



Դասընթացի Ձեռնարկ

# Թվային ակտիվ քաղաքացիությունը տեղական համայնքներում

Դավիթ Մանուկյան

# Բովանդակություն


1. Ներածություն .....	Էջ 2
2. Դասընթացի ժամանակացույց .....	Էջ 3
3. Դասընթացի անցկացում .....	Էջ 4
4. Աղբյուրներ .....	Էջ 9
5. Վերջաբան .....	Էջ 9


## 1. Ներածություն


Թվային հարթակները, ինչպիսին է, օրինակ, սոցիալական մեդիան, շատ մարդկանց համար իրենց տեսակետներն ու կարծիքները արտահայտելու դյուրին և մատչելի միջոց են, որոնք հեշտությամբ կարելի է օգտագործել սեփական ձայնը լսելի դարձնելու և ակտիվ քաղաքացի լինելու համար: Երբ ուսումնասիրում ենք երիտասարդների (15-25 տարեկան) հնարավոր ժողովրդավարական մասնակցությունը թվային տարածքներում, պետք է հաշվի առնել մի քանի կարևոր գործոն: Նախ՝ երիտասարդների մեծ մասն առօրյա կյանքում օգտագործում է սոցիալական մեդիան և ծանոթ է դրա բոլոր առանձնահատկություններին: Երկրորդ՝ շատ երիտասարդներ ունեն որպես քաղաքացի ավելի ակտիվ լինելու պատրաստակամություն, սակայն չունեն համապատասխան ընկալում և կարողություններ թվային հարթակների ընձեռած հնարավորություններից օգտվելու համար: Թվային հարթակներում ժողովրդավարական մասնակցության դասընթացի նպատակն է օգնել երիտասարդներին՝

- Հասկանալ, թե ինչ է ժողովրդավարությունը և ինչպես կարելի է մասնակցել ժողովրդավարական գործընթացներին:
- Գիտակցել իրենց ժողովրդավարական իրավունքների ու պարտականությունների կիրառման կարևորությունը:
- Օգտագործել թվային հարթակների տրամադրած ներուժը:
- Սովորել, թե ինչպես կարելի է օգտագործել, արդեն իսկ ծանոթ, թվային գործիքները ակտիվ քաղաքացի լինելու համար:

Դասընթացը սկսվում է վարժությամբ, որը հիմք է ստեղծում ժողովրդավարության նշանակությունը հասկանալու համար և հնարավորություն է տալիս մասնակիցներին մտածել ակտիվ քաղաքացիության կանոնության մասին: Հաջորդ փուլերում, մասնակիցները բացահայտում են իրենց համայնքներում առկա շահագրգիռ կողմերին և որոշումներ կայացնողներին, ինչպես նաև ծանոթանում են թե ինչպիսի գործիքներ են առաջարկում թվային հարթակները քաղաքացիական ներգրավման համար՝ հիմնվելով նախկինում Հայաստանում այդ գործիքների կիրառման վրա: Վերջում, մասնակիցները առանձնացնում են իրենց համայնքների համար արդի խնդիրներ և ստեղծում փոքրիկ թվային արշավ այդ խնդիրներին անդրադառնալու և լուծում տալու նպատակով:

