תכנית לימודים – סקירה

השימוש הרציף במחשבים ובטכנולוגיה מקיף את כל תחומי החיים; הוא משפיע על התנהגותנו ועל התפקוד החברתי והפסיכולוגי שלנו, ומציב בפנינו ובפני ילדינו אתגר של ממש. לאור כל זאת, אין ספק שיש ללמד ילדים כיצד להיות אזרחים דיגיטליים. תכנית זו מטרתה לספק לתלמידים, למורים ולמחנכים מידע על היתרונות והסכנות הטמונות בשימוש במחשבים, טלפונים וכלים ממוחשבים אחרים, ועל הדרכים לקידום אזרחות דיגיטלית בריאה ואחראית.

כל השיעורים מתוכננים באופן המאפשר להתאים אותם למקובל בחברה שאליה משתייך בית הספר ולנהליו.

**שיעור 1 הקדמה לאזרחות דיגיטלית**

**...................... עמוד 1**

**מטרת השיעור:** זהו שיעור מבוא המתמקד במודעות ובאחריות במרחב המקוון. השיעור מדגיש את אחריות הגולש למעשיו ולתוצאותיהם ואת אחריותם של אחרים למעשיהם שלהם בעת שימוש במכשירים ממוחשבים.

בשיעור זה יכירו התלמידים את הגדרת המושג "אזרחות דיגיטלית": התנהגות אחראית ונאותה בעת שימוש במחשבים, טלפונים ומכשירים ממוחשבים אחרים.

**שיעור 2 ביטול עכבות**

**...................... עמוד 9**

**מטרת השיעור:** ללמד כיצד תקשורת באמצעים ממוחשבים משרה תחושת אנונימיות ומעודדת ביטול עכבות, וכיצד הדבר גורם לגולשים להתנהג או לדבר באופן שלא היו מתנהגים או מדברים במקומות אחרים.

**שיעור 3 אימפולסיביות**

**...................... עמוד 15**

**מטרת השיעור:** ללמד כיצד תקשורת באמצעים ממוחשבים דוחפת להתנהגות אימפולסיבית ומביאה את הגולשים לפעול ללא מחשבה תחילה או התחשבות בתוצאות. זמינותם המיידית של משאבים טכנולוגיים מאפשרת פעולות העלולות להביא לתוצאות שליליות קשות ובלתי הפיכות.

**שיעור 4 תלות וכפייתיות**

**..................... עמוד 23**

**מטרת השיעור:** להעניק לתלמידים כלים שיאפשרו להם להבין כיצד שימוש מתמשך במחשבים, טלפונים ותקשורת ממוחשבת אחרת יכול לבוא על חשבון חוויות חיוביות בחייהם ועל חשבון איכות החיים. כאשר תשומת הלב נתונה כולה אמצעי תקשורת ממוחשבים שונים, הדעת מוסחת מהעיסוקים ומהאנשים החשובים לנו.

**שיעור 5**  **אי-תקשורת**

**....................... עמוד 31**

**מטרת השיעור:** השיעור יעסוק בדרמות חברתיות. תקשורת באמצעים ממוחשבים פותחת פתח לאי-הבנות רבות הרבה יותר מאשר בתקשורת רגילה. השיעור יעניק לתלמידים כלים שיסייעו להם ליזום תקשורת יעילה יותר במרחב הדיגיטלי.

**שיעור 6 בריונות רשת ואלימות סייבר**

**....................... עמוד 39**

**מטרת השיעור:** התלמידים יעמדו על ההבדלים שבין בריונות רגילה לבריונות רשת, על ההבדלים שבין הבריונים, נפגעי האלימות והצופים מן הצד, וכיצד במרחב המקוון התפקידים יכולים להתחלף במהירות. כמו כן, ילמדו שיטות יעילות להעצמה חיובית של צופים מן הצד.

**שיעור 7 פרטיות וטבעה הציבורי והקבוע של החוויה המקוונת**

**....................... עמוד 53**

**מטרת השיעור:** התלמידים ילמדו כיצד להשתמש בטביעת הרגל הדיגיטלית שלהם כדי לקדם נוכחות רשת חיובית. הם ילמדו על טבעה הציבורי והבלתי-הפיך של ההימצאות ברשת וכיצד אין בה כל אפשרות אמיתית לפרטיות.

**שיעור 8 חשיפה והתקהות**

**....................... עמוד 63**

**מטרת השיעור:** חשיפה מוקדמת לאתרים לא-הולמים ולאלימות גרפית יכולה לעורר מצוקה העלולה להשפיע על רווחתם הנפשית והפסיכולוגית של ילדים ומתבגרים צעירים. התלמידים ילמדו לזהות את השפעתו של עליית סף הרגישות, וילמדו כיצד הרשת יכולה לגרום להתנהגות מסוכנת ולאי-תפקוד של נוער להראות תקינים.

**שיעור 9 מודעות קשובה**

**....................... עמוד 71**

**מטרת השיעור:** לזהות כיצד מודעות קשובה יכולה לתרום לחיינו, וכיצד השימוש ברשת מונע מהמודעות עצמית והסביבתית להיות במיטבה. פיתוח הרגלי מודעות קשובה יכול לסייע לתלמידים לשפר את רווחתם החברתי והרגשית.

**שיעור**

**1**

הקדמה

לאזרחות דיגיטלית

**מטרת השיעור:** זהו שיעור מבוא המתמקד במודעות ובאחריות במרחב הדיגיטלי. השיעור מדגיש את אחריות הגולש למעשיו ולתוצאותיהם ואת אחריותו כלפי אחרים בעת שימוש בכלים דיגיטליים.

הערות

* **חשוב להסביר שאזרחות דיגיטלית אינה מתמקדת רק בתוכן לא-הולם ברשת**
* חשוב להשתמש בשפה ובמונחים באופן עקבי. אחת מן המטרות המרכזיות בתכנית לימודים זו היא לפתח שיח ושפה משותפת.
* שליטה בשפה הנחוצה לשיח זה היא תנאי מקדים לקיומו.
* יש לכתוב את המושגים החדשים על הלוח **לפני** תחילת השיעור.
* כל המשפטים הכתובים בכתב *נטוי* הם שאלות אינטראקטיביות המזמינות דיון.
* כל המשפטים הכתובים באדום מורים על פעולה של המורה.

אוצר מילים

|  |  |
| --- | --- |
| **כל דבר הקשור לשימוש בטכנולוגיה ממוחשבת או עוסק בה.** | דיגיטלי/ממוחשב |
| **השתייכות לקבוצה בעלת ערכים משותפים, תחומי עניין משותפים ותחומי אחריות משותפים** | אזרחות |
| **מתאים או הולם את המצב, את מוסכמות הקבוצה שאליה משתייכים ואת האחריות המוטלת עלינו** | נאות |
| **הצורך להתנהג באופן מסוים כחלק מציפיות התפקיד שלנו** | אחראי |

הקדמה

*מה המשמעות של להיות אזרח במדינה?*

*היכן עוד אפשר להיות אזרח או חבר?*

*מה המשמעות של אזרחות או חברות בקבוצות אלו?*

כאזרחי מדינה, אנו מצפים מן הממשלה לדברים מסוימים, כמו למשל ביטחון, בטיחות וחוקים שיאפשרו לנו לחוות את החיים שלנו במלואם. מוטלת עלינו גם אחריות לדברים מסוימים – להישמע לחוקים הללו כדי להגן על טובתם של הסובבים אותו, על זכויותיהם ועל חרויותיהם.

ב-20 בינואר 1961, במהלך השבעתו של הנשיא ג'ון קנדי, הנשיא ה-35 של ארצות הברית, נשא הנשיא נאום מפורסם בעודו עומד באכסדרה המזרחית של בנין הקפיטול בוושינגטון הבירה. בנאומו אמר הנשיא ברהיטות רבה:

"אל תשאלו מה המדינה שלכם יכולה לעשות למענכם, אלא מה אתם יכולים לעשות למען המדינה שלכם". בנאומו קרא קנדי לאזרחים לנהוג כראוי ובאופן אחראי, ולעשות למען טובת הכלל; במילים אחרות, להיות אזרחים טובים.

|  |
| --- |
| **זוהי משמעות הביטוי "אזרחות דיגיטלית". הביטוי מגדיר את התפקידים שלנו ואת המוטל עלינו בקהילה הדיגיטלית הרחבה, ואת הצורך לוודא שאנחנו פועלים ומתנהגים באופן שיגן על טובתנו וכן על טובת הכלל. התנהגות רשת לא הולמת, פזיזה או זדונית מציבה בפנינו אתגר המחייב אותנו ללמוד כיצד לקבל החלטות בצורה אחראית כשעלינו לתקשר עם אחרים במרחב הדיגיטלי.** |

השפעה בחיי היום-יום

*כיצד לדעתכם אנחנו אחראים לסובבים אותנו כאשר אנו משתמשים בכלים ממוחשבים?*

*מה האחריות שלנו כלפי עצמנו?*

כתבו את התשובות בטבלה – נחזור אליהן במהלך הדיון.

נגדיר את המושג **אזרחות דיגיטלית – מוסכמות של התנהגות הולמת ואחראית בעת שימוש במחשבים, טלפונים חכמים ומכשירים ממוחשבים אחרים.**

שרטטו טבלת השוואה גדולה (יתרונות/חסרונות) על הלוח או על גיליון ניר. תנו לשני הטורים כותרות: "יתרונות" ו"חסרונות".

*איזו תועלת יש בכלים ממוחשבים שונים?*

*ננסה לחלק את התשובות לקטגוריות הבאות:*

|  |  |
| --- | --- |
| חסרונות | יתרונות |
| **התנהגות** | **קישוריות** |
| **תפקוד פסיכולוגי** | **נגישות** |
| **מעורבות חברתית** | **פרודוקטיביות** |
| **חוויות יום-יום** | **מידע** |
| 41% **מבני הנוער מדווחים על תוצאה שלילית אחת לפחות של תקשורת עם אחרים ברשתות החברתיות** | 78% **מבני הנוער מדווחים על תוצאה חיובית אחת לפחות של תקשורת עם אחרים ברשתות החברתיות** |

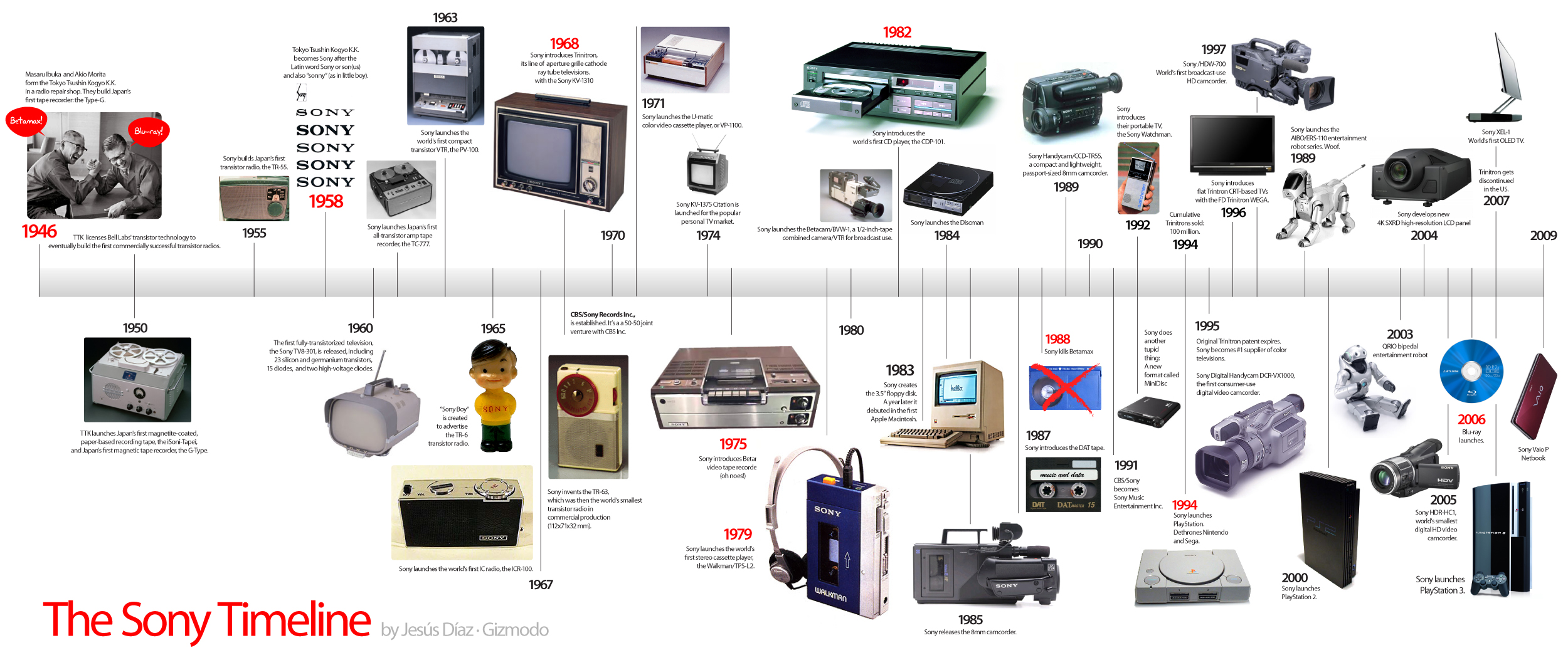
"היה זה עידן החוכמה, היה זה עידן הטיפשות"

*בין שתי ערים, צ'ארלס דיקנס, 1859 (בתרגום מרים יחיל-וקס, כנרת זמורה ביתן, 2011)*

*איזו לקח אפשר להפיק מן הציטוט הזה כאשר מחילים אותו על השימוש במחשבים כיום?*

קצת היסטוריה

התקדמות המחשוב, מחירו הזול והימצאותו בכל מקום הרחיבו מאד את ההזדמנויות העומדות בפנינו לקשר עם חברים ובני משפחה.





אם בטלפון הנייד, אם בהודעות טקסט, דואר אלקטרוני, רשתות חברתיות, אתרי אינטרנט, שיחות וידאו וערוצים אחרים, מידת הקישוריות שלנו לאחרים מעולם לא הייתה כה גבוהה. עד לא מזמן, שיחות טלפון מחוץ למדינה היו שמורות אך ורק לבני משפחה וחברים קרובים, ולרוב נערכו ביום ובשעה שתואמו מראש. ואז, בשנות ה-70, הומצאה השיחה הממתינה. שירות נוח זה אפשר לצרכנים לדבר בטלפון בלי לחשוש שיפסידו שיחה אחרת, אולי חשובה יותר.

הופעתם של המחשבים הביתיים הביאה עמה דרך תקשורת חדשה – הדואר האלקטרוני. נוצרו גם חוקים בלתי כתובים לתקשורת זו, כמו למשל ששימוש בגופנים שונים בהודעה אחת נחשב להתנהגות מוזרה ומבלבלת.

עם הגיעה של שנת 1975 הציגה חברת IBM את המחשב הנייד הראשון (ראו תמונה). החברה הציעה מספר מוגבל של מחשבים למכירה.



עם התקדמותם של המחשבים הניידים והופעתם של הטלפונים החכמים, אין עוד צורך להישאר מרותקים לנקודה אחת כדי להתחבר לרשת – אפשר להיות ממש בכל מקום בעולם. הגישה מכל מקום היא דבר נוח להפליא, אך היא גובה גם מחירים.

בין 1975 עד 2015 עשה עולם המחשבים דרך ארוכה.

(קטע וידאו, לבחירת המורה: <https://www.youtube.com/watch?v=X84muuaySVQ>)

הודעת הטקסט הראשונה עשתה את דרכה ב-3 בדצמבר, 1992. השולח היה ניל פאפוורת', מהנדס בדיקות שעבד בקחברת Sema Group (כיום Airwide Solutions), והוא שלח את ההודעה ממחשבו האישי לרשת של חברת Vodafone וממנה למכשירו האישי של ריצ'ארד ג'ארוויס. תוכן ההודעה היה פשוט: "חג מולד שמח".

כיום, יותר מ-20 שנה לאחר מכן, כמעט אי אפשר לספור או למדוד את מספר הודעות הטקסט שנשלחות בכל יום. על פי חברת Forrester Research, המספר הממוצע של הודעות טקסט שנשלחות בכל יום בארצות הברית הוא 6 מיליארד, כלומר 2.2 טריליון הודעות בשנה.

על פי מחקר של חברת Portio Research, ברחבי העולם נשלחות 8.6 טריליון הודעות טקסט בשנה. 75% מבני הנוער בארצות הברית משתמשים בהודעות טקסט, וכל מתבגר או מתבגרת שולחים בממוצע 60 הודעות טקסט ביום.

30

58

73

81

87

מקור: Pew Research Center's Teen Relationships Survey, Sept.25–Oct. 9, 2014 and Feb. 20–Mar. 16, 2015 (n=1060 teenagers, 13-17).

**Pew Research center**

לפי סקר של חברת Pew Internet Research:

* 95% מכל בני הנוער בגילים שבין 12 עד 17 עוסקים בפעילות מקוונת כלשהי
* לכמעט 75% מבני הנוער יש גישה לשימוש בטלפון חכם
* 91% מבני הנוער גולשים לפחות מפעם לפעם במכשיר נייד
* מתוך בני הנוער הגולשים מן המכשיר הנייד, 94% גולשים בכל יום או לעתים קרובות מאד
* 71% מבני הנוער משתמשים ביותר מרשת חברתית אחת
* 33% מבני הנוער שברשותם טלפונים התקינו ישומון מסרונים כמו Kik או WhatsApp
* בנות נוטות יותר מבנים לבלות ברשתות חברתיות
* 47% מבני הנוער משתמשים בשיחות וידאו

Pew, 2015

|  |
| --- |
| **אף שהמונחים "בטיחות באינטרנט" ו"אזרחות דיגיטלית" חופפים במידת מה, הם אינם זהים. בעוד ש"בטיחות באינטרנט" משמעה למצוא דרכים להישמר ולהתרחק מתוכן שעשוי להיות פוגעני, "אזרחות דיגיטלית" משמעה חינוך לנורמות מוסריות ומקובלות חברתית של תקשורת במרחב הממוחשב. החינוך לבטיחות התמקד מאז ומעולם בחשיפה לתוכן גרפי, באובדן הפרטיות ובפגיעות לאנשים בעלי כוונות זדון. החינוך לאזרחות דיגיטלית עוסק באופן שבו אנו מתקשרים באמצעים ממוחשבים ובאופן שבו תקשורת זו משפיעה עלינו ועל החוויות החברתיות שלנו.** |

באותה מידה שלא ניתן את מפתחות המכונית למתבגר או למתבגרת בלי ללמד אותם קודם כיצד לנהוג בבטחה, הן באמצעות שיעורי נהיגה הן באמצעות תרגול בטוח, לא כדאי להעניק להם גישה למחשבים ומכשירים ממוחשבים בלי ללמד אותם להשתמש בהם בבטחה.

הצעות קריאה

Adir, C.. & Barker, T. *The big disconnect: Protecting childhood and family relationships in the digital age.*

(הניתוק הגדול: כיצד להגן על הילדות ועל קשרי המשפחה בעידן הדיגיטלי)

## *A Majority of American Teens Report Access to a Computer, Game Console, Smartphone and a Tablet;* by, Amanda Lenhart. April 2015

## *(*מרבית בני הנוער בארצות הברית מדווחים כי יש להם גישה למחשבים, לקונסולות משחקים, לטלפונים חכמים ולמכשירי טאבלט)

## <http://www.pewinternet.org/2015/04/09/a-majority-of-american-teens-report-access-to-a-computer-game-console-smartphone-and-a-tablet/>

## *Digital citizenship: Developing an ethical and responsible online culture; by, Cathy Oxley.* [*http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED518512.pdf*](http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED518512.pdf)

(אזרחות דיגיטלית: מפתחים תרבות מקוונת אתית ואחראית)