



Hack2Check`
մեդիա և
տեղեկատվական
գրագիտության
հեքըթոն



ՀԱՆՐԱՅԻՆ ԼՐԱԳՐՈՒԹՅԱՆ ԱԿՈՒՄԲ

**HACK2CHECK: ՄԵԴԻԱ ԵՎ ՏԵՂԵԿԱՏՎԱԿԱՆ ԳՐԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ՀԵՔԸԹՈՆԻ
ՏԵԽՆԻԿԱԿԱՆ ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ**

Այս փաստաթուղթը ձեզ կօգնի առավել թիրախային լուծուժների ուղղությամբ գաղափարներ գեներացնելուն, առավել հիմնավոր հասցեագրել դրանք դաշտում առկա խնդիրներին: HACK2CHECK- դիմորդը կարող է առաջնորդվել, սակայն չսահմանափակվել այս Տեխնիկական առաջադրանքի (նաև՝ SU) ենթակետերով: Այն մշակվել է փորձագիտական ուսումնասիրության և քննարկումների հիման վրա, որին մասնակցել են տեղական առաջատար մասնագետներ:

ՄԱՍ I. HACK2CHECK ՀԵՔԸԹՈՆԻ ԵՎ ՏԵԽ-ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔԻ ՆՊԱՏԱԿՆԵՐ ԵՎ ԽՆԴԻՐՆԵՐ 2

 Հեքըթոնի նպատակը. 2

 Հեքըթոնի խնդիրները. 2

 Տեխնիկական առաջադրանքի նպատակը..... 2

 Տեխնիկական առաջադրանքի խնդիրները..... 2

ՄԱՍ II. ՏԵԽՆԻԿԱԿԱՆ ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔԻ ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ ԵՎ ԱՌԱՋԱՎՈՐ ՓՈՐՁ 3

 Հիմնախնդրի համատեքստ 3

 Թիրախային խմբերի համատեքստ..... 4

 Թվային լուծուժների համատեքստ..... 5

 Առաջավոր փորձի համատեքստ..... 9

ՄԱՍ III. ՏԵԽՆԻԿԱԿԱՆ ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔՈՎ ՍԱՀՄԱՆՎԱԾ ԳՆԱՀԱՏՄԱՆ ՉԱՓԱՆԻՇՆԵՐ 10

 Հեքըթոնի դիմորդների ընտրության չափանիշներ. 10





**Hack2Check՝
մեդիա և
տեղեկատվական
գրագիտության
հեքըթոն**



ՄԱՍ I.

HACK2CHECK ՀԵՔԸԹՈՆԻ ԵՎ ՏԵԽ-ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔԻ ՆՊԱՏԱԿՆԵՐ ԵՎ ԽՆԴԻՐՆԵՐ

Հեքըթոնի նպատակը.

Hack2Check հաքաթոնի նպատակն է խթանել Հայաստանում մեդիա և տեղեկատվական գրագիտության (MIL) մարտահրավերների և քարոզչության դեմ պայքարի նորարար լուծումների մշակմանը՝ ներգրավելով երիտասարդներին, տեխնոլոգիական ոլորտի մասնագետներին, կրթության մասնագետներին և մեդիա փորձագետներին:

Հեքըթոնի խնդիրները.

- Հեքըթոնի ընթացքում ստեղծել նորարարական լուծումներ՝ քարոզչության և մեդիագրագիտության խնդիրները հասցեականացնելու համար:
- Բարձրացնել հայ հասարակության դիմադրողականությունը քարոզչության և ապատեղեկատվության նկատմամբ՝ արդյունավետ լուծումների ընդունման և իրականացման միջոցով:

Տեխնիկական առաջադրանքի նպատակը.

Սույն տեխնիկական առաջադրանքի նպատակն է հասցեագրել մեդիա և տեղեկատվական գրագիտության հեքըթոնի մարտահրավերներն ու խնդիրները, սահմանել թվային լուծումների ուղղությունները և առաջարկել մոտեցումներ, որոնք հիմնված են տեղական փորձագիտական եզրակացությունների վրա: Այս տեխնիկական առաջադրանքի նպատակն է աջակցել դիմորդ թիմերին՝ առավել համապարփակ պատկերացնել ոլորտում առկա խորքային խնդիրներն ու լուծումներն իրենց ակնկալվող արդյունքներով:

Տեխնիկական առաջադրանքի խնդիրները.

Տեխնիկական առաջադրանքն իր առջև դնում է հետյալ խնդիրները՝

- Մատչելիորեն ներկայացնել հայաստանյան համատեքստում առկա հիմնախնդիրները:
- Սահմանել հեքըթոնի թիրախային խմբին և կարիքները:
- Առաջարկել լուծումների որոշակի դաշտ և միջավայր, որոնք կարող են հաշվի առնվել գաղափարների գեներացման, ապա նաև իրականացման փուլում:
- Առաջ բերել գոյություն ունեցող ռեսուրսներն ու նախաձեռնությունների հնարավոր ձևերը, որոնք կարող են կիրառական լինել գաղափարների մշակման փուլում:
- Ներկայացնել առաջավոր փորձը մեդիա և տեղեկատվական գրագիտության դաշտում:



Hack2Check`
մեդիա և
տեղեկատվական
գրագիտության
հեքըթոն



ՄԱՍ II.

ՏԵԽՆԻԿԱԿԱՆ ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔԻ ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ ԵՎ ԱՌԱՋԱՎՈՐ ՓՈՐՁ Խնդրում ենք հաշվի առնել և չմոռանալ, որ այս փաստաթուղթը կրում է խորհրդատվական բնույթ և մշակված է տեղական փորձագիտական ներուժի աջակցությամբ:

Հիմնախնդրի համատեքստ.

Մեդիա և տեղեկատվական գրագիտությունը գլոբալ առումով Հայաստանում գտնվում է միջինից ցածր մակարդակում: Ապատեղեկատվական հոսքերը, սունկ կայքերը, ամենօրյա ռեժիմով գեներացվող կեղծ նորությունները, քարոզչական գործընթացները, ինչպես նաև հաշվողական մեքենաների, ինքնաշխատ թվային համակարգերի, բոտերի, ալգորիթմների, վերջիվերջո, արհեստական բանականության ազդեցությունն այս գործընթացների վրա նշանակալի դերակատարում ունեն: Թվային լանդշաֆտում, որում ապրում ենք, բարդ է կողմնորոշվելը և տարանջատելը տեղեկատվության աղբյուրները, գնահատել դրանց արժանահավատությունը, կայացնել տեղեկացված որոշումներ, եթե բավականաչափ իրազեկ չես մեդիա և տեղեկատվական գործընթացների վերաբերյալ, որն էլ իր հերթին կարող է հանգեցնել ոչ միայն քարոզչական իմաստով թիրախավորման, այլև կարող է հանդիսանալ կիրեռնետապնդման, կիրեռությունից, անձնական տվյալների արտահոսքի առիթ: Այս իմաստով խնդրի համատեքստում դիտարկվում են չորս հիմնական ուղղություններ՝

1. **Նախակրթական և հանրակրթական դաշտ.** ուսումնական նյութերի մշակման և գործողների թարմացման, մանկավարժական համայնքի վերապատրաստման, վաղ մանկության տարիքից թեմայի դասավանդման, կիրառական գործիքների ներդրման, մեդիա և թվային գրագիտությունը կրթության առարկայական ուղղություններում ինտեգրելու, ֆինանսական գրագիտության, պետություն-քաղաքացիական հասարակություն-մասնավոր սեկտորի սիներգիաների և նախաձեռնությունների ձևավորման խնդիրներ:
2. **Ապատեղեկատվության, քարոզչության նույնականացում և դրանց դեմ պայքար.** փաստը կարծիքից տարանջատելու կարողության, ապատեղեկատվությունը նույնականացնելու և դրա դեմ պայքարելու կարողությունների, հուզական բարձր ֆոնի կառավարման, պարբերաբար միմյանց շարունակող ճգնաժամային իրավիճակներին թվային լուծումների միջոցով արագ արձագանքելու, ապարտեղեկատվություն տարածող մեդիաների և սունկ կայքերի, մեդիա դաշտի բնեռացվածություն, մեդիայի կրթական առաքելության մոռացվածության խնդիրներ:
3. **Թվային անվտանգության և ապահով առցանց միջավայրի մարտահրավերներ.** սոցիալական մեդիայի, տեխնոլոգիաների շարունակական կախվածության մեծացման և երիտասարդացման, թվային անվտանգության ռիսկերի շեշտակի