 **Տևողություն**  
մոտ 120 րոպե

 **Թիրախային խումբ**  
15-ից 25 տարեկան ուսանողներ և երիտասարդներ

 **Նյութեր**  
առցանց կամ տեղում

→ Բոլոր անհրաժեշտ նյութերը կարող եք գտնել այստեղ՝

## 2. Դասընթացի ժամանակացույց

Տևողություն	Վարժություն	Մեթոդներ/Գործիքներ	Նկարագրություն
10 րոպե	<b>Ծանոթացում և թիմաստեղծման խաղ</b>	Օրինակ «2 ճշմարտություն, 1 սուտ» խաղ/ թիմաստեղծման խաղերի առցանց ուղեցույց	Սկսվում է ծանոթացումով և թիմաստեղծման խաղով:
30 րոպե	<b>Վարժություն 1. Ժողովրդավարությունը և սոցիալական դերերը</b>	Ֆլիպչարթեր և կաշուն թղթեր (անալոգային տարբերակի համար), Mural հարթակ (առցանց տարբերակի համար)	«Ժողովրդավարություն» և «քաղաքացիական ակտիվություն» հասկացությունների սահմանում
20 րոպե	<b>Վարժություն 2. Շահագրգիռ կողմերի բացահայտում</b>	Տպագրված քարտեր*	Հիմնական շահագրգիռ կողմերի ճանաչում գուշակելու խաղի միջոցով
20 րոպե	<b>Վարժություն 3. Թվային ակտիվ քաղաքացիության համար գործիքներ</b>	Տպագիր տեղեկատվական քարտեր*	Տեղեկատվություն թվային գործիքների մասին, որոնք կարող են օգտագործվել ձայնը լսելի դարձնելու համար
30 րոպե	<b>Վարժություն 4. Թվային արշավի ստեղծում</b>	Տպագրված ստուգաթերթ*	Համապատասխան համայնքներում կոնկրետ խնդրի լուծման համար թվային արշավի ստեղծում
10 րոպե	<b>Եզրափակում</b>	Ետադարձ կապ	Դասընթացի վերաբերյալ կարծիքներ և հարցում:

### 3. Դասընթացի անցկացում

Ամբողջ դասընթացը նմանեցված է մակարդակներով խաղի: Մակարդակները վիզուալիզացվում են ակտիվ քաղաքացու պատկերով, որը սկզբում տեսանելի չէ: Յուրաքանչյուր մակարդակի ավարտից հետո, նկարվում է պատկերի մի հատվածը՝ որպես մրցանակ: Վերջում, երբ մասնակիցները հաջողությամբ հաղթահարում են բոլոր մակարդակները, ստանում են ամբողջական ակտիվ քաղաքացու պատկեր: Պատկերի օրինակ՝

Դասընթացն այնպես է մշակված, որ անհրաժեշտության դեպքում այն հեշտությամբ կարող է անցկացվել նաև առցանց տարբերակով:



#### Ծանոթացում և թիմաստեղծման խաղ — 10 րոպե

Մասնակիցները և դասընթացավարները ներկայանում են, խաղում թիմաստեղծման խաղ, որից հետո վարողները ներկայացնում են դասընթացի հայեցակարգը և ընթացքը: Դասընթացը սկսվում է անվան խաղով, որի ժամանակ յուրաքանչյուր մասնակից ասում է իր անունը և մի բառ, որը իր կարծիքով նկարագրում է ժողովրդավարությունը: Յուրաքանչյուր հաջորդ մասնակից պետք է կրկնի բոլոր նախորդ անուններն ու հարակից բառերը, նախքան սեփականը անունն ու բառը ասելը: Այս կերպ մասնակիցները և դասընթացավարները ծանոթանում են միմյանց անուններին, ինչպես նաև ստանում են առաջին տպավորություն միմյանց ժողովրդավարության ընկալման վերաբերյալ:

**Օրինակ.** «Իմ անունը Դավիթ է և ես ասոցացնում եմ դեմկրկրատիան ազատության հետ»:

Վարժության երկրորդ հատվածում, մասնակիցները խաղում են թիմաստեղծման խաղ, որը լավ միջոց է մասնակիցների միջև մտերմություն ստեղծելու և աշխատունակ թիմ ձևավորելու համար: Այսպիսի խաղի օրինակ է «2 ճշմարտություն, 1 սուտ» խաղը, որի ընթացքում մասնակիցները պատմում են իրենց մասին երեք փաստ, որոնցից երկուսը ճշմարիտ են՝ մեկը սուտ, իսկ մնացած մասնակիցները գուշակում են թե որ փաստն է սուտ: Նմանատիպ բազմաթիվ թիմաստեղծման խաղեր կարելի է գտնել առցանց հարթակներում, ազատ օգտագործման համար հասանելի ուղեցույցներում: Վարժության երրորդ հատվածում դասընթացավարները ներկայացնում են դասընթացի հայեցակարգը, և բացատրում



խաղաֆիկացման փուլերն ու ակնկալվող արդյունքը: Այս վարժությունը բարեհաջող ավարտելուց հետո, դասընթացավարը նկարում է պատկերի ոտքերը: Եթե դասընթացը առցանց է ընթանում, պատկերը կարելի է նկարել Mural հարթակում:

#### Վարժություն 1.

### **Ժողովրդավարությունը և սոցիալական դերերը** — 30 րոպե

**Նպատակ.** Մասնակիցները ընդհանուր պատկերացում են կազմում այն մասին, թե ինչ նշանակություն ունեն ժողովրդավարությունը և քաղաքացիական ակտիվությունն իրենց համար, գիտակցելով այդ երկու հասկացությունների փոխկապակցվածությունը:

Այս վարժության համար դասընթացավարները խումբը բաժանում են երկու մասի (յուրաքանչյուրում 5-10 մասնակից): Ամեն խումբ ստանում է ֆլիփչարթ և կաշուն թղթեր: Առաջին խմբի ֆլիփչարթի վրա գրված է «Ժողովրդավարություն» բառը, իսկ երկրորդինի վրա՝ «Քաղաքացիական ակտիվություն»:

Խմբերին տրամադրվում է 5 րոպե ժամանակ, որպեսզի մասնակիցները անհատապես մտածեն բառեր, որոնք ասոցացնում են իրենց խմբին բաժին ընկած կոնցեպտի հետ, գրի առնեն դրանք կաշուն թղթերի վրա և ամրացնեն դրանք ֆլիփչարթին: Ժամանակը լրանալուց հետո, թիմերին տրվում է 10 րոպե ժամանակ, որպեսզի յուրաքանչյուրը քննարկի իր կոնցեպտի հետ ասոցացվող բառերը և իր համապատասխան կոնցեպտի համար ստեղծի սահմանում:

Դրանից հետո խմբերից յուրաքանչյուրը 10 րոպեի ընթացքում իր սահմանումը ներկայացնում է մյուս խմբին, որին հաջորդում է հավաքական քննարկումը: Խմբերը կարող են քննարկման արդյունքում փոփոխել իրենց առաջարկած սահմանումը: Արդյունքում մասնակիցները մշակում են ժողովրդավարության և քաղաքացիական ակտիվության սահմանումներ:

Այս վարժությունը բարեհաջող ավարտելուց հետո, դասընթացավարը նկարում է պատկերի մարմինը:

Առցանց տարբերակում ֆլիփչարթը կարող է փոխարինվել օրինակ, Miro հարթակով, իսկ քննարկման ժամանակ փոքր խմբերը կարող են տեղափոխվել Zoom հարթակի առանձնացված սենյակներ:

## Վարժություն 2.

### Շահագրգիռ կողմերի բացահայտում

– 20 րոպե

**Նպատակ.** Մասնակիցները կբացահայտեն այն հիմնական շահագրգիռ կողմերի մասին՝ որոնք ունեն որոշումներ կայացնելու ուժ և ում կարելի է դիմել իրենց կարծիքը կամ մտահոգությունը բարձրաձայնելիս:

Մասնակիցներին տրվում են քարտեր, որոնցից յուրաքանչյուրի վրա գրված է շահագրգիռ կողմի անուն (որն ունի որոշումներ կայացնելու ուժ և ազդեցություն համայնքների վրա ազդող հարցերում): Յուրաքանչյուր մասնակից վերցնում է քարտ և խմբի մյուս բոլոր անդամներին բացատրում է դրա վրա գրված շահագրգիռ կողմի անունը՝ չասելով թե ինչ է գրված և չօգտագործելով հոմանիշ բառեր կամ հասկացություններ: Քարտերը ներառում են միայն շահագրգիռ կողմի անունը, բայց կա նաև քարտ՝ յուրաքանչյուր շահագրգիռ կողմի բացատրությունով: Սա այն դեպքերի համար է, երբ մասնակիցը ծանոթ չէ քարտի վրա գրված շահագրգիռ կողմին: Դասընթացավարները կարող են ավելացնել կամ փոխել քարտերում նշված շահագրգիռ կողմերին՝ իրենց տեղական համատեքստին հարմարեցելու նպատակով:

Այս վարժությունը բարեհաջող ավարտելուց հետո, դասընթացավարը նկարում է պատկերի գլուխը: Առցանց տարբերակում դասընթացավարը կարող է մասնակիցների քարտերն ուղարկել անձնական նամակով:



**Վարժություն 3.**

**Թվային ակտիվ քաղաքացիության համար գործիքներ — 20 րոպե**

**Նպատակ.** Մասնակիցները ծանոթանում են թվային գործիքների մասին, որոնք կարող են օգտագործվել իրենց ձայնը լսելի դարձնելու համար, միևնույն ժամանակ սովորելով, թե ինչպես են այդ գործիքները հաջողությամբ կիրառվել նախկինում:

Մասնակիցները բաժանվում են 3 փոքր խմբերի և յուրաքանչյուր խումբ ստանում է 2 տեղեկատվական քարտ, դրանցից յուրաքանչյուրը պարունակում է տեղեկատվություն որոշակի թվային գործիքի մասին, որը կարող է օգտագործվել իրենց կարծիքը արտահայտելու, քարոզարշավներ իրականացնելու կամ իրենց ակտիվ քաղաքացիությունը առցանց հարթակներում իրականացնելու համար:

Յուրաքանչյուր քարտ պարունակում է նաև տեղեկատվություն և օրինակներ այն մասին, թե ինչպես են այդ գործիքներն օգտագործվել նախկինում քաղաքացիական ակտիվության տարբեր առիթների ժամանակ: Խմբերին տրվում է 5-10 րոպե ժամանակ՝ քարտերի վրա գրված տեղեկատվությունը կարդալու համար, որից հետո յուրաքանչյուր խմբից մեկ մասնակից մյուս խմբերի անդամներին պետք է պատմի այն թվային գործիքների մասին, որոնց մասին գրված էր իրենց ինֆորմացիոն քարտի վրա:

Դասընթացավարները կարող են ավելացնել կամ փոխել օրինակները՝ իրենց երկրի համատեքստին ավելի համապատասխանեցնելու համար:

Այս վարժությունը բարեհաջող ավարտելուց հետո, դասընթացավարը նկարում է պատկերի ձեռքերը: Առցանց տարբերակում փոքր խմբերը կարող են տեղափոխվել Zoom հարթակի, առանձնացված սենյակներ, որտեղ կստանան իրենց ինֆորմացիոն քարտը, այնուհետև կվերադառնան հիմնական առցանց սենյակ մյուս խմբերին պատմելու իրենց ստացած տեղեկատվությունը:

#### Վարժություն 4.

### Թվային արշավի ստեղծում

— 30 րոպե

**Նպատակ.** Մասնակիցները գործնական պատկերացում են ստանում այն մասին, թե ինչպես օգտագործել թվային գործիքները քաղաքացիական ակտիվության համար՝ կիրառելով այն, ինչ սովորել են դասընթացի նախորդ վաճառությունների ընթացքում:

Մասնակիցները բաժանվում են 3 փոքր խմբերի: Յուրաքանչյուր խմբի տրվում է 15 րոպե ժամանակ, որպեսզի նրանք ընտրեն իրենց համայնքի համար կարևոր մեկ հարց կամ խնդիր, որի մասին կցանկանային բարձրաձայնել իրենց կարծիքը, և ստեղծեն թվային արշավ՝ կիրառելով նախորդ վարժություններում ձեռք բերած գիտելիքները: Յուրաքանչյուր մասնակցի տրվում է նաև պլանավորման ստուգաթերթ, որը պարունակում է տեղեկատվություն հնարավոր գործիքների վերաբերյալ (ուսանողները կարող են օգտվել ստուգաթերթի այնք կետերից, որոնցից կցանկանան), որին նրանք պետք է հետևեն իրենց թվային արշավը ստեղծելիս և որը կարող են տուն տանել, որպեսզի հետագայում ևս կարողանան օգտագործել այն: Վերջում յուրաքանչյուր թիմ 5 րոպեի ընթացքում իր թվային արշավը ներկայացնում է մյուս խմբերին:

Այս վարժությունը բարեհաջող ավարտելուց հետո, դասընթացավարը նկարում է պատկերի խոսափողի հատվածը և այսպիսով ամբողջացնում այն:

Առցանց տարբերակում փոքր խմբերը կարող են տեղափոխվել Zoom հարթակի, առանձնացված սենյակներ, որտեղ կստանան իրենց պլանավորման ստուգաթերթը: Մասնակիցները կարող են իրենց թվային արշավի ներկայացումը պատկերավոր դարձնելու համար օգտագործել MIRO հարթակը:

### Եզրափակում — 10 րոպե

Վերջում մասնակիցները կիսվում են դասընթացի մասին իրենց կարծիքներով և տպավորություններով: Մասնակիցներին նաև տրվում է դասընթացի արդյունավետությունը ստուգող հարցաթերթիկ:



#### Հեղինակ:

### Դավիթ Մանուկյան

Դավիթ Մանուկյանը երիտասարդական աշխատող և հաղորդակցության մասնագետ է Երևանից, Հայաստան: Նա 6 տարուց ավել ներգրավված է Եվրոպական Երիտասարդական Պաշտամենտում, լինելով կամակերպության խորհրդի անդամ: Դավիթը ունի երիտասարդական ծրագրերի մասնակցելու և իրականացնելու մեծ փորձ, որոնցից է Շվարցկոպֆ հիմնադրամի «Հասկանալով Եվրոպան» ծրագիրը (գլխավոր դասընթացավար և ազգային համակարգող): Նա նաև հանդիսանում է ԲԻԼ Հայաստան երիտասարդական հասարակական կազմակերպության համահիմնադիր, և Երևանի քաղաքապետարանին կից երիտասարդական խորհրդի անդամ:

## 4. Աղբյուրներ

- <https://www.coe.int/en/web/edc/what-is-edc/hre>
- <https://www.ejmste.com/download/a-proposal-based-on-social-media-networks-for-the-development-of-active-citizenship-competencies-5365.pdf>
- <http://proc.iscap.info/2018/cases/4776.pdf>
- <https://www.azatutyun.am/a/29744146.html>

## 5. Վերջաբան

### Հրատարակիչ

Շվարցկոպֆ Հիմնադրամ  
Սոֆիենշտրասսե 28/29  
10178 Բեռլին  
[www.schwarzkopf-stiftung.de](http://www.schwarzkopf-stiftung.de)

### V. i. S. d. P.

Մենդի Բուշինա

### Խմբագիրներ

Էվին Դեմիր  
Ֆրիդրիխ Լանդենբերգեր  
Շոն Մաքքենի

### Հեղինակ

Դավիթ Մանուկյան

### Դասավորություն

Ֆրիդերիկե Շլենց

### Նկարազարդում

Էլ Բում

### Հրատարակման տարեթիվ

2021

### Հեղինակային իրավունք

Տեքստը և նկարազարդումները պաշտպանված են հեղինակային իրավունքով:

Հրատարակումները չեն ներկայացնում

ֆինանսավորող գործընկերների կարծիքը:

Տեքստում տեղ գտած բոլոր կարծիքների համար պատասխանատվություն է կրում հեղինակը:

Այս ուսումնական նյութը լիցենզավորված է որպես CC BY-NC-SA:

Հրատարակությունը մշակվել է Ալֆրեդ Հերհաուզեն Գեգեշաֆթի և Շվարցկոպֆ Հիմնադրամի համատեղ «Թվային Եվրոպա» կրթաթոշակի շրջանակներում: