159	რა არის e-mail?	იხ. შეკითხვა 33.
160	რა არის სოციალური ქსელი?	იხ. შეკითხვები 34 – 35.
161	დაასახელეთ კომპიუტერის ძირითადი კომპონენტები.	იხ. შეკითხვა 30.
162	დაასახელეთ ინტერნეტით უსაფრთხო სარგებლობის ძირითადი წესები.	იხ. შეკითხვა 33.
163	შეიძლება თუ არა ინტერნეტიდან ფოტოების წაშლა?	იხ. შეკითხვა 32.
164	რა არის „ლოჯინი“?	იხ. შეკითხვა 35
165	მოიყვანეთ უსაფრთხო პაროლის მაგალითი.	იხ. შეკითხვა 34.
166	დახატეთ სმაილები, რომლებიც შეგიძლიათ ინტერნეტში გამოიყენოთ (მინიმუმ 3)	იხ. შეკითხვა 54. სმაილების მაგალითებს ნახავთ
167	რა არის ნიკი (ნიკნეიმი)?	იხ. შეკითხვა 36.
168	რით განსხვავდება ინტერნეტი რეალური ცხოვრებისგან უსაფრთხოების თვალსაზრისით, რა არის მნიშვნელოვანი და აუცილებელი, რომ გვახსოვდეს?	იხ. შეკითხვა 27.
169 – 170	დაგვისვით შეკითხვა.	სხვა გუნდებს შეუძლიათ, დასვან თავიანთი შეკითხვები.

N	შეკითხვა რა არის გამოსახული სურათზე?	პასუხი
171 – 173	ბონუს-ბარათი: „შეკითხვა წამყვანს“	გუნდს, რომელსაც ეს ბარათი შეხვდება, უფლება აქვს, წამყვანს ნებისმიერი შეკითხვა დაუსვას, რომელიც მას აინტერესებს. წამყვანმა, თავის მხრივ, დასმულ შეკითხვას რაც შეიძლება ამომწურავად უნდა უპასუხოს.
174 – 180	ადგილი თქვენი დავალებისთვის.	

«მჯერა – არ მჯერა»

თამაშის «მჯერა – არ მჯერა» წესები ძალიან მარტივია: ბარათებზე მოცემულია შეკითხვები, მოთამაშეები წყვეტენ, დაიჯერონ ინფორმაცია, რომელსაც ისინი შეიცავენ, თუ არა. მოთამაშემ შეკითხვაზე უნდა უპასუხოს „მჯერა“ ან „არ მჯერა“. ერთი დუელის განმავლობაში გუნდებმა 3 შეკითხვას უნდა უპასუხონ. დუელისთვის გამოყოფილი დრო – 3 წუთი.

«ენის გასატეხები»

ენის გასატეხი – მოკლე ფრაზა ნებისმიერ ენაზე ხელოვნურად გართულებული არტიკულაციით. გამარჯვებულად ითვლება გუნდი, რომელიც მკაფიოდ, სწრაფად და უშეცდომოდ წარმოთქვამს ენის გასატეხს, რომელიც სათამაშო ბარათზეა მოცემული. გამოცდის აუცილებელი პირობა – ენის გასატეხს რიგრიგობით გუნდის თითოეული წევრი წარმოთქვამს.

«თავსატეხი»

თავსატეხი – არცთუ მარტივი ამოცანა, რომლის ამოსახსნელად, როგორ წესი, საჭიროა საზრიანობა, და არა მაღალი დონის სპეციალური ცოდნა. იმარჯვებს გუნდი, რომელიც პირველი გამოიცნობს სწორ პასუხს.

დავალებები

დავალების ტიპი „შეჯიბრი“

1	გაიმარჯვებს გუნდი, რომელიც ყველაზე სწრაფად დადგება იატაკზე ოთხი ფეხით, ორი ხელით და ერთი თავით.	შეჯიბრი
2	გაიმარჯვებს გუნდი, რომელიც ყველაზე სწრაფად აწევს ჰაერში ერთდროულად სამ ადამიანს.	შეჯიბრი
3	დადექით მწკრივში და ხელები ორივე მხარეს უახლოეს მეზობლებს დაადეთ წელზე. წამყვანს გუნდები ერთმანეთისკენ მიჰყავს. გაიმარჯვებს გუნდი, რომელიც მოწინააღმდეგეს წამყვანის მიერ მონიშნული ხაზის გარეთ გადაანაცვლებს ისე, რომ თავის მწკრივს არ დაარღვევს.	შეჯიბრი
4	გუნდის წევრები ერთმანეთის გვერდით წვებიან. კიდურა მოთამაშე მწოლიარე მოთამაშეებზე გადაგორდება და მეორე ბოლოში წვება. როდესაც წინა მოთამაშე თავის ადგილზე წვება, დავალებას შემდეგი მოთამაშე იმეორებს, და ასე გრძელდება, სანამ გუნდის ყველა წევრი არ შეასრულებს დავალებას. გაიმარჯვებს გუნდი, რომლის ყველა წევრი უფრო სწრაფად გადაგორდება.	შეჯიბრი
5	გაიმარჯვებს გუნდი, რომელიც ყველაზე ნაკლებ ადგილს დაიკავებს.	შეჯიბრი
6	ესტაფეტა „კოტრიალი“. ორი გუნდი წამყვანის ნიშანზე კოტრიალს იწყებს და ასე მიდის წინასწარ მონიშნულ ფინიშის ხაზამდე. გაიმარჯვებს გუნდი, რომელიც უფრო სწრაფად მიაღწევს ფინიშს.	შეჯიბრი

7	ესტაფეტა „სირბილი პარტნიორით ზურგზე“. მონაწილეობს მთელი გუნდი. გუნდის წევრები 2 მწკრივად დგებიან, წამყვანი ფინიშის ხაზს ადგენს. მონაწილეები რიგრიგობით იღებენ სტარტს: ერთი მირბის ზურგზე მეორე მონაწილით. გაიმარჯვებს გუნდი, რომელიც ყველა მონაწილეს უფრო სწრაფად გადაიყვანს.	შეჯიბრი
8	ესტაფეტა „მატარებელი“. გუნდის მოთამაშეები ერთიმეორის უკან დგანან განზე გადგმული ფეხებით. ბოლოში მდგომი მოთამაშე ფეხებს შუა ძვრება და პირველი დგება, შემდეგ მომდევნო აკეთებს იგივეს და ა. შ.. რომელი გუნდიც უფრო სწრაფად გაართმევს თავს დავალებას, გამარჯვებულიც ის იქნება.	შეჯიბრი
9	რომელი გუნდიც უფრო სწრაფად ააგდებს ჰაერში თავის ერთ-ერთ მოთამაშეს 5-ჯერ, გამარჯვებულიც ის იქნება.	შეჯიბრი

დავალების ტიპი „ერუდიტი“

10	როგორია ქალების საშუალო ასაკი, რომლებიც ზაფხულის ოლიმპიურ თამაშებში მონაწილეობენ? (პასუხი: 20 წელი)	ერუდიტი
11	რამდენად უფრო სწრაფად იზრდება ხელის ფრჩხილები, ვიდრე ფეხის? (პასუხი: დაახლოებით 4-ჯერ უფრო სწრაფად)	ერუდიტი
12	რამდენ გენს შეიცავს ადამიანის დნმ? (პასუხი: 80 000)	ერუდიტი
13	ღიმილის დროს ადამიანის რამდენი კუნთი „მუშაობს“? (პასუხი: 17)	ერუდიტი
14	რამდენ კილოგრამ ხორცს შეჭამს მშვიერი მგელი ერთ ჯერზე? (პასუხი: 10 კგ, მაგრამ ჩვეულებრივ მგლის რაციონი ერთ ჯერზე 2 კგ-ს შეადგენს)	ერუდიტი
15	რამდენჯერ იცვლის კანს ადამიანი სიცოცხლის განმავლობაში? (პასუხი: დაახლოებით 1000-ჯერ)	ერუდიტი
16	რამდენ ფინჯან ჩაის სვამენ დიდ ბრიტანეთში ყოველდღიურად? (პასუხი: 185 მილიონი)	ერუდიტი
17	როგორია ერთი კალენდარული თვის საშუალო ხანგრძლივობა? პასუხი უნდა იყოს დღეებში, საათებში, წუთებსა და წამებში (მაგალითად, 5 დღე 4 საათი 15 წუთი და 30 წამი) (პასუხი: 30 დღე 10 საათი 29 წუთი და 4 წამი)	ერუდიტი
18	რამდენ ტონა საკვებს მოიხმარს ადამიანი სიცოცხლის განმავლობაში? (პასუხი: დაახლოებით 40 ტონა)	ერუდიტი

19	ადამიანის გულისცემის რაოდენობა წელიწადში? (პასუხი: 36 800 000 გულისცემა)	ერუდიტი
20	რამდენი კილომეტრი სიგრძის ნერვებია ზრდასრული ადამიანის სხეულში? (პასუხი: დაახლოებით 75 კილომეტრი)	ერუდიტი
21	რა სიჩქარით გადაადგილდება ყველაზე ზანტი ძუძუმწოვარი – სამთითა ზარმაცა? (პასუხი: დაახლოებით 2 მეტრი წუთში)	ერუდიტი
22	რა სიგრძისაა გაბონის შხამიანი გველგესლას კბილები, რომელსაც გველებს შორის ყველაზე გრძელი კბილები აქვს? (პასუხი: 3 სმ – სხეული სიგრძე 1,2 მ)	ერუდიტი

დავალების ტიპი „მხარს ვუჭერ“ თუ „მხარს არ ვუჭერ“ /“კი“ თუ „არა/

C47	უნდა ზღუდავდნენ თუ არა მშობლები ბავშვის/მოზარდის ნაცნობობის წრეს?	„მხარს ვუჭერ“ თუ „მხარს არ ვუჭერ“
C48	შეიძლება თუ არა, რომ მასწავლებელმა მობილური ტელეფონი ჩამოართვას გაკვეთილის განმავლობაში?	„მხარს ვუჭერ“ თუ „მხარს არ ვუჭერ“
C49	საჭიროა თუ არა სატელევიზიო ჩატების აკრძალვა?	„მხარს ვუჭერ“ თუ „მხარს არ ვუჭერ“
C50	აქვთ თუ არა მშობლებს უფლება, შეზღუდონ დრო, რომელსაც ბავშვი კომპიუტერთან და ინტერნეტში ატარებს?	„მხარს ვუჭერ“ თუ „მხარს არ ვუჭერ“
C51	ყველას უნდა ჰქონდეს მობილური ტელეფონი?	„მხარს ვუჭერ“ თუ „მხარს არ ვუჭერ“
C52	მნიშვნელოვანია თუ არა შეჯიბრში გამარჯვება?	„მხარს ვუჭერ“ თუ „მხარს არ ვუჭერ“
C53	შეიძლება თუ არა ინტერნეტიდან მუსიკის ჩამოტვირთვა?	„მხარს ვუჭერ“ თუ „მხარს არ ვუჭერ“
C54	რა გაჩნდა პირველად: ქათამი თუ კვერცხი?	„მხარს ვუჭერ“ თუ „მხარს არ ვუჭერ“
C55	რა უფრო მნიშვნელოვანია: ინტერნეტი თუ მობილური ტელეფონი?	„მხარს ვუჭერ“ თუ „მხარს არ ვუჭერ“
C56	უნდა გაეცნოს თუ არა ბავშვი ადრეული ასაკიდანვე ინტერნეტს დამოუკიდებლად?	„მხარს ვუჭერ“ თუ „მხარს არ ვუჭერ“

დავალების ტიპი „ენის გასატეხი“

C57	პირველი გუნდი ჰინჭარში ჰრიჰინობელა ჰიანურივით ჰიჰინებს. მეორე გუნდი თამთა თეთრ თუთას თქაფთქაფით ჰამდა.	ენის გასატეხი
C58	პირველი გუნდი ჩინეთიდან ჩინელებმა ჩაი ჩამოიტანეს, ჩაიდანში ჩაყარეს და ჩაატარ- ჩამოატარეს. მეორე გუნდი თეთრი თრითინა თეთრ თრთვილზე თრთოდა.	ენის გასატეხი
C59	პირველი გუნდი აზლაბუდა, მაზლაბუდა, შიგ ოზოზა გაზლანდულა მეორე გუნდი დაფაციცებულნი ფრინველნი უფრო დაფაციცებულან.	ენის გასატეხი
C60	პირველი გუნდი ბაყაყი წყალში ყიყინებს. მეორე გუნდი ჰია ჰიჰინამე ჰიშვართან ჰრიჰინას ჰრილობას ჰინჰრით უხვევდა.	ენის გასატეხი
C61	პირველი გუნდი შარიანი შარისათვის შარს დაემებს შარა-შარა. მეორე გუნდი ყვავი ყვა-ყვას ყრანტალებსო, ყორანი კი აჯავრებსო.	ენის გასატეხი
C62	პირველი გუნდი წამხედურმა წაიხედა, ცალი ფეხი წაიტეხა. მეორე გუნდი კუბიკში რომ კუბიკია, იმ კუბიკში კუბიკი დევს.	ენის გასატეხი
C63	პირველი გუნდი ქარიშხალი ატეხილა, ტყეზე რისხვად დატეხილა. მეორე გუნდი ალახია, მალახია, თაზს ახურავს ბალახია.	ენის გასატეხი

C64	პირველი გუნდი	ენის გასატეხი
	თეთრი თრითინა თეთრ თრთვილზე თრთოდა	
	მეორე გუნდი	
	იწილო-ბიწილო, წიწინა წიწილო	

დავალების ტიპი „მჯერა – არ მჯერა“

C65	იაპონიაში მოწაფეები დაფაზე ფუნჯით და ფერადი მელნით წერენ. (მჯერა) ავსტრალიაში ერთჯერადი სასკოლო დაფები გამოიყენება. (არ მჯერა) ავტოკალამი ჯერ კიდევ ძველ ეგვიპტეში გამოიგონეს. (მჯერა)	“მჯერა – არ მჯერა”
C66	ბურთულიანი კალამს თავდაპირველად მხოლოდ სამხედრო მფრინავები იყენებდნენ. (მჯერა) აფრიკაში ვიტამინიზირებულ ფანქრებს უშვებენ ბავშვებისთვის, რომლებსაც ჩვევა აქვთ, მუდმივად რაღაცას ღრღნიდნენ. (მჯერა) ფერადი ფანქრების ზოგიერთ სახეობაში გრიფელის მეტი სიმტკიცისთვის სტაფილოს წვეს ამატებენ. (არ მჯერა)	“მჯერა – არ მჯერა”
C67	პომელები შარვალს ატარებდნენ. (არ მჯერა, ისინი ტუნიკებსა და ტოგებს ატარებდნენ) ფუტკარი თუ ვინმეს უკბენს, დაიღუპება. (მჯერა) მართალია, რომ ობოზები საკუთარი აბლაბუდით იკვებებიან. (მჯერა)	“მჯერა – არ მჯერა”
C68	ერთ კორეულ ცირკში ორ ნიანგს ვალსის ცეკვა ასწავლეს. (არ მჯერა) პინგვინები გამოსაზამთრებლად ჩრდილოეთისკენ მიგრინავენ. (არ მჯერა, პინგვინები არ ფრენენ) კამბალას თუ ჭადრაკის დაფაზე დადებ, ისიც კუბოვრული გახდება. (მჯერა)	“მჯერა – არ მჯერა”
C69	სტარელი მეომრები ბრძოლის წინ თმაზე სუნამოს იკუპრებდნენ. (მჯერა, ეს ერთადერთი ფუფუნებაა, რომელზეც ისინი უარს არ ამბობდნენ) თაგვი, როცა გაიზრდება, ვირთხად გადაიქცევა. (არ მჯერა, ეს მღრღნელების ორი სხვადასხვა ჯგუფია) ზოგიერთ ბაყაყს ფრენა შეუძლია. (მჯერა, ასეთი ბაყაყები არის აზიისა და აფრიკის ტროპიკულ ტყეებში)	“მჯერა – არ მჯერა”
C70	ბავშვებს უფრო მაღალი ბგერების გაგონება შეუძლიათ, ვიდრე უფროსებს. (მჯერა) თვალი ჰაერითაა სავსე. (არ მჯერა, თვალი სითხით არის სავსე) დილით უფრო მაღლები ვართ, ვიდრე საღამოს. (მჯერა)	“მჯერა – არ მჯერა”

C71	ზოგიერთ ქვეყანაში ადამიანები ისევ ზეითუნის ზეთით იბანენ. (მჯერა: იბანენ ზოგიერთ ცხელ ქვეყანაში, სადაც წყალი არ ჰყოფნით) დამურებს რადიო სიგნალების მიღება შეუძლიათ. (არ მჯერა) ბუები თვალებს ვერ ატრიალებენ. (მჯერა)	“მჯერა – არ მჯერა”
C72	ცხენ-ირემი ირმის ნაირსახეობაა. (მჯერა) ჟირაფები ექოს საშუალებით პოულობენ ღამდამობით ფოთლებს, რომლითაც იკვებებიან. (არ მჯერა) დელფინები პატარა ვეშაპები არიან. (მჯერა)	“მჯერა – არ მჯერა”
C73	მარტორქას რქას მაგიური ძალა აქვს. (არ მჯერა) ზოგიერთ ქვეყანაში ციცინათელებს სანათურებად იყენებენ. (მჯერა) აფთარი ზომით კნუტის ხელაა. (მჯერა)	“მჯერა – არ მჯერა”
C74	სკრუჯ მაკდაკის ბედნიერი მონეტა 10 ცენტის ღირებულების იყო. (მჯერა) დურემარი ბაყაყებს ყიდდა. (არ მჯერა: წურბლებს) ესკიმოსები თევზს აშრობენ და პურის ნაცვლად ჭამენ. (მჯერა)	“მჯერა – არ მჯერა”
C75	ცისარტყელას დანახვა შუადამითაც შეიძლება. (მჯერა) ყველაზე მეტი თაღვამი რუსეთში მოჰყავთ. (არ მჯერა: ამერიკაში) როდესაც სპილო უცნობ ნათესავს ხვდება, ასე ესალმება – პირში უდებს ხორთუმს. (მჯერა)	“მჯერა – არ მჯერა”
C75	ჰანს ქრისტიან ანდერსენის ნამდვილი სახლი იყო სვენსენი. (არ მჯერა: ჰანსი) მედიცინაში დიაგნოზს „მიუნჰაუზენის სინდრომი“ უსვამენ პაციენტს, რომელიც ბევრს იტყუება. (არ მჯერა, ასეთ დიაგნოზს იმ პაციენტს უსვამენ, რომელსაც მუდმივად მკურნალობის სურვილი აქვს) კუზიანი ცხენის სიმაღლე ორი გოჯია. (არ მჯერა: სამი გოჯი)	“მჯერა – არ მჯერა”
C77	უბედური შემთხვევისგან სიკვდილის მიზეზებს შორის იაპონიაში 1995 წელს პირველ ადგილზე მაღალქუსლიანი ფეხსაცმელები იყო. (მჯერა, 200-მდე იაპონელი ქალი დაიღუპა მაღალი ქუსლებიდან ჩამოვარდნის გამო) ძველ ჩინეთში შეძლებული ადამიანები ატარებდნენ საბეჭდავიან ბეჭდებს, სადაც საბეჭდავზე მფლობელის თითის ანაბეჭდი იყო ამოტვიფრული. (მჯერა) „წითელქუდას“ ავტორმა შარლ პერომ დაწერა ზღაპარი „ფარგლისა და სახაზავის სიყვარული“. (მჯერა)	“მჯერა – არ მჯერა”
C78	„ტარზანის“ ავტორი ედგარ ბეროუზი არასოდეს ყოფილა აფრიკაში. (მჯერა) ჩანთოსანი დათვი სინამდვილეში ენოტია. (მჯერა) ყველა კობრა ყრუა და არ ესმის სალამურის ხმა. (მჯერა)	“მჯერა – არ მჯერა”

დავალების ტიპი „შეჯიბრი“

C79	გუნდების კაპიტნები ერთმანეთის პირისპირ დგებიან. გუნდის წევრები ერთმანეთის მიყოლებით ცალ ფეხზე დგანან კაპიტნის ზურგსუკან. გაიმარჯვებს გუნდი, რომელიც უფრო დიდხანს შეინარჩუნებს წონასწორობას.	შეჯიბრი
C80	გუნდი, რომელიც ერთდროულად ჰაერში უფრო მეტი მოთამაშის აწევას მოახერხებს, გაიმარჯვებს.	შეჯიბრი
C81	გუნდის ერთ-ერთ მოთამაშეს თვალებს უხვევენ, ამავე გუნდის სხვა მოთამაშეები თვალახვეულს გზაზე აყენებენ, რომ მან გარს შემოუაროს წამყვანს, რომელიც მოშორებით დგას. გუნდი, რომლის მოთამაშე უფრო სწრაფად დაუბრუნდება თავისიანებს მას მერე, რაც წამყვანს შემოუვლის, გაიმარჯვებს.	შეჯიბრი
C82	გაიმარჯვებს გუნდი, რომელიც უფრო სწრაფად მოაწყობს ყველაზე გრძელ რიგს (მოთამაშეები ერთმანეთს უნდა ეხებოდნენ).	შეჯიბრი
C83	გუნდი, რომელიც უფრო სწრაფად დამლევს დისტანციას შიმპანზეს პოზაში (ანუ მოთამაშეები მოხრილები არიან და ხელები კოჭებზე აქვს შემოხვეული. ის, ვისაც ხელი გაეშვება, თავიდან იწყებს), გამარჯვებულად ჩაითვლება.	შეჯიბრი
C84	გუნდი, რომელიც თავისი მოთამაშეებისგან ყველაზე მაღალ პირამიდას ააწყობს, გაიმარჯვებს.	შეჯიბრი
C85	გუნდი, რომელიც უფრო სწრაფად ჩააცმევს თავის ერთ-ერთ წევრს მაქსიმალური რაოდენობის ტანსაცმელს, რომელსაც გუნდის სხვა წევრებს გახდის, გამარჯვებულად ჩაითვლება. (დრო კონკურსისთვის – 3 წუთი).	შეჯიბრი
C86	რომელი გუნდი წამოიყვირებს უფრო ხმამაღლა შერჩეულ მოწოდებას.	შეჯიბრი
C87	სიცილი აკრძალულია! გუნდების მონაწილეები თავით ერთმანეთის მუცლებზე წვებიან და ასე ქმნიან გრძელ ჯაჭვს. პირველი მოთამაშე ამბობს „ჰა“, მეორე ამბობს „ჰა-ჰა“ და ასე შემდეგ. ვინც გაიცინებს, თამაშიდან გადის. გაიმარჯვებს გუნდი, რომელიც მეტ მოთამაშეს შეინარჩუნებს.	შეჯიბრი
C88	გუნდი, რომელიც უფრო სწრაფად მოუტანს წამყვანს რაიმე საგანს, რომელსაც ის მოითხოვს (მაგალითად, წითელი შარფი, სკამი, ჭიქა და სხვა), გაიმარჯვებს.	შეჯიბრი
C89	გუნდის წევრებმა სიმღერა უნდა აირჩიონ. წამყვანის ტაშის შემოკვრაზე მოთამაშეები სიმღერას იწყებენ, მაგრამ გულში. ხოლო როდესაც წამყვანი ორჯერ შემოკრავს ტაშს, ყველა ხმამაღლა განაგრძობს სიმღერას. მთავარია მელოდიის შენარჩუნება და სიტყვების სწორად წარმოთქმა. გაიმარჯვებს გუნდი, რომლის წევრებმა ტემპი შეინარჩუნეს და უნისონში იმღერეს.	შეჯიბრი
C90	მონაწილეები ოთახის ერთი მხრიდან მეორე მხარისკენ მირბიან, სადაც ქაღალდის ფურცელი და მსხვილი მარკერი დევს. ვინც იქამდე მიირბენს, ჩაწერს ნებისმიერ სიტყვას, რომელიც ინტერნეტს ეხება (სიტყვა „ინტერნეტის“ დაწერა არ შეიძლება, არ შეიძლება იგივე სიტყვის გამეორებაც), მარკერით ხელში უკან მირბის, მარკერს შემდეგ მოთამაშეს გადასცემს და ასე შემდეგ, სანამ უკანასკნელი არ დაასრულებს მოთამაშეთა სიას. გაიმარჯვებს გუნდი, რომელსაც მეტი სიტყვა აქვს. თუ ორივე გუნდს სიტყვების თანაბარი რაოდენობა აქვს, გამარჯვებულს ადგენენ სიტყვების სიგრძისა და სირთულის მიხედვით.	შეჯიბრი

		შეჯიბრი
	უჩვეულო ესტაფეტა! წამყვანის ბრძანებით მოთამაშეები შემდეგ დავალებებს ასრულებენ: 1. მითითებული დისტანციის გარბენა კვადრატით (საჭიროა იმის წარმოდგენა, თუ როგორც დარბიან კვადრატები); 2. გარბენა მშვიერი ჭიანჭველებივით; 3. გარბენა თოხლოდ მოხარშული კვერცხებივით. გამარჯვებულს ირჩევენ სხვა გუნდები, რომლებიც შეჯიბრში არ მონაწილეობენ.	
C91		
	„შეადგინე აკროსტიხი“. გუნდებმა უნდა დაწერონ ლექსი, მაგრამ თითოეული სტრიქონის საწყისმა ასოებმა უნდა შეადგინოს ადამიანის სახელი ან რაიმე სიტყვა. მაგალითად: ნ _ ანატრი თვალის მზერა ა _ ღვსილი ცოდნის წყურვილი, ნ _ არნარი სიტყვის ცვენა ა _ აღვსილი ცოდნის მფრქვევით...	შეჯიბრი
C92		
	გაიმარჯვებს გუნდი, რომელიც ყველაზე გრძელ ჩაინვორდს შეადგენს ინტერნეტის თემაზე. მონაწილეებს ეძლევათ სიტყვები სტარტი ფინიში. საჭიროა მოცემული თემის ფარგლებში სიტყვების მოფიქრება „სტარტსა“ და „ფინიშს“ შორის. კონკურსისთვის გამოყოფილი დრო – 5 წუთი.	შეჯიბრი
C93		
	გუნდი, რომელიც უფრო სწრაფად დააღწევს ტავს აბლაბუდას, გამარჯვებულად ჩაითვლება. ორი გუნდის მონაწილეები 2 წრეს ქმნიან (ერთმანეთს ხელებს ჩაკიდებენ). შემდეგ მაქსიმალურად უნდა გადახლართონ ერთმანეთში, ხოლო წამყვანის სიგნალის შემდეგ ისევ საწყის მდგომარეობას დაუბრუნდნენ. ამ დროს ხელს გაშვება არ შეიძლება.	შეჯიბრი
C94		
	გავიხსენოთ ანზანი! გუნდებმა რიგრიგობით უნდა უსურვონ ერთმანეთს რამე, ამასთან მილოცვები ანზანის რიგზე უნდა იყოს გაწყობილი. მაგალითი: პირველი გუნდი – ალუბლის მურაბა. მეორე გუნდი – ბედნიერი მგზავრობა. და ასე შემდეგ. თამაში „ა“ ასოდან იწყება.	შეჯიბრი
C95		
	საგნის გადაცემა. გუნდებმა თითო საგანი უნდა აირჩიონ, რომელსაც ისინი გადასცემენ, მაგრამ ხელების გარეშე. გუნდის კაპიტანი შერჩეულ საგანს ილიაში იდებს და თავისი გუნდის მომდევნო მონაწილეს გადასცემს, ეს მონაწილე გადასცემს შემდეგს და ა. შ.. უკანასკნელი მონაწილე საგანს კაპიტანს უბრუნებს. გაიმარჯვებს გუნდი, რომელიც პირველი გაუმკლავდება დავალებას.	შეჯიბრი
C96		

C97	ვიცეკვოთ! კონკურსში თითოეული გუნდიდან 2 ადამიანი მონაწილეობს. თითოეული წყვილისთვის იატაკზე აფენენ ერთნაირი ზომის გაზეთებს. მონაწილეები გაზეთზე დგებიან და ცეკვავენ ისე, რომ გაზეთს არ სცდებიან. ერთი წუთის შემდეგ გაზეთს შუაზე კეცავენ, ანუ საცეკვაო მოედანს ანახევრებენ. და ასე შემდეგ. ვინც გაზეთს გადასცდება, თამაშიდან გადის.	შეჯიბრი
C98	ჩმმ! გუნდების მოთამაშეები ორ წრეს ქმნიან. წამყვანი დავალებას იძლევა: „თითოეულ თქვენგანს აქვს/ჰყავს ჩმმ. თითოეულს თავისი აქვს/ჰყავს, განუმეორებელი, და თქვენი მიზანია მისი გამოცნობა. შეგიძლიათ, წამყვანს კითხვები დაუსვათ თქვენი ჩმმ-ს შესახებ. წამყვანის პასუხი შეიძლება იყოს მხოლოდ „კი“ ან „არა“. გაიმარჯვებს გუნდი, რომელიც პირველი გამოიცნობს, რას ნიშნავს ჩმმ“.	შეჯიბრი
C98	ჩმმ იშიფრება, როგორც „ჩემი მარჯვენა მარჯვნივ“. შეკითხვების მაგალითები, რომლებიც შეიძლება მოთამაშეებმა წამყვანს დაუსვან: 1. ეს სულიერია? 2. ეს ყოველთვის მაქვს? 3. ეს ადამიანია? 4. ეს მამრობითი სქესისაა? 5. მუქი თმა აქვს? 6. მასთან მეგობრობა მაკავშირებს? წამყვანს მუდმივად უნდა ახსოვდეს, რომ პასუხებს სწორედ იმ მეზობლისთვის უნდა იძლეოდეს, რომელიც შეკითხვის დამსმელი მოთამაშის მარჯვნივ დგას.	შეჯიბრი
C99	ხტუნაობა! ნიშანზე ყველა მოთამაშე იწყებს ხტუნვას წინასწარ განსაზღვრულ ფინიშამდე ისე, რომ მუხლებს შორის რაიმე საგანი უჭირავს, მაგალითად, ასანთის კოლოფი ან ჩოგბურთის ბურთი. თუ ეს საგანი იატაკზე დაეცა, მოთამაშე ისევ სტარტის ხაზიდან იწყებს ხტუნვას. გაიმარჯვებს გუნდი, რომლის მონაწილეები პირველები გადაჭრიან ფინიშის ხაზს ისე, რომ საგანი არ დაუვარდებათ.	შეჯიბრი

დავალების ტიპი „თავსატეხი“

C100	პინგვინები ისე გაანაწილეთ, რომ პინგვინებზე გამოსახული რიცხვების ჯამი ყველა მითითებულ რიგში 12-ს შეადგენდეს.	თავსატეხი
C101	გუნდებმა 3 წუთში უნდა გამოიცნონ 3 გამოცანა (ერთ წუთში ერთი გამოცანა). 1. მიდიოდა ორი მამა და ორი ვაჟიშვილი, იპოვეს სამი ფორთოხალი. გაყოფა დაიწყეს – თითო-თითო შეხვდათ. ეს როგორ მოხდა? (პასუხი: ესენი იყვნენ ბაბუა, მამა და ვაჟიშვილი) 2. რომელი ცხოველის თავზე დადიან ადამიანები და მანქანები? (პასუხი: ზებრა) 3. რის გარეშე არ არის არასდროს არაფერი? (პასუხი: სახელის გარეშე)	თავსატეხი
C102 – C110	ადგილი თქვენი დავალებისთვის	თავსატეხი

1.2 სპექტაკლი სარისკო ქცევის პროფილაქტიკისთვის - „ილუზია“

სცენარი არის მოხალისეთა ახალგაზრდული მოძრაობის „იცი როგორ? როგორ იცი“, რეგიონული საზოგადოებრივი ორგანიზაცია „სტელიტის“ და საქველმოქმედო ფონდის „გალაქტიკა“ საკუთრება. სცენარის ავტორები – ე. ზ. ლუკი, მ. ს. კუცაკი

მიზანი: მოზარდებისა და ახალგაზრდების ყურადღების მიპყრობა პრობლემისადმი, რომელიც ეხება მოზარდებისა და ახალგაზრდების ჩათრევას სხვადასხვა სახის „რისკის“ ქცევაში, უსაფრთხო ქცევის ჩვევების გამომუშავება.

ამოცანები:

- 1) მაყურებლის ინფორმირება იმის თაობაზე, თუ მოზარდებისა და ახალგაზრდების რომელ ჯგუფებს ემუქრება ყველაზე მეტად ადამიანებით ვაჭრობაში ჩათრევის რისკი, და ჩათრევის ძირითადი მექანიზმების შესახებ.
- 2) მაყურებლის ინფორმირება რისკების თაობაზე, რომლებიც ინტერნეტით სარგებლობას უკავშირდება;
- 3) მაყურებელთან ერთად უსაფრთხო ქცევის წესების ჩამოყალიბება.

სპექტაკლის ხანგრძლივობა: სპექტაკლი 7 დასრულებული სცენისგან შედგება. სპექტაკლის შემდეგ წამყვანი აწყობს დისკუსიას მონაწილეებთან. სპექტაკლის *ხანგრძლივობა დისკუსიის ჩათვლით – 60 წუთი.*

მონაწილეთა რეკომენდებული რაოდენობა და შემადგენლობა:

მსახიობები: 12 ადამიანი (7 ბიჭი და 5 გოგონა), პროფესიული ლიცეუმებისა და კოლეჯების მოსწავლეები, 16 წელზე უფროსი ასაკის მოხალისეები, რომლებმაც წინასწარი სწავლება გაიარეს ბავშვთა კომერციული სექსუალური ექსპლუატაციის საკითხებზე.

მაყურებლები: 10-დან 300 ადამიანამდე, სკოლის, პროფესიული ლიცეუმებისა და კოლეჯების მოსწავლეები, ბავშვთა სახლების აღსაზრდელები 16 წლის ასაკიდან.

სპექტაკლის სცენარი

სცენა 1: „შესავალი“ - ისმის წამყვანის ხმა (ჩანაწერი)

ცხოვრებაში ყველაფერი ხდება: არის სიხარული, არის ტკივილიც,

მაგრამ ახალგაზრდობა ბრძოლისთვის მუდამ მზად არის,

ამიტომ, ზოგჯერ შეიძლება ისე ჩანდეს,

რომ საწყენი სიტყვა ჩვენ ვერაფერს გვავენებს,

რომ ჩვენი შეცდომების მარაგი სასარგებლოა,

რაც უნდა ძვირად გვიღირდეს ისინი,

და უფრო ადვილია გაგვკიცხონ,

ვიდრე მოგვისმინონ, რა პრობლემები გვანუხებს – ამრი არა აქვს...

სცენა წათდება, მაყურებელი ხედავს სკამებს, რომლებიც საკლასო ოთახში მერხებივით არის განლაგებული (3 მერხი ჰორიზონტალურად, 2-2 ადამიანი მერხზე). სცენზე მასწავლებელი გამოდის (ძველმოდურად ჩაცმული ქალი, გრძელი ქვედატანი, პერანგი, ჟილეტი, სათვალე) და მაგიდასთან ჯდება. ისმის წამყვანის ხმა (ჩანაწერი).

და ახლა გვსურს, გაჩვენოთ,

რაც ცხოვრებაში, სამწუხაროდ, ხშირად ხდება,

თუ რა ძნელია შენება და რა ადვილია ნგრევა,

იმის, რაც გულს ასე მიაძვრავს სურს...

როდესაც უფროსებს ათასი პრობლემა აქვთ,

ზოგჯერ ისე ძნელია, დაინახო მოზარდის შეცდომა –

მოუსმინო, გაუგო, შეაჩერო ... რატომ?

იმითომ, რომ მოზარდი მხოლოდ გაზრდილი ბავშვია.

სცენა 2: „ფსიქოლოგიური ძალადობა“

რეკს სკოლის ზარი და სცენაზე გამოდიან მსახიობები – მოწაფეები. ყველას ფერადი მაისური აცვია, რომლის ქვეშ რუხი ფერის მაისური იმალება, ყველა იღიმება. მოწაფეები თავიანთ ადგილებს იკავებენ მერხებთან (ზოგი მობილურ ტელეფონში თამაშებით ერთობა, ზოგიერთები ლაპარაკობენ, ვილაცას სძინავს, ბიჭი გოგოს ეხვევა, ვილაც სახელმძღვანელოს კითხულობს).

მასწავლებელი კლასს ჩამოუვლის, გზადაგზა ბავშვების გაკიცხვას იწყებს.

მასწავლებელი:

ასე! დღეს ზეიმი გვაქვს? ნუთუ სკოლის ფორმა გააუქმეს? სკოლა სწავლისთვის არის და არა გასაპრანჭად! გგონიათ, განსაკუთრებულები ხართ? უბრალოდ უნიჭოები და ზარმაცები ხართ ყველანი! ასეთი მოსწრებით ბაზარში მხესუმზირით მოგიწევთ ვაჭრობა!

თუ ფიქრობთ, რომ გაკვეთილებზე სალაზღანდაროდ დადიხართ, ძალიან ცდებით! აქ ყველა ერთნაირია! საკუთარი ინტერესები კი სკოლის კედლებს გარეთ დატოვეთ!

პირველი ახალგაზრდა ბიჭი ფერად მაისურს იხდის და რუხი ფერის მაისურში რჩება, კლასს გადახედავს, გადის. ის კლასის ფარგლებს გარეთ გადის, სახელმძღვანელოებს გადააგდებს და ჩაცუცქული ჯდება არაფორმალური ახალგაზრდული სუბკულტურის წარმომადგენლის პოზაში „ჰოპ“.

მასწავლებელი:

ფიქრობთ, ცხოვრებაში ყველაფერი თავისით მოდის?! არა! ცხოვრება ყოველდღიური შრომაა!

მე 25 წელია, განათლების სისტემაში ვმუშაობ და ვიცი, როგორ ვასწავლო თქვენისთანა ბრიყვებს დისციპლინა!

მეორე ახალგაზრდა ბიჭი ფერად მაისურს იხდის და რუხი ფერის მაისურში რჩება. ის კლასიდან გადის და „დამოკიდებულების კედლის“ აგებას იწყებს მუყაოს კოლოფებისგან, რომლებზეც ფსიქოაქტიური ნივთიერებების დასახელებებია აღნიშნული: „ალკოჰოლი“, „ნარკოტიკები“ და ა. შ.. კედელი სიმაღლეში ბიჭის სიმაღლეს აღწევს და მაყურებელი ბიჭს ვედარ ხედავს.

მასწავლებელი:

უმაღურობა და გაუთლელობა ჩიხში შეგიყვანთ. მაგრამ რისთვის ვლაპარაკობ! ჩერჩეტებო! არ გესმით, რომ მასწავლებლებს თქვენთვის სიკეთე უნდათ, ცდილობენ, ადამიანებად გაქციონ! თქვენ კაცობრიობის განვითარების ჩიხური განშტოება ხართ!

მასწავლებელი სათვალეს იხსნის, ბავშვები დგებიან და ფერად მაისურებს იხდიან. მთელი კლასი რუხი ფერის მაისურში რჩება. ბავშვები თავებს ხრიან. უსიტყვო სცენა.

სინათლე ქრება. ისმის მუსიკა. კლასი სცენიდან გადის.

სცენა 3: „ღევნა“

მიმქრალი განათება, ისმის მუსიკა. სცენაზე მთელი კლასი დგას. 3 გოგონა ერთმანეთს ელაპარაკება, ბიჭი გოგოს ეხვევა, ორი მეგობარი ტელეფონში ვიდეოს უყურებს, ერთი ბიჭი დგას და საათს უყურებს, ორი ბიჭი სცენაზე ზის და რაღაცაზე გამალებით მსჯელობს.

სცენაზე ახალგაზრდა ბიჭი გამოდის. ის ხან ერთ, ხან მეორე „თანაკლასელს“ უახლოვდება, მაგრამ ყურადღებას არავინ აქცევს. გოგნები დასცინიან, ბიჭები ხელს კრავენ.

ყველა მსახიობი, გარდა მთავარი პერსონაჟისა, სცენიდან გადის. ბიჭი სცენის კიდეზე ჯდება და სელფს იღებს (თავის თავს უღებს სურათს ტელეფონით, ფოტო პროექტორის ეკრანზე ჩნდება). დანარჩენი ახალგაზრდები სცენაზე იწყებენ გამოსვლას, ხელში დაფები უჭირავთ შეურაცხმყოფელი სიტყვებით, დაფებს ბიჭს აძლევენ და მის ზურგსუკან დგებიან, ხელები მკერდზე აქვთ გადაჯვარედინებული.

მთავარი გმირი სცენის კიდეზე დგება, დანარჩენები გარს ეხვევიან. სინათლე ქრება. მთავარი გმირი შეუმჩნეველად გადის სცენიდან. სინათლე ინთება. ყველა გადის.

სინათლე ქრება. პროექტორის ეკრანზე ჩნდება ინფორმაცია იმის შესახებ, თუ რა არის კიბერღევნა და როგორ უნდა ვებრძოლოთ მას.

4: „გული“

მიმქრალი განათება, ისმის მუსიკა. სცენაზე დგას გოგონა, რომელიც მანამდე კლასში იჯდა, ლამაზ კაბაში, რომელზეც ქალალდის გულია მიმაგრებული.

გოგონა:

მაგრამ ზოგჯერ უბრალოდ სითბო და გაგება გვჭირდება. მხარდაჭერა და დაცვა გვინდა. სიყვარულის პოვნის იმედი არ გვაქვს. გამალებით ვიწყებთ იმ ადამიანის ძებნას, ვინც მარტოობის შიშისგან გვიხსნის.

ისმის ტანგოს მუსიკა. ცეკვა⁸.

სცენაზე პირველი ახალგაზრდა ბიჭი გამოდის. ის გოგონას უახლოვდება და წყვილი ცეკვას იწყებს. ბიჭი გოგოს უკან გადააწვენს, როგორც ტანგოში, შემდეგ დაატრიალებს და გადის, გოგონას ჰაეროვან კოცნას უგზავნის.

გოგონა მუხლებზე ეცემა და ჩერდება. სცენზე მეორე ახალგაზრდა ბიჭი გამოდის, გოგონას წამოდგომაში ეხმარება, მიიზიდავს და იშორებს, მოძრაობას რამდენჯერმე იმეორებს. სცენზე მესამე ახალგაზრდა ბიჭი გამოდის, მოშორებით ჯდება და მობილურ ტელეფონზე თამაშობს. მეორე ახალგაზრდა ბიჭი მოიხმობს და გოგონას მას გადასცემს. მესამე ახალგაზრდა ბიჭი გოგონასთან ერთად ცეკვავს.

გოგონა ერთ ხელს მეორე ახალგაზრდა ბიჭს აძლევს, მეორე ხელს – მესამე ახალგაზრდა ბიჭს, და ორივე ბიჭი გოგონას თავის მხარეს ექაჩება. ამის შემდეგ ბიჭები ერთანეთს შეხედავენ, გოგონას მუხლებზე აგდებენ, ერთმანეთს ხელს ჩამოართმევენ და სცენიდან გადიან.

გოგონა ფეხზე დგება, ნელა და ნაღვლიანად მიდის სცენის კიდემდე. სცენაზე მეოთხე ახალგაზრდა ბიჭი გამოდის. გოგონა ხელებს მისკენ იშვერს, ბიჭი გოგონას ხელში აიტაცებს და ატრიალებს, შემდეგ იატაკზე დაუშვებს და ყოველი მხრიდან ათვალიერებს, შემდეგ გოგონას ქალალდის გულს ნაკუწებად აქცევს და გადის. გოგონა სახეს ხელებში მალავს. სცენაზე „მეეზოვე“ გამოდის და მისი გულის ნაფლეთებს ხვეტავს.

სინათლე ქრება.

სცენა 5. „ინტერნეტი“

სცენის შუაში სკამზე ბიჭი ზის ნოუთბუქით. ისმის რიტმული მუსიკა, მის ფონზე ისმის კლავიშებზე დაწოლის და სხვა კომპიუტერული ხმები (შეტყობინების მიღების აღმნიშვნელი ხმა და სხვა). ბიჭთან რიგრიგობით მიირბენენ მეგობრები: ერთი ფეხბურთის სათამაშოდ იწვევს ჟესტებით (ბურთს ათამაშებს), მეორე გოგონასთან ერთად საცეკვაოდ მიდის და ჟესტით ბიჭსაც ეპატიჟება, მათ გაჰყვეს, გოგონა ბიჭს მასთან ერთად წასვლას სთავაზობს. ბიჭი უარს ამბობს, თავს აქნევს და კომპიუტერში ეფლობა.

მეგობრები უკან მიდიან, კომპიუტერთან მჯდომი ბიჭისკენ შემობრუნდებიან და ხელს ჩაიქნევენ: აზრი არა აქვს, რამდენიც არ უნდა უმახო, მაინც არ წამოვა.

ბიჭი თავისი ნოუთბუქით მარტო რჩება სცენაზე. მუსიკა იცვლება. იწყება დიალოგი ბიჭსა და გოგონას (გოგონას ხმის ჩანაწერი) შორის.

ბიჭი: გამარჯობა, მე 17 წლის ვარ.

ხმა: გამარჯობა. მეც. ვიმეგობროთ?

ბიჭი: ვიმეგობროთ! ფოტოზე მაგრად გამოიყურები.

ხმა: ბევრი მეუბნება. შენ ლაივში უნდა მნახო...

ბიჭი: შემხვდები?

ხმა: რა თქმა უნდა. ამის მოწყობა შეიძლება.

ბიჭი: რა კარგია, რომ ინტერნეტში ერთმანეთს შევხვდით! თქვი, როგორ შევხვდეთ?

ხმა: იცი, პარკში ერთი მიტოვებული სახლია. ისეთი საინტერესოა! იქ შეგვიძლია შევხვდეთ ზუსტად 9

სააზე. ოღონდ მარტო მოდი. იქ დაგელოდები, კარს უკან.

ბიჭი: მაგარია, მოვალ!

გოგონას ხმა (მას მამაკაცის სასიამოვნო ბარიტონი ცვლის)

8 ცეკვაპედაგოგმაშეიძლებაანებისმიერიფორმითდადგას,მსახიობებისშესაძლებლობების გათვალისწინებით, მთავარია ძირითადი იდეის გადმოცემა.

მაშ, შეხვედრამდე... მოუთმენლად გელი...

ისევ ქალის ხმა (ახველებს): მოუთმენლად გელი...

გაისმის მუსიკა. სცენაზე ბნელდება. ბიჭი სცენიდან გადის.

სინათლე ქრება. პროექტორის ეკრანზე ჩნდება „ინტერნეტით უსაფრთხო სარგებლობის წესები“.

სინათლე ქრება. ფარდა იხურება.

სცენა 6: „ტრეფიკინგი“

ფარდა იხსნება. სცენაზე მის გოგონა „ნატაშა“, ოფიციალური კოსტიუმში აცვია. სცენაზე დგას დაფა წარწერით „გასაუბრება“, გოგონას ხელში რეზიუმე უჭირავს. თამაშდება დიალოგი „ნატაშასა“ და მამაკაცის წინასწარ ჩანერგილ ხმას შორის.

მამაკაცის ხმა: როგორია თქვენი მუშაობის გამოცდილება?

ნატაშა: როგორ თუ გამოცდილება? არავითარი გამოცდილება არ მაქვს, ახლახან დავამთავრე სკოლა.

მამაკაცის ხმა: რა დონეზე იცით ინგლისური ენა?

ნატაშა: აბა, რა გითხრათ. ინგლისურს ვსწავლობდი. სახელის თქმა შემიძლია.

მამაკაცის ხმა: ესე იგი, ინგლისური არ იცით, მუშაობის გამოცდილება არ გაქვთ, მაგრამ პრეტენზია მაღალ ხელფასზე გაქვთ, ასეა? სამწუხაროდ, ჩვენი ორგანიზაცია ვერ შემოგთავაზებთ იმ თანამდებობას, რომლის მიღების იმედიც გაქვთ. იქნებ სცადოთ, მუშაობა უფრო დაბალანაზღაურებადი თანამდებობით დაიწყოთ?

ნატაშა: არა, გმადლობთ, დარწმუნებული ვარ, ჩემი ოცნების სამსახურს ვიპოვი... რომელიც შემეფერება!

გოგონა დგება, დემონსტრაციულად გადის. ფარდა იხურება.

ფარდა იხსნება. სცენაზე დგას დაფა წარწერით „სახლი“. სცენაზე მაგიდა და სკამი დგას, მაგიდაზე ნოუთბუქი დევს. გოგონა მაგიდასთან ზის და ნოუთბუქში რაღაცას ბეჭდავს.

ნატაშას ფიქრები ხმამაღლა (ჩანაწერი): „ნუთუ ვერაფერს ვიპოვი?! ინტერნეტი სავსეა ვაკანსიებით, რომლებიც შემეფერება! დიდი ამბავი, სამსახურში არ მიმიღეს, ინგლისური არ ვიცი თურმე... გამოცდილება არ მქონია საკმარისი.

ისმის ხმები, როგორ იხსნება ინტერნეტში გვერდები („დაკლიკვის“ ხმები).

ო, მგონი მივაგენი!

ისმის სხვა ხმა (მამაკაცის ხმა 2):

„გვჭირდება გოგონები საზღვარგარეთ სამუშაოდ, მუშაობის გამოცდილება, უცხო ენების ცოდნა არ მოითხოვება, ყველა ფორმალობას დამქირავებელი აგვარებს, შრომის ღირსეული ანაზღაურება. ბინა ერთი წლით. საკონტაქტო ინფორმაცია: 575XXXX და ელექტრონული ფოსტის მისამართი Ficus@XXX.XX

გოგონა „ნატაშა“ იღებს მობილურ ტელეფონს და მითითებულ ნომერს კრეფს. მას მამაკაცის ხმა პასუხობს (ჩანაწერი).

ნატაშა: ალო!

მამაკაცის ხმა 2: გამარჯობა!

ნატაშა: განცხადების თაობაზე ვრეკავ...

მამაკაცის ხმა 2: დიდი ყურადღებით გისმენთ.

ნატაშა: მუშაობის გამოცდილება და უცხო ენები ცოდნა არ მაქვს...

მამაკაცის ხმა 2: ეს აუცილებელი არ არის. რამდენი წლის ხართ?

ნატაშა: 18.

მამაკაცის ხმა 2: განცხადებაში მითითებულ ელექტრონულ მისამართზე გამოგზავნეთ თქვენი ფოტო

და საკონტაქტო ინფორმაცია, დაგიკავშირდებით.

ტელეფონი ითიშება. გოგონა ნოუთბუქს ხსნის.

ნატაშას ფიქრები (ჩანაწერი): „რომელი ფოტოს გაგზავნა აჯობებს? ნუ, ყველაზე მაგრად საცურაო კოსტიუმში გამოიყურება. მოვეწონები!“

გზავნის ფოტოს.

„ნატაშა“ დგება და ნერვიულად დადის წინ და უკან სცენაზე. გაისმის მობილური ტელეფონის ზარი, გოგონა ტელეფონთან მიირბენს.

ნატაშა (აღელვებით): ალო?

მამაკაცის ხმა 2: გამარჯობა, თქვენ სავსებით აკმაყოფილებთ ჩვენს მოთხოვნებს. უცხოეთში გასამგზავრებელი პასპორტი თუ გაქვთ და როდის შეძლებთ მუშაობის დაწყებას?

ნატაშა: პასპორტი მაქვს, მუშაობის დაწყება ხვალიდანვე შემიძლია, მაგრამ ჯერ დედას მინდა, რჩევა ვკითხო...

მამაკაცის ხმა 2 (გაბრაზებით): საერთოთ თუ გესმით, რომ ეს ვაკანსია საკონკურსოა? შესანიშნავი სამუშაო და ღირსეული ანაზღაურება, თქვენს ადგილზე უამრავი პრეტენდენტია. ან ხვალ დილიდანვე დაიწყებთ მუშაობას, ან თქვენს ადგილზე სხვას ვიპოვით. (უფრო რბილად) მაგრამ თქვენ ძალიან მოგვეწონეთ, არ გაუშვათ ხელიდან შანსი, წარმატებას მიაღწიოთ.

ნატაშა.....(2 - 3 წამი პაუზა) დაბნეული ხმით: მინდა, წარმატებას მივაღწიო, ხვალ სად უნდა მოვიდე?

მამაკაცის ხმა 2: აეროპორტში მოდით, წამოიღეთ აუცილებელი ნივთები და საბუთები, იქ დაგელოდებით.

ნატაშა: მაპატიეთ, და ჩემი სამუშაო რაში მდგომარეობს?

მამაკაცის ხმა 2: როგორც კი დანიშნულების ადგილზე ჩახვალთ, ყველაფერს აგიხსნიან. არ იღელვოთ, ბევრი, ვინც ჩვენთან მუშაობდა, დღეს მდიდარი ადამიანია. ძალიან გაგიმართლათ, რომ ჩვენ მოგვმართეთ. კარგად იყავით, ნატაშა!

ნატაშა: გმადლობთ, ხვალამდე!

ნატაშა გახარებულია: მისი ფიქრები (ჩანაწერი):

„იეს. ვიცოდი, რომ გამომივიდოდა და ჩემი ოცნების სამსახურს ვიპოვიდი! ყველას შეშურდეს! ვუამბო თუ არ უამბო დედას? კარგი, სიურპრიზს გავუკეთებ, ყველაფერს ვუამბობ, როდესაც ადგილზე ჩავალ.“

გოგონა სცენიდან გადის. სინათლე ქრება.

სინათლე ინთება. სცენის შუაში დგას „ლურჯი კარი“, მასზე მიმაგრებულია ფირფიტა წარწერით „აეროპორტი: გაფრენის დარბაზი“. კარის წინ დაცვის 2 წარმომადგენელი (ახალგაზრდა მამაკაცები პიჯაკებში) დგას. გოგონა სცენაზე გამოდის, ხელში საბუთები უჭირავს და ჩემოდანს მოაგორებს.

დაცვის წარმომადგენელს ხელში დაფა უჭირავს წარწერით „ნატაშა“.

ნატაშა დაცვის წარმომადგენელს უახლოვდება: სამუშაოს თაობაზე თქვენ უნდა მოგმართოთ?

დაცვის წარმომადგენლები (გესლიანად): ჩვენ, ჩვენ!

დაცვის ერთი წარმომადგენელი საბუთებს ართმევს, მეორე – ჩემოდანს იღებს და კარს აღებს.

ნატაშა: რაც შეეხება დოკუმენტებს და ჩემს საქმეებს?

დაცვის წარმომადგენლები: ნუ ღელავთ, ადგილზე ჩასვლისას მოგიტანენ.

გოგონა „ლურჯი კარის“ უკან ქრება. დაცვის წარმომადგენელი მის საბითუმს გულის ჯიბეში ინახავს.

დაცვის წარმომადგენელი რაცით:

ის თვითმფრინავში ჩაჯდა.

დაცვის მეორე წარმომადგენელი მიზლით მოისვრის გოგონას ჩემოდანს. შემოდის „მეეზოვე“, ცდილობს, გაარკვიოს, ვისია ჩემოდანი, აქეთ-იქით იხედება, მხრებს იჩეჩავს და ჩემოდანი გააქვს.

სინათლე ქრება.

კარის უკანა მხრიდან აკაკუნებენ და ისმის „ნატაშას“ ხმის ჩანაწერი:

ნატაშა: გააღეთ, გააღეთ! სახლში მინდა, დედასთან მინდა! თქვენ სხვა რამეს დამპირდით... თქვენ ხომ დამპირდით, რომ ყველაფერი კარგად იქნებოდა... ეს უსამართლობაა! გთხოვთ...გთხოვთ....

სიჩუმე.

ისმის მუსიკა. ირთვება მიმქრალი განათება. სცენაზე „ლურჯი კარის“ წინ გაქვავებული სახეებით დგას დაცვის ორი წარმომადგენელი. ხელში უჭირავთ დაფები ქალის სახელებით „მამა“ და „იანა“.

ისმის გოგონა „ნატაშას“ ხმა: გამარჯობა, დედიკო. მაპატიე, რომ დიდხანს არ ვჩანდი... ჩამთან ყველაფერი წესრიგშია. არა, აქ კარგად მექცევია... არა, შინ ჯერ არ დავბრუნდები.

გაისმის წყვეტილი ზუმერის ხმები.

ისმის მუსიკა.

სცენის ორი მხრიდან „ლურჯი კარისკენ“ 2 ჩემოდნიანი გოგონა მიემართება. უსიტყვო სცენა, ყველა მსახიობი მაყურებელთა დარბაზს უყურებს.

სინათლე ქრება.

სცენა 7: „ფინალი“

ინთება სინათლე. სცენაზე დგას მასწავლებელი კლასთან ერთად. აკლიათ მხოლოდ გოგონა სცენიდან „გული“, ბიჭი სცენიდან „ინტერნეტი“ და გოგონა სცენიდან „ტრეფიკინგი“ (მსახიობები იგივე ადგილებზე დგანან, სადაც მე-2 სცენის დასრულებისას იდგნენ). ისმის მუსიკა.

ნამყვანის ხმა (ჩანაწერი):

ცხოვრებაში ყველაფერი ხდება: არის სიხარული, არის ტკივილიც,

და რაც ახლა გაჩვენეთ, ახალი არ არის.

მაგრამ ახლა ნება მოგვეცით, გაიმბოთ,

რა სიხარულის მოტანა შეუძლია ტკბილ სიტყვას.

ახლა დროს უკან გადავახვევთ,

რომ ყოველი წუთი განწყობას გვიმაღლებდეს,

გაჩვენებთ, როგორ აღძრავს ტკბილი სიტყვა

იმედებს, ოცნებებს, შთაგონებას...

მასწავლებელი:

ბავშვებო! უზომოდ ვამაყობ თქვენით,

როგორც ანათებს თქვენი თვალები და ღიმილი,

გზაზე დაბრკოლებები შეგვხვდება... მაგრამ არაფერია!

შეცდომების გამოსწორებაში მე დაგეხმარებით.

(ყველა ისევ ფერად მაისურს იცვამს)

მოზარდის სული გახსნილი სახლია,

და ცხოვრებაში ძნელია ხრიკის შემჩნევა,

(არაფორმალური ახალგაზრდული სუბკულტურის „ჰოპის“ წარმომადგენელი კლასში ბრუნდება და ფერად მაისურს იცვამს)

მაგრამ ჩვენ თქვენთვის სიკეთე გვსურს,

როდესაც თქვენ ცუდად ხართ, ჩვენც ცუდად ვართ მაშინ.

(ბიჭი, რომელიც „დამოკიდებულების კედლის“ უკან იჯდა, ფეხით ანგრევს კედლის აგურებს, კლასში ბრუნდება და ფერად მაისურს იცვამს)

თქვენ ბევრი ამოცანის გადაწყვეტა მოგიწევთ,

მაგრამ იმისთვის, რომ მიზანს წარმატებით მიაღწიოთ,

(სცენაზე გამოდის გოგონა, რომელიც თამაშობდა სცენაში „გული“, თავის მერხთან ჯდება და ბიჭი მას ახალ გულს ჩუქნის).

არ შეგეშინდეთ, რჩევა უფროსებს ჰკითხოთ,

დაუფიქრებელი, ნაჩქარევი გადაწყვეტილებები საჭირო არ არის.

(ბიჭი, რომელიც თამაშობდა სცენაში „ინტერნეტი“, სცენაზე ყვავილებით გამოდის და თაიგულს მასწავლებელს მიაართმევს).

(გოგონა, რომელიც „ნატაშას“ განასახიერებდა, სცენაზე გამოდის ხელში ინგლისური ენის სახელმძღვანელოთი და კლასში თავის ადგილს იკავებს).

ნამყვანის ხმა (ჩანაწერი):

დაე, ჩქედეს სიცოცხლის მხიარული ნაკადი,

დაე, მეტი იყოს ღიმილი და ბედნიერება,

დაე, სიხარულით იყოს სავსე ყოველი დღე,

გახსოვდეთ, ეს ყოველთვის თქვენს ხელშია!

ისმის მუსიკა. მსახიობები ერთმანეთს ხელებს ჩასჭიდებენ და თავის დასაკრავად წინ გამოდიან.

მსახიობები გადიან და ბრუნდებიან საჰაერო ბუშტებითა და საჩუქრებით (ფერადი მინის კენჭებით) მაყურებლისთვის.

პირველი მსახიობი: გვჯერა, რომ რაც დღეს გაჩვენეთ, თქვენს ცხოვრებაში არასოდეს მოხდება, რადგან თქვენ ახლა იცით, როგორ უნდა მოიქცეთ სწორად მსგავს ვითარებაში.

მე-2 მსახიობი: და ახლა გვინდა, „გავუშვათ“ ყველა ჩვენი უსიამოვნება, უბედურება და შიში (უშვებენ საჰაერო ბუშტებს).

მე-3 მსახიობი: გვინდა გისურვოთ, რომ თქვენს გულებში ყოველთვის ენთოს სიკეთისა და წარმატების ნაპერწკალი. ჩვენ ბედნიერების პატარა ნაწილს გჩუქნით⁹. და როდესაც მოიწყენთ თუ იმხიარულებთ, გახსოვდეთ, რომ ჩვენ ყოველთვის თქვენთან ვართ!

ყველა მსახიობი ერთად: გმადლობთ!

თავის დაკვრა. მუსიკა, და ყველანი დარბაზში ჩადიან მაყურებლებისთვის საჩუქრების დასარიგებლად.

სპექტაკლის დასასრული.

შეკითხვები დისკუსიისთვის:

სპექტაკლის დასრულების შემდეგ აუცილებლად რეკომენდებულია მაყურებელთან გასაუბრება, იმის გარკვევა, თუ რა გაიგეს სპექტაკლიდან და მათთვის უსაფრთხო ქცევის წესების კიდევ ერთხელ გაცნობა.

სანიმუშო შეკითხვები განსახილველად:

9 „ბედნიერების კენჭი“ – მინის დეკორატიული კენჭი. სიმბოლური საჩუქარი სპექტაკლის მაყურებლისთვის.

- 1. რის შესახებ იყო სპექტაკლი?
- 2. შიძლება თუ არა, რომ ის, რაც გაჩვენეთ, სინამდვილეშიც მოხდეს?
- 3. დაუშვს თუ არა შეცდომები მთავარმა გმირებმა? თუ კი, რა შეცდომები იყო ეს? რის გაკეთება შეეძლოთ სხვაგვარად შეცდომების თავიდან ასაცილებლად?

დისკუსიის დასასრულს მაყურებლებს აუცილებლად უნდა უთხრათ იმის შესახებ, რომ ყოველი მოზარდის ცხოვრებაში არსებობენ უფროსები, რომლებიც ყოველთვის მზად არიან, დაეხმარონ მათ: ესენი არიან მშობლები, მასწავლებლები, ფსიქოლოგები.

NB! მოზარდებს არ უნდა ეშინოდეთ, რომ ცხოვრების რთულ ვითარებაში უფროსებს რჩევა ჰკითხონ ან დახმარებისთვის მიმართონ.

ტექნიკური მოთხოვნები სპექტაკლის ჩასატარებლად:

სპექტაკლი სცენაზე უნდა ჩატარდეს. აუცილებელია, არსებობდეს განათების რეგულირების საშუალება (სცენის განათების ჩართვა და გამორთვა) და ხმის აპარატურა (დინამიკები, მიკროფონები და სხვა).

- საჭირო რეკვიზიტი:
- ავეჯი (12 სკამი, 1 მაგიდა);
- დაფები სახეებით («მაშა», «იანა», «ნატაშა»);
- დაფა წარწერით «აეროპორტი: გაფრენის დარბაზი»;
- დაფა წარწერით «გასაუბრება»;
- «ლურჯი კარი» (როგორც სპექტაკლის სიმბოლური ხატი);
- ნოუტბუქი;
- დიდი ინგლისურ-ქართული ლექსიკონი;
- საჩვენებელი ჯოხი;
- მუყაოს კოლოფები, სადაც თითოეულს ერთ მხარეს მიკრული აქვს ქაღალდი ფსიქოაქტიური ნივთიერების დასახელებით (მაგალითად, „ლუდი“, „არაყი“ და ა. შ.);
- პიჯაკები დაცვის წარმომადგენლებისთვის (2 ცალი);
- მაისურები მსახიობებისთვის (ფერადი – 11 ცალი, რუხი ფერის – 11 ცალი წარწერებით);
- ხელოვნური ყვავილები;
- ფირფიტა გულის გამოსახულებით (2 ცალი);
- მობილური ტელეფონი;
- ხელის სარკე და პომადა;
- ბურთი;
- „მეეზოვის“ კოსტიუმი (ჟილეტი, ჩაფხუტი, ცოცხი და შვაბრა);
- საჰაერო ბუმტები ჰელიუმით (12 ცალი);
- საჩუქრები მაყურებლებისთვის (მაგალითად, ფერადი მინის კენჭები);
- დაფები სცენისთვის «დევნა»;
- დაფები ფინალური სცენისთვის;
- ხმოვანი თანხლება (მუსიკა სპექტაკლისთვის).

სპექტაკლის მოსალოდნელი შედეგები:

- 1. სპექტაკლის მაყურებლების მიერ ძირითადი ცოდნის შეთვისება რისკების შესახებ, რომლებიც ინტერნეტით სარგებლობას უკავშირდება, და მოზარდებისა და ახალგაზრდების ადამიანებით ვაჭრობაში ჩათრევის მექანიზმების შესახებ.
- 2. მაყურებლების მიერ იმის გაცნობიერება, რომ ადამიანებით ვაჭრობის პრობლემა და ინტერნეტით სარგებლობის უარყოფითი შედეგები შეიძლება პირადად მათ და/ან მათ მეგობრებს შეეხო.
- 3. მაყურებლების მიერ უსაფრთხო ქცევის წესების ათვისება და ცოდნის შემენა იმის შესახებ, თუ ვის უნდა მიმართონ დახმარებისთვის კრიტიკულ ვითარებაში.

რეკომენდაციები სპექტაკლის ორგანიზებისა და ჩატარებისთვის:

- 1) როგორც ზემოთ ითქვა, ძალიან მნიშვნელოვანია, რომ მსახიობებმა სწავლება გაიარონ ბავშვთა კომერციული სექსუალური ექსპლუატაციის პროფილაქტიკისა და ინტერნეტით უსაფრთხო სარგებლობის ჩვევების გამომუშავების საკითხებზე: მხოლოდ ამ შემთხვევაში შეძლებენ ისინი, ზუსტად გაიგონ, თუ რა პრობლემის შესახებ უამბობენ მაყურებელს;
- 2) მსახიობებს რაც შეიძლება მეტი თავისუფლება უნდა მიეცეს სცენარის განხილვისა და როლების განაწილების დროს: ახალგაზრდებს შეუძლიათ იმპროვიზირება სპექტაკლის მსვლელობისას, შეუძლიათ, რაღაც თავისი დაამატონ – ამას ხელი უნდა შეეწყოს; მაგრამ მნიშვნელოვანია, რომ მათი სპექტაკლში მონაწილეობა ნებაყოფლობითი იყოს და რომ მათ ესმოდეთ ბავშვთა კომერციული სექსუალური ექსპლუატაციის პრობლემის მნიშვნელობა;
- 3) მნიშვნელოვანია, რომ განსაკუთრებული ყურადღება მიექცეს მსახიობთა მეტყველებას: იმისთვის, რომ სიტყვები მკაფიოდ ისმოდეს, მსახიობები გულდასმით უნდა გამოთქვამდნენ სიტყვების დაბოლოებას, არავითარ შემთხვევაში არ „ყლაპავდნენ“ მათ;
- 4) საჭირო არ არის ბევრი დეკორაცია: პირდაპირ სცენაზე შეიძლება ერთი და იგივე ავეჯის გადაადგილება ისე, რომ სცენა ხან საკლასო ოთახად იქცეს, ხან აეროპორტად; მაგრამ ძალიან მნიშვნელოვანია, რომ არსებობდეს ადამიანი, რომელიც სცენაზე რეკვიზიტის დროულ განთავსებაზე იქნება პასუხიმგებელი (ჩვენს სპექტაკლში ამ დავალებას „მეეზოვე“ ასრულებდა);
- 5) სპექტაკლის თემა რთულია, ამიტომ ძალიან მნიშვნელოვანია, ყურადღება მიექცეს მსახიობთა ემოციურ მდგომარეობას: ეცადეთ, რეპეტიციების დროს მხარში ამოუდგეთ ახალგაზრდებს და დადებითი განწყობა შექმნათ.

მაყურებელთა გამოხმაურება:

2011 წლიდან მოყოლებული მოხალისეთა ახალგაზრდული მოძრაობის „ იცით როგორ? როგორც იცით“ «Знаешь как? Как знаешь...» მოხალისეებმა 250-ჯერ წარუდგინეს სპექტაკლი მაყურებელს რეგიონული საზოგადოებრივი ორგანიზაციის «Стеллит» და სოციალური პროგრამების საქველმოქმედო ფონდის «Галактика» საორგანიზაციო მხარდაჭერით. საერთო ჯამში სპექტაკლი 2000-ზე მეტმა ადამიანმა ნახა.

ქვემოთ მოცემულია მაყურებელთა – ადმინისტრაციის წარმომადგენლებისა და მოწაფეების – გამოხმაურებები:

„დიდი მადლობა თქვენ, ახალგაზრდები ისეთი გრძნობით თამაშობენ, რომ იჯერებ ყველაფერს, რაც სცენაზე ხდება.“

„დღეს ჩვენ ვნახეთ ამბავი არა უბრალოდ ვიღაცის შესახებ, არამედ ვნახეთ ამბავი ჩვენს შესახებ – მოზარდების შესახებ. ეს ყველაფერი ჩვენთვის ნაცნობია.“

„გასაოცარო სპექტაკლი. ასეთ მოკლე დროში განხილული იყო უამრავი პრობლემა, რომელიც დღეს ახალგაზრდობას აწუხებს. ჩვენ დავინახეთ, რომ ჩვენი ბავშვები დაფიქრდნენ.“

1.3 სავარჯიშო „ცეკვა“ ადამიანებით ვაჭრობაში ჩათრევის პროფილაქტიკისთვის და ინტერნეტით უსაფრთხო სარგებლობის ჩვევების გამოსამუშავებლად

მიზანი: ბავშვების, მოზარდებისა და ახალგაზრდების ყურადღების მიპყრობა საკითხებისადმი, რომლებიც ინტერნეტით უსაფრთხო სარგებლობას და ადამიანებით ვაჭრობას უკავშირდება, მათი ინფორმირება უსაფრთხო ქცევის ძირითადი წესების შესახებ.

ამოცანები:

1. მონაწილეების ინფორმირება იმის თაობაზე, თუ როგორ დაიცვან თავი რისკებისგან, რომლებიც ინტერნეტით სარგებლობას უკავშირდება;
2. მონაწილეების ინფორმირება იმის თაობაზე, თუ რა წესები უნდა დაიცვან იმისთვის, რომ არ გახდნენ ადამიანებით ვაჭრობის მსხვერპლი;
3. მონაწილეებს გაუჩნდეთ განცდა, რომ ერთად საკუთარი თავისა და მეგობრების დაცვას შეძლებენ.

ცეკვის ხანგრძლივობა: 15 – 25 წუთი.

სამიზნე ჯგუფი: ბავშვები, მოზარდები და ახალგაზრდები, დაწყებული 7 წლის ასაკიდან და ზევით.

მონაწილეთა რეკომენდებული რაოდენობა და შემადგენლობა: მონაწილეთა რაოდენობა შეზღუდული არ არის. ღონისძიებაში მონაწილეობა შეუძლიათ: სკოლის, პროფესიული ლიცეუმებისა და კოლეჯების მოსწავლეებს, უმაღლესი სასწავლებლების სტუდენტებს, სოციალურ-სარეაბილიტაციო ცენტრებისა და თავშესაფრების აღსაზრდელებს და ნებისმიერი სხვა კატეგორიის მოქალაქეებს, დაწყებული 7 წლის ასაკიდან და ზევით.

მოხალისეთა რეკომენდებული რაოდენობა (მოცეკვავეები – მობერები): ღონისძიებისთვის სასურველია, გყავდეთ არანაკლებ 20 წინასწარ მომზადებული მოხალისე.

ცეკვის აღწერა:

ფლეშმობი (ინგლ. flash mob – flash – აფეთქება; წამი; mob – ბრბო; ითარგმნება, როგორც «წამიერი ბრბო») – ეს არის წინასწარ დაგეგმილი მასობრივი აქცია, რომლის დროსაც საზოგადოებრივი თავშეყრის ადგილზე ადამიანების დიდი ჯგუფი (მობერები) ჩნდება, წინასწარ შეთანხმებულ მოქმედებებს (სცენარი) ასრულებს და შემდეგ იშლება. მთავარი მიზანი – სიამოვნების მიღება და გარშემომყოფთა გაოცება.

ფლეშმობის ძირითადი პრინციპები: სპონტანურობა და რაიმე ფინანსური ან სარეკლამო მიზნის არარსებობა.

ფლეშმობი მიმართულია იმაზე, რომ შემთხვევით მაყურებელს შერეული გრძნობები აღუძრას – გაუგებრობა, ინტერესი, მონაწილეობის სურვილი.

საცეკვაო ფლეშმობის ჩატარებისას მობერები ბრბოში იმალებიან. ერთ-ერთი მათგანი მუსიკას ჩართავს, რომელზეც წინასწარ მოამზადეს ცეკვა. მობერები ერთმანეთის მიყოლებით გამოდიან ბრბოდან და ცეკვას იწყებენ. ცეკვის დასრულების შემდეგ მობერები ისევ ბრბოს შეერევებიან.

ცეკვა „11 მარტივი წესი შენი უსაფრთხოებისთვის“ წარმოადგენს საცეკვაო ფლეშმობისა და პროფილაქტიკური ცეკვის ნაზავს.

ღონისძიება ქუჩაში ან დიდ სათავსოში ტარდება. ღონისძიების ჩატარების ტექნოლოგია შემდეგია: წინასწარ განსაზღვრულ დროს სააქტო დარბაზში ან სპორტულ მოედანზე ხალხი იკრიბება (საგანმანათლებლო ან სხვა დაწესებულების მოსწავლეები) და მოხალისეები. ირთვება მუსიკა, მოხალისეები გამოდიან და ცეკვავენ. მას შემდეგ, რაც მაყურებლებმა ერთხელ ნახეს ცეკვა, მათ ცეკვაში მონაწილეობის მიღებას სთავაზობენ. მოხალისეები იწყებენ მოძრაობების ნელა ჩვენებას, წამყვანი კი ხსნის, რომ ყოველი მოძრაობა უსაფრთხო ქცევის ერთ წესს განასახიერებს, იძლევა ინფორმაციას შესაძლო „რისკების“ შესახებ, რომლებიც ინტერნეტით სარგებლობას უკავშირდება, ადამიანებით ვაჭრობის შესახებ და იმის თაობაზე, თუ როგორ უნდა დავიცვათ თავი.

მას შემდეგ, რაც ყველა მონაწილე დაიმახსოვრებს მოძრაობებს, იწყება მასობრივი ცეკვა, რომელიც სამჯერ – ხუთჯერ მეორდება.

ღონისძიების ბოლოს მონაწილეებს ურიგებენ სამახსოვროებს უსაფრთხო ქცევის წესებით:



1. კონტაქტი მხოლოდ მასთან იქონიეთ, ვისაც რეალურ ცხოვრებაში იცნობთ.
2. არ მისცეთ თქვენს პირად გვერდებზე წვდომის საშუალება: „ყველაფერი, რასაც ინტერნეტში გამოაქვეყნებთ, შეიძლება თქვენს წინააღმდეგ იქნეს გამოყენებული“.
3. არ დათანხმდეთ შეხვედრას, რომელსაც უცნობი გთავაზობთ, რომელიც ინტერნეტით გაიცანით!
4. ნუ ენდობით ადამიანებს, რომლებიც ინტერნეტში სამუშაოს გთავაზობენ და მასში დიდ ფულს გპირდებიან.
5. ვებკამერა მხოლოდ მეგობრებთან ურთიერთობისას გამოიყენეთ. ყოველთვის შეამოწმეთ და დარწმუნდით, რომ გამორთულია.
6. თავი აარიდეთ შემთხვევითი ადამიანის ან ნაცნობის მიერ შეთავაზებულ მაცდურ წინადადებებს საზღვარგარეთ მუშაობის, სწავლის ან ქორწინების შესახებ.
7. არავითარ შემთხვევაში არ ანდოთ თქვენი საბუთები სხვებს.
8. ნუ ისესხებთ ფულს საეჭვო კერძო პირებისგან, რომლებსაც ნაკლებად იცნობთ.
9. თუ ინტერნეტში ვინმე საზღვარგარეთ სამუშაოს გპირდებათ და ფოტოების გაგზავნას გთხოვთ, უამბეთ ამის შესახებ უფროსებს.
10. გახსოვდეთ, რომ ყველაფერი, რასაც ინტერნეტში ხედავთ და კითხულობთ, აუცილებლად სიმართლე არ არის!
11. შენი უსაფრთხოება შენზეა დამოკიდებული!

ტექნიკური მოთხოვნები ცეკვის ჩასატარებლად:

ცეკვის „11 მარტივი წესი შენი უსაფრთხოებისთვის“ ჩასატარებლად საჭიროა:

- არანაკლებ 20 მოხალისე, რომელმაც ცეკვა შეისწავლა;
- დიდი სათავსო;

- ვატმანის ფურცლები, რომელთაგან თითოეულზე უსაფრთხო ქცევის ერთი წესია გამოსახული, რომელიც ცეკვის გარკვეულ მოძრაობას შეესაბამება;
- სამახსოვროები მონაწილეთათვის სარგებლობის თემაზე;
- ნოუტბუქი ან კომპიუტერი;
- დინამიკები;
- დისკი ან ფლეშ-ბარათი მუსიკალური თანხლების ჩანაწერით;
- მიკროფონი.

მოსალოდნელი შედეგები:

- 1) ყურადღების მიპყრობა ადამიანებით ვაჭრობისა და ინტერნეტით უსაფრთხო სარგებლობის პრობლემისადმი;
- 2) მონაწილეების მიერ ცოდნის შეძენა უსაფრთხო ქცევის წესების შესახებ;
- 3) აქტიურიპოზიციისჩამოყალიბებაახალგაზრდებში,წარმოდგენისშექმნაიმისშესახებ,რომპროფილაქტიკური ღონისძიებების ჩატარებაში ახალგაზრდებს მნიშვნელოვანი წვლილის შეტანა შეუძლიათ.

რეკომენდაციები ცეკვის ორგანიზებისა და ჩატარებისთვის:

- აუცილებელია, რომ მოხალისეები, რომლებიც ცეკვის ჩატარებაში მონაწილეობენ, კარგად იყვნენ მომზადებული. მათ არა მარტო უნდა იცოდნენ ყველა საცეკვაო მოძრაობა და მათი ხარისხიანად შესრულება შეეძლოთ, არამედ მათ უნდა გაიარონ ტრეინინგი და ფლობდნენ ინფორმაციას ინტერნეტით უსაფრთხო სარგებლობისა და ადამიანებით ვაჭრობის პრობლემის შესახებ.
- სასურველია, რომ ყველა მოხალისეს, რომელიც ცეკვავს, ერთნაირად ეცვას (მოხალისეთა მოძრაობის ფორმა ან უბრალოდ ერთნაირი მაისურები).
- ცეკვის ჩატარებისას ჩვენი რეკომენდაციაა ანიმატორის გამოყენება (მოხალისე, რომელსაც რომელიმე პერსონაჟის, მაგალითად, ჯამბაზის კოსტიუმი აცვია). ეს ხალხის ყურადღების მიპყრობის დამატებითი საშუალებაა და უფრო უშუალო ატმოსფეროს შექმნას უწყობს ხელს.
- აუცილებელი არ არის, მაგრამ სასურველია, რომ მოხალისეებს შორის პროფესიონალი მოცეკვავეებიც იყვნენ, რომლებიც საცეკვაო მოძრაობებს გრაციოზულად და დახვეწილი პლასტიკით შეასრულებენ. ეს ძალიან გაამარტივებს ახალი მონაწილეებისთვის ცეკვის სწავლების პროცესს.
- ღონისძიების ჩატარების შემდეგ ძალიან მნიშვნელოვანია, პასუხი გაეცეს მონაწილეთა ყველა შეკითხვას.
- მნიშვნელოვანია ღონისძიების მონაწილეებისგან გამოხმაურების მიღება, რაც ღონისძიების დახვეწას შეუწყობს ხელს.
- გახსოვდეთ, რომ მუშაობის ინტერაქტიური ფორმები ყოველთვის მონაწილეთა უზარმაზარ ინტერესს და გამოხმაურებას იწვევს, მაგრამ ისინი მხოლოდ ზოგად ინფორმაციას იძლევა არსებული პრობლემის შესახებ, ამიტომ მნიშვნელოვანია, რომ ამგვარი ცეკვა სხვა ღონისძიებებთან ერთად ჩატარდეს, რომლებზეც ახალგაზრდები უფრო დეტალური ინფორმაციის მიღებას შეძლებენ ადამიანებით ვაჭრობისა და ინტერნეტით უსაფრთხო სარგებლობის პრობლემის, უსაფრთხო ქცევის წესებისა და იმის შესახებ, თუ როგორ უნდა მოიქცნენ კრიტიკულ სიტუაციებში. ჩვენი რეკომენდაციაა, ამგვარი ფლემშობის ჩატარების სტაციონარულ თამაშთან ან სპექტაკლთან კომბინირება. მისი ჩატარება შეიძლება აგრეთვე ლექციის ან საუბრის დაწყებამდე.

საცეკვაო ფლემშობის მონაწილეთა გამოხმაურებები:

ამ დროისთვის მოხალისეთა ახალგაზრდული მოძრაობის „იცი როგორ? როგორ იცი?“ მოხალისეების მიერ ჩატარებულია 15-ზე მეტი საცეკვაო ფლემშობი, რომელშიც 1500-ზე მეტმა ადამიანმა მიიღო მონაწილეობა. ღონისძიებებში მონაწილეობდნენ სანქტ-პეტერბურგის პროფესიული ლიცეუმებისა და კოლეჯების სტუდენტები და ბავშვთა სახლების აღსაზრდელები. ცეკვას მაღალი შეფასება მისცეს მონაწილეებმა, აგრეთვე იმ დაწესებულებების ადმინისტრაციის წარმომადგენლებმა, სადაც ფლემშობი გაიმართა.

ქვემოთ მოცემულია ზოგიერთი მონაწილის გამოხმაურება:

„შესანიშნავი ღონისძიება, მხიარული, სახალისო და, ამავე დროს, ინფორმაციული. ჩვენი ბავშვების გამოხმაურება იყო „ვაშა!“.“

„თავიდან უნდობლად განვენწყე ღონისძიების მიმართ, ვფიქრობდი, რომ მორიგი ბოდვა იქნებოდა. მაგრამ

ძალიან, ძალიან მომეწონა – ცოცხალი, ენერგიული და თანამედროვე. ახალგაზრდები ძალიან მეგობრულები არიან, ყველაფერი შესანიშნავად გვიამბეს და გვაჩვენეს. ჩემთვის მნიშვნელოვანი ბევრი რამ გავიგე, ერთი სული მაქვს, მეგობრებს შევხვდე და ეს ცეკვა მათაც ვასწავლო.“

1.4ინტერაქტიური შეხვედრები მოსწავლეებთან „უსაფრთხო ინტერნეტი“

ინტერაქტიური მეთოდი, შემუშავებული ავტონომიური არაკომერციული ორგანიზაციის მიერ, რომელიც სოციალურ მომსახურებას უწევს ოჯახებს (რეგიონული რესურსცენტრი ძალადობის პროფილაქტიკისთვის), რუსეთის ფედერაცია, დონის როსტოვი

მიზანი: ბავშვებსა და ახალგაზრდებში ადეკვატური სოციალური განწყობების ფორმირება ინტერნეტის ქსელში კომუნიკაციის მიმართ.

- ამოცანები**
1. ინტერნეტ-კომუნიკაციის სივრცეში სამართლებრივი და ფსიქოლოგიური ცოდნის ამაღლება მოსწავლეებში;
 2. განწყობის ფორმირება უფრო ფხიზელი დამოკიდებულებისთვის ინტერნეტში მუშაობის პრაქტიკის შესაძლო შედეგების მიმართ;
 3. დაუსრულებელი მოქმედების/სამოტივაციო დაძაბულობის შენარჩუნების ეფექტის შექმნა, რაც იქნება საფუძველი მონაწილეების შემდგომი განხილვისა და აქტიურობისთვის, აგრეთვე ინტერნეტში უსაფრთხო ქცევის ჩვევების ფორმირებისთვის;
 4. თითოეული მონაწილის ფსიქოლოგიური ჩართულობის უზრუნველყოფა ჯგუფურ დისკუსიაში მის ყველა ეტაპზე, საერთო ჯგუფური აზრის შემუშავება პრობლემის ფორმულირებასთან და მისი გადაჭრის გზებთან დაკავშირებით;
 5. დისკუსიის შედეგების მიხედვით შემოქმედებითი პროდუქტის შექმნა – პრეზენტაცია (შედეგის განმტკიცება საქმიანობის საშუალებით);
 6. საქმიანობის პროდუქტის განთავსება სოციალურ ქსელებში და პროექტის მონაწილეთა პერსონალურ საიტებზე, პრეზენტაციის თვალსაჩინო სახელმძღვანელოს სახით გამოყენება ბავშვებთან და ახალგაზრდებთან შემდგომი შეხვედრების დროს.

მეცადინეობის ხანგრძლივობა: 1,5 საათი. თითოეული ასაკობრივი ჯგუფისთვის ივარაუდება ერთი შეხვედრა, მაგრამ საჭიროების შემთხვევაში შესაძლებელია მეორე შეხვედრის ჩატარება და შედეგების განხილვა. სკოლის მოწაფეებისთვის შეიძლება გათვალისწინებულ იქნეს ერთი შესვენება (10 წუთი).

მონაწილეთა რეკომენდებული შემადგენლობა და რაოდენობა: ივარაუდება მუშაობა შემდეგ სამიზნე ჯგუფებთან:

1. დაწყებითი სკოლის მოწაფეები (1-4 კლასი) – 7-10 წელი.
2. საშუალო სკოლის მოწაფეები (5-9 კლასი) – 11-15 წელი.
3. მაღალი კლასების მოწაფეები (10-11 კლასი) – 16-18 წელი.
4. უმაღლესი სასწავლებლების სტუდენტები – 19-22 წელი.

ჯგუფის ქვეშ იგულისხმება რეალური სასწავლო ჯგუფი სკოლაში (კლასი) ან უმაღლეს სასწავლებელში. მონაწილეთა მაქსიმალური რაოდენობაა 20-25 ადამიანი. უფრო დიდი რაოდენობის შემთხვევაში, მიზანშეწონილია მონაწილეთა უფრო მცირე ჯგუფებად დაყოფა.

მინაარსი:

ლონისძიება ითვალისწინებს ბავშვებთან, მოზარდებთან და ახალგაზრდებთან შეხვედრების ციკლს ინტერნეტით უსაფრთხო სარგებლობის ჩვევების ფორმირების თემაზე.

წამყვანი – ფსიქოლოგი ან მომიჯნავე მიმართულების სპეციალისტი. შეხვედრებში აქტიურ მონაწილეობას იღებენ სტუდენტი-მოხალისეები, რომლებსაც პროფილაქტიკური მუშაობის პროფესიული ჩვევები აქვთ (ფსიქოლოგები, სოციალური მუშაკები, სოციოლოგები, კონფლიქტოლოგები, იურისტები, ჟურნალისტები, ექიმები და სხვა).

მეთოდის ფარგლებში მუშაობის ძირითადი პრინციპია „თანასწორი – თანასწორს“.

ყველა შეხვედრა ანალოგიური **სცენარით** მიმდინარეობს:

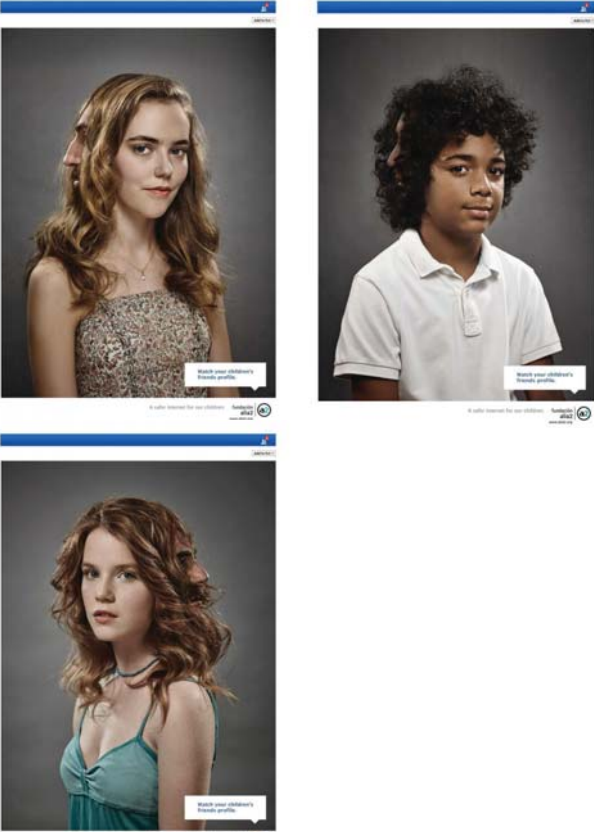
1. შესავალი ეტაპი (10-15 წუთი). ამ ეტაპზე წამყვანი მონაწილეებს სპეციალურად შერჩეულ მასალებს

აჩვენებს (სოციალური რეკლამა თემაზე «უსაფრთხო ინტერნეტი»).

ოთხი სამიზნე ჯგუფიდან თითოეულისთვის საკუთარი მასალაა შერჩეული, რომელიც ჯგუფის ასაკობრივ და სხვა სოციალურ ასპექტებს შეესაბამება (სოციალური რეკლამის მაგალითები ჯგუფების მიხედვით წარმოდგენილია დისკზე).

დასარიგებელი მასალა (სოციალური რეკლამის მაგალითები ინტერნეტით უსაფრთხო სარგებლობის საკითხებზე):

სამიზნე ჯგუფი	სოციალური კამპანიის დასახელება (სლოგანი)	თვალსაჩინო მასალა
დაწყებითი სკოლის მოწაფეები (1-4 კლასი)	«ინტერნეტში ზოგი რამ ის არ არის, რაც გგონია. გაითვალისწინეთ ეს და გაიგეთ, როგორ შეიძლება უსაფრთხოდ სერფინგი.» (პარაგვაი)	
საშუალო სკოლის მოწაფეები (5-9 კლასი)	«ინტერნეტი გართობისთვის არის. მაგრამ ზოგი ხუმრობა სასაცილო არ არის.»	
	«ინტერნეტში ბავშვმა შეიძლება ათასი რამ ისწავლოს. იზრუნეთ იმაზე, რომ ინტერნეტი უსაფრთხო იყოს.»	
	«ნუ მისცემთ თქვენს ბავშვს უფლებას, ინტერნეტში თავისი ბავშვობა დაკარგოს.»	

სამიზნე ჯგუფი	სოციალური კამპანიის დასახელება (სლოგანი)	თვალსაჩინო მასალა
მაღალი კლასების მოწაფეები (10-11 კლასი) და უმაღლესი სასწავლებლების სტუდენტები	“თვალყური ადევნეთ თქვენი ბავშვის მეგობრების პროფილს. უსაფრთხო ინტერნეტი.” სოციალური რეკლამის კამპანია „ის (ბიჭი) და ის (გოგონა)“ (არაკომერციული ორგანიზაცია “Alia Foundation” და სარეკლამო სააგენტო “Bbdo”) გრუმინგის საფრთხის შესახებ. ავტორები აღნიშნავენ, რომ დღეს გრუმინგი ინტერნეტში სწრაფად მზარდ პრაქტიკას წარმოადგენს, რომელიც მიმართულია ბავშვის იმაში დასარწმუნებლად, რომ მას თანატოლი ეკონტაქტება (სინამდვილეში ის ზრდასრულია). ეს წარმოქმნის ემოციურ კავშირს და ნდობის ატმოსფეროს, რაც ბავშვის სექსუალური ქცევის გამოწვევას ისახავს მიზნად.	
	«ზოგი ადამიანი ინტერნეტში ის არ არის, რადაც თავს წარადგენს». გრაფიკული კამპანია “წასვლა” (არაკომერციული ორგანიზაცია “Alia Foundation” და სარეკლამო სააგენტო “Bbdo”). ავტორები აღნიშნავენ, რომ, თუ ბავშვს თვალეზში უყურებ, ბავშვს ხედავ. თუ ზრდასრულ ადამიანს უყურებ თვალეზში, ზრდასრულს ხედავ. ვიზუალური გადაფარვა აჩვენებს, რამდენად ძნელია ქსელში ადამიანის ჭეშმარიტი პროფილის განსაზღვრა, ცრუ პროფილების მიღმა კი შეიძლება პედოფილები და სხვა დამნაშავეები იმალებოდნენ.	

ყოველი შეხვედრა ერთი თემით უნდა შემოიფარგლოს, მაგალითად, კიბერბულინგის, ფიშინგის ან გრუმინგის თემით. მიზანშეწონილია აგრეთვე, რომ მკაფიოდ განისაზღვროს ტერმინების მნიშვნელობა, რომლებიც თემაზე მსჯელობისას იქნება გამოყენებული. გამოყენებული ტერმინების განსაზღვრება შეიძლება დაფაზე დაიწეროს ან პრეზენტაციის ცალკე სლაიდზე იქნეს წარმოდგენილი.

კიბერბულინგი - კიბერ ბულინგი - ადამიანის დამცირება, ჩაგვრა, შეურაცხყოფა ინტერნეტის საშუალებით.

ფიშინგი - (ინგ. phishing or fishing თევზაობა) ასე ეწოდება კიბერდანაშაულს, რომელიც თაღლითური გზით პირადი მონაცემებს მოპოვებასა და გამოყენებას გულისხმობს.

გრუმინგი - (ინგ. Grooming) მოზრდილი ადამიანის ერთგვარი ქცევა ინტერნეტ სივრცეში, ბავშვის ფიზიკური ან

ვირტუალური ნაცნობობისთვის, როგორც წესი, სექსუალური ძალადობის მიზნებით (ცდუნება, მანიპულირება და სხვა დანაშაულებრივი ქმედებები).

ჰაკტივიზმი - ვიწრო თვალსაზრისით განიხილება როგორც კომპიუტერული ტერორიზმი (პროგრამის გატეხვა , DoS- თავდასხმები და ა.შ.).

წამყვანის სამაგალითო სიტყვა: “სალამი! მე მქვია ... ჩვენი შეხვედრის მიზანია ხერხების შემუშავება, რომლებიც საშუალებას მოგვცემს, რომ ჯგუფური დისკუსიის თითოეული მონაწილის ინტერნეტ-კომუნიკაცია უფრო უსაფრთხო გახდეს.

მოდით, ვნახოთ სოციალური რეკლამის რამდენიმე მაგალითი თემაზე “უსაფრთხო ინტერნეტი”.

დაფაზე რამდენიმე შეკითხვას დავწერ, რომლებსაც შემდეგ ერთად განვიხილავთ:

1. რისთვის არის საჭირო სოციალური რეკლამა თემაზე “უსაფრთხო ინტერნეტი”?
2. რომელ თემას ან პრობლემას აღწერს წარმოდგენილი სოციალური რეკლამა? როგორ ჩამოაყალიბებდით მას?
3. ვის ჰქონია ინტერნეტში ურთიერთობის რაიმე უარყოფით შედეგებთან შეხება?
4. ვის მეგობრებს ან ნაცნობებს ჰქონიათ ინტერნეტში ურთიერთობის რაიმე უარყოფით შედეგებთან შეხება?
5. რა იცით ამ (კონკრეტული) პრობლემის შესახებ? რამდენად არის ის გავრცელებული, თქვენი ნაცნობებიდან ან მეგობრებიდან თუ ჰქონია ვინმეს მასთან შეხება?
6. რა უნდა გაკეთდეს იმისთვის, რომ ჩვენი ურთიერთობები ინტერნეტის ქსელში უსაფრთხო იყოს?

თქვენს მოსაზრებებს მე დაფაზე დავწერ, ბოლოს კი ვნახავთ, რა გამოვიდა, რა რისკებს შეიცავს ინტერნეტი, რამდენ ადამიანს ჰქონია მათთან შეხება, რა ხერხები მიგაჩნიათ ეფექტურად ამ რისკების შესამცირებლად.

გთხოვთ, ვის გინდათ აზრის გამოთქმა. *წამყვანი ჯგუფურ განხილვას ატარებს.*

მოდით, წინასწარი შედეგები შევაჯამოთ. ამრიგად, გამოდის, რომ ... ადამიანი თვლის, რომ ინტერნეტი გარკვეულ რისკებს შეიცავს. ... ადამიანს ჰქონია ამგვარ პრობლემებთან შეხება, ხოლო ... ადამიანს თავისი მეგობრებისა და ნაცნობებისგან სმენია ამგვარი პრობლემების შესახებ. რისკების შემცირებისთვის ... ადამიანი გვთავაზობს შემდეგ ხერხებს.

ვის სურს, რომ ამ თემაზე მუშაობა გააგრძელოს და, მაგალითად, რაიმე სასარგებლო გააკეთოს ამ მიმართულებით, მაგალითად, დაწეროს ბლოგი საკუთარ ვებგვერდზე, სცადოს სოციალური რეკლამის გაკეთება ან დაწეროს სტატია, გააკეთოს მულტიმედიური პრეზენტაცია და ის ქსელში განათავსოს? როგორ ფიქრობთ, ეს სასარგებლო იქნებოდა?”

მნიშვნელოვანია! საუბრის წარმართვის სცენარი უნივერსალურია და არ მოითხოვს ასაკობრივი ჯგუფების მიხედვით დიფერენცირებას, განსხვავდება მხოლოდ სოციალური რეკლამის სადემონსტრაციო მასალა და განსახილველი თემატიკა. ზოგიერთი ეთიკური და სამართლებრივი ასპექტის გამო უმცროსი ასაკის აუდიტორიისთვის არ არის რეკომენდებული გრუმინგის თემის გამოყენება. მიზანშეწონილია მისი უფრო ნეიტრალური თემით შეცვლა, როგორიცაა, მაგალითად, ანონიმურობა ქსელში, კიბერბულინგი, ჰაკტივიზმი, თავის სხვა ადამიანად გასაღების შესაძლებლობა, ფიშინგი, და, შესაბამისად, ჯგუფური დისკუსიის მიმდინარეობისას შესაძლო პრობლემებისა და რისკების თემაზე გადასვლა (იხ. ქვემოთ მოცემული ცხრილი).

№	სამიზნე აუდიტორია	რეკომენდებული თემატიკა	რისკები და შესაძლო დასკვნები
1.	დაწყებითი სკოლის მოწაფეები (1-4 კლასი)	ანონიმურობა და სათამაშო სიტუაცია ინტერნეტით ურთიერთობისას, ფიშინგი, ჰიპერბულინგი, ჰაკტივიზმი, უსაფრთხო ინტერნეტ-სერფინგის წესები	რისკი, აღმოჩნდე მოტყუებული, ფულის დაკარგვა, დევნა (მონაწილეობა და მსხვერპლი), საავტორო უფლებებისა და ინტელექტუალური საკუთრების დარღვევა (პროგრამები, მუსიკა, ვიდეო და სხვა), ჰაკერულ საქმიანობაში მონაწილეობა. წამყვანი უნდა გადავიდეს ამ საფრთხეების ფიქსირებაზე (რა შეიძლება იყოს უარყოფითი კონკრეტულადთითოეულიმონაწილისთვის) და ინტერნეტით უსაფრთხო სარგებლობის წესების ფორმულირებაზე.
2.	საშუალო სკოლის მოწაფეები (5-9 კლასი)	ანონიმურობა და სათამაშო სიტუაცია ინტერნეტით ურთიერთობისას, ფიშინგი, ჰიპერბულინგი, ჰაკტივიზმი, უსაფრთხო ინტერნეტ-სერფინგის წესები მიზანშეწონილია, ამას დავმატოვო ინტერნეტზე დამოკიდებულების თემა (დამოკიდებულება თამაშებზე, ურთიერთობის ვირტუალურ ფორმებზე გადასვლა).	რისკი, აღმოჩნდე მოტყუებული, ფულის დაკარგვა, დევნა (მონაწილეობა და მსხვერპლი), საავტორო უფლებებისა და ინტელექტუალური საკუთრების დარღვევა (პროგრამები, მუსიკა, ვიდეო და სხვა), სოციალურ გარემოში კონტაქტების დაკარგვა, დროისა და არჩევანის თავისუფლების დაკარგვა. წამყვანი უნდა გადავიდეს ამ საფრთხეების ფიქსირებაზე (რა შეიძლება იყოს უარყოფითი კონკრეტულადთითოეულიმონაწილისთვის) და ინტერნეტით უსაფრთხო სარგებლობის წესების ფორმულირებაზე.
3.	მაღალი კლასების მოწაფეები (10-11 კლასი)	ყველა წინამორბედი თემა. ამ ჯგუფისთვის მიზანშეწონილია შემდეგი თემების დამატება: გრუმინგი, სექსუალური ექსპლუატაცია, ადამიანებით ვაჭრობა, ინტერნეტის საშუალებით აკრძალული საქონლისა და მომსახურების გავრცელება.	წამყვანმა ფრთხილად და კორექტულად უნდა განიხილოს თემატიკა, რომელიც ტაბუირებულია წინა ასაკობრივი ჯგუფებისთვის. მნიშვნელოვანია მაქსიმალური ყურადღების გამოჩენა თემის შესაძლო ტრავმული გამოვლინებების მიმართ და ამგვარი ტრავმატულობის პირველი ნიშნების გამოჩენისთანავე (ემოციური რეაქცია, გაშეშება, აგრესიულობა და სხვა) დისკუსიის შეწყვეტა, საუბრის სხვა (ნეიტრალურ) თემაზე გადატანა, ინდივიდუალურ საუბარში ტრავმატული რეაქციის მოხსნა. ბოლოს წამყვანმა აუცილებლად უნდა ჰკითხოს ყველა მონაწილეს, ხომ არა აქვს ვინმეს ძლიერი უარყოფითი ემოცია და ხომ არ უნდა ვინმეს აზრის გამოთქმა. თუ ასეთი მონაწილეები არიან, აუცილებელია კლასში ან აუდიტორიაში უარყოფითი ფონის მოხსნა, არ შეიძლება ბავშვების ძლიერი უარყოფითი გრძნობებით გაშვება.

2. ძირითადი ეტაპი (30-40 წუთი).

წამყვანი სთავაზობს მონაწილეებს, გამოთქვან აზრი ჩამოყალიბებულ საკითხებზე. ის დაფაზე ან ვატმანის ქაღალდზე წერს მნიშვნელოვან დებულებებს, რომლებიც საბოლოოდ დისკუსიის შედეგებს შეადგენს.

მაგალითად, წამყვანი სვამს შეკითხვას: „უნდა არსებობდეს თუ არა რაიმე წესები ინტერნეტში ურთიერთობისთვის? და თუ „კი“, როგორი უნდა იყოს ეს წესები?“. ჯგუფის წევრებმა შეიძლება დადებითად უპასუხონ ამ კითხვას და ამგვარი წესის კონკრეტული ვარიანტი წარმოადგინონ. განხილვის დასასრულს ჯგუფის მიერ ჩამოყალიბებული

წესები განზოგადდება და შეივსება წესებით, რომლებიც არსებობს, მაგრამ არ დასახელებულა. ქვემოთ მაგალითისთვის მოცემულია ინტერნეტით უსაფრთხო სარგებლობის რამდენიმე წესი.

ინტერნეტის ქსელში ურთიერთობის წესები

- არ გაამჟღავნო შენი პირადი მონაცემები. თუ საიტი სახელის შეყვანას ითხოვს, უმჯობესია ფსევდონიმი (ან სხვა სახელი) გამოიყენო. არასოდეს შეავსო ველები, სადაც ითხოვენ პირადი ინფორმაციის შეყვანას: მისამართი, გვარი, დაბადების თარიღი, ტელეფონი, მეგობრების სახელები და გვარები. ამ მონაცემების ნახვა ყველას შეუძლია, რაც სავსებით საკმარისია იმისთვის, რომ შენი ოჯახისა და მისი კეთილდღეობის დონის შესახებ ინფორმაცია მოიპოვონ. ამით შეიძლება ქურდებმა და თაღლითებმა ისარგებლონ, და არა მარტო ვირტუალურ, არამედ რეალურ ცხოვრებაშიც.

- თუ რეალურ ცხოვრებაში მოინდომებ „ინტერნეტის მეგობართან“ შეხვედრას, აუცილებლად უთხარი ამის შესახებ მშობლებს. თუ შენი ახალი ნაცნობი შეხვედრას გთავაზობს, რჩევა ჰკითხე მშობლებს. ინტერნეტში ადამიანი შეიძლება ის არ იყოს, რადაც თავს ასაღებს.

- ეცადე, ინტერნეტის მხოლოდ იმ გვერდებზე შეხვიდე, რომლებსაც მშობლები გირჩევენ. უფროსებმა უკეთ იციან, რა არის კარგი და რა – ცუდი.

- ქსელში შენ შეიძლება მაგნე გვერდებზე მოხვდე, რომელთა შინაარსი სულაც არ არის საბავშვო. უამბე ამის შესახებ მშობლებს, თუ რაღაცამ შენი აღელვება ან შეშფოთება გამოიწვია.

- არასოდეს გაგზავნო SMS შეტყობინება ინტერნეტიდან ინფორმაციის მისაღებად. უვნებელი SMS შეიძლება ძალიან ძვირად დაგიჯდეს.

- სოციალური ქსელების ან სხვა ონლაინ სერვისების გამოყენებისას დაიცავი შენი და შენი ოჯახისა და მეგობრების კონფიდენციალობა. სთხოვე მშობლებს, დაგეხმარონ ტექნიკურ საკითხებში, თუ თვითონ გიჭირს გარკვევა.

- საიდუმლოდ შეინახე შენი პირადი მონაცემები, განსაკუთრებით სოციალურ ქსელებში ურთიერთობისას. ჯერ მშობლებს დაეკითხე, სანამ ინტერნეტში ვინმეს შენს სახელს, მისამართს, ტელეფონის ნომერს ან სხვა პირად ინფორმაციას გაუშვებ.

- კარგად დაფიქრდი, სანამ ონლაინ სივრცეში რამეს განათავსებ ან მოყვები. მზად ხარ უამბო ეს ამბავი ყველას, ვინც ონლაინ იმყოფება: შენს ახლო მეგობრებს და სრულიად უცნობ ადამიანებსაც? გახსოვდეს, რომ როდესაც ქსელში ინფორმაციას, ფოტოებს ან ნებისმიერ სხვა მასალას განათავსებ, მას უკვე ველარასდროს გააქრობ ინტერნეტიდან და ხელს ვერ შეუშლი სხვა ადამიანებს მის გამოყენებაში.

- სანამ რომელიმე საიტზე შენს შესახებ ინფორმაციას განათავსებ, გაიგე, როგორ შეიძლება იქნეს ის გამოყენებული.

- ადამიანების უმეტესობა, რომლებთანაც ონლაინ გარემოში ურთიერთობ, ალბათ რეალურ ცხოვრებაშიც შენი მეგობარია. შეგიძლია, კონტაქტი შენი მეგობრების მეგობრებთანაც დაამყარო. ხშირად ეს სახალისოა, მაგრამ მართლა მზად ხარ, „მეგობრად“ ჩათვალო და ინფორმაცია გაუზიარო შენთვის ფაქტიურად უცნობ ადამიანს ისე, როგორც შენს საუკეთესო მეგობრებს გაუზიარებდი?

- ქსელში შეიძლება ურთიერთობა გქონდეს ადამიანებთან, რომლებსაც ადრე არ იცნობდი. შეიძლება უცნობმა ადამიანმა გთხოვოს, რომ ის შენი კონტაქტების სიაში შეიყვანო და შენი პროფილის ნახვის საშუალება მისცე, მაგრამ აუცილებელი არ არის, ეს თხოვნა შეასრულო. არაფერია ცუდი იმაში, თუ მოწვევას უარყოფ, როდესაც მასში დარწმუნებული არ ხარ. დიდი რაოდენობით კონტაქტების მიღება არ არის სოციალურ ქსელებში ურთიერთობის მიზანი.

- თუ ინტერნეტ-თამაშის დროს სხვა მოთამაშე უწესოდ იქცევა ან დისკომფორტს გიქმნის, დაბლოკე ის შენი მოთამაშეების სიაში. შეგიძლია, მის შესახებ თამაშის მოდერატორსაც აცნობო.

- შეზღუდე თამაშის დრო, რომ სხვა საქმეების გაკეთება შეძლო, როგორიცაა საშინაო დავალებები ან სახლის საქმე.

- საიდუმლოდ შეინახე პირადი ინფორმაცია.

- არ დაგავიწყდეს დროის გამოყოფა რეალური ცხოვრებისთვის, შენი მეგობრებისთვის, სპორტისა და სხვა საინტერესო საქმეებისთვის.

- თუ ონლაინ სივრცეში შენს დაშინებას შეეცდებიან, არ მიაქციო ყურადღება. არ უპასუხო შეურაცხყოფელს. თუ ის პასუხს ვერ მიიღებს, მოსწყინდება და თავს დაგანებებს. მეორე ვარიანტია ასეთი ადამიანის დაბლოკვა. ეს დაგიცავს კონკრეტული მომხმარებლის შეტყობინებების ნახვისგან. მესამე ვარიანტი – უამბე ვინმეს. უამბე მამას ან დედას, ან სხვა უფროსს, რომელსაც ენდობი.

- შეინახე მტკიცებულებები, ამან შეიძლება გააადვილოს იმ ადამიანის პოვნა, ვინც შენ დაშინებას ცდილობდა. მტკიცებულების სახით შეინახე ტექსტები, ელექტრონული წერილები, ონლაინ საუბრები ან ხმოვანი ფოსტა.
- ყურადღებას ნუ მიაქცევ სხვა მომხმარებლების ცუდ ქცევას, თავი აარიდე უსიამოვნო საუბრებს ან არაკორექტული შინაარსის მქონე საიტებს. როგორც რეალურ ცხოვრებაში, ინტერნეტშიც არიან ადამიანები, რომლებიც ამა თუ იმ მიზეზის გამო აგრესიულად, შეურაცხმყოფლად ან პროვოკაციულად იქცევიან სხვების მიმართ ან მავნე კონტენტის გავრცელებას ცდილობენ. როგორც წესი, უმჯობესია ასეთი მომხმარებლების იგნორირება და შემდეგ დაბლოკვა.
- არ განათავსო ქსელში ისეთი რამ, რის შესახებაც არ გინდა სხვებმა გაიგონ, რასაც მათ პირადად არასოდეს ეტყოდო.
- პატივი ეცი სხვა ადამიანების კონტენტს, როცა მას ქსელში განათავსებ ან აზიარებ. მაგალითად, ფოტო, რომელიც მეგობარმა მოგცა, მისი საკუთრებაა და არა შენი. შენ შეგიძლია ის ქსელში მხოლოდ მაშინ განათავსო, თუ მეგობრისგან ამის ნებართვა გაქვს, და უნდა მიუთითო, საიდან გაქვს ეს ფოტო.
- მნიშვნელოვანია, რომ არ უპასუხო პროვოკაციულ შეტყობინებებს, რომლებსაც SMS, MMS, შეტყობინებების მყისიერი გაცვლის პროგრამების, ელექტრონული წერილების, ჩატების ან ონლაინ სივრცეში სხვა მომხმარებლებთან ურთიერთობის საშუალებით იღებ. ამის ნაცვლად უნდა მიიღო ზომები, რომლებიც დაგეხმარება, რომ გამოირიცხო ან შეზღუდო შენი პროვოცირების მცდელობები.

ეტაპის მიზანი – რაც შეიძლება მეტი აზრის, იდეის, შეხედულების, წინადადების შეკრება და ერთმანეთთან შედარება. აღვნიშნავთ, რომ წამყვანმა აქტიურად უნდა ჩართოს შეხვედრის მონაწილეები ინტერნეტში კომუნიკაციის პოტენციური საფრთხეების განხილვაში. მონაწილეებმა უნდა განაზოგადონ საკუთარი გამოცდილება ამ თემასთან დაკავშირებით, თავისუფლად გამოთქვან აზრი ფორმულირებულ საკითხებზე, რომ ურთიერთშედარების საფუძველზე რაც შეიძლება მეტი აზრი, იდეა, შეხედულება და წინადადება შეიკრიბოს.

მიზანშეწონილია აგრეთვე ნაკლებად აქტიური მონაწილეების სტიმულირება შემდეგი შეკითხვებით: „ხომ არ გამოთქვამთ აზრს ამასთან დაკავშირებით?“, „ვფიქრობ, თქვენ შეგიძლიათ აქ ნათქვამს რაღაც დაამატოთ“, „თქვენ თუ ეთანხმებით ამ თვალსაზრისს?“ და სხვა.

თუ ჯგუფი დიდია, შეიძლება ის ქვეჯგუფებად დაიყოს და თითოეულ ქვეჯგუფს საშუალება მიეცეს, დასმულ საკითხებზე ჯგუფური პასუხები გამოიმუშაოს.

წამყვანს რეკომენდაცია ეძლევა, გამოიყენოს არარეფლექსიური და რეფლექსიური მოსმენის ტექნიკები (დაზუსტება, პარაფრაზი, ემოციის ასახვა, რეზიუმირება).

არარეფლექსიური მოსმენის ტექნიკები არის ყურადღებით მოსმენის ტექნიკები მოსაუბრის ასარკვის, არავერბალური თანხლების და სხვა ხერხების გამოყენებით.

რეფლექსიური მოსმენა მოიცავს აქტიური გაგების და მოსაუბრის აქტივირების ტექნიკებს.

ასარკვა არის მოსაუბრის სიტყვებისა და ფრაზების გამეორება. როგორც წესი, ეს არის სიტყვასიტყვით გამეორება ან უმნიშვნელო ცვლილებით გამეორება.

დაზუსტება არის, როდესაც მოსაუბრეს მიმართავენ დასაზუსტებლად, რომ მსმენელმა უფრო ზუსტად გაიგოს, რაზეა საუბარი.

პარაფრაზი ნიშნავს იგივე აზრის სხვაგვარად ფორმულირებას. საუბარში პარაფრაზი ნიშნავს მოსაუბრისთვის მისივე შეტყობინების გადაცემას, ოღონდ მსმენელის სიტყვებით. პარაფრაზირების მიზანია მსმენელის მიერ იმის შემოწმება, თუ რამდენად ზუსტად გაიგო შეტყობინება. პარაფრაზირება სწორედ მაშინ არის სასარგებლო, როდესაც მოსაუბრის სიტყვა გასაგებად გვეჩვენება.

ემოციების ასახვა გულისხმობს საუბრის დროს ერთ-ერთი მოსაუბრის ემოციური მდგომარეობის შესახებ თვალსაზრისის გამოთქმას.

რეზიუმირება არის ფორმულირების ტექნიკა, რომლის საშუალებითაც ხდება არა ცალკეული ფრაზის, არამედ საუბრის მნიშვნელოვანი ნაწილის ან მთელი საუბრის შეჯამება. რეზიუმეს ფორმულირების ძირითადი წესი იმაში მდგომარეობს, რომ ის უკიდურესად მარტივი და გასაგები უნდა იყოს.

3. შეჯამების ეტაპი (20-25 წუთი).

ამ ეტაპის მიზანია შეთანხმებული ჯგუფური აზრის შემუშავება ინტერნეტში კომუნიკაციის რისკების შემცირების ხერხებთან დაკავშირებით. იმ შემთხვევაში, თუ პირველ ეტაპზე ჯგუფი რამდენიმე ქვეჯგუფად იყო დაყოფილი, მიზანშეწონილია თითოეული ქვეჯგუფის გამოსვლის მოსმენა, შეკითხვების დასმის შესაძლებლობის მიცემა (ჯგუფური დინამიკა) და მიღწეული შედეგების განხოგადება საერთო ჯგუფური გადაწყვეტილების მისაღებად.

თუ ტექნიკური აღჭურვილობა ამის შესაძლებლობას იძლევა, მონაწილეებს შეიძლება შევთავაზოთ, ინდივიდუალურად ან ქვეჯგუფების მიხედვით გააკეთონ მცირე პრეზენტაციები თემაზე, ან ეს პრეზენტაციები შინ მოამზადონ და პირად ინტერნეტ-რესურსებზე (სოციალური ქსელების პირადი გვერდები და პირადი ვებგვერდები) განათავსონ.

მაგალითად, სტუდენტ-ჟურნალისტებს შეუძლიათ დაწერონ თემატური სტატიები (შეხვედრის მონაწილის სტატიის მაგალითი მოცემულია დისკზე), ხოლო სტუდენტ-დიზაინერებს შეუძლიათ მოამზადონ გრაფიკული მასალები სოციალური რეკლამისთვის.

მეცადინეობის დასასრულს წამყვანმა უნდა უპასუხოს მონაწილეთა ყველა შეკითხვას, შეაჯამოს შედეგები და შეაგროვოს გამოხმაურებები სიტყვიერი და წერილობითი ფორმით (შეფასებითი ანკეტების ნიმუშები წარმოდგენილია დისკზე).

მოსალოდნელი შედეგები:

1. ჩამოყალიბებული წარმოდგენები საფრთხეების შესახებ, რომლებიც შეიძლება ბავშვს, მოზარდს ან ახალგაზრდას ინტერნეტის ქსელში შეხვდეს.
2. ცოდნა ქსელური ეთიკისა და ეტიკეტის, ინტერნეტის ქსელში უსაფრთხო ურთიერთობის წესების შესახებ.
3. ჩამოყალიბებული ადეკვატური წარმოდგენები ინტერნეტში სამართალდარღვევის შედეგების, გლობალური ქსელის მომხმარებლის უფლებებისა და ვალდებულებების შესახებ.
4. უმცროსი კლასების მოწაფეებში, მოზარდებსა და სტუდენტებში საკუთარი შესაძლებლობების რწმენის გაღვივება, გარემოს არასასურველი გავლენის მიმართ მედეგობისა და ვირტუალურ სივრცეში უსაფრთხო ქცევის წესების დაცვის ჩვევის აქტუალიზება.
5. თანატოლებისა და უმცროსებისთვის დახმარების აღმოჩენის ჩვევების ფორმირება ინტერნეტში ურთიერთობისას წამოჭრილი პრობლემების გადასაჭრელად.

რეკომენდაციები ღონისძიების ორგანიზებისა და განხორციელებისთვის:

ჯგუფური დისკუსიის გამართვის ძირითადი წესები:

1. ჯგუფური განხილვის თითოეულ მონაწილეს აქვს თავისი პირადი აზრის გამოთქმის შესაძლებლობა განსახილველ თემაზე (ჩართულობისა და აქტიურობის წესი).
2. დისკუსიის მონაწილეები ავლენენ გარშემომყოფთა მოსმენისა და გაგების უნარს, სხვათა მრწამსის პატივისცემის, ოპონენტის თვალსაზრისის მიღების, შეხების წერტილების მოძებნის, საკუთარი პოზიციის განხილვის სხვა მონაწილეთა პოზიციებთან შეჯერებისა და შეთანხმების უნარს (დიალოგისა და „ჯგუფური გონების“ წესი).
3. «ინდივიდუალური წვლილის» წესი, რომელიც ითვალისწინებს განსხვავებული თვალსაზრისების შეთანხმების საფუძველზე კონსენსუსის მიღწევას.
4. ქცევის კორექტულობა, ოპონენტის პიროვნების შემლახავი გამონათქვამების დაუშვებლობა.
5. მონაწილეთა გამოსვლის რეგლამენტის დადგენა (2-3 წუთი გამოსვლაზე).
6. ჯგუფური დისკუსიის სივრცის შეძლებისდაგვარად მიზანშეწონილად ორგანიზება წრის სახით, რაც კომუნიკაციური ბარიერების თავიდან აცილებისა და ურთიერთობის იდენტიფიცირების საშუალებას იძლევა.

ჯგუფური დისკუსიის წამყვანის ფუნქციები:

- განხილვის სტიმულირება, დისკუსიის წესების დაცვა.

- დისკუსიის თემატური ჩარჩოების დაცვა, მონაწილეთა შეხედულების კონსოლიდირება, მუშაობის შედეგების შეჯამება.

მნიშვნელოვანია! განსახილველ თემასთან დაკავშირებით წამყვანის პირადი მოსაზრება არ უნდა დომინირებდეს, მაგრამ მას შეუძლია საკუთარი აზრის გამოთქმა, როგორც დისკუსიის რიგით მონაწილეს.

მონაწილეთა გამოხმაურებები:

«მე ყველაფერი მომეწონა. საინტერესო იყო. განსაკუთრებით მომეწონა, როგორ აჩვენებდნენ სურათებს. როდესაც ლაპარაკობდნენ, ყველაფერი არ იყო გასაგები. მაგრამ როდესაც სურათების ჩვენება დაიწყეს,

მაშინ უფრო გასაგები გახდა. თვითონაც ვიცი, რომ ინტერნეტში ფრთხილად უნდა ვიყო, მაგრამ ახლა ცოტა დავფიქრდი, შეცდომები ხომ არ დავუშვი. და კიდევ მინდა მშობლებს დაველაპარაკო, გავაფრთხილო, რომ ამის შემდეგ მათაც იცოდნენ, რომ ასეთი ამბები ხდება. და კიდევ ეზოს ბავშვებს ვუამბო, რომლებსაც ასეთი მეცადინეობა არ ჰქონიათ. ჩვენ ხშირად ვთამაშობთ ეზოში თამაშებს ტელეფონზე, მე ინსტაგრამზეც მაქვს გვერდი, სადაც ჩემს ფოტოებს ვაქვეყნებ. დედასაც აქვს ინსტაგრამი. მე მისი ხელმოწერი ვარ. კომენტარებში ხშირად რეკლამებს დებენ ან რაღაც ბმულებს. ადრეც არ ვაქცევდი მათ ყურადღებას, მაგრამ ახლა წავშლი ხოლმე ან სულაც დავბლოკავ. და კიდევ საჭიროა კარგი პაროლების დაყენება. და არ შეიძლება ინტერნეტში უცნობ ადამიანებთან ურთიერთობა.» – ინტერაქტიური შეხვედრის მონაწილე ბიჭი, 10 წლის.

«დავესწარი შეხვედრას, რომელიც ინტერნეტის ქსელში საფრთხეებს ეხებოდა. გვიამბობდნენ იმის შესახებ, თუ როგორ უნდა მოვიქცეთ ინტერნეტში, რომ ცუდ სიტუაციაში არ აღმოვჩნდეთ და რით შეიძლება დამთავრდეს ეს ცუდი სიტუაციები. ბავშვები ყვებოდნენ, რა იციან ამის შესახებ. ჩვენ უკვე გვეჩვენა გაკვეთილი ამ თემაზე. მაგრამ დღეს უფრო მომეწონა, რადგან გვაჩვენეს სოციალური რეკლამა და აზრის გამოთქმა გვთხოვეს. საინტერესო იყო კანონების გაცნობა, რომლებიც დღეს არსებობს. განვიხილეთ ის კანონებიც, რომლებიც შეიძლება მომავალში იქნეს მიღებული. რადგან თაღლითები მუდმივად ხვენწენ თავიანთ ხერხებს. თუ გაფრთხილებული ხარ, ესე იგი შეიარაღებული ხარ. დღეს ყველამ უნდა იცოდეს, როგორ აიცილოს თავიდან ინტერნეტში რთულ სიტუაციაში მოხვედრა.» – შეხვედრის მონაწილე გოგონა, 15 წლის.

«მეცადინეობა მთლიანობაში მომეწონა. თუმცა ბევრი რამ ნაცნობი იყო. საინტერესო იყო თანაკურსელების მოსმენა, აღმოჩნდა, რომ ბევრს ჰქონია პრობლემები ინტერნეტთან. მაგარი რეკლამა გვაჩვენეს. ვფიქრობ, საჭიროა მოძრაობის გაშლა უსაფრთხო ინტერნეტისთვის, რადგან ტექნოლოგიები ძალიან სწრაფად ვითარდება. ვიხსენებ ჩემს თავს სკოლის ასაკში, როდესაც თვითონ მიწევდა მოფიქრება, როგორ დამეცვა პაროლები, ფოსტა, მისამართები. მაშინ რომ მცოდნოდა ის, რაც დღეს გვიამბეს და გვაჩვენეს, ცხოვრება უფრო იოლი იქნებოდა. და დღეს ძალიან მნიშვნელოვანია კანონების ცოდნა, რადგან ბოლო დროს ძალიან გახშირდა შემთხვევები, როდესაც უბრალოდ რაღაც დემოტივატორების გადაპოსტვისთვის ციხეში სვამენ. ან შეიძლება უბრალოდ უმაღლესი სასწავლებლიდან გაგრიცხონ ამისთვის. ეს ალბათ ყველა პირველკურსელმა უნდა იცოდეს. მაღლობა საინტერესო და შემეცნებითი შეხვედრისთვის!» – შეხვედრის მონაწილე ბიჭი, I კურსის სტუდენტი.

1.5 „სემინარი-ტრეინინგი ინტერნეტით უსაფრთხო სარგებლობის თემაზე კონსულტანტი ბავშვების მოსამზადებლად“

მომზადებულია არასამთავრობო ორგანიზაციის „იმედი და დახმარება“ მიერ, სომხეთის რესპუბლიკა

მიზანი: კონსულტანტი ბავშვების მომზადება თანატოლებთან ინტერნეტით უსაფრთხო სარგებლობის საკითხებზე სამუშაოდ.

ამოცანები:

მონაწილეებისთვის ინტერნეტით სარგებლობასთან დაკავშირებული შესაძლო „რისკების“ გაცნობა;

ბავშვებში – მომავალ კონსულტანტებში – პრაქტიკული ჩვევების განვითარება.

ხანგრძლივობა: 2 დღე, 6-6 საათი

სწავლების დაწყებამდე საჭიროა რამდენიმე მნიშვნელოვანი ფაქტორის გათვალისწინება. სწავლების ხანგრძლივობა დამოკიდებულია შემუშავებულ პროგრამაზე, დროზე, აგრეთვე ხელმისაწვდომ რესურსებზე და მონაწილეთა რაოდენობაზე. მნიშვნელოვანია, რომ საკმარისი დრო დაეთმოს ტექნიკური ცოდნის უზრუნველყოფას, შეძენილი უნარების პრაქტიკულ გამოყენებას, უკუკავშირს /გამოხმაურებას/ და ლიდერის უნარების განვითარებას. კონსულტანტი ბავშვების მომზადება სემინარ-ტრეინინგის ფორმით განხორციელდება.

მონაწილეთა რეკომენდებული რაოდენობა და შემადგენლობა

მოცემული სემინარი-ტრეინინგი გათვლილია 16-დან 23 წლამდე ასაკის ბავშვებსა და ახალგაზრდებზე, მე-10 – მე-12 კლასის მოსწავლეებზე, საშუალო სპეციალური განათლების სისტემის დაწესებულებებისა და უმაღლესი სასწავლებლებლების სტუდენტებზე.

საჭიროა მონაწილეთა გულდასმით შერჩევა. სწავლების ჩატარების შესახებ ინფორმაცია შეიძლება განთავსდეს ვებგვერდზე ან სოციალური ქსელის გვერდზე (ფეისბუკი), გავრცელდეს ახალგაზრდულ ორგანიზაციებში და სხვა პროფესიულ ქსელებში სააპლიკაციო ფორმის საშუალებით ონლაინ (GoogleForms) ან ოფლაინ რეჟიმში (იხ. დანართი I). ზოგადი ინფორმაციის გარდა სააპლიკაციო ფორმა უნდა მოიცავდეს ინფორმაციას განსაკუთრებული პირობების შესახებ (დიეტური კვება, სპეციალური საჭიროებები და სხვა).

შერჩევის მთავარი კრიტერიუმები უნდა იყოს:

- 1) მონაწილის სურვილი და შესაძლებლობა, შემდგომში ბავშვებსა და ახალგაზრდებს კონსულტაცია გაუწიოს მოცემულ თემაზე;
- 2) მონაწილის მოტივაცია;
- 3) მოცემულ თემაზე სწავლების ღონისძიებებში მონაწილეობის გამოცდილება;
- 4) საკომუნიკაციო უნარები.

მონაწილეთა რაოდენობა არ უნდა აღემატებოდეს 16-20 ადამიანს – რესურსების ხელმისაწვდომობის მიხედვით.

ტექნიკური მოთხოვნები და რეკვიზიტი

სწავლებისჩატარებისადგილისაკმარისადდიდიუნდაიყოსიმისთვის,რომმთელიჯგუფიწრიულადგანთავსდეს, საჭიროა აგრეთვე ფართი ჯგუფური მუშაობის ან პრაქტიკული მეცადინეობების განსახორციელებლად.

- საჭირო მოწყობილობები და რესურსები:
- აუდიოვიზუალური საშუალებები - ნოუტბუქი, პროექტორი, დინამიკები
- ეკრანი / ადგილი გამოსახულების პროეცირებისთვის
- დაფა ფლიპჩარტისთვის
- ქსეროკოპირების აპარატი
- ფოტოაპარატი
- ქაღალდი ფლიპჩარტისთვის
- წებოვანი ლენტი / ქაღალდის კედელზე მისამაგრებლად და ჭიკარტები

· მარკერები / ფლომასტერები და უბრალო ფანქრები

· წებოვანი ფურცლები

· მცირე ზომის ფერადი ბარათები (სხვადასხვა ფორმის)

· მაკრატელი

· ქაღალდი ჩანაწერებისთვის

· დასარიგებელი მასალა

მოსალოდნელი შედეგები

1. ინტერნეტის ქსელში კიბერბულინგისა და სიძულვილის გაღვივების შესახებ ცოდნის ათვისება მონაწილეთა მიერ.
2. პრინციპით „თანასწორი თანასწორს“ მუშაობის უნარების ათვისება მონაწილეთა მიერ.

რეკომენდაციები მეცადინეობის ორგანიზებისა და განხორციელებისთვის

1. სასურველია 30-წუთიანი შესვენებების დაგეგმვა ყავის/ჩაის დასაღევად და 30 წუთის გამოყოფა სადილისთვის. შესვენებები სასარგებლოა მონაწილეებს შორის კონტაქტის დასამყარებლად და არაფორმალური კომუნიკაციისთვის, რაც, თავის მხრივ, ხელს შეუწყობს ჯგუფის წევრებს შორის ურთიერთობების ჩამოყალიბებას. შესვენებები საშუალებას აძლევს მონაწილეებს, გაიაზრონ სესიის მასალა და საკუთარი აზრები და იდეები სხვა მონაწილეებს გაუზიარონ.
2. სწავლების დასრულების შემდეგ მონაწილეებს სერტიფიკატები უნდა დაურიგდეს. სერტიფიკატის ნიმუში მოცემულია დანართში II.
3. მნიშვნელოვანია სწავლების ყოველი დღის ბოლოს გამოხმაურების შეგროვება და მონაწილეებისთვის გამოხმაურების ანკეტების შევსების შეთავაზება. ანკეტის ნიმუში მოცემულია დანართში III.
4. ტრეინინგის განმავლობაში სასურველია ფოტოების გადაღება; ფოტოები, რომლებიც ტრენერებისა და მონაწილეების მიერ გაწეულ სამუშაოს ასახავს, ჩატარებული ტრეინინგების ანალიზის დროს დაგეხმარებათ. მაგრამ აუცილებელია, რომ მონაწილეებისგან წინასწარ მიიღოთ სიტყვიერი თანხმობა ფოტოების გადაღებისა და სწავლების ჩატარების შესახებ ანგარიშში მათი შემდგომი გამოყენების თაობაზე.
5. მოთხოვნები ტრენერის მიმართ

· საგნის ცოდნა, კომუნიკაციის შესანიშნავი უნარები, თეორიისა და პრაქტიკის ცოდნა

· მასალის მარტივი, ეფექტური და დასამახსოვრებელი სახით გადაცემის უნარი, აგრეთვე ჯგუფის მუშაობის მართვის უნარი

· სწავლების პროცესის მართვის უნარი, ჯგუფური დინამიკის ცოდნა

· ტოლერანტობა განსხვავებული შეხედულებების მიმართ

· განზოგადების, დასკვნის გამოტანისა და შეჯამების უნარი

· კეთილმოსურნე ატმოსფეროს შექმნის უნარი, რომელიც ჯგუფს სამუშაოდ განაწყობს, ნდობას აღუძრავს და ფსიქოლოგიური უსაფრთხოების შეგრძნებას აძლევს

· რთულ მონაწილეებთან გამკლავების უნარი

· უნარი, ტრეინინგის განმავლობაში მონაწილეებს საკუთარი ძალების რწმენა გაუღვიძოს, აგრეთვე ტექნიკური ინფორმაცია გადასცეს კურსის საგნის შესახებ, რომელსაც მონაწილეები მომავალში სხვებს ასწავლიან.

მისასალმებელია 2 ტრენერის მუშაობა, რომელთაგან ერთი ტექნიკურ დახმარებას უზრუნველყოფს, მეორე კი ტრენერისა და ფასილიტატორის როლს ასრულებს.

უკუკავშირი

სემინარ-ტრეინინგის განხორციელების დროს და შემდეგ საჭიროა მონაწილეებთან უკუკავშირის დამყარება, რაც გულისხმობს მოსაზრებებისა და შთაბეჭდილებების გაცვლას ტრეინინგის, მონაწილეთა პირადი წვლილისა და ემოციური მდგომარეობის, ტრენერის მუშაობის სტილისა და სხვა საკითხების შესახებ.

ტრეინინგის ეფექტურობის შეფასება

აუცილებელია ტრეინინგის ეფექტურობის შეფასება იმის გამოსარკვევად, თუ რას მივალწიეთ ტრეინინგის განმავლობაში და რას – ვერა, რა იყო უფრო წარმატებული და რა – ნაკლებად. ტრეინინგის ეფექტურობის შესაფასებლად უნდა გავიხსენოთ ტრეინინგის ამოცანები და გავიგოთ, რამდენად შესრულდა თითოეული მათგანი.

მონაწილეთა გამოხმაურებები

„ყველაფერი ძალიან მომეწონა, ამ დღეების განმავლობაში ბევრი ახალი რამ გავიგე, არასოდეს მიფიქრია, რომ ინტერნეტი ამდენ საფრთხეს შეიცავს.“ – სემინარის მონაწილე გოგონა

„მოვდიოდი ტრეინინგზე და ვფიქრობდი, რომ მოსაწყენი იქნებოდა, სინამდვილეში კი პირიქით აღმოჩნდა.“ – სემინარის მონაწილე გოგონა

„დავიღალეთ, მაგრამ განწყობა ამაღლებულია, ყველამ შეძლო საკუთარი აზრის გამოთქმა.“ – სემინარის მონაწილე ვაჟი

„კლასებში თავიდანვე სხვადასხვა ეროვნების ბავშვების შერევაა საჭირო, რომ ერთად გაიზარდონ.“ – სემინარის მონაწილე გოგონა

„ჩემი დამოკიდებულება კარდინალურად არაფრის მიმართ შეცვლილა, მაგრამ საკუთარ ქცევაში ზოგ რამეს შევცვლიდი.“ – სემინარის მონაწილე ვაჟი

ფოტოები: საჭიროა ტრეინინგის სამუშაო მომენტების ფოტოკამერით ასახვა. წინა დღეს გადაღებული ფოტოები შეიძლება სლაიდშოუს სახით იქნეს ნაჩვენები დღის შემაჯამებელ სესიაზე. ვიზუალური მასალის გამოყენება მომავალ ტრენერებს აჩვენებს, თუ როგორ უნდა იმუშაონ ფოტოებთან და როგორ ჩაატარონ წინა დღის შედეგების შემაჯამებელი სესია, როდესაც თვითონ იქნებიან ტრენერების როლში.

სემინარ-ტრეინინგის პროგრამა

პირველი დღე

10.00 – 10.15	სემინარის გახსნა
10.15 – 10.30	ქცევის წესების გამომუშავება
10.30 – 11.00	სავარჯიშო „თოვლის გუნდა“
11.00 – 11.30	თამაში „სკამი“
11.30 – 12.00	შესვენება ყავის დასაღევად
12.00 – 13.30	სავარჯიშო “ქსელში სიძულვილის გაღვივება“
13.30 – 14.00	სადილი
14.00 – 14.15	ლექცია „კამპანია ქსელში სიძულვილის ენის გამოყენების წინააღმდეგ“ (No Hate Movement)
14.15 – 15.00	სავარჯიშო: „კიბერბულინგის რა სახეობებია თქვენთვის ცნობილი“
15.00 – 15.20	ლექცია: რა არის კიბერბულინგი
15.20 – 15.45	შესვენება ყავის დასაღევად
15.45 – 16.00	უკუკავშირი / სწავლების პირველი დღის შედეგები

მეორე დღე

10.00 – 11.00	ფილმის „The Cyberbully“ ჩვენება
11.00 – 11.30	ფილმის განხილვა
11.30 – 12.00	შესვენება ყავის დასაღევად
12.00 – 12.10	მოთელვა „გრიგალი“

12.10 – 12.25	რას წარმოადგენს პრინციპი „თანასწორი თანასწორს“
12.25 – 13.15	სავარჯიშო „თანატოლების სწავლება“
13.15 – 14.00	სადილი
14.00 – 14.10	მინი ლექცია „სწავლება „თანასწორი თანასწორს“
14.10 – 14.25	სავარჯიშო „მოთხოვნები კონსულტანტის მიმართ“
14.25 – 14.45	სავარჯიშო „ინტერაქციული სწავლების მეთოდები“
14.45 – 15.00	მინი ლექცია „ვერბალური და არავერბალური ურთიერთობის საფუძვლები“
15.00 – 15.15	მოთელვა „იპოდრომი“
15.15 – 15.35	შესვენება ყავის დასალევად
15.35 – 16.00	უკუკავშირი, სწავლების შედეგების შეჯამება

სემინარ-ტრეინინგის შინაარსი

თამაში „თოვლის გუნდა“

ხანგრძლივობა – 20 წუთი.

მიზანი – გაცნობა.

განხორციელების ფორმა – ერთობლივი თამაში.

რეკვიზიტი – საჭირო არ არის.

აღწერა:

მონაწილეები ტრენერთან ერთად წრეში დგებიან. თითოეულმა მონაწილემ უნდა თქვას თავისი სახელი და მოიფიქროს ზედსართავი სახელი, რომელიც იმავე ასოზე იწყება, რაც მისი სახელი. ძალიან მნიშვნელოვანია ისეთი ეპითეტის დასახელება, რომელიც მონაწილის ინდივიდუალობას უსვამს ხაზს. ყურადღება უნდა მიექცეს იმას, რომ განსაზღვრებები არ განმეორდეს და მონაწილეებმა ერთმანეთს არ უკარნახონ ეპითეტები. მეორე მონაწილე ჯერ წინა მონაწილის სახელსა და ზედსართავს წარმოთქვამს, შემდეგ კი – თავისას. შემდეგი მონაწილის ამოცანაა, უკვე ორი სახელი და ორი ზედსართავი გაიმეოროს, შემდეგ კი თავისი სახელი და ზედსართავი დაასახელოს და ა. შ. გრძელდება წრეზე, სანამ უკანასკნელი მონაწილე ყველა მონაწილის სახელსა და ზედსართავს არ წარმოთქვამს.

თამაში „სკამი“

ხანგრძლივობა – 25 წუთი.

მიზანი – ჯგუფის შეკვრა.

განხორციელების ფორმა – ერთობლივი თამაში.

რეკვიზიტი – სკამები მონაწილეთა რაოდენობის მიხედვით.

აღწერა:

ჯგუფი წრეში დგება – თითოეული მონაწილის წინ სკამი დგას. სკამები ერთმანეთს არ უნდა ეხებოდეს. სკამები ორ ფეხზე (უფრო ხშირად უკანა ფეხებზე) დგას. ამოცანა: წრის გავლა ისე, რომ არცერთი სკამი არ წაიქცეს. ხერხის განხილვაზე მონაწლეებს 5 წუთი ეძლევათ, ხერხის გამოცდის უფლების გარეშე. წესები: სიარულის დროს ლაპარაკი არ შეიძლება, ერთი ადამიანი ერთდროულად მხოლოდ ერთ სკამს შეიძლება შეეხოს. თუ ვინმე სკამს წაქცევს, დაილაპარაკებს ან ორ სკამს მოკიდებს ხელს – ყველაფერი თავიდან უნდა დაიწყოს!

„ქცევის ხელშეკრულება“

ხანგრძლივობა – 5-10 წუთი.

მიზანი – სემინარზე ქცევის წესების გამომუშავება, წესრიგის დაცვა, სამუშაო რეჟიმის დაცვა.

განხორციელების ფორმა – გონებრივი შტურმი.

რეკვიზიტი – ფლიპჩარტი, მარკერები, წებოვანი ლენტი.

აღწერა:

სწავლების დაწყებამდე საჭიროა მონაწილეებთან ერთად წესების ნუსხის შემუშავება, რომელიც ტრეინინგის ოთახში კედელზე უნდა დაიკიდოს. წესების ნუსხა სემინარ-ტრეინინგის დასრულებამდე რჩება კედელზე, ასე რომ, საჭიროების შემთხვევაში შეიძლება მასთან დაბრუნება (შესაძლო პასუხები).

· პუნქტუალობა

· მობილური ტელეფონების გამოყენება

· კონფიდენციალობა

· ერთმანეთის მოსმენა

· მრავალფეროვნების დაშვება – სხვათა აზრის პატივისცემა

· საკითხების მნიშვნელოვნება

სავარჯიშო „რა არის ინტერნეტში სიძულვილის გაღვივება“

მიზანი – მონაწილეთა ცოდნის გამოვლენა ქსელში სიძულვილის გაღვივებასთან დაკავშირებით.

განხორციელების ფორმა – გონებრივი შტურმი.

ხანგრძლივობა – 15 წუთი.

რეკვიზიტი – ფლიპჩარტი და მარკერი.

აღწერა:

ჰკითხეთ მონაწილეებს, როგორც ესმით ტერმინი „ქსელში სიძულვილის გაღვივება“. რა ფორმებსა და სახეობებს იცნობენ. მოყვანილი მაგალითები ფლიპჩარტზე უნდა ჩაიწეროს.

მონაწილეთა შესაძლო პასუხები:

ეს არის სიძულვილის გამოხატვა სხვა ეროვნების ადამიანების მიმართ, სიძულვილი სექსუალური უმცირესობების, რელიგიური კონფესიების წარმომადგენელთა მიმართ.

პასუხების მიღების შემდეგ საჭიროა განსაზღვრების წაკითხვა – „სიძულვილის ენა არის ქმედებები, რომლებიც მიმართულია სიძულვილის ან მტრობის გაჩელებაზე, აგრეთვე ადამიანის ან პირთა ჯგუფის ღირსების დაკნინებაზე სქესის, რასის, ეროვნების, ენის, წარმომავლობის, რელიგიასთან დამოკიდებულების, აგრეთვე რომელიმე სოციალური ჯგუფის წევრობის ნიშნის მიხედვით, განხორციელებული საჯაროდ ან მასობრივი ინფორმაციის საშუალებების გამოყენებით“.

სავარჯიშო „ქსელში სიძულვილის გაღვივება“

მიზანი – მონაწილეებისთვის წარმოდგენის შექმნა ინტერნეტში სიძულვილის გაღვივებისა და მსხვერპლსა და საზოგადოებაზე მისი გავლენის შესახებ.

განხორციელების ფორმა – მუშაობა ჯგუფებში.

ხანგრძლივობა – 80 წუთი.

რეკვიზიტი – სიძულვილის გაღვივების მაგალითების ასლები, ფლიპჩარტის ქაღალდი, წებოვანი ლენტი.

აღწერა:

დაყავით მონაწილეები მცირე ჯგუფებად. ჰკითხეთ მონაწილეებს, როგორ ესმით სიძულვილის ენა ინტერნეტში, ჰქონია თუ არა რომელიმე მათგანს შეხება ინტერნეტში სიძულვილის მაგალითებთან, რომლებიც კონკრეტული ადამიანის ან კონკრეტული ჯგუფების წარმომადგენელთა (მაგალითად, ქალები, ეთნიკური უმცირესობები, მიგრანტები, სხვადასხვა სარწმუნოების წარმომადგენლები, ლგბტ თემი და სხვა) წინააღმდეგ იყო მიმართული. რა იგრძნეს მონაწილეებმა, როდესაც მსგავს გამონათქვამებს გადააწყდნენ? მათი აზრით, როგორ გრძნობს თავს ადამიანი, რომელზეც ამგვარი შეტევა განხორციელდა?

გააკეთეთ ქსელში „სიძულვილის ენის“ მაგალითების ასლები. მოამზადეთ ფლიპჩარტის ქაღალდი სათაურებით „შედეგები მსხვერპლისთვის“ და „შედეგები საზოგადოებისთვის“. აუხსენით მონაწილეებს, რომ ისინი ზოგიერთ რეალურ მაგალითს გააანალიზებენ, სადაც გამოყენებული იყო „სიძულვილის ენა“ ინტერნეტში, და შეეცდებიან გაარკვიონ, რა გავლენს ახდენს ის როგორც მსხვერპლზე, ისე მთლიანად საზოგადოებზე. დაყავით მონაწილეები ჯგუფებად და თითოეულ ჯგუფს ინტერნეტში სიძულვილის გავრცელების მაგალითის თითო ასლი გადაეცით. დავალება: წარმოდგენილი მაგალითების განხილვა და კითხვებზე პასუხების გაცემა. სავარჯიშოს

შესასრულებლად მონაწილეებს 30 წუთი ეძლევათ.

მაგალითი 1

ახალგაზრდა კაცი სოციალური ქსელის საკუთარ გვერდზე ნაციონალისტური პარტიის უზარმაზარ დროშას აქვეყნებს და წერს კომენტარებს, რომლებშიც, კერძოდ, ნათქვამია: „ისლამო, გაეთრიე ჩემი ქვეყნიდან, დავიცავთ ჩვენს ერს“. ის აქვეყნებს აგრეთვე სურათებს ნახევარმთვარიტა და ვარსკვლავით, სადაც აკრძალვის ნიშანია გამოსახული. ახალგაზრდა კაცი ამ ინფორმაციას სოციალური მედიისა და პირადი გვერდის საშუალებით ავრცელებს.

შეკითხვები:

- გვითხარით, ვინ არის ამ მაგალითში სიძულვილის გაჩაღების მსხვერპლი?
- რა გავლენა შეიძლება იქონიოს სიძულვილის ამ მაგალითმა ადამიანებზე, რომლებიც თავს იმ თემის წევრებად თვლიან, სადაც ეს ხდება, და მთლიანად საზოგადოებაზე?

მაგალითი 2

ორგანიზებულია ონლაინ-კამპანია, რომლის ძირითადი გზავნილი ის არის, რომ ქვეყანაში ეკონომიკური კრიზისი იმიგრანტებისა და ლტოლვილების გამო წარმოიქმნა. სოციალურ და მედიაპლატფორმებზე სხვადასხვა ფოტოშეტყობინებები ქვეყნდება, სადაც ლტოლვილები აგრესიულად გამოიყურებიან ან დამამცირებელ ვითარებაში არიან წარმოდგენილები. გარდა ამისა, ქვეყნდება კომენტარები, რომლებშიც ნათქვამია, რომ ისინი ადგილობრივ მოსახლეობას სამუშაო ადგილებს პარავენ, აგრესიულები არიან ადგილობრივ მკვიდრთა მიმართ. დეზინფორმაცია, მათ შორის, გაყალბებული სტატისტიკური მონაცემები, სოციალური ქსელების საშუალებით ვრცელდება.

შეკითხვები:

- გვითხარით, ვინ არის ამ მაგალითში სიძულვილის გაჩაღების მსხვერპლი?
- რა გავლენა შეიძლება იქონიოს სიძულვილის ამ მაგალითმა ადამიანებზე, რომლებიც თავს იმ თემის წევრებად თვლიან, სადაც ეს ხდება, და მთლიანად საზოგადოებაზე?

მაგალითი 3

ქსელში ჩნდება ვიდეორგოლები, სადაც ნათქვამია, რომ ლგბტ თემის წარმომადგენლებს „გადახრები“ აქვთ, რომ ისინი „ავადმყოფები“ არიან და საჭიროა მათი საზოგადოებისგან იზოლირება, რადგან ისინი ტრადიციებს ანგრევენ და ერის გამრავლებას უქმნიან საფრთხეს. ვიდეორგოლებში საბუთად მოყვანილია „სამეცნიერო კვლევები“, მაგრამ ეს საბუთები უმეტესად არასწორია. ვიდეორგოლებში გვხვდება ლგბტ ოჯახებისა და მათი შვილების ფოტოები.

შეკითხვები:

- ვინ არის ილუსტრირებულ მაგალითში სიძულვილის გაჩაღების მსხვერპლი?
- რა გავლენა შეიძლება იქონიოს სიძულვილის ამ მაგალითმა ადამიანებზე, რომლებიც თავს იმ თემის წევრებად თვლიან, სადაც ეს ხდება, და მთლიანად საზოგადოებაზე?

მაგალითი 4

ფეხბურთის მატჩი წყდება გულშემატკივართა შეურაცხმყოფელი შემახილების გამო, რომლებიც მოწინააღმდეგე გუნდის „შავკანიანი“ მოთამაშის წინააღმდეგ არის მიმართული. ვიდეორგოლს უამრავი ნახვა და კომენტარი მოყვება. როდესაც რასიზმის წინააღმდეგ პროტესტის ტალღა გორდება, ადამიანები, რომლებიც შეურაცხმყოფელ კომენტარებს უჭერენ მხარს, თავს ცენზურის მსვერპლად აცხადებენ.

შეკითხვები:

- ვინ არის ილუსტრირებულ მაგალითში სიძულვილის გაჩაღების მსხვერპლი?
- რა გავლენა შეიძლება იქონიოს სიძულვილის ამ მაგალითმა ადამიანებზე, რომლებიც თავს იმ თემის წევრებად თვლიან, სადაც ეს ხდება, და მთლიანად საზოგადოებაზე?

მაგალითი 5

ერთ-ერთი ონლაინ არხი კვლავ განაგრძობს ვიდეორგოლების ჩვენებას, რომლებიც წარსულში ორ ქვეყანას შორის ომს ეხება. ვიდეოკლიპებს ახლავს რასისტული კომენტარები ერთ-ერთი ქვეყნის მკვიდრთა მიმართ. შეურაცხყოფა და რასისტული დამოკიდებულება ორ ქვეყანას შორის საკმაოდ დიდი ხნის განმავლობაში გრძელდება.

შეკითხვები:

- ვინ არის ილუსტრირებულ მაგალითში სიძულვილის გაჩაღების მსხვერპლი?
- რა გავლენა შეიძლება იქონიოს სიძულვილის ამ მაგალითმა ადამიანებზე, რომლებიც თავს იმ თემის წევრებად თვლიან, სადაც ეს ხდება, და მთლიანად საზოგადოებაზე?

მაგალითი 6

ორ თანაკლასელ გოგონას შორის კონფლიქტი მოხდა, რის გამოც ორივე გოგონამ სკოლის დირექტორისა და მშობლებისგან საყვედური მიიღო. ერთ-ერთი მათგანი მუდმივად იღებდა მუქარის შემცველ შეტყობინებებს ტელეფონით და ფეისბუქ გვერდზე.

შეკითხვები:

- ილუსტრირებულ მაგალითში, რა გავლენა შეიძლება იქონიოს ამგვარმა დევნამ მოზარდ გოგონაზე?
- რა შედეგები შეიძლება მოჰყვეს ამგვარ ქმედებებს?

შეკითხვები განსახილველად / შეფასება და ანალიზი

განიხილეთ რიგრიგობით ყველა მაგალითი და იკითხეთ, როგორ უპასუხეს შეკითხვებს ჯგუფებმა. პასუხები დაფაზე დაწერეთ. თუ ჯგუფებმა ერთნაირი პასუხები გასცეს, პასუხის გასწვრივ პლიუსი დასვით. როდესაც ყველა ჯგუფი წარმოადგენს პასუხებს, კიდევ ერთხელ გაიარეთ პასუხების ორი ჩამონათვალი და ჯგუფთან ერთად გააანალიზეთ სავარჯიშო შემდეგი შეკითხვების მიხედვით:

· რა შეგიძლიათ თქვათ სავარჯიშოს შესახებ? როგორია თქვენი დამოკიდებულება გასაანალიზებელი მაგალითების მიმართ?

· სიძულვილის შემცველი „შედეგებიდან“ რომელი სახელდებოდა უფრო ხშირად ჯგუფებში?

· არის თუ არა მსგავსება მოყვანილ მაგალითებში?

· არის თუ არა მსგავსება შედეგებში?

· როგორი იქნება შედეგები, თუ მსგავსი ქმედება ინტერნეტში გავრცელდება და არ იქნება მიღებული ზომები პრობლემის გადასაჭრელად?

· რა ინსტრუმენტების ან მეთოდების შეთავაზება შეგიძლიათ ინტერნეტში სიძულვილის გაჩაღების წინააღმდეგ საბრძოლველად?

· რის გაკეთება შეგვიძლია, როდესაც ინტერნეტში მსგავსი მაგალითები გვხვდება?

შენიშვნა. დამატებითი ინფორმაცია ინტერნეტში სიძულვილის გაჩაღების საწინააღმდეგო კამპანიის შესახებ შეგიძლიათ ნახოთ ვებგვერდზე www.nohatespeechmovement.org

ლექცია „კამპანიები ქსელში სიძულვილის ენის გამოყენების წინააღმდეგ“

(No Hate Movement)

ხანგრძლივობა – 15 წუთი.

მიზანი – მონაწილეების ინფორმირება კამპანიებისა და ამ კამპანიებში მონაწილეობის შესაძლებლობების შესახებ.

განხორციელების ფორმა – ლექცია.

რეკვიზიტი – პრეზენტაცია, კომპიუტერი, პროექტორი, ეკრანი.
აღწერა:

უამბეთ მონაწილეებს ქსელში სიძულვილის წინააღმდეგ მიმართული კამპანიებისა და სპეციფიკური მონაცემების შესახებ, აგრეთვე ინტერნეტის ქსელში სიძულვილის გავლევების წინააღმდეგ მიმართული მოძრაობების შესახებ

სავარჯიშო: „კიბერბულინგის რომელ სახეობებს იცნობთ“

ხანგრძლივობა – 45 წუთი.

მიზანი – კიბერბულინგის სახეობების შესახებ ინფორმირებულობის შეფასება.

განხორციელების ფორმა – მუშაობა ჯგუფებში.

რეკვიზიტი – ფლიპჩარტი და მარკერები.

აღწერა:

დაყავით მონაწილეები ჯგუფებად, გაანაწილეთ ფლიპჩარტის ქაღალდი და მარკერები. თითოეულმა ჯგუფმა უნდა ჩამოწეროს კიბერბულინგის მისთვის ცნობილი სახეობები. გონებრივი შტურმისთვის გამოყავით 15 წუთი. დროის ამოწურვის შემდეგ თითოეული ჯგუფი თავის შედეგებს წარადგენს. ქვემოთ მოცემულია კიბერბულინგის მაგალითების ჩამონათვალი.

- მუქარის, პროვოკაციული შეურაცხყოფის ან რასობრივი ან ეთნიკური შეურაცხყოფის გაგზავნა.
- კომპიუტერის, ტელეფონის, ნოუთბუქის ვირუსით დაინფიცირების მცდელობა.
- ელექტრონული ფოსტის ყუთის შეურაცხყოფელი შეტყობინებებით გადავსება.
- ადამიანის შესახებ ცრუ ინფორმაციის გავრცელება მის საზიანოდ ან მისი რეპუტაციის შესალახად.
- ერთი ადამიანის გამოყოფა და ამ ადამიანის შეურაცხყოფისა და დაცინვისთვის სხვების წაქეზება.
- სხვა პირის სახელით ცრუ ან არასწორი ინფორმაციის გაცემა.
- სხვა ადამიანის ფოტოების გავრცელება მისი ნებართვის გარეშე, განსაკუთრებით კი ფოტოების, რომლებიც ამ ადამიანს უღირს ვითარებაში ასახავს.
- ელექტრონული ფოსტის გზავნილების გამგზავნის ნებართვის გარეშე გავრცელება.
- სხვა ადამიანების დათრგუნვა მათი (ვირტუალური თუ არავირტუალური) ერთობიდან განდევნის მიზნით.
- ვინმესთვის შეურაცხყოფელი, უსიამოვნო შეტყობინებების გაგზავნა.

ტრენერი ასახელებს სხვა მაგალითებს, რომლები მონაწილეებსაც განხილვის პროცესში არ უხსენებიათ.

ლექცია: “რა არის კიბერბულინგი?”

ხანგრძლივობა – 20 წუთი.

მიზანი – მონაწილეების ინფორმირება კიბერბულინგის შესახებ.

განხორციელების ფორმა – ლექცია.

რეკვიზიტი – პრეზენტაცია, კომპიუტერი, პროექტორი, ეკრანი.

აღწერა: წინასწარ მოამზადეთ პრეზენტაცია. პრეზენტაცია უნდა მოიცავდეს კიბერბულინგის მიზეზებს, სახეობებსა და მიზნებს, აგრეთვე მის უარყოფით შედეგებს.

სლაიდი 1. რა არის კიბერბულინგი

კიბერბულინგი არის არამართლზომიერი ქმედებების კომპლექსი, რომლებიც კომუნიკაციის ელექტრონული საშუალებების გამოყენებით დისტანციურად ხორციელდება და ადამიანის ფსიქიკაზე ზემოქმედებას ისახავს მიზნად. ამისთვის გამოიყენება დაშინება, მუქარა, შანტაჟი, ფსიქოლოგიური ძალადობა.

სლაიდი 2. რატომ?

ეს არის დევნა, რომელსაც აგრესორი ირჩევს საშუალებად, გაავრცელოს თავისი გავლენა ან ძალაუფლება მსხვერპლის (განსაკუთრებით, თუ მსხვერპლი აშკარად სუსტია და პასუხს ვერ გასცემს) შეურაცხყოფის გზით, რაც მოძალადის სოციალურ სტატუსს ამაღლებს.

სლაიდი 3. უფრო ხშირად კიბერბულერები თავის შეურაცხმყოფელ გზავნილებს ანონიმურად აქვეყნებენ და გამოგონილი სახელის უკან იმალებიან, მაგრამ შეიძლება საკუთარი სახელითაც წარსდგნენ, უფრო ხშირად იმ შემთხვევაში, როდესაც მსხვერპლი აშკარად სუსტია და აგრესორისთვის საფრთხეს არ წარმოადგენს. კიბერბულერების უმეტესობა მხოლოდ ონლაინ სივრცეში ბედავს აგრესიის გამოხატვას, რეალურ ცხოვრებაში მათ არ ჰყოფნით გამბედაობა, პირში უთხრან მსგავსი რამ მსხვერპლს.

სლაიდი 4. ყველაზე გავრცელებული სახეობები

- ცილისწამება – შეურაცხყოფელი და ცრუ ინფორმაცია;
- იზოლაცია – ვირტუალური ჯგუფებიდან ძალადობრივი განდევნა;
- თავდასხმა – მსხვერპლისთვის საწყენი და შეურაცხყოფელი შეტყობინებების, ელექტრონული წერილების დიდი რაოდენობით გაგზავნა;
- ჰეპისლეპინგი – ფიზიკური თავდასხმა, მსხვერპლის ცემა, ამავე დროს ყველაფრის ფოტოზე ან ვიდეოზე გადაღება და შემდეგ ინტერნეტში განთავსება.

სლაიდი 5. კიბერბულინგი საშიშია, რადგან:

- აგრესია ვირტუალურ გარემოში ვრცელდება, სადაც არ არიან უფროსები, ვინც გაკონტროლებას შეძლებდა;
- უცნობია, ვინ დგას ტერორის უკან, ნაცნობები თუ უცნობი პირები;
- ინფორმაცია ძალიან სწრაფად ვრცელდება და სულ უფრო მეტ ადამიანს ითრევს.

სლაიდი 6. უფრო ხშირად ვინ ხდება კიბერბულინგის ობიექტი

- კიბერბულინგს ყველაზე ხშირად განიცდიან საშუალო კლასების მოსწავლეები (მოზარდები), განსაკუთრებით – გოგონები;
- ეს პირად მტრობას უკავშირდება. გოგონები არიან როგორც მზავგრელის, ისე მსხვერპლის როლში.

სლაიდი 7. უარყოფითი შედეგები

- დაბალი თვითშეფასების განვითარება
- დეპრესია
- დაბალი მოსწრება
- გულჩათხრობილობა
- სუიციდი

სლაიდი 8. როგორ ამოვიცნოთ კიბერბულინგი?

ელექტრონული ფორმით გაგზავნილი ნებისმიერი დამამცირებელი, შეურაცხმყოფელი ან მუქარის შემცველი შეტყობინება კიბერბულინგს წარმოადგენს. კიბერბულინგს მიეკუთვნება აგრეთვე დამამცირებელი ფოტოები ან ვიდეო, რომლებიც მსხვერპლის თანხმობის გარეშე ქვეყნდება სოციალურ ქსელებში Facebook ან YouTube. გაყალბებული პროფილები სოციალურ ქსელებში ან ვებგვერდები, რომლებიც მსხვერპლის სახელის გასატეხად იქმნება, აგრეთვე კიბერბულინგის კატეგორიას ეკუთვნის. იმ დროს, როდესაც კიბერბულერების მიერ გამოყენებული ინსტრუმენტები და ტექტიკები ერთი შეხედვით ცხადია, კიბერბულინგთან ბრძოლის საკითხში ყველაზე დიდ სიძნელეს წარმოადგენს შერცხვენილი ან შეშინებული მსხვერპლის მხრიდან იმის აღიარება, რომ ის კიბერბულინგის მსხვერპლია.

სლაიდი 9. როგორ ავიცილოთ თავიდან კიბერბულინგი?

- კიბერბულინგის ფაქტების შესახებ შეატყობინეთ მომსახურების პროვაიდერებს, როგორიცაა Facebook ან Twitter;
- დაიცავით თქვენი პაროლები, მათ შორის, მობილურ მოწყობილობებზე.

სლაიდი 10. როგორ ვუპასუხოთ კიბერბულინგს?

- დატოვეთ საიტი, ჯგუფი, სადაც ბავშვი ტერორს განიცდის, ან დაბლოკეთ მომხმარებელი, რომელიც შეურაცხყოფას მიმართავს;

- იჩივლეთ საიტის ადმინისტრატორთან;

- მიმართეთ სკოლის ფსიქოლოგს, რომ ის გაესაუბროს ბავშვს და, თუ საჭიროა, თანაკლასელებსაც.

- თუ მუქარას პორნოგრაფიული ხასიათი აქვს, მიმართეთ მილიციას.

ფილმის «The Cyberbully» ჩვენება

(მთავარ როლში მეისი უილიამსი)

მიზანი – მოზარდებისა და ახალგაზრდების ყურადღების მიპყრობა კიბერბულინგის პრობლემისადმი.

ამოცანები – თვალსაჩინო მაგალითის დახმარებით კიბერბულინგის უარყოფითი გავლენის ჩვენება ბავშვებსა და მოზარდებზე.

ხანგრძლივობა – ფილმის ქრონომეტრაჟია 60 წუთი.

ფილმის ჩვენების შემდეგ საჭიროა მისი განხილვის ორგანიზება. ამგვარი განხილვის ხანგრძლივობა შეიძლება იყოს 15-დან 40 წუთამდე.

სამიზნე ჯგუფი – მოზარდები და ახალგაზრდები 16 წლის ასაკიდან.

ფილმის აღწერა:

ფილმი «The Cyberbully» 2015 წელს არის გადაღებული დიდ ბრიტანეთში. ეს არის ამბავი იმის შესახებ, თუ როგორ ხდება ტიპიური მოზარდი გოგონა (ქეისი), რომელიც თავისი ცხოვრებით ცხოვრობს ინტერნეტში, ანონიმური ჰაკერის მხრიდან კიბერბულინგის მსხვერპლი.

განხორციელების ფორმა – ფილმის ჩვენება და განხილვა.

ტექნიკური მოთხოვნები ფილმის დემონსტრირებისთვის - პროექტორი, ნოუთბუქი, დინამიკები, ეკრანი ან თეთრი კედელი.

მოსალოდნელი შედეგები – მონაწილეთა მიერ კიბერბულინგის უარყოფითი შედეგებისა და იმის გააზრება, რომ პრობლემა შეიძლება პირადად მათ ან მათ მეგობრებსაც შეეხოს.

რეკომენდაციები ფილმის დემონსტრირებისა და განხილვისათვის:

- სასურველია, რომ ფილმის ჩვენებაზე არ იქნენ დაშვებულნი 16 წლამდე ასაკის პირები.
- ძალიან მნიშვნელოვანია, რომ მაყურებელმა მისთვის საინტერესო შეკითხვების დასმა და მათზე პასუხის მიღება შეძლოს.

ჩვენების შემდეგ უნდა მოეწყოს ფილმის განხილვა ჯგუფში. ქვემოთ მოცემულია შეკითხვები განხილვისათვის:

- მოგეწონათ თუ არა ფილმი?
- რა შთაბეჭდილება დატოვა თქვენზე ფილმმა?
- რა შეგრძნებები გაგიჩნდათ და რატომ?
- რა დასკვნა გამოიტანეთ ფილმიდან?
- გეცნობათ თუ არა სიტუაციები, რომლებიც ფილმშია წარმოდგენილი?
- ეთანხმებით თუ არა დასჯის ამგვარ ხერხს?
- რამდენად გამართლებულია ჰაკერის ქცევა?

შენიშვნა

ფილმის ჩვენების შემდეგ საჭიროა მოთელვის ჩატარება, რომელიც მონაწილეებს ფილმიდან მიღებული შთაბეჭდილებების დამლევაში დაეხმარება.

მოთელვა „გრიგალი“

ხანგრძლივობა – 10 წუთი.

მიზანი – გამხნევება, უარყოფითი ემოციებისგან გათავისუფლება და დაღლილობის დამლევა.

განხორციელების ფორმა – ჯგუფური მუშაობა.

რეკვიზიტი – საჭირო არ არის.

აღწერა:

მონაწილეები წრეში სხდებიან, ტრენერი ცენტრში დგება და ადგილების გაცვლას სთავაზობს გარკვეული ნიშნის მქონე მონაწილეებს (ვისაც თეთრი პერანგი აცვია, ვისაც თაფლისფერი თვალები აქვს და ა. შ.). როდესაც მონაწილეები ადგილებს ცვლიან, წამყვანმა ერთ-ერთი მათგანის ადგილის დაკავება უნდა სცადოს. სკამის გარეშე დარჩენილი მონაწილე წამყვანი ხდება. მას შეუძლია, თქვას: „გრიგალი!“ და ამის შემდეგ ადგილები ყველა მონაწილემ უნდა გაცვალოს, ვინც წრეში ზის.

ჯგუფში მუშაობა „რას წარმოადგენს პრინციპი „თანასწორი თანასწორს“

ხანგრძლივობა – 15 წუთი.

მიზანი – ცნებების „თანასწორთა სწავლება“ და „სწავლება პრინციპით „თანასწორი თანასწორს“ გაცნობა.

განხორციელების ფორმა – ჯგუფური მუშაობა, გონებრივი შტურმი.

რეკვიზიტი – ფლიპჩარტი და მარკერები.

აღწერა:

ჯგუფი ორ ქვეჯგუფად დაყავით. სთხოვეთ მონაწილეებს, სამი-ხუთი წუთის განმავლობაში იმუშაონ საკითხებზე: „როგორ გესმით პრინციპი „თანასწორი თანასწორს“?“ „ვინ ვისი თანასწორია და რაში?“. განხილვის დასრულებისას მონაწილეებმა ჯგუფში მუშაობის შედეგები უნდა წარმოადგინონ.

სავარჯიშო „თანატოლთა სწავლება“

ხანგრძლივობა – 50 წუთი.

მიზანი – ფორმულირება იმისა, თუ რას წარმოადგენს სწავლება პრინციპით „თანასწორი თანასწორს“, რა დადებითი და უარყოფითი მხარეები შეიძლება ჰქონდეს ამგვარ სწავლებას.

განხორციელების ფორმა – დამოუკიდებელი მუშაობა, განხილვა ჯგუფში.

რეკვიზიტი – ფლიპჩარტი, ქაღალდი ფლიპჩარტისთვის და მარკერები.

აღწერა:

თითოეულმა მონაწილემ დამოუკიდებლად უნდა უპასუხოს შემდეგ შეკითხვებს:

- რას ვგულისხმობთ, როდესაც ვამბობთ „თანატოლთა სწავლება“?
- როგორია თანატოლთა სწავლების შესაძლო უპირატესობები?
- როგორია თანატოლთა სწავლების შესაძლო ნაკლი?

მუშაობისთვის გამოყოფილია 15 წუთი. დროის ამოწურვისას მონაწილეები თავიანთ პასუხებს წარადგენენ, პასუხებს ფლიპჩარტზე წერენ.

წინასწარ მოამზადეთ ფლიპჩარტი განსაზღვრებით „რას წარმოადგენს თანატოლთა სწავლება“, ჰკითხეთ მონაწილეებს, ეთანხმებიან თუ არა ამ განსაზღვრებას.

განსაზღვრება: რას წარმოადგენს თანატოლთა სწავლება?

თანატოლთა სწავლება არის პროცესი, რომლის წყალობით კარგად მომზადებული და მოტივირებული ახალგაზრდები არაოფიციალური ან ორგანიზებული სახით ახორციელებენ საგანმანათლებლო საქმიანობას თავიანთ თანატოლებთან.

მინი ლექცია „სწავლება „თანასწორი თანასწორს“

ხანგრძლივობა – 10 წუთი.

მიზანი – ინფორმირებულობის ამაღლება სწავლების „თანასწორი თანასწორს“ პლიუსებისა და მინუსების შესახებ.

განხორციელების ფორმა – ლექცია.

რეკვიზიტი – პრეზენტაცია, კომპიუტერი, ეკრანი.

აღწერა:

10 წუთის განმავლობაში ლექციის ფორმით წარმოადგინეთ სწავლების „თანასწორი თანასწორს“ ღირსებები და ნაკლი. დაგეგმეთ დრო შეკითხვებისა და პასუხებისთვის.

სლაიდი 0 რას წარმოადგენს თანატოლთა სწავლება?

სლაიდი 1 რას წარმოადგენს თანატოლთა სწავლება?

ესარისპროცესი,რომლისწყალობითკარგადმოშაადებულიდამოტივირებულიახალგაზრდებიარაოფიციალური ან ორგანიზებული სახით ახორციელებენ საგანმანათლებლო საქმიანობას თავიანთ თანატოლებთან.

სლაიდი 2 უპირატესობები

- ხსნის ბარიერს მასწავლებელსა და მოსწავლეს შორის, არაფორმალურ ხასიათს სძენს სწავლებას;
- საშუალებას აძლევს მასწავლებელსა და მოსწავლეს, უკეთ გაიგონ ერთმანეთის საჭიროებები და მოტივაცია;
- მასწავლებლის მოტივაცია შეიძლება მოსწავლეს გადაედოს – ენთუზიაზმის წყალობით, რომლითაც მასწავლებელი მოსწავლეს თავის გამოცდილებას უზიარებს, ცოდნა ემოციური და დასამახსოვრებელი ხდება.

სლაიდი 3 ნაკლი

- არაპროფესიონალი მასწავლებელი შეიძლება საკმარისად კარგად არ ფლობდეს საგანს ან მას მხოლოდ ცალმხრივად ფლობდეს;
- არაპროფესიონალი მასწავლებლის მიერ ჩატარებული სწავლება შეიძლება უფრო უხარისხო იყოს;
- ამ პრინციპის ინტეგრირება ყველა თემის შემთხვევაში არ ხერხდება.

სლაიდი 4 რას აძლევს სწავლების სისტემა „თანასწორი თანასწორს“ მოსწავლეს

- სოციალურ-პიროვნული კომპეტენციების განვითარება (აუდიტორიის წინაშე გამოსვლა და ა. შ.);
- თვითშეფასების ამაღლება, საკუთარი თავის, როგორც „თანასწორის“ აღქმა.

სავარჯიშო „მოთხოვნები კონსულტანტის მიმართ“

ხანგრძლივობა – 15 წუთი.

მიზანი – მონაწილეთა ინფორმირებულობის ამაღლება კონსულტანტის მიმართ მოთხოვნების შესახებ.

განხორციელების ფორმა – გონებრივი შტურმი.

რეკვიზიტი – ფლიპჩარტი, ქაღალდი ფლიპჩარტისთვის, მარკერები.

აღწერა:

ხუთი-შვიდი წუთს განმავლობაში მონაწილეებმა გონებრივი შტურმის რეჟიმში უნდა გამოიმუშაონ/ ჩამოაყალიბონ მოთხოვნები კონსულტანტი ზავშვების მიმართ, რომლებიც კიბერდანაშაულის პროფილაქტიკის სფეროში მუშაობენ, განსაზღვრონ აგრეთვე საჭირო ცოდნა და უნარები. დროის ამოწურვის შემდეგ განაზოგადეთ და შეაჯამეთ შედეგები და მონაწილეთა ყველა წინადადება ფლიპჩარტზე ჩაწერეთ.

მოთხოვნები კონსულტანტის მიმართ

შესაძლო პასუხები: მასალის კარგი ცოდნა, კომუნიკაბელურობა, ემპათია/თანაგანცდა, კომუნიკაციის უნარები, სტრესის მიმართ მდგრადობა.

სავარჯიშო „ინტერაქციული სწავლების მეთოდები“

ხანგრძლივობა – 20 წუთი.

მიზანი – ინტერაქციული სწავლების მეთოდების, პრაქტიკაში მათი გამოყენების თავისებურებების, მათი ძლიერი და სუსტი მხარეების განხილვა.

განხორციელების ფორმა – მცირე ჯგუფებში მუშაობა.

რეკვიზიტი – დასარიგებელი მასალა, მარკერები, ქაღალდი ფლიპჩარტისთვის.

აღწერა:

დაყავით მონაწილეები სამ ქვეჯგუფად. შესთავაზეთ ინტერაქციული სწავლების ცალკეული მეთოდების თავისებურებებისა და სხვადასხვა ასპექტის განხილვა, როგორიცაა ლექცია, როლური თამაშები და მცირე ჯგუფებში მუშაობა.

ათი წუთის განმავლობაში მონაწილეებმა ეს მეთოდები შემდეგი პუნქტების მიხედვით უნდა განიხილონ:

- განსაზღვრება;
- პრინციპული განსხვავება სხვა მეთოდებისგან;
- გამოყენების თავისებურებები;
- პლიუსები და მინუსები;
- მონაწილეთა რაოდენობა.

პირველი ქვეჯგუფი – ლექცია/პრეზენტაცია.

მეორე ქვეჯგუფი – როლური თამაში.

მესამე ქვეჯგუფი – მცირე ჯგუფებში განხილვა.

ქვეჯგუფებში მუშაობის დასრულების შემდეგ სთხოვეთ მონაწილეებს, მუშაობის შედეგები წარმოადგინონ.

მუშაობის შედეგების შეჯამებისას გამოყავით ჯგუფთან მუშაობის განსახილველი მეთოდების ორგანიზებისა და ჩატარების ძირითადი თავისებურებები.

ინტერაქციული სწავლების დროს წამყვანს შეუძლია გამოიყენოს მონაწილეთა გააქტიურების მეთოდები, კომუნიკაციის მართვა (რეგლამენტისა და ტრეინინგის დაწყებისას შემუშავებული წესების დაცვა), განზოგადება, დასკვნები, დისკუსიის წარმართვა, „ჩუმი მონაწილეების“ სტიმულირება.

მინი ლექცია „ვერბალური და არავერბალური ურთიერთობის საფუძვლები“

ხანგრძლივობა – 15 წუთი.

მიზანი – მონაწილეების ინფორმირება მასწავლებლის ჯგუფთან ურთიერთობის თავისებურებების შესახებ.

განხორციელების ფორმა – მინი ლექცია.

რეკვიზიტი – კომპიუტერი, ეკრანი.

აღწერა:

10 წუთის განმავლობაში ლექციის ფორმით წარმოადგინეთ ვერბალური და არავერბალური ურთიერთობის საფუძვლები. დაგეგმეთ დრო შეკითხვებისა და პასუხებისთვის.

სლაიდი 0 -1 ტრენერის ვერბალური და არავერბალური ურთიერთობის ჩვენები

ურთიერთობის ხერხები:

- ვერბალური (სიტყვების საშუალებით)
- არავერბალური (მიმიკა, ქესტები, მხედველობითი კონტაქტი და ა. შ.)

სლაიდი 2 სლაიდი 3

არავერბალური ურთიერთობა:

▪ ჯგუფის თითოეულ წევრთან საუბრისას იქონიეთ მასთან კონტაქტი თვალებით;

▪ ეცადეთ, არ გამოყოთ რჩეულები;

▪ ოთახში ისე იმოდრავეთ, რომ მონაწილეებს ყურადღება არ გაეფანტოთ. ეცადეთ, გავლა-გამოვლას თავი აარიდოთ;

▪ ნუ მიმართავთ ჯგუფს ისეთი წერტილებიდან, საიდაც კარგად ვერ დაგინახავენ;

▪ როდესაც ადამიანი გელაპარაკებათ, თავის დაკვრით, ღიმილით ან სხვა ქესტით აგრძნობინეთ, რომ თქვენ მას უსმენთ.

▪ ჯგუფის წინაშე ფეხზე იდექით, ნუ დაჯდებით, განსაკუთრებით, მეცადინეობის საწყის ეტაპზე. მნიშვნელოვანია, რომ მშვიდად, გახსნილად და თავდაჯერებულად გამოიყურებოდეთ.

სლაიდი 4 სლაიდი 5

ვერბალური ურთიერთობა:

▪ დასვით შეკითხვები, რომლებიც პასუხს მოითხოვს;

▪ დაგეხმარებათ ღია შეკითხვები, როგორიცაა: „რას ფიქრობთ ... შესახებ“, „რატომ ...“, „როგორ ...“, „როგორ იქნება, თუ ...“ და ა. შ.. თუ მონაწილე მოკლე პასუხებს იძლევა, როგორიცაა „ჰო“ ან „არა“, ჰკითხეთ: „რატომ ფიქრობთ ასე?“.

▪ ჰკითხეთ სხვა მონაწილეებს, ეთანხმებიან თუ არა ჯგუფის ერთ-ერთი წევრის მიერ გამოთქმულ მტკიცებას.

▪ გააკონტროლეთ თქვენი ხმის ინტონაცია.

▪ ილაპარაკეთ ნელა და გარკვევით. ყურადღება მიაქციეთ, რომ მონაწილეებმა უფრო მეტი ილაპარაკონ, ვიდრე თქვენ.

სლაიდი 6 სლაიდი 7

ვერბალური ურთიერთობა:

▪ თქვენი სიტყვებით გაიმეორეთ მონაწილის გამონათქვამი, რათა შეამოწმოთ, სწორად გაიგეთ თუ არა მისი ნათქვამი და დაუდასტუროთ.

▪ შეაჯამეთ განხილვის შედეგები. დარწმუნდით, რომ ყველას ესმის, რაზეა საუბარი და ხელი შეუწყეთ დისკუსიის სათანადო მიმართულებით წარმართვას.

▪ თვალი მიადევნეთ, აქვს თუ არა ადგილი აზრთა სხვადსხვაობას და გააკეთეთ დასკვნები.

მოთელვა „ზვიგენები და კუნძულები“

ხანგრძლივობა – 10 წუთი.

მიზანი – გამხნევება, უარყოფითი ემოციებისგან გათავისუფლება და დადლილობის დამღევა.

განხორციელების ფორმა – ჯგუფური მუშაობა.

რეკვიზიტი – საჭირო არ არის.

აღწერა:

ჯგუფი რამდენიმე ქვეჯგუფად იყოფა. ყველა ქვეჯგუფი, ერთის გარდა, წარმოადგენს „კუნძულებს“, ერთი ჯგუფი კი – „ზვიგენებს“. შესთავაზეთ მონაწილეებს, აუჩქარებლად და ქაოსურად იმოდრაონ მუსიკის თანხლებით. როდესაც მუსიკა შეწყდება, თითოეული მონაწილე უნდა შეეცადოს, თავისი „კუნძული“ მანამდე იპოვოს, სანამ „ზვიგენი“ შეეხება. „ზვიგენის“ ამოცანაა, ყველაზე ზანტი მონაწილე დაიჭიროს. ის, ვისაც „ზვიგენი“ დაიჭერს, თამაშიდან გადის.

მოთელვა „სუმოს მებრძოლები“

ხანგრძლივობა – 10 წუთი.

მიზანი – აგრესიის მოხსნა, განმუხტვა.

განხორციელების ფორმა – ჯგუფური მუშაობა.

რეკვიზიტი – საჭირო არ არის.

აღწერა:

მონაწილეები წყვილდებიან და ერთმანეთის უკან მცირე მანძილის დაშორებით ისე დგებიან, რომ ნახტომში შემობრუნების საშუალება ჰქონდეთ. შემდეგ მათ სუმოს მებრძოლები უნდა განასახიერონ: მოძრაობისთვის მომზადება (სხეულის დამაბვა, წინ გადახრა, მუხლების ნახევრად მოხრა, ნახტომისა და 180 გრადუსით შემობრუნებისთვის მომზადება), შემდეგ ნახტომი და შემახილი. მსურველებს შეუძლიათ, წყვილები გაცვალონ და ვარჯიში გაიმეორონ.

მოთელვა „იპოდრომი“

ხანგრძლივობა – 5 წუთი.

მიზანი – განმუხტვა.

განხორციელების ფორმა – ჯგუფური მუშაობა.

რეკვიზიტი – საჭირო არ არის.

აღწერა:

მონაწილეები წრეში ან ნახევარწრეში სხდებიან. წამყვანი ისე უნდა დაჯდეს, რომ მას ყველა კარგად ხედავდეს. წამყვანი მითითებებს იძლევა, ჯგუფი მის ინსტრუქციებს ასრულებს.

▪ გვაქვს თუ არა ხელისგულები? მონაწილეები აჩვენებენ. და მუხლები? ძალიან კარგი! სწორედ ასე გამოდიან ცხენები იპოდრომის მიწდორზე. ყველა ერთად. მონაცვლეობით ხელისგულების მუხლებზე აუჩქარებლად დაკვრა.

▪ ცხენები სტარტზე გამოვიდნენ. ერთ ხელს მუხლზე ვიცემთ, თითქოს მიწას ვთხვრიდეთ. სტარტი! წავიდა! სწრაფი დარტყმები.

▪ მივრბივართ! მივრბივართ! ქვაფენილზე – მუშტებს მონაცვლეობით ვიცემთ მკერდში (კინგ-კონგი).

▪ ქვიშაზე – ხელისგულებს სწრაფად ვუსვამთ ერთმანეთს.

▪ ჭაობში – ხელები მუხლებს მოხვიეთ, წკლაპუნით და ხელების მოშველიებით გადადგით ფეხები (თითქოს ტალახიდან ეზიდებით).

▪ ბარიერი! – ასწიეთ ხელები და ხმამაღალი შემახილით განასახიერეთ წინაღობის დამღევა.

▪ „ფინალი“ – ყვირიან გოგონები, „ვაშა, გავიმარჯვეთ!“ – ყვირიან ბიჭები.

სავარჯიშო „ორი წუთი დასვენება“

მიზანი – სწრაფი დასვენება.

განხორციელების ფორმა – ჯგუფური მუშაობა.

რეკვიზიტი – საჭირო არ არის.

აღწერა:

ტრენერი მითითებებს იძლევა: „მოხერხებულად დასხედით სკამებზე, ხელები მუხლებზე დაიდეთ, ზურგით სკამის საზურგეს მიეყრდენით. დახუჭეთ თვალები. წარმოსახვით გადაინაცვლეთ იქ, სადაც თავს კარგად იგრძნობთ. შეიძლება ეს თქვენთვის ნაცნობი ადგილი იყოს, სადაც ყოფნა და დასვენება გიყვართ. შეიძლება ეს თქვენი ოცნების ადგილი იყოს. დარჩით იქ ... გააკეთეთ ის, რასაც ჩვეულებრივ აკეთებთ ხოლმე. ან ნურაფერს გააკეთებთ, როგორც გენებოთ. ორი წუთი დარჩით იქ, სადაც თავს კარგად გრძნობთ.

მითითებების მიცემის შემდეგ ტრენერსაც შეუძლია, შეუერთდეს მათ, ვინც ისვენებს. ამ ორი-სამი წუთის განმავლობაში მას შეუძლია, დააკვირდეს ჯგუფს დასვენებისას.

1.6 ბავშვთა კონფერენცია, როგორც უსაფრთხოების საკითხებზე თანასწორთა განათლების მეთოდი

მომზადებულია არასამთავრობო ორგანიზაცია „საქართველოს საზოგადოებრივი ჯანდაცვის ფონდის“ მიერ.

მიზანი: ბავშვების და ახალგაზრდების გაძლიერება საკუთარი შეხედულებების გამოხატვის, ძალადობისგან და ექსპლოატაციისაგან საკუთარი უფლებების და უსაფრთხოების დაცვის უნარების ჩამოყალიბებისთვის.

ამოცანები:

1. მონაწილეთა ინფორმირება იმის შესახებ, თუ როგორ უნდა დაიცვან თავი რისკებისგან, რომლებიც ძალადობას და ექსპლოატაციასთან, ინტერნეტ უსაფრთხოებასთან არის დაკავშირებული.

2. მონაწილეთა ინფორმირება წესებით რომელთა დაცვა, თავიდან ააცილებს ძალადობას და ექსპლუატაციას;

3. მონაწილეებში საკუთარი თავისა და მეგობრების დაცვას განცდის ფორმირება;

4. მონაწილეების ინფორმირება, თუ ვის შეიძლება მიმართონ დახმარებისთვის, ძალადობის რისკების შემთხვევაში.

განხორციელების ვადა: 1,5 - 2 თვე

სამიზნე ჯგუფები: 12-დან 16 წლამდე ასაკის ბავშვები.

სხვა პირები: სკოლის / დაწესებულების ადმინისტრაციის მშობლები, მასწავლებლები და წევრები.

მონაწილეთა რეკომენდირებული რაოდენობა და შემადგენლობა: მონაწილეთა რაოდენობა შეუზღუდავია. მონაწილეობა შეიძლება ასევე მიიღონ : სკოლების, საზაფხულო სკოლების, ახალგაზრდული ქსელების სტუდენტებმა და სხვა ახალგაზრდებმა.

მეთოდოლოგია:

კონფერენციაში ბავშვების ეფექტური მონაწილეობას განმსაზღვრელი 5 ძირითადი ელემენტი:

1. ბავშვებთან და ახალგაზრდებთან თანამშრომლობა ორგანიზაციის კულტურის ნაწილია;
2. ბავშვებმა და ახალგაზრდებმა კარგად იციან საკუთარი როლი, ხოლო ორგანიზაციას გაცნობიერებული აქვს ბავშვების და ახალგაზრდების მონაწილეობის მნიშვნელობა და ეფექტურობა ორგანიზაციის საქმიანობაში.
3. უფროსები ერგებიან ბავშვების და ახალგაზრდების მუშაობის სტილს, რადგან სისტემები და მექანიზმები რომლებიც უფროსებისთვის მუშაობენ, ძირითადად არ შეესაბამება ბავშვებისა და ახალგაზრდების მოთხოვნებს.
4. ბავშვებთან და ახალგაზრდებთან მჭიდრო ურთიერთობების დამყარება; ბავშვები და ახალგაზრდები სამყაროს სხვებთან ურთიერთობების პრიზმით ხედავენ. რაც უფრო მყარი და აქტიურია ეს კავშირები მით უფრო აქტიურია მათი ჩართულობა.
5. ბავშვები და ახალგაზრდების მონაწილეობა საჩუქარია ორგანიზაციისთვის. ბავშვებმა და ახალგაზრდებმა გადაწყვეტილების მიღებაში მონაწილეობის ენთუზიანზმის შესანარჩუნებლად, მიღებული გამოცდილება უნდა იყოს გამოწვევა, რომელიც ამავე დროს სასიამოვნო და სახალისოა.

კონფერენცია ბავშვებისა და ახალგაზრდების მონაწილეობით წარმატებულად ტარდება, იმ შემთხვევაში, თუ კონფერენციის მიზნები ნათლად არის ჩამოყალიბებული და თითოეული მონაწილის როლი არის განსაზღვრული, უზრუნველყოფილია სხვადასხვა ასაკის ბავშვებისა და ახალგაზრდების მონაწილეობა და ახალგაზრდა ლიდერები წინასწარ არიან მომზადებული ბავშვებთან და ახალგაზრდებთან სამუშაოდ.

უფროსებს, რომლებიც მონაწილეობენ და ამზადებენ ღონისძიებას უნდა ჰქონდეთ ბავშვებთან და ახალგაზრდებთან მუშაობის გამოცდილება. მნიშვნელოვანია, რომ კონფერენცია დაფუძნებული იყოს კვლევითი სწავლების მეთოდზე, როდესაც ბავშვების მიერ ახალი ცოდნის მიღება გამოცდილებაზე დაყრდნობით ხდება.

კონფერენციის ჩატარების დღეს ყველაზე მნიშვნელოვანი ნაწილი არის წარმომადგენლობითი ნაწილი, სადაც ძირითადი მოხსენებები კეთდება, პლენარული სესია ხსნის და ასრულებს სექციების მუშაობას. სექციაში შედის თემები, გაერთიანებული გარკვეული თემატიკით. რეგულაციის ეტაპზე, კონფერენციის მონაწილეები გამოხატავენ თავიანთ დამოკიდებულებას ჩატარებულ ღონისძიების შესახებ. ბოლო ეტაპი არის ჩატარებული კონფერენციის ანალიზი და შეფასება. დასრულების შემდეგ აუცილებელია, ჩატარებული ღონისძიების ძლიერი და სუსტი მხარეების შეფასება.

მნიშვნელოვანია, კონფერენციის დასასრულს ბავშვებმა და ახალგაზრდებმა, მცირე ჯგუფებში , სესიების და ზოგადად კონფერენციის შესახებ შთაბეჭდილებები და გრძნობები ერთმანეთს გაუზიარონ. კონფერენციის შემდეგ კარგი იქნება მათი ჩართვა სხვადასხვა ღონისძიებებში, მაგალითად თანასწორთა განათლებაში.

ა) ზოგადი რეკომენდაციები:

კონფერენციებში მონაწილეობის მიღება მნიშვნელოვანია და სასარგებლოა:

□ კონფერენციის მონაწილეებს (ყველა ასაკის) შეუძლიათ მიიღონ ახალი ინფორმაცია, ახალი იდეები და პერსპექტივები;

□ კონფერენციის ორგანიზატორებს (ყველა ასაკის) ეძლევათ შესაძლებლობა, საკუთარი გამოცდილება ბავშვებსა და ახალგაზრდებს გაუზიარონ;

□ ბავშვებსა და ახალგაზრდებს შეუძლიათ თვითშეფასების ამაღლება, მონაწილეობისა და დემოკრატიული აზროვნების უნარების განვითარება;

□ ფართო საზოგადოება იღებს სარგებელს, ბავშვების და ახალგაზრდების დადებითი მოდელისგან.

მონაწილეობს ყველა ბავშვი და ახალგაზრდა

□ კონფერენციაში მონაწილეობის საშუალება, ყველა ბავშვს სხვადასხვა გზით უნდა მიეცეს.

□ ყველას აქვს რაღაც, რისი შეთავაზებაც შეუძლიათ ჯგუფის ან ორგანიზაციისთვის, უბრალოდ ხშირად მათ სწორი ადგილის მოძებნა სჭირდებათ.

□ ზოგიერთი ბავშვი და ახალგაზრდა თავს არიდებს პირველი ნაბიჯის გადადგმას, საკუთარ თავში დაურწმუნებლობის, სკოლის საქმეებზე კონცენტრაციის, კულტურული / ოჯახური საკითხების ან თუნდაც აპათიის გამო. ეს ის შემთხვევებია, როდესაც ურთიერთობა და მონაწილეობის მიღების შესაძლებლობა სასიცოცხლოდ მნიშვნელოვანია.

ჩართულობის მოთხოვნა

ზოგჯერ ორგანიზაციის საქმიანობაში და კონფერენციაში ჩართული ბავშვები და ახალგაზრდები თვლიან, რომ მათ არა აქვთ სიტუაციის კონტროლის და საკუთარი აზრის გამოთქმის საშუალება. ასეთ შემთხვევებში, ზოგჯერ საკმარისია, მოიხმოდ რომელიმე უფროსი, აუხსნათ სიტუაცია და ურჩიოდ მათ ბავშვების მეტი ჩართულობა.

მომზადების მხარდაჭერა

ბევრი ბავშვი აფასებს გამოცდილი მოზარდების როლს: სწავლაში, მხარდაჭერასა და ხელმძღვანელობაში.

ლიდერი ბავშვები

ბავშვები და ახალგაზრდები უნდა იყვნენ მომზადებული, როგორც შუამავლები სხვა ბავშვებთან და ახალგაზრდებთან სამუშაოდ.

ბ) რეკომენდაციები იმპლემენტაციისთვის

კონფერენციის დაწყებამდე

- დაუკავშირდით ახალგაზრდულ ქსელებს, სკოლებს და/ან ახალგაზრდულ ცენტრებს;
- ორგანიზება გაუკეთეთ არაფორმალურ შეხვედრებს, მოზარდებთან (სკოლის პედაგოგები, სკოლის ადმინისტრაციის წარმომადგენლები) და მშობლებთან ბავშვების მონაწილეობის ნებართვის მისაღებად.
- გამოიყენეთ ფასილიტატორები, რომელთაც ბავშვებთან მუშაობის გამოცდილება აქვთ.
- უზრუნველყავით ბავშვებთან სამუშაო შეხვედრის ჩატარება ისეთ მნიშვნელოვან საკითხებზე როგორიცაა მათი ძალადობისგან და ექსპლუატაციისგან დაცვა.
- ხელიშეუწყეთ ჯგუფში პროცესების დადებით განვითარებას - ყველა საუბრებს თანმიმდევრობით.
- წარმართეთ პროცესი ისე, რომ ყველა მონაწილის ხმა ისმოდეს(ტვინის შტურმი, მუშაობა პატარა ჯგუფებში და სხვა)
- უზრუნველყავით სხვადასხვა ფენების წარმომადგენელი ბავშვების მონაწილეობა

- უზრუნველყავით ბავშვების მონაწილეობა დისკუსიის თემების არჩევაში და ხელი შეუწყეთ ნებისმიერი ფოკუს-ჯგუფის შეხვედრების გამართვას.
- დაეხმარეთ ბავშვებს/ახალგაზრდებს, რომელებიც კონფერენციში მონაწილეობის სურვილს და ლიდერის უნარებს ავლენენ.
- ორგანიზება გაუკეთეთ ლიდერებთან შეხვედრას;
- ჩამოაყალიბეთ ნათელი მიზნები და განსაზღვრეთ როლები;
- განსაზღვრეთ მუშაობის საბოლოო თარიღი / დრო და მიჰყევით მას;
- ორგანიზება გაუკეთეთ არაფორმალური შეხვედრებს, კვების და (უალკოჰოლო) სასმელების ორგანიზებით, და ერთმანეთის გაცნობის შესაძლებლობას - ეს შეიძლება იყოს ერთობლივი სადილი, გაზიარება ფილმების, ტურები და ა.შ.
- დანიშნეთ შეხვედრები გაკვეთილების დასრულების შემდეგ და ყველა შეხვედრა დეტალური ჩაინიშნეთ ;
- შეისწავლეთ ჩატარებული კონფერენციების გამოცდილება - მოიძიეთ კავშირები და გაითვალისწინეთ მათი გამოცდილება;
- შეიმუშავეთ საქმიანობები პროგრამის შესადგენად (მაგალითად გამოიყენეთ ბარათები, რომელთა გადაადგილება შესაძლებელია დროის შკალაზე)
- დაეხმარეთ ბავშვებს კონფერენციის დღის წესრიგის შემუშავებაში;
- მოუყევით ბავშვებს/ახალგაზრდებს ორგანიზაციის შესახებ და მისი როლის შესახებ, პირისპირ თუ ეს შესაძლებელია. გააცანით ბროშურები, ანგარიშები, საიტების, ვიდეოების და ა.შ.
- დაეხმარეთ ბავშვებს, მინიმუმ ნახევარ დღიანი ტრენინგის მონაწილეობის და მართვის უნარების შეძენაში, მათი ასაკიდან და გამოცდილებიდან გამომდინარე.

კონფერენციის მიმდინარეობის დროს

- მიანიჭეთ უფლებამოსილება მონაწილეებს: მიესალმონ მოწვეულ სტუმრებს, მიიღონ ისინი და მოიპოვონ მათი ნდობა;
- შეარჩიეთ მონაწილეები სხვადასხვა გამოცდილებით და წარსულით;
- მიეცით პრეზენტატორს საშუალება, იყოს კრეატიული - ჩართოს აუდიტორია, მოყვეს ისტორიები სხვადასხვა საშუალებების გამოყენებით(ვიდეო, სიმღერა, მულტიმედია);
- მიეცით საშუალება ბავშვს თვითონ შეარჩიოს საპრეზენტაციო თემები;
- ყურადღებით შეარჩიეთ ფასილიტატორები, მსმენელები - მსმენელები, რომელთაც აქვთ მსგავს ღონისძიებებში მონაწილეობის გამოცდილება და კულტურა, არიან სენსიტიურები;
- მხარი დაუჭირეთ გამოუცდელ მომხსენებლებს, უფრო გამოცდილ მომხსენებელთან დაწყვილებით, გამოუცდელი პრეზენტატორი ერთობლივი პრეზენტაციის მომზადებით მიიღებს ცოდნას და გამოცდილებას;
- ჩაატარეთ ფასილიტატორებისთვის: კომუნიკაციის, ყინულის გაღობის, როლური თამაშების, ჯგუფში მუშაობის, გამოკითხვის და მოსმენის უნარების ტრენინგები.
- ნუჩაიკეტებით ტრადიციული პრეზენტაციის ფარგლებში - ერიდეთ ფორმალობებს (მაგ. ბევრ პრეზენტაციებს/ ლაპარაკს და არასაკმარის სამუშაო შეხვედრებს/მცირე ჯგუფებში მუშაობას)

კონფერენციის შემდეგ

- მნიშვნელოვანია, რომ ბავშვებმა (ყველა მონაწილე) თავი იგრძნონ დაცულად კონფერენციის ბოლოს და ასევე შემდგომ პერიოდში. ამ პროცესში დახმარების გაწევა თავად ბავშვებს და ახალგაზრდებს შეუძლიათ: დე - ბრიფინგის სესიების მოწყობით, შეხვედრების ორგანიზებით ადგილზე და/ან სატელეფონო, ელ. ფოსტის საშუალებით;
- ბავშვებს შეუძლიათ შეფასების რეპორტის მომზადება (ან შესაძლებელია ინტერვიუებზე);
- ბავშვებს უნდა ჰქონდეთ გრძნობა, რომ მათ კონფერენციის დასრულების შემდეგაც შეუძლიათ პროდუქტიულები იყვნენ და თანამშრომლობა გააგრძელონ. ამისთვის, სასურველია მათთან ერთად შევიმუშაოთ შემდგომი თანამშრომლობის გეგმები.

- სასურველია კონფერენციის მონაწილეებს ჰქონდეთ შესაძლებლობა მონაწილეობა მიიღონ ორგანიზაციის საქმიანობაში, სხვა მსგავს ღონისძიებებში (მაგ. სხვა ღონისძიების ორგანიზატორები, ფასილიტატორები, მოხალისეები, თემთან და მედიასთან ურთიერთობა სა სხვა).
- მასალა/რესურსები:**
- ადგილი/ოთახები შეხვედრებისთვის;
 - მაგიდები, დაფა, „ფლიპჩარტი“ და სხვა საკანცელარიო საშუალებები;
 - პროექტორი, კომპიუტერული ტექნიკის და ინტერნეტის ხელმისაწვდომობა;
 - სახატავი მასალა და სხვა საკანცელარიო საშუალებები;
 - კონფერენციისა და მიტინგების ორგანიზებასთან დაკავშირებული ფინანსური რესურსები (კვება, მონაწილეთა ტრანსპორტირება და სხვა).

მოსალოდნელი შედეგები:

ბავშვთა ჩართულობას აქვს სხვადასხვა სახის ბენეფიტი/შედეგი:

- კონფერენციის მონაწილე ბავშვებს უყალიბდებათ ახალი ხედვა, იდეები და პერსპექტივები;
- კონფერენციის ორგანიზატორებს შესაძლებლობა ეძლევათ გადასცენ შეძენილი ცოდნა და უნარები სხვა ბავშვებს;
- ჩართულ ბავშვებს და ახალგაზრდებს აუმაღლდებათ თვითშეფასება, მონაწილეობის და დემოკრატიული ურთიერთობის უნარები;
- ბავშვების და ახალგაზრდების ჩართულობით, ღონისძიებების განხორციელებით, ბენეფიტს იღებს ფართო საზოგადოებაც - ეს შეიძლება გახდეს კარგი მაგალითი სხვა ორგანიზაციების/პროექტებისთვის მიერ ბავშვების და ახალგაზრდების ჩართულობის გაძლიერებისთვის მათ მიერ განხორციელებულ საქმიანობებში
- გამოცდილებაზე დაფუძნებული სწავლება - სწავლა ეფექტურია, თუ ის ეყრდნობა გამოცდილებას, აქტიურ მონაწილეობას. ამ გზით მიღებული ცოდნა შეიძლება გამოყენებული იქნას როგორც თეორიული, ასევე პრაქტიკული ღონისძიებების და სასწავლო პროგრამების შემუშავების და განხორციელების დროს;
- პროექტები, რომლებიც განხორციელდება კონფერენციის შემდეგ, შეიძლება ასევე გამოყენებული იქნას, როგორც გამოცდილებაზე დაფუძნებული სწავლება . იხ. კონფერენციაში ბავშვების ეფექტური მონაწილეობას განმსაზღვრელი 5 ძირითადი ელემენტი:

უკუკავშირის ფურცელის ნიმუში

ნიმუში, რომელიც შეიძლება გამოყენებულ იქნას კონფერენციის შეფასებისთვის.

უკუკავშირის ფურცელი

მე მომეწონა _____

მე არ მომეწონა _____

მე არ მომეწონა _____

მე ვისურვებდი _____

ჩვენი განხილვების შედეგად, მე _____

სხვა კომენტარები _____

თუ, სურვილი გაქვთ, რომ დაგიკავშირდეთ:

ტელეფონი _____

ელ-ფოსტა _____

მისამართი _____

ნაწილი მეორე რესურსები ინტერნეტის უსაფრთხო გამოყენების შესახებ



2 2.7 სასარგებლო ბმულები

რუსეთის ფედერაცია

დასახელება	რესურსები
პროგრამა ბავშვის ინტერნეტ საიტების ვიზიტის და მათი შინაარსის ფილტრაციის კონტროლისთვის . უფასო განაწილება. ბავშვთა საგანმანათლებლო, გასართობი ბავშვისთვის უსაფრთხო და სხვა რესურსების კატალოგი.	http://www.gogul.tv/
კომპანიის Positive Technologies პროექტი. ახალი ამბების, ექსპერტული სტატიების, პროგრამული უზრუნველყოფის და ფორუმის გარდა საიტზე არის გვერდი, სადაც დაუყოვნებლივ ქვეყნდება ინფორმაცია საფრთხის შესახებ და ასევე კონკრეტული რეკომენდაციები, საფრთხის თავიდან ასაცილებლად.	http://www.securitylab.ru/
KasperkyLab. საინფორმაციო საიტი ინფორმაციული უსაფრთხოების შესახებ. ავტორიტეტული წყარო, რომელსაც ეყრდნობიან წამყვანი საინფორმაციო სააგენტოები: The New York Times და The WallStreet Journal დასხვა.	https://threatpos
საიტზე ქვეყნდება რუსი და უცხოელი მეცნიერების სტატიები კიბერუსაფრთხოების, ინფორმაციის ტექნიკური დაცვის, უსაფრთხოების სისტემების აუდიტის და პროგრამული კოდის, ტესტირების, დაცულობის ანალიზის და ინფორმაციის დაცულობის მოთხოვნების შესაბამისობის შეფასების შესახებ.	http://cyberrus.com/
ინფორმაციული უსაფრთხოების კლუბი - არაკომერციული ორგანიზაცია, მუშაობს ინტერნეტ უსაფრთხოების განვითარებაზე და ამ სფეროში პრობლემების გადაჭრაზე. საიტზე არის «ცოდნის ბაზა», სადაც შეგიძლიათ მოიძიოთ მარეგულირებელი დოკუმენტების , პროგრამული უზრუნველყოფა, წიგნები, საინტერესო რესურსების ბმული.	http://wiki.informationsecurity.club/doku.php/main
მომრაობა „არა სიძულვილს“ არის ევრო საბჭოს ახალგაზრდული კამპანია ინტერნეტში სიძულვილის წინააღმდეგ და ადამიანის უფლებების დასაცავად. ამ საიტზე წარმოდგენილია ინფორმაცია კამპანიის, მისი მიზნების, მონაწილეების, კამპანიის მასალებისა და პუბლიკაციების შესახებ,	https://www.coe.int/en/web/no-hate-campaign
კორპორაცია Microsoft-ის საიტის გვერდი კიბერუსაფრთხოების შესახებ	https://www.microsoft.com/ru-ru/security
რეგიონალური საზოგადოებრივი ორგანიზაცია «Stellit» -ის საიტზე განთავსებულია მეთოდური რეკომენდაციები სპეციალისტებისთვის, რომელთა გადმოწერა უფასოდ შეიძლება .	www.ngostellit.ru

დასახელება	რესურსები
საბავშვო გასართობი პორტალი “ბავშვები ონლაინ“ შექმნილია „მეგობრული რუნეტი“ -ს და ინტერნეტ განვითარების ფონდის მიერ. პროფესიონალი ექსპერტები ბავშვებს და მოზარდებს ეხმარებიან, კონსულტაციებს უწევენ უფროსებს არასრულწლოვანთა მიერ ინტერნეტისა და მობილური კომუნიკაციების გამოყენებისას უსაფრთხოებასთან დაკავშირებული სიტუაციების მოსაგვარებლად. საიტი ძირითადად ბავშვებისთვის არის შექმნილია. მასზე განთავსებულია: • ფლემ-თამაშები ბავშვებისთვის • ფლემ-შეღებვა • ფლემ - თავსატეხები • ფლემ - განსხვავებების ძებნა • დახატეთ წერტილებით და სხვა ნაწილები.	http://detionline.org/
ფონდის მთავარი მიზანია, ხელი შეუწყოს ყველა ინტერნეტ მომხმარებლისთვის ხელსაყრელი და მეგობრული გარემოს განვითარებას, . ფონდი მხარს უჭერს ინტერნეტის უსაფრთხო მოხმარებასთან დაკავშირებულ პროექტებს, ხელს უწყობს რუსულ მომხმარებელს , საზოგადოებრივ ორგანიზაციებს, კომერციულ კომპანიებს და სამთავრობო უწყებებს უკანონო კონტენტის და ანტისაზოგადოებრივი ქმედებების წინააღმდეგ ბრძოლაში. საიტზე არის ცხელი ხაზი, უკანონო შინაარსისი შესახებ შეტყობინებების მისაღებად.	http://www.friendlyrunet.ru/
დახმარების ხაზი „ბავშვები ონლაინ“ -სატელეფონო და ონლაინ კონსულტაციების სამსახური, ბავშვების და მოზარდებისთვის ინტერნეტის და მობილური კავშირის უსაფრთხო მოხმარების პრობლემებთან დაკავშირებით. პროფესიულ ფსიქოლოგიურ და საინფორმაციომხარდაჭერასახორციელებენმოსკოვისლომონოსოვის სახელობის სახელმწიფო უნივერსიტეტის ფსიქოლოგიის ფაკულტეტის და ინტერნეტის განვითარების ფონდის ფსიქოლოგები. ტელეფონი - 8 800 25 000 15 (უფასო ზარები რუსეთის ტერიტორიაზე); ელფოსტა: helpline@detionline.com ჟურნალი “ბავშვები ინფორმირებულ საზოგადოებაში” არის კვარტალური სამეცნიერო-პუბლიცისტური გამოცემა, გამოდის 2009 წლიდან. ჟურნალი ეძღვნება აქტუალურ საკითხებს კერძოდ, თანამედროვე საინფორმაციო ტექნოლოგიების ზემოქმედებას, გავლენას ცხოვრების წესზე, მომავალი თაობის აღზრდას და პიროვნულ განვითარებას.	http://detionline.com/

დასახელება	რესურსები
ამ საიტზე შეგიძლიათ დატოვოთ თქვენი შეტყობინება უკანონო ინტერნეტ-კონტენტის შესახებ. თქვენ შეგიძლიათ შეტყობინება ანონიმურად გააკეთოთ ან დატოვოთ თქვენი ელფოსტის მისამართი. უკანონო/კანონსაწინააღმდეგო შინაარსის თემები: 1. ბავშვთა პორნოგრაფია; 2. ნარკოტიკების პროპაგანდა; 3. თვითმკვლელობისკენ მოწოდება; 4. ალკოჰოლური წარმოება; 5. ფიშინგის რესურსი; 6. და სხვა	http://www.ligainternet.ru/hotline/
რუსეთში უსაფრთხო ინტერნეტ ცენტრი ეძღვნება ინტერნეტში უსაფრთხო, კორექტული და კომფორტული მუშაობის პრობლემას. უფრო კონკრეტულად - ინტერნეტ საფრთხეებს და მათ მიმართ ეფექტური წინააღმდეგ გაწევას. ვებ-გვერდს აქვს ცხელი ხაზი და დახმარების ხაზი მსხვერპლთათვის.	www.saferunet.ru
ნდობის ტელეფონი ბავშვებისთვის და მათი მშობლებისთვის, მოქმედი რუსეთის ყველა რეგიონში, ზარი ანონიმურია და უფასოა რუსეთის მთელ ტერიტორიაზე, მიმართვის შემთხვევაში თქვენი რეგიონის ოპერატორი გიპასუხებთ. თქვენ მიიღებთ კონსულტაციას ან ინფორმაციას, ვის/სად უნდა მიიღოთ დახმარება.	8 (800) 2000-122

ორგანიზაციები სომხეთში, რომლებსაც ბავშვმა უსაფრთხო ინტერნეტის თაობაზე შეიძლება მიმართოს	
ცხელი ხაზი	+37410596332, +37410596733
ვებგვერდი	www.police.am
ომბუდსმენის აპარატი სომხეთის რესპუბლიკის	
ცხელი ხაზი	116
ვებგვერდი	www.ombuds.am
მისამართი	г. Ереван, ул. Пушкина, 56
სახელი გვარი	არმან ტაოიანი
არასამთვრობო ორგანიზაცია “სომხეთის უსაფრთხო ინტერნეტი“	
ცხელი ხაზი	+37460272212
ვებგვერდი	http://www.safe.am
NB! თუ მოხვდით საიტზე, რომელზეც განთავსებულია ბავშვთა პორნოგრაფია ან რაიმე სახიფათო და საშიში კონტენტი, აუცილებლად შეატყობინეთ „ცხელი ხაზის“ თანამშრომლებს. ორგანიზაციები საქართველოში, რომლებსაც ბავშვმა უსაფრთხო ინტერნეტის თაობაზე შეიძლება მიმართოს	
შინაგან საქმეთა სამინისტრო	2 41 12 96, 2 41 17 67;

შინაგან საქმეთა სამინისტროს ვებ-გვერდი	cybercrime@mia.gov.ge
ომბუდსმენის აპარატის ცხელი ხაზი	1481
გადაუდებელი დახმარების და გადაუდებელი სიტუაციების ცენტრი	112
საქართველოს საზოგადოებრივი ჯანდაცვის ბავშვთა დახმარების ხაზი	116 111
ჯანდაცვის სამინისტროს ცხელი ხაზი	1505

2.8გლოსარიუმი

ავტორიზაცია - მომხმარებლის უფლებების ან იდენტიფიკაციის შემოწმება აუცილებელია: ქსელის უსაფრთხო ფუნქციონირებისა და საიდუმლო ინფორმაციის მთლიანობის უზრუნველსაყოფად. ჩვეულებრივ ავტორიზაცია მომხმარებლის სახელის(login) და პაროლის აკრეფით ხდება.

ანტივირუსული პროგრამა - პროგრამა პერსონალური კომპიუტერისთვის არის განკუთვნილი, თავიდან აშორებს ზიანის მომტან პროგრამებს - ავლენს რა ინფიცირებულ ფაილს და შლის მათ.

ბრანდმაიერი - ელექტრონული მოწყობილობა ან პროგრამული უზრუნველყოფა, რომლებიც იმისთვის არის შემუშავებული, რომ არა ავტორიზებულ მომხმარებელს (ჰაკერს) არ მისცეს ინტერნეტთან მიერთებულ კომპიუტერზე ან კომპიუტერულ ქსელზე წვდომის საშუალება; გარდა ამისა, ეს არის პროგრამა, რომელიც გაცხრილავს ვირუსებსა და ტროიანებს.

ბრუტფორსი (Brutfors) - პაროლების შერჩევის მეთოდი პროგრამა ბოტის გამოყენებით.

ვირუსი - ზიანის მომტანი პროგრამა, საკუთარი ასლების შექმნისა და სხვა პროგრამებში ჩანერგვის უნარის მქონე მავნე პროგრამა(კომპიუტერის, მობილური ტელეფონის). ვირუსი შეიძლება გავრცელდეს ფაილების, ელფოსტის ან ვებ გვერდების მეშვეობით. კომპიუტერი შეიძლება დაინფიცირდეს ვირუსით მომხმარებლის ინტერნეტში ყოფნის დროს ან ელფოსტაში დანართის გახსნის დროს. ვირუსს კომპიუტერის და ქსელების, სისტემების დაზიანება შეუძლიათ.

გარე საფრთხეები ინტერნეტში - საფრთხეები, რომლებსაც მომხმარებლებისთვის უარყოფითი შედეგები აქვთ. ასხვავებენ: გარე ტექნოლოგიურ საფრთხეებს და გარე სოციალური საფრთხეებს: მომხმარებელთა ფიზიკური და ფსიქიკური ჯანმრთელობაზე და ადამიანის ინდივიდუალურ ცნობიერებაზე ზეგავლენა, ინფორმაციული ტერორი და დანაშაული და სხვა.

პოპ-აპ ვინდეუ (Pop-up window) - ფანჯარა, რომელიც მოულოდნელად გამოჩნდება (pops up) აქტიური ბრაუზერის ფანჯრის თავზე, როგორც წესი pop-up window -ს არ აქვს საკუთარ ვებ-გვერდს. pop-up window -ს, რომელიც მომხმარებლის მოთხოვნიდ გარეშე იხსნება, ჩვეულებრივ რეკლამებს შეიცავს.

გრუმინგი - მეგობრული ურთიერთობების დამყარება ბავშვთან პირადი შეხვედრის, შანტაჟის სექსუალური ურთიერთობების დამყარების და ექსპლოატაციის მიზნით. ასეთი ნაცნობობა უფრო ხშირად სოციალური ქსელების, ფორუმების საშუალებით ხდება.

სადისკუსიო ფორუმი - სადისკუსიო საიტი, ხშირად ეძღვნება კონკრეტულ თემას, ტექსტური შეტყობინებების გაგზავნა ონლაინ რეჟიმში, მომსახურების მიმწოდებლის მიერ მითითებულ ფორმატში ხდება. ზოგიერთ სადისკუსიო ფორუმზე რეგისტრაცია არის საჭირო. ზოგ ფორუმს აქვს არქივი, რომლიც შეიძლება რომელიმე კონკრეტული თემის მოსაძიებლად იქნას გამოყენებული. ზოგიერთი ფორუმი კონტროლდება ადმინისტრატორის მიერ, რომლსაც ნებისმიერი შეტყობინების წაშლის ან რედაქტირების უფლება აქვს, ასევე შეუძლია აუკრძალოს საიტზე შესვლა მომხმარებელს, რომელიც თანამოსაუბრეებს შეურაცხყოფს. **ჩამოტვირთვა** - ჩამოტვირთვა/ჩატვირთვა (ინგ. Download) საკუთარ კომპიუტერში მონაცემების, პროგრამების და მისამართების.

მონაცემთა დაცვა - წესები, რომლებიც ინფორმაციის კონფიდენციალობას უზრუნველყოფენ. მონაცემთა უსაფრთხოება ვრცელდება კონფიდენციალურ ინფორმაციაზე, როგორიცა არის პირადი ინფორმაცია და მხარდაჭერილია ინფორმაციული უსაფრთხოების პოლიტიკით ან კონფიდენციალური ინფორმაციის შესახებ განცხადებით.

ინტერნეტ დამოკიდებულება / ინტერნეტ-ადიქცია - ინტერნეტზე ფსიქოლოგიური დამოკიდებულების (ინტერნეტ-ადიქცია) ფენომენი, რომლიც რეალობიდან წასვლით(გაქცევით) გამოიხატება, რომლის დროსაც ქსელის ნავიგაციის პროცესი იმდენად ითრევს სუბიექტს, რომ მას რეალურ სამყაროში სრულად ფუნქციონირება არ შეუძლია.

ინტერნეტ-ჯგუფები - ქსელური საინფორმაციო სივრცის წევრებს შორის ერთობლივი საქმიანობის პროცესში ჩამოყალიბებული, შედარებით სტაბილური კავშირების სისტემა და ურთიერთობები.

ინფორმაციული უსაფრთხოება - პოლიტიკა, რომლიც ინფორმაციული უსაფრთხოების რისკების კონტროლის მექანიზმების უზრუნველსაყოფად ხორციელდება.

კიბერსივრცე - ელექტრონული (მათ შორის, ფოტო-ელექტრონული და ა.შ.) გარემო, რომელის საშუალებითაც ინფორმაცია იქმნება, გადაიცემა, მიიღება, ინახება, მუშავდება და ნადგურდება.

კიბერდანაშაული - დანაშაულებრივი მიზნებისთვის კიბერსივრცის გამოყენება, რომელიც განისაზღვრება ეროვნული ან საერთაშორისო კანონმდებლობით.

კიბერ (კიბერნეტიკულ) დანაშაულს წარმოადგენს ნებისმიერი მართლსაწინააღმდეგო ქმედება, რომელიც ჩადენილია კომპიუტერული სისტემის გამოყენებით კიბერსივრცეში.

კიბერდევნა (ბულინგი) - აგრესიული, მიზანმიმართული ქმედება, ჩადენილი პირის ან პირთა ჯგუფის მიერ ელექტრონული საშუალებების გამოყენებით, შეიძლება მოიცავდეს განმეორებით მუქარას, შეურაცხყოფას, დაშინებას, აგრესიას და მიმდინარეობდეს ხანგრძლივი დროის განმავლობაში.

ბავშვთა კომერციული სექსუალური ექსპლუატაცია - ბავშვთა კომერციული სექსუალური ექსპლუატაცია ეს არის ბავშვის(18 წლამდე) გამოყენება სექსუალური მიზნებისთვის, ფულზე, საგნებზე გაცვლის ან ნატურით გადახდის სანაცვლოდ. ესენია: ბავშვთა პროსტიტუცია, ბავშვთა პორნოგრაფია, ტრეფიკინგი, ბავშვთა სექს-ტურიზმი.

საშიში პროგრამები: ვირუსები, „ჭიები“ და ტროიანები - პროგრამა ან პროგრამის ნაწილი, რომელიც განკუთვნილია არასასურველი მოვლენების კომპიუტერულ ან საინფორმაციო სისტემაში გასავრცელებლად, მაგალითად, ვირუსები, ჭიები ან ტროიანი.

ოპერაციული სისტემა - კომპიუტერის რესურსების მართვის პროგრამულ უზრუნველყოფათა სისტემა;(აბრ. OS) პროგრამა ან პროგრამების ერთობლიობა, რომელიც კომპიუტერის ძირითად მოქმედებებს და მის პერიფერიულ მოწყობილობებს მართავს. გავრცელებული ოპერაციული სისტემებია: Microsoft® Windows®, Apple® Mac OS и Linux®.

ელექტრონული ფოსტა (e-mail) - ტექნოლოგია და მომსახურება ელექტრონული შეტყობინებების („წერილები“) გასაგზავნად და მისაღებად გლობალური ქსელის საშუალებით.

სერვერი - სერვერი, ქსელის ძირითადი კომპიუტერი ან პროგრამა, რომელიც სხვადასხვა კლიენტს / კომპიუტერს ან პროგრამას ემსახურება). პროგრამა, რომელიც ანაწილებს ფაილებს კომპიუტერულ ქსელში, წინასწარ განსაზღვრული წესებით. მაგალითად, ინტერნეტში მომხმარებლები იღებს ელექტრონულ შეტყობინებას ელფოსტით, ელექტრონული ფოსტის სერვერიდან. სერვერს ხშირად უწოდებენ კომპიუტერს, სადაც სერვერის პროგრამა დამონტაჟებულია.

ქსელური დღიური - საზოგადოებრივი ინტერაქტიული დღიური.

სპამი - არასასურველი ელექტრონული ფოსტა, კომერციული, პოლიტიკური და სხვა სახის რეკლამის ან სხვა სახის შეტყობინებების დაგზავნა პირებისთვის, რომლებსაც მათი მიღების სურვილი არ გამოუთქვამთ.

ტროლინგი

ტროლინგი (trolling) - პროვოკაციული შეტყობინება, რომელიც განკუთვნილია იმისთვის რომ შეურაცხყოფა მიაყენოს და კონფლიქტი გამოიწვიოს მონაწილეებს შორის. პირს, რომელიც ტროლინგით არის დაკავებული, ტროლს უწოდებენ.

ჰაკერი - ადამიანი, რომელიც კომპიუტერებს „ტეხავს“, უნებართვოდ აღწევს სხვის კომპიუტერულ სისტემაში, მონაცემთა მოსაპოვებლად ან შესაცვლელად. ზოგჯერ ამ ტერმინს იყენებენ აგრეთვე ადამიანის დასახასიათებლად, რომელიც ზედმეტად არის გატაცებული კომპიუტერებით.

ჩატი - კომპიუტერული ქსელით შეტყობინებების გაცვლის საშუალება რეალური დროის რეჟიმში, აგრეთვე პროგრამული უზრუნველყოფა, რომელიც ამგვარი კომუნიკაციის ორგანიზების საშუალებას იძლევა. დამახასიათებელი თავისებურებებია კომუნიკაცია სწორედ რეალურ დროში ან მასთან ახლოს (აქვე შეიძლება დავამატოთ icq და skype). ჩატში ხდება ურთიერთობა მხოლოდ მათთან, ვინც მოცემულ მომენტში იმყოფება ადგილზე და ურთიერთობის შედეგები, შესაძლოა, არც კი იქნას შენახული.

ჭია - ქსელის „ჭია“ არის ვირუსის ნაირსახეობა, რომელსაც დამოუკიდებლად გამრავლება და გავრცელება შეუძლია საინფორმაციო ქსელში, აინფიცირებს მრავალ კომპიუტერს, აზიანებს ქსელებს, ახშობს მონაცემთა გადაცემის არხებს და კომპიუტერის მუშაობას აჩერებს. ჭია აფერხებს სისტემის კომპიუტერის მუშაობას და სხვა მანვე პროგრამების გავრცელება შეუძლიათ.

IRC (Internet Relay Chat) - მისი დახმარებით შესაძლებელია საუბარი ინტერნეტში,ორ ან მეტ ადამიანს შორის. ეს სისტემა იძლევა უფრო მეტ შესაძლებლობებს, ვიდრე უბრალო ჩატი. საჭირო არხებთან დასაკავშირებლად (სადისკუსიო ჯგუფები ან ოთახები) ცალკე პროგრამაა არის საჭირო-კლიენტი IRC. მისთვის უსაფრთხოების იგივე წესები გამოიყენება რაც ჩატისთვის.

რეგიონალური საზოგადოებრივი ორგანიზაცია სტელიტი - „Stellit“ სოციალური პროექტები მოსახლეობის კეთილდღეობის სფეროში



ორგანიზაციის სახელი შედგება ორი სიტყვისაგან: “Stella” (ლათ. “Stella” არის ვარსკვლავი) და “Lit” (ლათ. “Lit” არის ქვა), რომელიც ასახავს ორგანიზაციის რწმენას, რომ სოციალური პრობლემების გადასაჭრელად საჭიროა იყო მტკიცე და გჯეროდეს შენი ვარსკვლავის.

„Stellit“ არის რეგიონალური საზოგადოებრივი ორგანიზაცია, სპეციალიზებულია მოსახლეობის კეთილდღეობის სფეროში სოციალური

პროექტების რეალიზაციაზე. მოღვაწეობის ძირითადი მიმართულებებია: სოციალური კვლევა, პროფილაქტიკური და ინოვაციური პროგრამები, სოციალურ სფეროში მოღვაწე ორგანიზაციების საქმიანობის ეფექტურობის შეფასება. ორგანიზაცია მიისწრაფის, რომ მისი მუშაობის შედეგები ხელმისაწვდომი იყოს დაინტერესებულ პროფესიონალების და საზოგადოებისთვის და პრაქტიკაში იქნას გამოყენებული.

ორგანიზაციის მისია

მოსახლეობის ჯანმრთელობის და სოციალური კეთილდღეობის ხელშეწყობა, პრაქტიკაში მტკიცებულებებზე დაფუძნებული და ეფექტური პრევენციული პროგრამების დანერგვის გზით, მათი აქტუალური სოციალურ-ქცევითი კვლევების მონაცემებით უზრუნველყოფა, რუსული და საერთაშორისო პროფესიული საუკეთესო გამოცდილების გაზიარება.

- სტელიტი არის ინოვაციური ორგანიზაცია: პრევენციის სფეროში არსებული პრობლემების გადაჭრისა და საზოგადოების კეთილდღეობის გაუმჯობესების მიზნით ჩვენ ვეძებთ ახალ, უფრო ეკონომიკურ და ეფექტურ გზებს.

- "Stellit" დამოუკიდებელ სამეცნიერო და კვლევითი პროექტებს ახორციელებს, საჯარო, სამეცნიერო და კვლევითი ორგანიზაციების რესურს-ცენტრს წარმოადგენს.

- ჩვენ ვუზიარებთ მოსახლეობის სახელმწიფოს მიერ დადგენილ მიზნებს პრევენციის და სოციალური დაცვის სფეროში და ჩვენ წვლილი შეგვაქვს მათ მისაღწევად, კონკურსში მონაწილეობით და სახელმწიფო დაკვეთების შესრულებით.

- Stellit დაფინანსება ხორციელდება მიზნობრივი სუბსიდიებით და გრანტებით გაცემული რუსეთის სახელმწიფოს მიერ, ასევე საზოგადოებრივი და კომერციული ორგანიზაციების, შემოწირულობების, საერთაშორისო ფონდების და პროგრამები მიერ.

- ჩვენ ვცდილობთ შევამციროთ მანძილი აკადემიურ მეცნიერებას და პრაქტიკას შორის.

ნებისმიერი ორგანიზაციის განვითარების პოტენციალს სამეცნიერო მიღწევების გამოყენება განსაზღვრავს. თავის მხრივ პროფესიული საქმიანობის პრაქტიკული შედეგების გააზრება, მეცნიერებას ამდიდრებს . Stellit-მა სრულად მოახერხა თავის საქმიანობაში ამ მიდგომის განხორციელება.

ორგანიზაცია სტელიტის 15 წლიანი საქმიანობის აქტივშია - მრავალრიცხოვანი მეცნიერული ნაშრომები, პუბლიკაციები და სამეცნიერო მოხსენებები რუსულ და საერთაშორისო კონფერენციებზე; პეტერბურგის სახელმწიფო უნივერსიტეტში მოსწავლეთა მომზადების კურსები და სამეცნიერო საქმიანობა რუსეთის მეცნიერებათა აკადემიის სოციოლოგიის ინსტიტუტში. ორგანიზაცია თანამშრომლებს უცხოურ სამეცნიერო ორგანიზაციებთან: იელის უნივერსიტეტთან (აშშ), ვირჯინიის უნივერსიტეტთან (აშშ), სტოკჰოლმის უნივერსიტეტთან (შვედეთი), ჰელსინკის უნივერსიტეტთან (ფინეთი), ნორვეგიის სოციალური კვლევით ცენტრთან NOVA, ჯანმრთელობისა და კეთილდღეობის ეროვნული ინსტიტუტთან (ფინეთი) და სხვა.

სტელიტი არის საერთაშორისო ქსელ ეკპატის (ECPAT International) წევრი, სტელიტის დირექტორი მაია რუსაკოვა არის ეკპატის ბორდის წევრი და წარმოადგენს აღმოსავლეთ ევროპის და აზიის ქვეყნებს.

საკონტაქტო ინფორმაცია

მისამართი: რუსეთი, სანკ-პეტერბურგი, 197101, მშვიდობის ქუჩა #3

ტელეფონი/ფაქსი: 8 (812) 493-52-38; ელ. ფოსტა: info@ngostellit.ru

ვებ-გვერდი: www.ngostellit.ru

დირექტორი: მაია რუსაკოვა, მედ. მეც. კანდიდატი

ავტონომიური არაკომერციული ორგანიზაცია ძალადობის პრევენციის რეგიონალური რესურს ცენტრი რუსეთის ფედერაცია



ავტონომიურმა არაკომერციულმა ორგანიზაციამ «ძალადობის პრევენციის რეგიონალური რესურს ცენტრის» სახელით საქმიანობა 2004 წელს დაიწყო. 2016 წელს, ახალი კანონმდებლობის არასამეწარმეო (არაკომერციული) ორგანიზაციების შესახებ მიღების შემდეგ, გახდა ავტონომიური არაკომერციული ორგანიზაცია რომელიც სოციალური მომსახურების უწყვეს ოჯახებს.

ორგანიზაციის მისია:

ძალადობის თავიდან აცილება და კრიზისულ სიტუაციაში მყოფი ქალებისა და ბავშვების დახმარება.

ძირითადი მიზნები:

- ძალადობის მსხვერპლ ქალთა და ბავშვთა უფლებების დაცვა;
- ყველა ფორმის ძალადობის მსხვერპლი ქალების და ბავშვებისთვის კომპლექსური სარეაბილიტაციო დახმარების გაწევა;
- საგანმანათლებლო პროგრამების შემუშავება და განხორციელება სხვადასხვა პროფესიული ჯგუფებისთვის;
- სამხრეთ ფედერალური ოლქში ქალთა და ადამიანის უფლებათა დაცვის სფეროში მომუშავე არასამთავრობო ორგანიზაციებთან თანამშრომლობის ქსელის კოორდინაცია.

2005 წელს, რუსეთის სამხრეთ ფედერალური ოლქში, ქალთა და ბავშვთა მიმართ ძალადობის პრობლემებზე მომუშავე, ქალთა და ადამიანის უფლებების დამცველი ორგანიზაციების ქსელი შეიქმნა. ამ ქსელის შექმნაში ორგანიზაცია ასრულებდა კოორდინატორის ფუნქციას. 2018 წლის ივნისში შეიქმნა რეგიონალური საზოგადოებრივი ორგანიზაცია „ქალთა და ბავშვთა მიმართ ძალადობის წინააღმდეგ ბრძოლის კოალიცია“, რომელიც დაფუძნებულია მოქალაქეთა საზოგადოებრივი გაერთიანების, არასამეწარმეო ორგანიზაციების, სახელმწიფო და მუნიციპალურ ორგანოების და სამხრეთი რეგიონის ორგანიზაციების წევრობაზე, ორგანიზაციების რომლებიც ძალადობიდან ქალთა უფლებების დაცვის საკითხებით არიან დაკავებული. ამ ეტაპზე კოალიციაში შევიდა 12 არასამთავრობო ორგანიზაცია, 3 სახელმწიფო ინსტიტუტი და 5 პირი. კოალიციის ძირითადი ამოცანებია:

- ყველა ფორმის ძალადობის შედეგად დაზარალებულ ქალთა უფლებების და კანონიერი ინტერესების დაცვის ხელშეწყობა;
- ნებისმიერი სახის ძალადობის, მსხვერპლი ქალების და ბავშვების სოციალური, იურიდიული და ფსიქოლოგიური დახმარების საკითხზე მომუშავე პროფესიონალთა ძალისხმევის გაერთიანება;
- ძალისხმევის კონსოლიდაცია, საერთო პრინციპების და მიდგომების განვითარება, ქალთა მიმართ ძალადობის პრობლემებზე მუშაობის ეფექტურობის გაზრდის მიზნით;
- მამაკაცი-მომალადეებისთვის ფსიქოლოგიური დახმარების აღმოჩენა, ინდივიდუალური კონსულტაციების და ჯგუფური ტრენინგების სახით.

ორგანიზაციამ თავისი არსებობის განმავლობაში, შეიმუშავა და განხორციელა 50-ზე მეტი პროექტი: ქალთა და ბავშვთა მიმართ ძალადობის, ტრეფიკინგის პრობლემებზე, 2 000-ზე მეტმა ქალმა მიიღო იურიდიული და ფსიქოლოგიური კონსულტაცია. ორგანიზაცია ყოველწლიურად მონაწილეობს საერთაშორისო აქციებში “16 დღე ძალადობის წინააღმდეგ”, რომლის ფარგლებშიც 20 000-ზე მეტი მოზარდის და ახალგაზრდის დაფარვა მოხდა. გარდა ამისა, ორგანიზაცია პროექტებში პარტნიორობის უწყვეს ორგანიზაციებს “ანა” (მოსკოვი), “ექიმები ბავშვებისთვის” (სანკტ-პეტერბურგი), „სტელიტი“ (სანკტ-პეტერბურგი).

საკონტაქტო ინფორმაცია

მისამართი: რუსეთი, დონის როსტოვი, 344002, სოციალისზმის ქ. N52ა.

ელ-ფოსტა: rc-rostov@mail.ru; ტელეფონი: +7 904 340 72 43

ვებგვერდი: www.rc-rostov.org

დირექტორი: ელენა ზოლოტალოვა

არასამთავრობო საზოგადოებრივი ორგანიზაცია „იმედი და დახმარება“ სომხეთის რესპუბლიკა



არასამთავრობო ორგანიზაცია 1998 წელს, ქვეყნისთვის რთულ პერიოდში დარეგისტრირდა. დამფუძნებელთა ჩანაფიქრის მიხედვით, ორგანიზაციის დასახელება სომხეთის რესპუბლიკის მოქალაქეებისთვის უკეთესი ცხოვრების იმედის ჩასახვისა და მათთვის დახმარების აღმოჩენის სურვილს გამოხატავდა.

ორგანიზაციის მისია – ჯანდაცვის პროექტებისა და სოციალური პროგრამების საშუალებით სომხეთის რესპუბლიკის მოსახლეობის ჯანმრთელობის გაუმჯობესებისა და დაცვის ხელშეწყობა.

არასამთავრობო ორგანიზაციის „იმედი და დახმარება“ ბენეფიციარები – ბავშვები, ქალები, მამაკაცები, ახალგაზრდები, შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე პირები.

არასამთავრობო ორგანიზაციის მუშაობის ძირითადი მიმართულებები:

- აიდვ/შიდსის მაღლი რისკის ჯგუფებში ზიანის შემცირება.

§ ტრეფიკინგის პროფილაქტიკა, მსხვერპლთათვის დახმარების აღმოჩენა, მათი რეაბილიტაცია და სოციალური რეინტეგრაცია. სამართალდამცავი ორგანოების თანამშრომელთა სწავლება ადამიანის უფლებათა დაცვის საკითხების შესახებ, არასრულწლოვანთა მონაწილეობით სისხლისსამართლებრივი გამოძიების წარმართვის თავისებურებების შესახებ ტრეფიკინგის საქმეებზე, მეთოდური მასალების შემუშავება და გამოქვეყნება სპეციალისტებისთვის, რომლებიც ბავშვთა სექსუალური ხელშეუხებლობისა და სექსუალური თავისუფლების წინააღმდეგ ჩადენილ დანაშაულთან ბრძოლის სფეროში მუშაობენ.

§ პროფილაქტიკური პროგრამები ბავშვთა და ახალგაზრდების მიმართ ძალადობის თავიდან ასაცილებლად: ძალადობის გავრცელებულობის კვლევა, ძალადობის შემთხვევების გამოვლენის უნარების სწავლება, სპეციალისტების – ფსიქოლოგების, პედაგოგების, სოციალური მუშაკების, პოლიციელების – მომზადება ძალადობის მსხვერპლთან მუშაობის თავისებურებების გათვალისწინებით, სემინარები ონლაინ-უსაფრთხოების საკითხებზე, საინფორმაციო მასალების შემუშავება ძალადობის, მათ შორის, კიბერსივრცეში ძალადობის პროფილაქტიკისთვის. ინტერნეტში რისკების პროფილაქტიკის პროგრამები განხორციელდა სკოლებში, საშუალო სპეციალური განათლების სისტემის დაწესებულებებში.

2015 წლიდან ორგანიზაცია საერთაშორისო ქსელ ეკპატის (ECPAT International) წევრია.

კონტაქტი: სომხეთის რესპუბლიკა, ერევანი 0002, მამტოცის პროსპ. 23, ბ. 31

ელ. ფოსტა: hopeandhelp.ngo@gmail.com; ტელეფონი: (+374 10) 531770

ვებგვერდი: www.hopehelp.am

დირექტორი – ენოკ შატგორიანი

არასამთავრობო ორგანიზაცია საქართველოს საზოგადოებრივი ჯანდაცვის ფონდი საქართველო



PUBLIC
HEALTH
FOUNDATION
OF GEORGIA

საქართველოს საზოგადოებრივი ჯანდაცვის ფონდი 1998 წელს შეიქმნა და მიზნად იმ ადამიანთა დახმარება დაისახა, რომელთა ჯანმრთელობა და კეთილდღეობა საფრთხის ქვეშ იდგა. დაფუძნების პირველივე წლებიდან, ფონდის მთავარ მიმართულებას საქართველოში ბავშვისადმი ღირსეული მოპყრობის სტანდარტების დამკვიდრება წარმოადგენს და ფონდი განსაკუთრებულ ყურადღებას აქცევს ძალადობისგან ბავშვთა დაცვის საკითხებს.

საქართველოს საზოგადოებრივი ჯანდაცვის ფონდმა 2001-2003 წლებში განახორციელა პირველი და მნიშვნელოვანი ნაბიჯები საქართველოში ბავშვზე ძალადობის საკითხისადმი ტაბუს მოხსნის საქმეში. პირველი ნაბიჯები რთული, მაგრამ შედეგიანი აღმოჩნდა - დისკუსია საქართველოში ბავშვზე ძალადობის არსებობის შესახებ, მართალია მტკივნეული, მაგრამ მაინც დაიწყო პროფესიულ საზოგადოებებში.

2002 წელს საქართველოს საზოგადოებრივი ჯანდაცვის ფონდმა საქართველოში პირველი, ძალადობის მსხვერპლ ბავშვთა საკონსულტაციო და სარეაბილიტაციო მომსახურება დააფუძნა „ბავშვთა დახმარების ცენტრის“ სახელწოდებით და ამ მომსახურებას დღემდე აწვდის ძალადობის რისკის ქვეშ მყოფ, ან ძალადობის მსხვერპლ ბავშვებს. მომსახურება, ისევე როგორც ფონდის მუშაობა ბავშვზე ძალადობის საკითხებზე ზოგადად, ეფუძნება მულტიდისციპლინარული და მულტისექტორული თანამშრომლობის პრინციპებს. 2008 წელს საერთაშორისო საზოგადოებამ ძალადობის და უფლებებულოების პრევენციისთვის (ISPCAN) საქართველოს საზოგადოებრივი ჯანდაცვის ფონდის მულტიდისციპლინარულ ჯგუფს ჯილდო გადასცა ბავშვთა კეთილდღეობის სფეროში განსაკუთრებული წვლილის შეტანისთვის.

2008 წელს საქართველოს საზოგადოებრივი ჯანდაცვის ფონდმა დააფუძნა ბავშვთა დახმარების ხაზი ევროპული საერთაშორისო ნომრით 116 111, რათა ბავშვებს ჰქონდეთ შესაძლებლობა, ისაუბრონ თავიანთი პრობლემების შესახებ და მოიძიონ დახმარება, როდესაც სჭირდებათ.

ბავშვებს და ახალგაზრდებს მნიშვნელოვანი ადგილი უკავიათ საქართველოს საზოგადოებრივი ჯანდაცვის ფონდის ცხოვრებაში. ბავშვები და ახალგაზრდები მნიშვნელოვან როლს თამაშობენ ფონდის პროგრამების მომზადებასა და განხორციელების პროცესში - თანატოლთა განათლება, ცნობიერების ამაღლების კამპანიები, ბავშვთა საგანმანათლებლო პროგრამების მომზადება ბავშვზე ძალადობის საკითხებზე მათი აქტიური მონაწილეობით ხორციელდება. 2010 წელს ბავშვებმა მნიშვნელოვანი წვლილი შეიტანეს გაეროს ბავშვის უფლებათა კომიტეტის ზოგადი კომენტარი #13 - ის შემუშავებაში, რომელიც ძალადობისგან ბავშვთა დაცვას ეძღვნება

თავისი არსებობის განმავლობაში, ფონდმა ბავშვზე ძალადობის პრევენციის, ძალადობის ამოცნობის და მასზე რეაგირების საკითხებში მოამზადა ბავშვებთან მომუშავე ასობით პროფესიონალი. ფონდმა შეიმუშავა და გამოსცა ბავშვზე ძალადობის შემთხვევების იდენტიფიცირების და მართვის გზამკვლევები სხვადასხვა პროფესიული ჯგუფებისთვის, ოჯახში ძალადობის მსხვერპლი ბავშვის და სექსუალური ძალადობის მსხვერპლი ბავშვის რეაბილიტაციის მეთოდური სახელმძღვანელო. ძალადობის მსხვერპლი და მოწმე ბავშვის დაკითხვა-გამოკითხვის მეთოდოლოგიის შემუშავებით, და სამართალდამცავი სფეროს წარმომადგენელთა ტრენინგებით მნიშვნელოვნად გააუმჯობესა ძალადობის მსხვერპლი და მოწმე ბავშვის მდგომარეობა სამართალწარმოების პროცესში.

საქართველოს საზოგადოებრივი ჯანდაცვის ფონდი დაფუძნების დღიდანვე ადვოკატირებას უწევს საქართველოში ბავშვთა დაცვის და კეთილდღეობის სფეროს განვითარებას. ადვოკატირების პროცესში საქართველოს საზოგადოებრივი ჯანდაცვის ფონდი იყენებს საერთაშორისო აუდიტორიას და ინსტრუმენტებს, ადგილობრივ და საერთაშორისო პარტნიორებთან ერთად მონაწილეობს ალტერნატიული ანგარიშების მომზადებასა და წარდგენაში. არის მრავალი საერთაშორისო და ადგილობრივი ქსელის და კოალიციის წევრი.

2013 წლიდან საქართველოს საზოგადოებრივი ჯანდაცვის ფონდი საერთაშორისო ქსელ ეკპატის (ECPAT International) წევრია.

საკონტაქტო ინფორმაცია

ტელეფონი : 995 (32) 2 421 422; ელ-ფოსტა: info@phf.org.ge

ვებგვერდი: www.phf.org.ge; Facebook: Public health Foundation of Georgia





ავტორთა ჯგუფი

მ.რუსაკოვა, მედ.მეც.კამდიდატი (რუსეთის ფედერაცია) რეგიონალური საზოგადოებრივი ორგანიზაცია სტელიტი “Stellit” სოციალური პროექტები მოსახლეობის კეთილდღეობის სფეროში

ო.კოლპაკოვა, ფსიქ.მეც.კანდიდატი (რუსეთის ფედერაცია) რეგიონალური საზოგადოებრივი ორგანიზაცია “Stellit” სოციალური პროექტები მოსახლეობის კეთილდღეობის სფეროში

ვ.ოდინოკოვა, სოც.მეც.კანდიდატი (რუსეთის ფედერაცია) რეგიონალური საზოგადოებრივი ორგანიზაცია “Stellit” სოციალური პროექტები მოსახლეობის კეთილდღეობის სფეროში

ა.კოზლოვა, (რუსეთის ფედერაცია) რეგიონალური საზოგადოებრივი ორგანიზაცია “Stellit” სოციალური პროექტები მოსახლეობის კეთილდღეობის სფეროში

მ.სლიუსარევა, (რუსეთის ფედერაცია) რეგიონალური საზოგადოებრივი ორგანიზაცია “Stellit” სოციალური პროექტები მოსახლეობის კეთილდღეობის სფეროში

ე.ზოლოტილოვა, (რუსეთის ფედერაცია) რეგიონალური საზოგადოებრივი ორგანიზაცია “Stellit” სოციალური პროექტები მოსახლეობის კეთილდღეობის სფეროში

მ.კუცაკი, (რუსეთის ფედერაცია) რეგიონალური საზოგადოებრივი ორგანიზაცია “Stellit” სოციალური პროექტები მოსახლეობის კეთილდღეობის სფეროში

მ.შატვორიანი, (სომხეთის რესპუბლიკა) არასამთავრობო საზოგადოებრივი ორგანიზაცია „იმედი და დახმარება“

ნ.მნაცაკანიანი, (სომხეთის რესპუბლიკა) არასამთავრობო საზოგადოებრივი ორგანიზაცია „იმედი და დახმარება“

ლ. სარალიძე, საქართველოს საზოგადოებრივი ჯანდაცვის ფონდი

ქ. დავითიშვილი, საქართველოს საზოგადოებრივი ჯანდაცვის ფონდი