աճի, համացանցային վտանգների և որոգայթների լայն տարածման, անձնական տվյալների արտահոսքի բազմաթիվ դեպքերի, ծնողական վերահսկողության ցածր մակարդակի, կիրառությունների և կիրառված տեխնոլոգիաների ցածր մակարդակի խնդիրներ:

4. **Աջակցություն քաղաքացիական հասարակության նախաձեռնությունների թվայնացմանն ու հզորացմանը.** քաղաքացիական հասարակության տարբեր դերակատարների սիներգիաների բացակայության, մշակվող ռեսուրսների որակի վերահսկման մեխանիզմների, նախաձեռնությունների գնահատման մեխանիզմների, ստեղծված ռեսուրսների և բովանդակությունների համակարգման ու քարտեզագրման, իրականացվող աշխատանքների SEO-ի (Search engine optimization) կառավարման, և ըստ այդմ, տեսանելիության ապահովման և հասարակության լայն ու մարզինալ խմբերին մատչելիորեն հասանելի լինելու խնդիրներ:

Թիրախային խմբերի համատեքստ.

Ելնելով վերոգրյալ խնդիրների համատեքստից SU-ն առաջարկում է գաղափարները թիրախավորել հետևյալ խմբերի ներկայացուցիչների համար՝

- **Կրթության ոլորտի աշխատողներ** (նախակրթական և հանրակրթական դաշտի մանկավարժական համայնք, մանկավարժի մասնագիտությամբ սովորող ուսանողներ):
- **Մեծահասակներ** (18+ հանդիսացող, հետագա կրթության փուլերում չընդգրկված, պետական ոլորտում չաշխատող, սոցիալական, տնտեսական և կրթական խոցելիության բարձր մակարդակ ունեցող, գործազուրկ քաղաքացիներ):
- **Տարեցներ** (միջինից բարձր տարիքային խմբի ներկայացուցիչներ, որոնք առավելապես օգտվում են հիփսահոս՝ ավանդական մեդիաներին հետևող քաղաքացիներ):
- **Անչափահասներ** (դեռահասներ և աշակերտներ, որոնք առավել շատ են կիրառում ժամանակակից մեդիայի գործիքները, հանդիսանում են ոչ միայն մեդիա բովանդակություն սպառող, այլև ստեղծող):
- **Աշակերտների ծնողներ** (նախակրթական և հանրակրթական տարիքի երեխաներ ունեցողներ, որոնք ժամանակի, գիտելիքի, ռեսուրսների բացակայության պայմաններում, սոցիալական, տնտեսական և կրթական գործոններով պայմանավորված ոչ միայն հանդիսանում են հիփսախնդրի թիրախ, այլև չեն կարողանում աջակցել իրենց երեխաներին):
- **Արցախից (ԼՂ) տեղահանվածներ, բռնի տեղահանվածներ և թիրախավորված բնակչություն** (2020-2023 թվականների ընթացքում Հայաստանում բնակեցված արցախցիներ, որոնք կարող են ինչպես հատվել վերոգրյալ մյուս թիրախային



խմբերի հետ, այնպես էլ լինել դրանցից դուրս: Այս խմբում են նաև Սյունիքի, Վայոց ձորի և Գեղարքունիքի այն շրջաններում բնակվող մարդիկ, որոնք ուղղակիորեն կարող են թիրախավորվել ապատեղեկատվության կողմից՝ իրենց բնակության վայրին առնչվող զգայուն հարցերի առնչությամբ, օրինակ՝ «Զանգեզուրի միջանցք»):

- **Քաղաքացիական հասարակություն և վերջիններիս շահառուներ** (քաղաքացիական հասարակության կառույցներ, որոնք մասնագիտացած գործունեություն են իրականացնում մեդիա և տեղեկատվական գրագիտության, թվային անվտանգության, ապատեղեկատվության և քարոզչության նույնականացման, դրանց դեմ պայքարի ուղղություններով, ունեն թեմատիկ մեծածավալ բովանդակություն և ռեսուրսներ, աշխատում են վերագրյալ թիրախային խմբերից առնվազն երեքի հետ):

Թվային լուծուժների համատեքստ.

Գործընթացի պարզեցման նպատակով թվային լուծուժների համատեքստը բերված է ըստ խնդիրների դասակարգման: Անկախ խմբի ընտրությունից, պետք է հաշվի առնել, որ լուծուժները պետք է ուղղված լինեն թիրախային խմբի իրազեկվածության մակարդակի բարձրացմանը, գիտելիքների աճին, կարողությունների զարգացմանը, փորձի ձևավորմանը: Դրանք պետք է իրենց նկատմամբ ձևավորեն երկու կարևոր առանձնահատկություն. **արժեքային վերաբերմունք (value attitude) և վարքագծային փոփոխություն (behavioral change):** Սրանք այն առանցքային գործոններն են, առանց որոնց թվային լուծումը չի ունենա երկարաժամկետ կյանք: Արժեքային վերաբերմունքի և վարքագծային փոփոխության տեսակետից առանձնակի կարևոր է թիրախային լսարանի շրջանում բարձրացնել ապատեղեկատվության դեմ պայքարելու իրենց դերի կարևորությունը, քանի որ մեր օրերում լայն տարածված է անտարբերությունն այս խնդրի ուղղությամբ: Որպես սկզբնակետ (արժեքային վերաբերմունք) անհարժեշտ է դիտարկել գործողությունների իրականացումը, որոնց արդյունքում լսարանը կսկսի կարևորել ճշգրտված տեղեկատվությունը և գնահատել ապատեղեկատվության փաստակարարությունն ու հնարավոր հետևանքները՝ շահառուների շրջանում ձևավորելով հստակ պատկերացումներ ու ընկալումներ խնդրի վերաբերյալ, ապա, շարունակել (վարքագծային փոփոխություն) գործողություններով, որոնք ակնկալում են անմիջական մասնակցություն ճշգրտված տեղեկությունների տարածման ու ապատեղեկատվությանը դիմակայելու գործում:

Կարևոր է նաև հաշվի առնել, որ ցանկացած թվային լուծում պետք է լինի առավելագույն պարզությամբ և մատչելիությամբ, ընկալելի թիրախային խմբի կամ խմբերի համար, կարողանա ճշգրտորեն հասցեագրել բովանդակությունն այդ խմբերին, ունենա լայնածավալ հասանելիություն, պարունակի պարբերականության և կրկնության ստիմուլներ՝ մշտապես պահելով գործընթացի մեջ: Այն կարող է լինել նաև ինտեգրված





անցանց կյանքին, խաղաֆիկացված և հիմնված լինի այնպիսի տարրերի վրա, ինչպիսիք են արհեստական բանականությունը, մեքենայական ուսուցումը և տեխնոլոգիական այլ լուծումներ, սակայն դրանք որևէ կերպ չպետք է բարդացնեն գործընթացը օգտատիրոջ/շահառուի համար: Ցանկացած լուծում պետք է ադապտացված լինի թիրախային խմբի կարիքների ու կարողունակությունների վրա:

Բացի այդ, ստեղծվող թվային լուծումը պետք է միջավայրի համար լինի հետաքրքիր և համագործակցային, ձևավորվի համայնք, խթանի թիրախ խմբի ներգրավմանն ու փոխազդեցությանը, կրի շարունակական բնույթ, ունենա հուսալիության և կայունության տեսլական, լինի արագ արձագանդող և մշտապես հասանելի: Այս համատեքստում նաև կարևորվում են հնարավոր սիներգիաները մասնավոր ոլորտի (օրինակ՝ համացանցային և հեռահաղորդակցության պրովայդերներ/օպերատորներ) հետ, որը կարող է հանդիսանալ ինչպես հավելյալ ռեսուրս նախագծի իրականացման համար, այնպես էլ կենսունակության որոշակի երաշխիք:

1. Նախակրթական և հանրակրթական դաշտ

Այս համատեքստում կարող են լինել թվային լուծումներ, որոնք առաջարկում են, սակայն չեն սահմանափակվում հետևյալով՝

- Նոր բովանդակության կամ ռեսուրսների ստեղծում, գոյություն ունեցողների թվայնացում, միջազգայինների հայաֆիկացում և ադապտացում՝ նորարարական և խաղաֆիկացիոն մեթոդներով:
- Թվային լուծում համայնքների ստեղծման, մասնագետների ներգրավմանն ու փոխազդեցության, փորձի փոխանակման, շարունակական կրթության, դասապրոցեսներում կիրառական գործիքների օգտագործման համար:
- Մեդիա և տեղեկատվական գրագիտության ստանդարտացման, գործընթացների **որակի վերահսկման**, գնահատման, մասնագետների վերապատրաստման և սերտիֆիկացման լուծումներ:
- Թվային և մեդիա կարողունակության (ՀՊՉ 5) չափորոշի համաձայն դասալսանների կազմման, համօգտագործման, բարելավման, պարբերաբար թարմացումների իրականացման թվային լուծումներ:
- Պետություն և հասարակական ու մասնավոր սեկտորի սիներգիաների ստեղծման, ռեսուրսների մեկտեղման և որակի վերահսկման թվային լուծումներ:
- Թվային հմտությունների, մեդիագրագիտության, քննադատական մտածողությանը խթանող և հանրակրթական միջավայրում ընդունելի, մատչելի և կիրառելի թվային լուծումներ:

2. Ապատեղեկատվության, քարոզչության նույնականացում և դրանց դեմ պայքար

Այս համատեքստում կարող են լինել թվային լուծումներ, որոնք առաջարկում են, սակայն չեն սահմանափակվում հետևյալով՝



- Ապատեղեկատվության և քարոզչության նույնականացման և դրանց դեմ պայքարի արդյունավետ ու մատչելի թվային լուծուժևեր, որոնք կիրառելի են հայալեզու բովանդակության մշակման և վերլուծության համար:
- Մեդիագրագիտության և փաստերի ստուգման գործիքների կիրառման թվային լուծուժևեր:
- Շարունակական կրթության և մարզինալ խմբերի (որոնք դուրս են և՛ պետական կրթական համակարգերից, և՛ հասարակական դաշտի նախաձեռնություններից) կողմից ապատեղեկատվության նույնականացման, հիժնահոս՝ ավանդական մեդիայում շրջանառվող բովանդակության վերլուծության թվային լուծուժևեր:
- Սունկ կայքերի, ալիքներ ստեղծելու հնարավորությամբ օժտված հավելվածների (օրինակ՝ Telegram, Viber, WhatsApp), սոցիալական մեդիայում շրջանառվող ապատեղեկատվության նկատմամբ հասարակության դիմակայունությունը բարձրացնող և դրանց ավտոմատացված նույնականացմանն ուղղված թվային լուծուժևեր:
- Սոցիալական մեդիայում հանրային հեղինակություն հանդիսացող անձանց, պետական պաշտոնատար անձանց և հանրային դեմքերի կողմից ապատեղեկատվության և քարոզչության դեմ պայքարի թվային լուծուժևեր:
- Համացանցային լրատվամիջոցների, ավանդական լրատվամիջոցների կողմից բովանդակության ավտոմատացված վերահսկման, մոնիթորինգի և վերլուծության թվային լուծուժևեր:
- Արագ արձագանքման, ապատեղեկատվությանը դիմակայելու և պատասխանելու մասնագիտական խմբերի ու համայնքների ստեղծման, խորհրդատվական ծառայությունների և հանրային աջակցություն ցուցաբերող նախաձեռնությունների թվային լուծուժևեր:

3. Թվային անվտանգության և ապառվ առցանց միջավայրի մարտահրավերներ

Այս համատեքստում կարող են լինել թվային լուծուժևեր, որոնք առաջարկում են, սակայն չեն սահմանափակվում հետևյալով՝

- Սոցիալական մեդիայի և տեխնոլոգիաների կախվածության և հնարավոր ռիսկերի չեզոքացմանը կամ դրանց մեղմացմանն ուղղված թվային լուծուժևեր:
- Ծնողական վերահսկողության, անչափահասների համացանցային հասանելիության և սունկ կայքերի սահմանափակումների, հաղորդակցության գործիքների մոնիթորինգի թվային լուծուժևեր՝ անձնական գոտին չխախտելու և անչափահասների անձնական կյանքի գաղտնիությանը չսպառնացող թվային լուծուժևեր:
- Անձնական տվյալների արտահոսքի, կիբեռբուլինգի, կիբեռհետապնդման հավանականությունը նվազեցնող, իրազեկող և կրթող թվային լուծուժևեր:



- Թվային տիրույթում մոլախաղերի, թմրանյութերի շրջանառության, համացանցային վտանգների և որոգայթների լայն տարածման և բացասական ազդեցություն ունեցող գործընթացների վերահսկման, կանխարգելման և հակազդմանն ուղղված թվային լուծուժեր:
- Ավելի ապահով առցանց միջավայրի, ֆիլտրացված բովանդակության և հաղորդակցության, տարիքային սահմանափակումների միջազգային ստանդարտներով առանջնորդվող թվային լուծուժեր:
- Հայերեն բովանդակությունը նույնականացնող և վերլուծող, դրանից ելնելով առկա և հնարավոր վտանգները բանաձող և արագ արձագանքման ու ծանուցման մեխանիզմներ կիրառող թվային լուծուժեր:

4. Աջակցություն քաղաքացիական հասարակության նախաձեռնությունների թվայնացմանն ու հզորացմանը

Այս համատեքստում կարող են լինել թվային լուծուժեր, որոնք առաջարկում են, սակայն չեն սահմանափակվում հետևյալով՝

- Քաղաքացիական հասարակության մեդիա կառույցների ռեսուրսների և բովանդակության թվայնացմանն ուղղված թվային լուծուժեր:
- Քաղաքացիական հասարակության մեդիա կառույցների նախաձեռնությունների, ռեսուրսների և բովանդակության գույքագրմանն ու քարտեզագրմանն ուղղված թվային լուծուժեր:
- Քաղաքացիական հասարակության մեդիա կառույցների կողմից իրականացվող նախաձեռնությունների, մշակված բովանդակության և ռեսուրսների տեսանելիության բարձրացմանն ուղղված թվային լուծուժեր:
- Քաղաքացիական հասարակության մեդիա կառույցների մասնագիտական համայնքների, սիներգիաների ձևավորմանը, փորձի փոխանակմանը, նոր կադրերի պատրաստմանն ուղղված թվային լուծուժեր:
- Քաղաքացիական հասարակության մեդիա կառույցների կողմից իրականացվող նախաձեռնությունների շրջանակում հանրության տարբեր թիրախային խմբերին հասնելու, խնդիրները հասցեագրելու և արդյունավետ հաղորդակցության թվային լուծուժեր:

Թվային լուծուժերի գաղափարների մշակման հիմքում պետք է հաշվի առնել, սակայն չսահմանափակվել այս բաղադրիչներով.

- Քննադատական մտածողության զարգացման բաղադրիչներ:
- Պատասխանատու թվային քաղաքացիության խթանման բաղադրիչներ:



- Թվային լանդշաֆտում կողմնորոշվելու հմտությունների և գործառույթների իրականացմանն ուղղված բաղադրիչ:
- Թվային անվտանգության և առցանց ապահով միջավայրի ստեղծմանն ուղղված բաղադրիչներ:
- Փաստերի ստուգման ծրագրային հենք. իրական ժամանակում վերլուծություն կատարելու կարողություն և բաց աղբյուրներին հասանելիություն:
- Ինտերակտիվ և նորարարական հենք. խաղաֆիկացման տարրեր (VR/AI), ադապտատիվ ուսուցման կարողություն, մուլտիմեդիա ռեսուրսներ:
- Օգտագործողի համար հարմար ինտերֆեյսի և մատչելիության հենք. օգտագործման հեշտություն, տարբեր հարթակներում և սարքավորումներից հասանելիություն, ներառականություն տարբեր խմբերի համար:
- Շարունակականության և կայունության հենք. հետագա զարգացման հստակ տեսլական:
- Լեզվական հասանելիության և մատչելիության հենք:
- Քարոզչության նույնականացման և վերլուծության գործառույթ:

Լուծումներին ուղղված գաղափարների մշակման հիմքում շատ կարևոր է հաշվի առնել նաև դրանց կայունության և շարունակական զարգացման հնարավորությունները, ինչպիսիք են.

- Բաժանորդագրման մեխանիզմը:
- Անդամագրման մեխանիզմը:
- Խաղաֆիկացման և մրցանակաբաշխության մեխանիզմը:
- Մասնագիտական համայնքներում ներգրավվելու և մասնագիտական խորհրդատվության մեխանիզմը:
- Ծառայությունների փաթեթների մեխանիզմը:
- Վճարովի սերտիֆիկացման մեխանիզմը:
- Պատասխանատու բիզնեսի հետ համագործակցության մեխանիզմը:
- Մրցակցության առկայություն, միավորների, պրոմոակցիաների մեխանիզմը:

Առաջավոր փորձի համատեքստ.

Այստեղ կտեսնեք որոշ օրինակներ առաջավոր փորձից, որոնք դրական օրինակներ են հանդիսանում համանման խնդիրների լուծման համատեքստում:

- [NewsGuard](#) - Բրաուզերի ընդլայնում լրատվական կայքերի արժանահավատությունը գնահատելու համար: Հայեցակարգ. NewsGuard-ը բրաուզերի ընդլայնում է, որն օգնում է օգտատերերին գնահատել իրենց այցելած կայքերի վստահելիությունը: Այն օգտագործում է լրագրության չափանիշներ՝





լրատվական կայքերը գնահատելու համար՝ հիմնվելով դրանց հուսալիության և թափանցիկության վրա:

- [DoNotBelieveEveryTweet](#): Հայեցակարգ. Այս նախաձեռնությունը եզակի քարոզարշավ էր, որն օգտագործեց սոցիալական մեդիայի ուժը՝ օգտատերերին ապատեղեկատվության տարածման մասին կրթելու համար: Այն կապիտալացրեց իր սեփական հաղորդագրության հեզնանքը՝ խնդրելով օգտատերերին չհավատալ յուրաքանչյուր թվիթին, ներառյալ արշավի սեփական թվիթերին:
- [KQED's Above the Noise](#): Հայեցակարգ. Above the Noise-ը YouTube-ի շարք է, որը արտադրվել է Սան Ֆրանցիսկոյում գտնվող KQED հանրային լրատվամիջոցի կողմից: Սերիալը կոչված է ներգրավելու դեռահասներին քննադատական մտածողության և մեդիա գրագիտության մեջ արդի խնդիրների հետազոտման միջոցով:
- [MisinfoQuest](#). Խաղաֆիկացված ուսուցման հարթակ: Հայեցակարգ. MisinfoQuest-ը թվային խաղ է, որը նախատեսված է խաղացողներին կրթելու ապատեղեկատվության և այն նույնականացնելու մասին: Խաղը օգտագործում է իրական աշխարհի սցենարներ և ինտերակտիվ մարտահրավերներ՝ մեդիա գրագիտության հմտություններ սովորեցնելու համար:
- [Jules](#). «Հաշվարկային մտածողություն» մրցույթի մրցանակակիր հարթակ՝ ուսումնական ծրագիր ամբողջական, նորարար ուսուցման փորձի փոխանցման և կիրառվող խաղաֆիկացված կրթական փորձի համար:
- [Gaptain](#). Անհատականացված թվային կրթության հարթակ:
- [Fobizz](#). Արհեստական բանականությամբ օժտված մասնագիտական զարգացման և թվային գործիքների հարթակ:

ՄԱՍ III.

**ՏԵՆԻԿԱԿԱՆ ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔՈՎ ՍԱՀՄԱՆՎԱԾ ԳՆԱՀԱՏՄԱՆ ՉԱՓԱՆԻՇՆԵՐ
Խնդրում ենք հաշվի առնել և չմոռանալ, որ փաստաթղթի այս բաժինը խորհրդատվական
չէ, այն կրում է պարտադիր բնույթ:**

Հեքըրոնի դիմորդների ընտրության չափանիշներ.

Հեքըրոնի դիմորդների հայտերը գնահատվելու են անկախ և մասնագիտական հանձնաժողովի կողմից՝ հետևյալ չափանիշների համաձայն.

- Որքանով է հայտում առաջարկվող թվային լուծուժն անդրադառնում SU հիմնախնդիրներին:
- Արդյո՞ք, այն պարունակում է այն մոտեցումներն ու սկզբունքները, որոնք սահմանված են SU-ով:



- Իրատեսակա՞ն է նորարարական և տեխնոլոգիական լուծումը, որն առաջարկվում է:
- Որքնաո՞վ է այն հեռանկարային և ընդգծում շարունակականության ու կայունության տեսլականը: Կա՞ն բիզնես զարգացման տարրեր:
- Արդյո՞ք, ճիշտ է ընտրված թիրախային խումբը և թվային լուծումն իրապես հասցեագրում է այն խնդիրները, որոնց կարիքներն առկա են այդ խմբի մոտ:
- **Որքանո՞վ է թվային լուծումը հիմնված արժեքային ընկալման և վարքագծային փոփոխության հայեցակարգի վրա: Արդյո՞ք, այն կարող է բերել փոփոխություն:**
- Դիմորդ խմբում ներգրավված անձինք ունե՞ն համապատասխան փորձ և կարողություններ կյանքի կոչելու առաջարկվող թվային լուծումը:
- Արդյո՞ք, գաղափարի նախագծում համապարփակ կերպով գնահատված են ռիսկերը և հնարավոր մարտահրավերները՝ իրականացման փուլում դրանք հաղթահարելու համար:
- Արդյո՞ք, գաղափարն ապահովում է համայնքի ներգրավվածության և հետադարձ ինտենսիվ կապի հնարավորություն՝ ստեղծելով թիրախային լսարանի ներգրավվածությունը տվյալ գործքիում:
- Առաջարկվող գաղափարում որքանո՞վ են ինտեգրված առկա տարածված տեխնոլոգիաները, սոցիալական մեդիա հարթակները և այլն:
- Հնարավո՞ր է ֆինանսական և ժամանակային ներկա ռեսուրսով հասնել նախնական նվազագույն/անհրաժեշտ արդյունքի: Որքա՞ն ժամանակ է անհրաժեշտ այն կյանքի կոչելու համար: Արդյո՞ք այն արագ արձագանքող է արագ փոփոխվող թվային դաշտի մարտահրավերներին:

Օժանդակ ռեսուրս.

Խրախուսելի է ծանոթանալ «HACK2CHECK: ՄԵԴԻԱ ԵՎ ՏԵՂԵԿԱՏՎԱԿԱՆ ԳՐԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ՀԵՔԸԹՈՆ»-ին ընդառաջ իրականացված փորձագիտական խմբի առցանց ուսումնասիրության արդյունքներին, որտեղ առավել մանրամասն կարող եք ծանոթանալ մեդիա և տեղեկատվական դաշտում տիրող խնդիրներին, հնարավոր լուծումներին, տեղական և միջազգային առաջավոր փորձին, առկա և անհրաժեշտ ռեսուրսների ցանկին: