 [英語から日本語に翻訳 - www.onlinedoctranslator.com](https://www.onlinedoctranslator.com/ja/?utm_source=onlinedoctranslator&utm_medium=docx&utm_campaign=attribution)



# アフガニスタン向けデジタルリテラシーパッケージの策定と手配

アブドラ「ユスフザイ」

要件を部分的に満たして提出された論文

コンピュータサイエンス学部（コンピュータサイエンス）の学士号

カブール大学 2022

# アフガニスタン向けデジタルリテラシーパッケージの策定と手配

著者名

アブドラ「ユスフザイ」

の要件を部分的に満たして提出された論文

コンピュータサイエンス学部（コンピュータサイエンス）の学士号

カブール大学 2022

……………………………………………………

メンバーおよび論文アドバイザー（アブドゥル・ラーマン・サフィ助教授）

### 抽象的な

テクノロジーが発展し続けるにつれて、社会は日常業務の加速、改善、最適化を可能にする新しい技術支援に適応する必要があります。これにより、社会でより適切かつダイナミックな方法で新しい知識を獲得し、日々新しい知識を習得すること。この観点をフィールド調査の観点から調査するために、情報の取得を伴うフィールド調査が行われました。その結果、教育、労働、コミュニケーションの分野でテクノロジー機器が適切に使用されていないことが判明しました。データ収集処理を通じて、調査対象となった国民の 80% がコンピューターなどのテクノロジー機器を所有していることが判明しました。

この論文で紹介される研究では、デジタル リテラシーのいくつかの側面と、アフガニスタンの人々がデジタル リテラシーを身につけるのを支援するプログラムの内容を調査しています。日々多くの組織が学習資料やナレッジベース資料のデジタル化に努めていることがわかりますが、一部の従業員は新しいテクノロジーを業務ルーチンに組み込むのに苦労しており、結果的に紙ベースのリソースを繰り返すことになります。デスクトップ コンピューターなどのデジタル ワークステーション デバイスでは、学習と読書の定着率が低いことを示唆する証拠があります。職場での学習および知識ベースのリソースをデジタル化する取り組みは、従業員の経験に対する新しいテクノロジーの価値を示す戦略によってサポートされる必要があります。

キーワード: デジタル リテラシー、MCIT、テクノロジー、カブール大学技術研究部、デジタル スキル総局。

## 謝辞

まず最初に、私の学士研究を継続的にサポートし、忍耐力、モチベーション、そして膨大な知識を与えてくれた顧問のムスタファ「ラヒミ」に心から感謝の意を表したいと思います。この論文を執筆するにあたり、彼の指導は常に私を助けてくれました。私の学士課程の研究において、これほど優れたアドバイザーや指導者がいるとは想像もできませんでした。

指導教官のほかに、論文委員会の他のメンバーにも感謝したいと思います。洞察力に富んだコメントと励ましだけでなく、さまざまな観点から研究を広げるきっかけとなった厳しい質問にも感謝します。

最後に、私の長年の研究と研究の過程を通じて、絶え間ないサポートと継続的な励ましを与えてくれた親愛なる母、パートナーのアブドラ・ユスザイの親愛なる父、親愛なる家族と友人たちに、非常に深い感謝の意を表さなければなりません。

この論文を書いています。最後になりましたが、この論文の執筆と私の人生全般にわたって私を精神的に支えてくれた両親、兄弟姉妹にもう一度感謝したいと思います。

アブドラ「ユスフザイ」

*2022年12月*

*情報システム学科 コンピュータサイエンス学部*

*カブール大学*

## 謝辞

まず最初に、私の学士研究を継続的にサポートし、忍耐力、モチベーション、そして膨大な知識を与えてくれた顧問のムスタファ「ラヒミ」に心から感謝の意を表したいと思います。この論文を執筆するにあたり、彼の指導は常に私を助けてくれました。私の学士課程の研究において、これほど優れたアドバイザーや指導者がいるとは想像もできませんでした。

指導教官のほかに、論文委員会の他のメンバーにも感謝したいと思います。洞察力に富んだコメントと励ましだけでなく、さまざまな観点から研究を広げるきっかけとなった厳しい質問にも感謝します。

最後に、私の長年の研究とこの記事の調査と執筆の過程を通じて、絶え間ないサポートと継続的な励ましを与えてくれた親愛なる母、パートナーのアブドラ・ユスフザイの親愛なる父、親愛なる家族と友人たちに、非常に深い感謝の意を表さなければなりません。論文。最後になりましたが、この論文の執筆と私の人生全般にわたって私を精神的に支えてくれた両親、兄弟姉妹にもう一度感謝したいと思います。

アブドラ「ユスフザ」

*2022年12月*

*情報システム学科 コンピュータサイエンス学部*

*カブール大学*

目次

[謝辞 4](#_bookmark0)

[謝辞 5](#_bookmark1)

[謝辞 私](#_bookmark2)

[第1章 4](#_bookmark3)

* 1. [研究課題 4](#_bookmark4)
  2. [研究の重要性 5](#_bookmark5)
  3. [研究範囲 5](#_bookmark6)

[第2章 6](#_bookmark7)

* 1. [研究の質問 6](#_bookmark8)
  2. [研究目標 6](#_bookmark9)
  3. [研究方法 7](#_bookmark10)

[第3章 8](#_bookmark11)

* 1. [デジタルリテラシー 8](#_bookmark12)
  2. [デジタル非識字者 8](#_bookmark13)
  3. [デジタルデバイド 9](#_bookmark14)
  4. [文献レビュー 9](#_bookmark15)
  5. [アフガニスタンのデジタルリテラシー 11](#_bookmark16)
  6. [デジタルリテラシーへのアプローチ 13](#_bookmark17)

[第4章 15](#_bookmark18)

* 1. [開発のため 15](#_bookmark19)
  2. [機能的なスキル: 17](#_bookmark20)
  3. [効果的なコミュニケーション： 17](#_bookmark21)
  4. [文化的および社会的理解 18](#_bookmark22)
  5. [E-安全性 18](#_bookmark23)
  6. [コラボレーション： 19](#_bookmark24)
  7. [情報を検索して選択する能力: 19](#_bookmark25)
  8. [内容一覧 20](#_bookmark26)
  9. [提案されたカリキュラム: 26](#_bookmark27)

[第5章 30](#_bookmark28)

[5.1 結論 30](#_bookmark29)

[参考文献 31](#_bookmark30)

[宣言 33](#_bookmark31)

# フィギュア一覧

デジタルリテラシーモデル… 7

提案されたモデル… 13

# テーブルのリスト

デジタルリテラシーモデル 16

デジタルリテラシーカリキュラム 27

デジタルリテラシーカリキュラム 28

デジタルリテラシーカリキュラム 29

デジタルリテラシーカリキュラム 30

デジタルリテラシーカリキュラム 31

# 第1章

## 研究課題

私たちが知っているように、アフガニスタンは最も発展途上国の一つです。デジタル リテラシーは、開発の他のどの側面よりも大きな影響を受けています。デジタル非識字は雇用可能性、イノベーション、開発に影響を与え、知識平等のギャップを拡大します。アフガニスタンは過去 20 年間、他の国と同様にデジタル情報への移行を目指してきましたが、人口の大部分が非識字者であるため、デジタル変革に必要な適切なスキルを備えた人材の不足に直面しています。

デジタルスキル開発局は電気通信省に新設された局で、その主な目的は、デジタル化、デジタル経済、スキルとデジタルリテラシー、および関連事項の関連分野における基礎的および比較研究を推進することです。この総局の下には、研究イノベーション総局、デジタル経済総局、デジタルスキル総局の 3 つの総局があります。

デジタル リテラシーは、読み書きのリテラシーと同様に、日常業務でのコンピューターの使用方法を理解し、知っていることを意味します。デジタル リテラシーは、デジタル スキル開発総局の関連部門の部門の 1 つです。デジタル リテラシーの分野では、特に政府部門で多くの取り組みが行われており、地方にはデジタル教育センターもありますが。

問題は、正式なデジタル リテラシーの標準パッケージがなく、利用可能なパッケージが人々を教育する効果がほとんどないことです。ご要望に応じて、本研究の第一段階では、利用可能なリソースやコンテンツを検討し、その結果、各部門と協議の上、ソフトウェアとしてのデジタルリテラシーパッケージとその必要な部分を詳細に提示します。デジタルリテラシーのために。私たちは、すべてのレッスンをテキストとビデオ（その時点で可能であれば）の形式で指導用に準備し、章ごとの形式、および使用する国語のいずれかのオンライン書籍や印刷書籍に適した形式で準備します。授業中。対面レッスンやオンラインレッスンで活用してください。必要であれば、

## 研究の重要性

デジタル リテラシーと誰もが使用できる標準パッケージに関連するこの研究は、MCIT にとって特に重要です。なぜなら、ほとんどの国ではデジタル リテラシーが正しい形式で使用されており、多くの人々がデジタル リテラシーから直接的な利益を得ているからです。それらの国のデジタルリテラシーの向上に大きな影響を与えます。アフガニスタンではデジタルリテラシーの開発も盛んですが、この分野で効果的なアプローチや場所はいくつかあります。この調査では、標準的なデジタル リテラシー パッケージがデジタル リテラシーに及ぼす影響を表現できます。

## 研究範囲

この研究は、2022 年の学士年度中に MCIT の協力のもと、カブール大学コンピューター サイエンス学部で実施されました。研究は 4 か月 (1 学期) かけて完了します。この研究では、デジタルリテラシーの分野で行われた国内外の研究を収集しました。これらの調査は、実現可能性調査の後に収集されます。

デジタルスキル開発局は電気通信省に新設された局で、その主な目的は、デジタル化、デジタル経済、スキルとデジタルリテラシー、および関連事項の関連分野における基礎的および比較研究を推進することです。この総局の下には、研究イノベーション総局、デジタル経済総局、デジタルスキル総局の 3 つの総局があります。

したがって、電気通信技術省のデジタルスキル開発局と調整した後、カブール大学のコンピューターサイエンス教員のスタッフは、前述の局が要求するいくつかの研究タイトルを学生に手配し、提供することができました。最終学年の学生はこれに参加し、これらのタイトルの 1 つを最終プロジェクトとして選択できます。

# 第2章

## 研究の質問

デジタルリテラシーにおいて私たちが現在直面している問題と解決策を見つけるためには、人々が何を知る必要があるのか​​を知る必要があります。これにより、解決策を簡単に提案できるようになります。私たちの論文の主な質問は、私たちの研究が解決したい主な問題をカバーしています。

* + 1. 現在アフガニスタンでは、デジタル リテラシー パッケージにはどのような内容を含めるべきでしょうか?
       - アフガニスタンではこれまでデジタルリテラシーを向上させるために何が行われてきましたか?
       - アフガニスタンのデジタルリテラシーを向上させるために私たちは何を提案できるでしょうか?
       - 提案された方法はデジタル リテラシーにどの程度影響を与える可能性がありますか?

## 研究目標

この研究論文は、混合法研究を使用して、テクノロジーとその使用法についての知識が少ないアフガニスタンの人々を対象としたデジタル リテラシー パッケージを開発しました。その目的は、私たちの社会におけるデジタルリテラシーの実際の定義、要因、内容を特定することでした。主要な情報提供者は、電気通信技術省 (MCIT) の職員およびデジタル スキル開発責任者でした。このため、この研究の目的は、アフガニスタン向けのデジタルリテラシーパッケージの決定と手配という名前でパッケージを手配し、決定することを提案しました。これは、MCIT本部と州の総局がテクノロジーを使用するために人々に読み書きできるようにするために使用されます適切な方法で。

この研究は、人々のデジタルリテラシーを支援し、そのためのコンテンツをアレンジできるパッケージを提供します。

## 研究方法論

人々がテクノロジーやデジタル リテラシーについて知っておくべきことを理解できるようにするためのパッケージの決定と手配には多くの作業が必要であるため、作業を 5 つのステップに分割します。

ステップ 1: まず、国内および国外で以前に実施された調査を収集して、パッケージに追加し、MCIT に受け入れられるコンテンツ リストを作成します。コンテンツの収集は調査終了まで継続しますが、まずはデジタルリテラシーパッケージに含めるべき主なコンテンツのリストを作成します。

ステップ 2: リストを作成した後、情報収集フェーズを開始します。このフェーズでは、リスト内のコンテンツに関する情報を収集し、これらのコンテンツがデジタル リテラシーにどのような影響を与えるかを確認します。

ステップ 3: ステップ 1 と 2 を完了した後、デジタル リテラシー パッケージに含める可能性のあるコンテンツについて収集した情報を部門の長および役員と共有します。論文情報はMCIT内で開催されるプレゼンテーションを通じて発表します。

ステップ 4: 部門長および部門の確認と同意を得た後、収集した情報をパッケージの開発に使用することができます。パッケージの開発により、その内容はチェック目的に割り当てられた委員会と共有されます。

ステップ 5: 最後の段階では、パッケージとそれを人々と共有するための提案された方法を確認します。ソリューションにレビューが必要であることを提案した後、レビュー後にこのステップは完了します。

# 第3章

## デジタルリテラシー

リテラシーとは、読み書きを教える技術を意味します。今日、デジタル リテラシーは、テクノロジーによって提供されるリソースやアプリケーションを適切に使用するために情報を取得するプロセスとして知られています。技術リソースを使用するだけではなく、それが提供するすべての利点を活用して、社会の日常活動の発展においてより生産的かつ効率的にすることが重要であることを知ることが重要です。ユネスコによると、ウェブ上での教育がますます普及しており、デジタル リテラシーが社会の人々の成長とパフォーマンスにとって非常に重要であり、新たな機会を生み出していることが証明されています。[1]

## デジタル非識字者

テクノロジーが発展しました今日、私たちは自宅から移動することなく、予約の取得からモバイル デバイスからの取引の実行まで、常にテクノロジーに囲まれています。これだけの進歩にもかかわらず、依然として情報やテクノロジーの使用を避け、テクノロジー機器の使用に抵抗する人々がいます。彼らはデジタル非識字者と呼ばれます。デジタル文盲とは、人々が新しいテクノロジーに関する知識を欠如しており、その結果、無制限に使用されたり、より極端な場合には使用したり操作したりできないことを意味します。アクセスが限られている場合、および/またはテクノロジーの使用によって提供される通信ネットワーク内で対話するためのスキルの開発が低い、またはまったく発達していない場合、その人はデジタル文盲とみなされます。

一般に、デジタル文盲は、モバイル デバイスもインターネットへのアクセスも持たず、知られているように、すべての活動を古い方法で実行する高齢者に相当します。言い換えれば、彼らは自分たちだけが知っているように日常活動を展開します。 ; これは、およそ 3 歳に当たる人口だけがデジタル文盲であるという意味ではなく、テクノロジーにアクセスできないためにテクノロジーの知識を持たない人々もたくさんいます。テクノロジーの使用方法を知らないと、日常活動の発展に不利益が生じる可能性があり、常にテクノロジーと対話する人々に取って代わられて、仕事を獲得する可能性さえ減少する可能性さえあります。[2]

## デジタルデバイド

不平等とは、人々がテクノロジーにアクセスする際に、テクノロジーのデバイスやツールへのアクセスと、私たちの手の届く範囲にあるリソースの理解の両方で問題を抱えている可能性があることを意味します。

技術流用のプロセスは次のようになります。

* + 1. テクノロジーへの魅力としての動機付けのアクセス。
    2. 物理的なアクセスまたはリソースの可用性。
    3. スキルを習得するためのデジタルリテラシーへのアクセス。
    4. 機会に関して使用します。

今のところ、デジタル格差が解消したとは言えません。最も弱い立場にある国民がテクノロジー機器を使用することを恐れているのを毎日目にしていますが、おそらく経済資源が低いか知識が不足しているため、この人々はデジタルリソースに完全にアクセスできません。それらの使用。[2]

## 文献レビュー

21 世紀に入り、新しいテクノロジーと Web ツールの出現により、テクノロジー指向の職場では新しい技術スキルと知識が必要とされるため、個人、社会、教育当局による学習の需要は非常に複雑になりました。生涯学習の観点から新しいリテラシーが進化または再定義されている デジタル リテラシーの概念は 1960 年に遡りますが、テクノロジーの変化がこの用語の定義方法に影響を与えたため、時間の経過とともに進化してきました (カスティスとカルネイロ、2009)。[3]

それどころか、(Cassidy & Knowlton、1983) と (Suhor & Little、1988) は、この用語には十分な説明力がなく不合理であるため、1970 年代から「視覚リテラシー」と並行して「テクノロジー リテラシー」という用語が使用されるようになったと主張しました。が写真に入ってきました。[4]

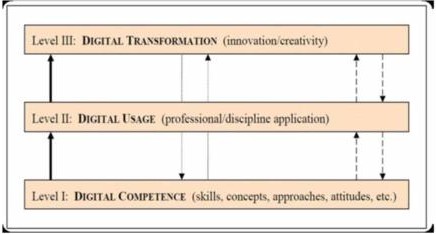
技術リテラシーには、環境における技術革新によってもたらされたすべての変化が組み込まれているため、Martin (2006) は、「技術リテラシー」を、新しい洞察を伴う情報を生み出すために効率的かつ適切な新しい技術を使用する能力と定義しました。1980 年代には、人々によるコンピューター ベースのテクノロジーやメディア テクノロジーの使用が増加するにつれて、テクノロジー リテラシーという用語が依然として人気がありました。[5]

**エイマン (2007)**また、「テクノロジー・リテラシー」は広範な用語であり、印刷ベースのリテラシー（雑誌、新聞などの印刷媒体を通じた情報の読み書き、コミュニケーション）とデジタル・リテラシーの間には機能的な区別はないと主張した。[6]

「ICT リテラシー」の定義は、グループによって意味が異なるため、さまざまです。たとえば、欧州委員会は、「ICT リテラシー」を、「高次のスキル」を含まない「テクノロジーの操作方法の学習」と定義しています (コウチーニョ、 2007）。[7]

増加する使用を受け入れるにはデジタル テクノロジーの場合、この使用法を定義するには、より広い用語が必要でした。Webテクノロジーの発展に伴い、

デジタルテクノロジーとインターネットへのアクセス、デジタルメディアが「ネット世代」の中心的な側面になりつつあったため、このテクノロジーの進化を説明するのに最も適切な用語は「デジタルリテラシー」でした。Glister は 1997 年にこの用語を初めて使用し、「デジタル リテラシー」を、コンピュータを介して提供されるさまざまな情報源からの複数の形式の情報を理解し、使用する能力と定義しました (Glister、1997)。[8]

欧州委員会は、デジタル リテラシーを、創造性、革新性、起業家精神のために ICT とインターネットを使用し、21 世紀に生きるために必要なスキルと知識を獲得する能力と定義しました。2006 年、Martin と Grudziecki は 3 つのレベルのデジタル能力を開発しました。彼によれば、すべてのレベルは相互にリンクされています。このモデルを見ると、基礎となるのはデジタル技術に関するスキル、知識、態度、意識を含むデジタル能力です。次にレベル 2 は、個人のデジタル能力またはデジタル リテラシーに依存するデジタル利用です。個人はデジタル ツールを利用して、新しい知識、活動、イノベーションを生み出します。このモデルはデジタル リテラシーの要件を満たしていました。(Martin & Grudziecki、2015)。[9]

*図 1: Martin と Grudziecki モデル*

(Covello, 2010) によると、デジタル リテラシーは、「情報リテラシー」、「コンピュータ リテラシー」、「メディア リテラシー」、「コミュニケーション リテラシー」、「ビジュアル リテラシー」など、多くの複雑で統合された下位分野または「リテラシー」の包括的なものです。リテラシー」と「テクノロジー・リテラシー」。Covello の研究はこの研究と同様の設定であったため、この研究のガイドラインとして使用されました。彼の研究の背景には教育現場と、学生のデジタル リテラシー スキルを測定するために設計された教育テスト サービス (ETS) がありました。ただし、この ETS は、生徒の ICT スキルの測定のみに焦点を当てたさまざまな評価を設計するために使用され、デジタル リテラシーの他の要素は考慮されていませんでした。新しいデジタルツールやテクノロジーが進化するこの情報化時代において、

この研究の目的のために、デジタル リテラシーの 6 つの要素に関する彼のガイドラインが再定義され、この時代に個人に必要なデジタル スキルが含まれるようになりました。また、これら 6 つの要素は、生徒のデジタル リテラシー スキルを測定するデジタル リテラシー スケールの設計にも使用されています。Covello が行った研究では欠落していた 6 つのコンポーネントのそれぞれの項目もこの研究で特定されました。前述のリテラシーの定義は、革新や研究によって再定義されるにつれて、変化または拡張を受けてきました。この研究では、次の 6 つの読み書き能力の規律が採用され、次のように再定義されます。

1. **情報リテラシー：**デジタル技術を使用してリソースを検索、特定、分析、統合し、これらのリソースの信頼性を評価し、適切な引用手法を使用し、これらのリソースの使用に関する法的および倫理的問題を遵守し、正確、効果的、効率的な方法で研究課題を策定します。
2. **コンピューターリテラシー：**コンピュータ、デジタル技術とその応用を実際に活用する方法を理解します。
3. **メディア・リテラシー：**デジタルテクノロジーを使用して、さまざまなデジタルプラットフォームの情報にアクセス、分析、評価、伝達する能力を持っています。
4. **コミュニケーションリテラシー:**出版テクノロジー、インターネット、Web 2.0 のツールとテクノロジーを使用して、デジタル テクノロジーを使用して個人として効果的にコミュニケーションし、グループで共同作業します。
5. **視覚リテラシー:**デジタル技術を使用して、絵やグラフィック画像で示された情報を「読み取り」、解釈し、理解する能力を有することにより、この情報が伝達され、情報が視覚的表現に変換されます。
6. **技術リテラシー:**デジタルテクノロジーを使用して学習、生産性、パフォーマンスを向上させる能力を持っています。[10]

## アフガニスタンのデジタルリテラシー

アフガニスタンのICT政策ビジョンには次のように書かれています。

アフガニスタンの文化遺産を保護しながら、世界的な情報社会の一員となり、アフガニスタンの情報通信技術（ICT）を可能にする。寛容で活力のあるアフガニスタンを達成するという国家目標を推進するため、アフガニスタンはICTを活用して政府部門、社会サービス、人材育成を迅速に改善する。

再建プロセスを推進し、雇用を増やし、活力のある民間部門を創設し、貧困を削減し、恵まれないグループを支援します。

アフガニスタンはデジタル格差に苦しんでいます。情報通信技術にアクセスして使用できるのは人口のわずかな割合だけであり、これが経済的成功をますます決定する（そしてその尺度となる）要因となっています。

発展途上国の他の多くの場所と同様に、アフガニスタンのテクノロジーの成長は、インフラ近代化の中間段階を飛び越えて、現代のイノベーションを採用しています。2002 年以降の携帯電話基地局の急速な建設により、全国の 90% のモバイル ブロードバンド カバレッジが実現しました。世界銀行とアフガニスタン政府は、25 以上の州都、いくつかの主要都市 (カブール、ヘラート、ジャララバード、カンダハル、マザーリシャリフを含む)、および首都を接続する 4,810 km の国家光ファイバー基幹プロジェクトに資金を提供しました。アフガニスタンとイラン、パキスタン、タジキスタン、トルクメニスタン、ウズベキスタンを結びます。新しいインフラは、「デジタル シルクロード」と呼ばれることが多い地域を通る直接的なデジタル パスを構築し、アフガニスタンを中央アジアの交通交通ハブに位置付けます。この地域では、現在世界中を行き来する膨大な量のデータを伝送するために、代替の追加のファイバー ルートが必要です。民間投資を呼び込み、アフガニスタン政府にとって第 2 位の税収源としての地位を確立したテクノロジー部門は、アフガニスタンの経済的独立を支える原動力の 1 つとなることが期待されています。

アフガニスタン通信情報技術省によると、インターネットにアクセスできるのは国の 10% に相当する約 300 万人だけです。光ファイバーのインフラが期待されているにもかかわらず、アフガニスタン人の約 75% は、新しいインフラが届かない地方で、信頼できる電力供給がほとんど、またはまったく利用できない状態で暮らしています。現在、アフガニスタンでは約 800 万人の学齢期の子供たちが教育を受けるための支援を必要としていると推定されており、そこでは接続性を活用するための言語スキルを学ぶことができます。既存の学校の多くには建物や図書が不足しており、コンピューター教育を提供する学校はほとんどありません。教師の数が少なすぎるため、米国国際開発庁 (USAID) からの資金提供がこの地域で縮小または終了する中、多くの学校は教師にまったく給料を支払えなくなるかもしれない。近年、市場での競争激化によりインターネット価格が下落していますが、光ファイバーバックボーンが国内のほとんどの地域にまだ普及していないため、接続は高価な衛星ベースの通信に大きく依存しています。5 つのモバイル ネットワークが 5,835 の基地局を運用し、3G および 4G モバイル ブロードバンド サービスが増加し、国の 90% をカバーしていますが、ほとんどのアフガニスタン人はスマートフォンやタブレットを買う余裕がありません。

アフガニスタン通信情報技術省によると、次のように述べています。

* 2021年1月時点でアフガニスタンのインターネットユーザーは864万人だった。
* アフガニスタンのインターネット ユーザーの数は、2020 年から 2021 年の間に 99 万 6 千人 (+13%) 増加しました。
* アフガニスタンにおけるインターネット普及率は、2021 年 1 月時点で 22.0% でした。
* 2021 年 1 月のアフガニスタンのモバイル接続数は 2,704 万件でした。
* アフガニスタンのモバイル接続数は、2020 年 1 月から 2021 年 1 月の間に 38,000 増加しました (+0.1%)。
* 2021 年 1 月のアフガニスタンのモバイル接続数は、総人口の 68.7% に相当しました。[11]

## デジタルリテラシーへのアプローチ

2002年以来、世界銀行、USAID、およびアフガニスタン政府は、適切な国家電気通信インフラの基礎を築くために懸命に取り組んできました。これにより、NGO、民間企業、およびアフガニスタン政府は、より多くのアフガニスタンの若者を他の人々と結びつけることに取り組むことができるようになりました。世界の。2003 年以来、多くの政府および非政府組織がデジタル リテラシーを促進することで人々の状況を改善することに取り組んできました。プログラムの大部分は、学校や教育センターにコンピューター (既存のテクノロジー) を提供することを目的としています。

アフガニスタン系アメリカ人女性、スラヤ・サディードによって設立された伝統的な非営利団体「ヘルプ・ザ・アフガニスタン・チルドレン」は、カブール、ラグマン州、カブール西のパグマン地区、カンダハル州、カピサ州に学校を設立している。2003 年以来、彼らは多くの若者に Windows、Microsoft Word、Microsoft Excel、PowerPoint およびその他の基本的なデジタル リテラシーを訓練してきました。同様の方法で、イラン系アメリカ人女性のファリー・モイニさんも、ジャララバードに学校を設立するため、ラホーヤ・ゴールデン・トライアングル・ロータリー・クラブを通じて資金集めに協力した。彼女はまた、ジャララバードのナンガルハル大学でのコンピューター室の設立にも貢献しました。両校とも、インフラストラクチャとサポートが含まれていたため、数千人の少年少女の訓練に成功しました。グローバルパートナー、アフガニスタン学校プロジェクト、トラスト・イン・エデュケーション、

デジタル リテラシーと教育全般に対する課題のほとんどは、人口の大部分が居住するアフガニスタンの僻地の村や地域に存在します。個々の家族やコミュニティが学校から離れた場所に住んでいると、子どもたち（特に女子）は学校に通わなくなります。地域によっては学校が全くないところもあります。アフガニスタンと協力して

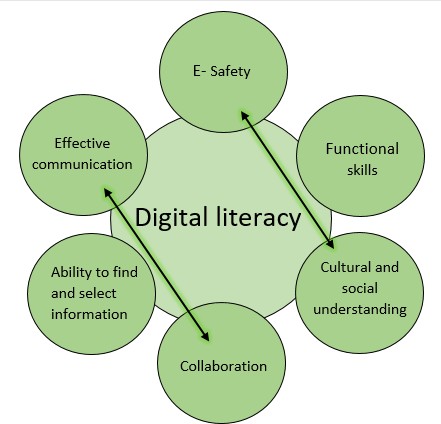
ユニセフ政府は、コミュニティ・ベースド・エデュケーション・イニシアチブとそれに関連する加速学習センターを創設し、学校中退を余儀なくされた生徒や、そもそも学校に通わなかった生徒に教育を提供しています。アフガニスタンの遠隔地における生徒と教師の孤立に対応して、アフガニスタンのユニセフイノベーションプログラムマネージャーのリチャード・スタンレーは、EduTrac システムを導入しました。学生や教師は、コンピュータや従来の地上接続にアクセスできないか、高価な 3G スマートフォンやタブレットを購入する余裕がない可能性があります。EduTrac システムを使用すると、教師同士が調整して知識を共有したり、ユニセフとデータやニーズを共有したり、生徒との教育グループ チャットに参加したり、

アフガニスタンのユニセフ・イノベーション・ラボのリチャード・スタンレー氏は、パイワストンのCEOマイク・ドーソン氏がUstad Mobileで行った取り組みについて指摘する。これは「学習者の進歩を追跡する基本的な電話用の学習プラットフォームで、任意の数の配信プラットフォームを統合できるようにする」ものである。Paiwastoon は、アフガニスタン向けのソフトウェアとコミュニケーションのイノベーションの作成を専門としています。Ustad Mobil (8 万ドルの米国援助で開発) はアフガニスタンの国家識字カリキュラムの対話型バージョンを使用しており、オンラインおよび全国各地で手頃な価格で購入できます。プログラムはオフラインで実行でき、後でユーザーがモバイル サービスにアクセスできるときにクラウドと同期できます。2013 年、このプログラムはダリ語とパシュトゥー語の読み書き能力を向上させるためのパイロットとして 200 人の女性警察官に配布されました。Ustad プログラムには、英語、数学、Richard Stanley の EduTrac に基づいて構築された統計追跡プログラム。最も重要なことは、Ustad Mobile プログラムはスマートフォンやタブレットを必要とせず、すでに全国で普及している安価な携帯電話で実行できることです。

# 第4章

## 開発のため

研究作業は、世界中のデジタル パッケージとこの分野で行われた研究に関する情報を収集することから始まります。MCIT とその部門の要件を満たすことができるデジタル リテラシー コンポーネントのリストを以下に示します。



*図 2: 提案されたモデル*

これらのコンポーネントは、人がデジタルに読み書きできるようにするために不可欠なものです。例として、各コンポーネントとそれをパッケージに含める理由を詳しく説明します。

コンピュータの基礎

機能的なスキル

インターネットに接続する

プログラム

オペレーティングシステム

オーディオと

ビデオ

メッセージング

効果的なコミュニケーション

音声通話

ビデオ通話

追加接触する

情報の正しい使用

尊重するその他

文化的および社会的

理解

オンライン購入

検索

フィッシングからの保護

E-安全性

個人アカウントの重要性

コンピューターのセキュリティ設定

複雑なパスワードを作成する

Outlook を使用する

コラボレーション

OneDrive を使用する

ウスニグ言葉

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 情報を見つけて選択する能力 | | |  |
|  |  | | |
|  | 探しています  情報 | |
|  |
| を使用して | | |
| ブラウザ  オンライン 買い物  高度な | | |

## 機能的なスキル:

ファンクショナルスキルの基礎となるのは、

機能的スキルには、重要な概念を理解したコンピューター リテラシーまたは IT スキルとして知られているものが組み込まれています。これは、学校で使用できる幅広いテクノロジーのそれぞれを操作するために必要な機能的スキルをどのように教えるかについてです。学生がさまざまなデジタル技術を操作する能力を含む幅広いデジタルリテラシーを確実に身につけようとする際に考慮すべき重要な一般的問題

* + - さまざまなデバイス、ソフトウェア プラットフォーム、インターフェイスを使用できる能力。
    - インターネットへの接続方法を知る。
    - 重要なプログラムに関する十分な知識があること。

## 効果的コミュニケーション：

効果的なコミュニケーション要素は、その名前が示すように、デジタル環境でどのようにコミュニケーションするかについてです。コミュニケーションは人間としての日常生活の中心であり、考え、アイデア、理解を共有する能力と願望です。デジタル リテラシーがあるということは、多くのコミュニケーションがデジタル テクノロジーによって媒介される世界で効果的にコミュニケーションを行うことを意味します。過去 20 年間にわたり、携帯電話が普及したことにより、移動中に電話で会話したり、テキスト メッセージや画像メッセージを送信したりする機会が生まれました。インターネットと Web 2.0 テクノロジーは、電子メール、インスタント メッセージング、ソーシャル ネットワーキング サイト、フォーラム、ブログ、Wiki などの新しい通信方法を提供しました。

優れたコミュニケーションには、誰かのために何かを作るという意識、特定の聴衆のニーズを考慮し、潜在的に複雑なアイデアを明確かつ明確に伝える能力が含まれます。それには、適切な形式、ツール、メディアを選択し、それらの形式、ツール、メディアの特定のアフォーダンスと、意味を表現するためにそれらをどのように使用できるかを考えることが含まれます。

例えば：

* + - さまざまなオンライン ツールの目的と、それらが互いにどのように異なるか、または類似しているかを理解する。
    - コミュニケーションの規範と、さまざまなオンライン ツールに期待されることを理解していること。
    - デジタル空間におけるアイデンティティ、共有、影響力、信頼が何を意味するかを理解する。

## 文化的および社会的理解:

作成、理解、および理解のプロセスを促進する読み書きの実践

デジタルテクノロジーによる意味の共有は、常により広い文脈の中で行われます。人々は文化やネットワークの中で存在し、他者との複数の相互作用を経験します。彼らが取り組むデジタル リテラシーの各行為には、ソシオの歴史的な前例があります。それは、意味の創造に関するこれらのより広範な理解、活動、相互作用に関連しており、それらをサポートするため、読み書きの行為です。実際、文化的および社会的理解を発展させることは、人々が社会的および文化的にだけでなく、政治的、経済的、知的にも参加できるようにするために不可欠です。文化的および社会的理解により、生徒はデジタル リテラシーのための言語と背景を身につけることができます。

以下の方法により、インターネットおよびデジタル環境の文化 (歴史、言語、習慣、価値観など) を理解します。

* + - オンラインでの振る舞い方を知る。ネチケットから保護とプライバシーまで。
    - 個人使用と職業使用の違いを認識する。
    - インターネット文化がメッセージを通じてどのように表現され、伝達されるかを理解する。
    - さまざまなアプリケーションのさまざまな社会環境にシームレスに適応できること。
    - オンライン環境が専門知識、出版、共有などの言葉の意味をどのように変えたかを理解する

## E-安全性:

オンラインで安全であるということは、潜在的なリスクを特定する知識があり、インターネットの閲覧、共有、サーフィン中に個人のセキュリティを意識していることを意味します。電子安全性はデジタル リテラシーの重要な要素です。テクノロジーの有能で洞察力のあるユーザーになるよう人々をサポートするということは、彼らが自分自身や他人のテクノロジーの使い方を批判的に問うことができるスキルを開発できるように支援することです。デジタル リテラシーを高めることで、インターネットや携帯電話などのデジタル テクノロジーを探索、通信、作成、コラボレーションする際に、安全を確保するための慎重な選択が可能になります。

いくつかの 学生と一緒に取り上げることができるトピックは次のとおりです。

* フィッシングからの保護
* 複雑なパスワードを作成する
* コンピューターのセキュリティ設定
* 個人アカウントの重要性

## コラボレーション：

コラボレーション要素とは、デジタル環境を使用して自己組織化する知識と能力を持つ個人を指します。自分たちよりも大きな運動の一部になること。学習には、対話、ディスカッション、お互いのアイデアを基礎にして共通の理解を生み出すことが含まれます。デジタル リテラシーは、他者とともに、他者との関係において行われる意味形成の社会的プロセスでもあります。Wiki サイトは、テキストの共同作成を促進するように構築されており、人々がお互いの文章を編集および更新して、共有の知識体系を作成できます。Google は、テキストベースの文書、スプレッドシート、プレゼンテーションをアップロードし、インターネットに接続されている任意のコンピュータからアクセスして共同編集できるオンライン Web ベース アプリケーションである Google ドキュメントを提供しています。これにより、生徒全員が同時に同じ物理的空間にいない場合でも、生徒のグループが同じ文書で作業できるようになります。例えば：

* + - 自分のデジタル権利と責任を理解する。
    - 社会運動に参加する。
    - 自分自身と他者が社会に完全に参加するための準備を整える。

## 情報を検索して選択する能力:

デジタル リテラシーのもう 1 つの側面は、信頼できる関連情報を見つけて選択する生徒の能力に関係します。これには、情報を検索するのに最適な場所、およびインターネット、書籍検索、または別の方法のどれが最良の結果をもたらすかについての認識が含まれます。これは、人々がしばしば苦労するデジタル リテラシーの側面です。独立したインターネット調査を行う任務を負った場合、多くの人は理解できる関連情報を見つける能力がありません。多くの場合、彼らは与えられたタスクに関連すると思われる Web サイトを見つけて、その Web サイトから直接コピーして仕事に貼り付けます。このため、人々が見つけたコンテンツに関心を持っているかどうか、また盗作の問題について懸念が生じています。人々は、議論をしたり活動を実行したりするために、情報を見つける方法や情報源を選択的に使用する方法について慎重に考えるよう奨励される必要があります。デジタル リテラシーの向上は、優れた調査および学習スキルをサポートし、その逆も同様です。

デジタル リテラシーがあるということは、インターネット コンテンツに批判的に取り組み、特定のタスクにおけるその情報の価値を判断できることを意味します。

* + - 他人の作品を責任を持って使用し、それを基にして構築する方法を知っています。
    - 著作権を尊重し、リミックスと再利用の概念を理解する。
    - さまざまなクリエイティブ コモンズのライセンスに精通していること。
    - 情報を検索する
    - ブラウザを使用して
    - オンラインショッピング
    - 高度な検索。

調査、提案、アンケートの後、MCIT が目標を達成するために使用するコンテンツを作成する決定を下します。

## 内容一覧

基本的な要件:

1. 英語の基礎知識
2. パソコンや携帯電話に慣れ始める 3- 国語の知識が豊富になる

目標: 学生、教育者、教授、従業員、一般大衆のデジタル リテラシーのレベル向上

### 機能的なスキル

1.1- コンピュータの基本

1.1.1- コンピュータハードウェアに関する知識

1.1.1.1- コンピュータハードウェアに関する知識 1.1.1.1.1- キーボード

1.1.1.1.2- マウス

1.1.1.1.3 - タッチスクリーン

1.1.1.1.4- マイク

1.1.1.1.5- スキナー

1.1.1.1.4 - ウェブカメラ

1.1.1.1.6- 生体認証

1.1.1.2- プロセスコンポーネント

1.1.1.2.1 - CPU

1.1.1.2.2- RAM

1.1.1.2.3-ROM

1.1.1.2.4 - GPU

1.1.1.2.5 - ネットワークカード

1.1.1.2.6- サウンドカード

1.1.1.2.7 - ビデオカード

1.1.1.3- 出力コンポーネント

1.1.1.3.1-画面

1.1.1.3.2- プリンター

1.1.1.3.3- ヘッドフォン

1.1.1.3.4- 大音量スピーカー

1.1.1.3.5- プロジェクター

1.1.2- コンピュータ ソフトウェアに関する知識 1.1.2.1- システム ソフトウェア

1.1.2.1.1 - Windows オペレーティング システム 1.1.2.1.2 - Mac オペレーティング システム 1.1.2.1.3 - Linux / Unix オペレーティング システム

1.1.2.1.3.1-フェドラ

1.1.2.1.3.2- カリ Linux

1.1.2.1.3.3-Ubuntu

1.1.2.1.3.4 - レッドハット

1.1.2.1.3.5- Debian

1.1.2.1.4 - 携帯電話のオペレーティング システム 1.1.2.1.4.1 - Android

1.1.2.1.4.2-IOS

1.1.2.1.4.3 - Google OS

1.1.2.2- ユーザーソフトウェア

1.1.2.2.1 - Microsoft Office パッケージ

1.1.2.2.2- コミュニケーション ソフトウェア1.1.2.2.3- コラボレーションソフトウェア

1.1.2.2.4 - ブラウザ ソフトウェア

1.1.2.2.5- 教育用ソフトウェア

1.1.2.2.6- メディア ソフトウェア

1.1.2.3- 補助ソフトウェア

1.1.2.3.1 - ウイルス対策

1.1.2.3.2- ディスクのクリーンアップ

1.1.2.3.3- ディスクデフラグツール

1.1.2.3.4- バックアップ

1.2- オペレーティング システム (Windows 10)

1.2.1- インストール

1.2.2- 開始

1.2.3- はじめに

1.2.4- デスクトップ

1.2.5- タスクバー

1.2.6- タスクの切り替え

1.2.7- 検索

1.2.8- 付属のアプリ

1.2.9- Microsoft ストア

1.2.10- パーソナライゼーション

1.2.11- 拡大鏡

1.2.12- ファイルエクスプローラー

1.2.13- キーボードショートカット

1.2.14- 推奨されるトラブルシューティング 1.3- 管理およびオフィス プログラム

1.3.1- MS Word プログラム 1.3.2- MS Excel プログラム

1.3.3- MS PowerPoint プログラム 1.3.4- MS Access プログラム

1.4- オンライン接続

1.4.1- インターネットについて知る 1.4.1- インターネット経由で接続する 1.4.2- Wi-Fi 経由で接続する

1.4.3- LAN 経由で接続する

### 効果的なコミュニケーション

2.1- テキストおよび音声メッセージ 2.1.1- 電子メール

2.1.1.1 - Gmail

2.1.1.2 - Yahoo

2.1.1.3- メール

2.1.2- ソーシャルプログラム

2.1.2.1 - WhatsApp アプリケーション

2.1.2.2- 電報プログラム

2.1.2.3- Skype プログラム

2.2- ビデオ通話

2.2.1- Skype プログラム

2.2.2- ズームプログラム

2.2.3- Google Meet プログラム 2.2.4- Google カレンダー プログラム

2.3- 音声通話

2.3.1- WhatsApp アプリケーション

2.3.2- Skype プログラム 2.4- 連絡先の追加または削除

### 文化的および社会的理解

3.1- 社会プログラムにおいて他者を尊重する

3.1.1- 他者の文化を尊重する ソーシャルメディア 3.1.2- 他者の意見を尊重する コメント

3.1.3 - ビデオ会議に関する他者の意見の求め

3.2- 情報の適切な使用

3.2.1- 本物の情報源 3.2.2- 情報収集ツールの種類 3.2.3- 情報の使用方法

3.3- 文化的および社会的安全 3.3.1- 出典の検索 3.3.2- 盗作に注意する

3.3.3 - 性的刺激を与える Web サイト 3.3.4 - ダークウェブ

3.3.5 - 信頼できるサイトからプログラムを入手する

### コラボレーション：

4.1- Outlook の使用

4.2- オンラインで Word を使用する 4.3- オンラインで Excel を使用する 4.4- OneDrive を使用する

4.5- Drbox の使用

4.6- Google ドライブの使用 4.7- Slack の使用

### E-セーフティ

5.1- フィッシングに対する保護 5.2- 非公開パスワードの作成

5.3 コンピュータのセキュリティ設定 5.3.1 - Windows Defender

5.3.2- Windows ファイアウォール 5.3.3- バックアップと復元 5.3.4- ウイルス対策

### 情報の検索と発見

6.1- ウェブサイト

6.1.1- 教育用 Web サイト

6.1.2- ソーシャルページ

6.1.3 - ウィキペディア

6.2- 情報検索

6.2.1- さまざまな検索エンジンの使用 6.2.2- キーワードの使用

6.2.3- 検索用語の簡略化 6.2.4- 引用符の使用 6.2.5- 余分な単語の削除

6.3- ブラウザでの作業 6.3.1- Google Chrome

6.3.2- Microsoft Edge

6.3.3- オペラ

6.3.4- サファリ

6.4- 高度な検索

### これらのサブトピックをパッケージに含めるのはなぜですか? コンピューターの基礎:

* プロセッサー、キーボード、マウス、モニター、スピーカー、プリンターなどのコンピューターコンポーネントの識別。
* マウスを使用して画面上のオブジェクトを選択、ドラッグ、クリックできるようになります。
* コンピューターのコンポーネントをその機能に関連付けます。
* スキャナー、プリンターの使用、インターネットへの接続などの基本的なハードウェア機能を実行します。
* コンピューターのファイルとソフトウェアを識別して使用する。
* 最小化、最大化、復元、サイズ変更、スクロール バーの使用など、ウィンドウの使い方をマスターします。
* 基本的なタスクに適したソフトウェアを選択して使用できる。

### オペレーティング·システム：

オペレーティング システムは、コンピュータ上で実行される最も重要なソフトウェアです。コンピュータのメモリとプロセス、およびすべてのソフトウェアとハ​​ードウェアを管理します。また、コンピュータの言語を話す方法を知らなくても、コンピュータと通信することができます。

次の理由から、オペレーティング システムを研究する必要があります。

* これはシラバスの重要な部分であるため、残すという選択肢はありません。
* CS でキャリアを追求したい場合、OS の知識は非常に役に立ちます。このような場合、使用するオペレーティング システム/ボックスに問題が密接に関係している状況に陥る可能性があります。
* それは良い形になりますソフトウェア エンジニアリング、DBMS などの他の CS 主題を理解するのに役立ちます。
* ほぼすべての技術面接で聞かれるため、OSについては就職準備のために勉強することが不可欠です。また、ハイテク企業は筆記試験でオペレーティング システムに関する MCQ を求めます。

### 管理および事務プログラム:

管理および事務プログラムで学ぶスキルは、次の 3 つの重要な点で価値があります。

* 彼らはあなたが高収入で尊敬される地位で労働力に就くのを助けてくれるでしょう。
* これらは、行政事務の研修を受けていない同僚よりも目立つようにするのに役立ちます。
* これらは、キャリア全体を通じて、最終的にどのような種類の仕事に取り組む場合でも、優れた能力を発揮するのに役立ちます。

### オンライン接続:

インターネットは最も偉大な創造物の 1 つであり、人々に無限の知識とエンターテイメントへの即時アクセスを提供します。以下は、インターネットのすべての利点の完全なリストです。

インターネットに接続すると、次のことが可能になります。

* 情報、知識、学び。...
* 接続、コミュニケーション、共有。...
* 匿名性と人々を平等にすること。...
* 住所、地図、連絡先情報。...
* 銀行、紙幣、ショッピング。...
* 売ってお金を稼ぐ。...
* コラボレーション、在宅勤務、世界中の労働力へのアクセス

### コミュニケーション方法:

コミュニケーションは、相手のことをもっと知り、関係をうまく前進させるのに役立ちます。コミュニケーションは、あらゆることについての感情、感情、考えを相手と共有することが重要です。誰かをよりよく知りたい場合は、コミュニケーションをとる必要があります。

それを認識することで、次のことを学ぶことができます。

* 調整の基本
* 流暢な作業
* 意思決定の基礎。
* 経営の効率化
* 協力と組織の平和。
* 従業員の士気を高める

### 通信法:

効果的なコミュニケーションにより、全員が自分に何を期待されているのか、どのような行動を取る必要があるのか​​を認識できるようになります。コミュニケーションにおいて信頼がいかに重要であるかを過小評価することはできません。ユーザーと効果的にコミュニケーションをとることは、ユーザーとしての自分の能力に対するより大きな信頼を築くことを意味します。

### 他の人とのコラボレーション:

オンライン コラボレーションとは、インターネットとオンライン ツールを使用してコラボレーションすることを意味します。オンライン コラボレーションでは、物理的なオフィス スペースに座る代わりに、従業員が仮想作業環境や共有オンライン ワークスペースにアクセスすることで、さまざまな場所やデバイスからコラボレーションすることができます。他の人々と直接コラボレーションすることが重要であるため、私たちはオンライン コラボレーションを使用しています。

* はるかに難しい。
* もうオシャレじゃない。
* インターネットよりもはるかに簡単です。

### インターネット上で安全を確保:

オンライン セーフティを実践することで、デジタル テクノロジー、プラットフォーム、サービスの使用に本質的に伴うリスクを防止し、軽減できます。リスクを管理できれば、インターネットは害を及ぼさずに享受でき、多大な利益を得ることができます。

* 誰かの身元を確認する
* リンクが安全であることの確認
* オンライン詐欺の特定
* プライバシーの保護
* パスワードの作成と使用
* ネットいじめの特定
* 良きデジタル市民になる

### 情報の検索と使用:

これにより、物事をよりよく理解し、情報をよりよく検索し、どこで買い物をしたり食事をしたりするかについてより適切な決定を下すことができます。それはあなたの人生を向上させます。」情報の収集から情報の処理と適用へと焦点が移ったことは、検索が単に役立つだけでなく、変革をもたらすことを意味します。膨大な量の情報にアクセスし、調査を実施し、他の企業や顧客と迅速に通信するためには、すべてがコンピューター テクノロジーと World Wide Web への接続に大きく依存しています。その情報にアクセスして使用する方法を理解することは、中小企業にとっても大企業にとっても不可欠です。

ここでは次のことを学びます:

* Web ブラウザの基本を識別して理解します。
* ウェブ上で検索を実行します。
* 画像を検索しています。
* 検索を変更および絞り込むためのさまざまなツールを理解する。

## 提案されたカリキュラム:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **モジュール #**  **とトピックス** | **モジュールのサブトピック** | **モジュール 学ぶ**  **目的** |
| モジュール 1:  **機能的なスキル** | * コンピューターの基本 * コンピューターハードウェアに関する知識 * 入力コンポーネント * キーボード * ねずみ * タッチスクリーン * マイクロフォン * スキナー * ウェブカメラ * 生体認証 * プロセスコンポーネント   + CPU   + ラム   + ロム   + GPU   + ネットワークカード   + サウンドカード   + ビデオカード * 出力コンポーネント   + 画面   + プリンター   + ヘッドホン   + 大音量スピーカー   + プロジェクター * コンピュータソフトウェアに精通していること * システムソフトウェア * Windows オペレーティング システム * Mac オペレーティング システム * Linux / Unix オペレーティング システム   + フェドーラ   + カリ・リナックス   + Ubuntu   + レッドハット   + デビアン * 携帯電話のオペレーティング システム   + アンドロイド   + IOS | * コンピューターの歴史を定義する * プロセッサーの動作方法を定義する * さまざまなコンピューター周辺機器を区別する * ～の基本を認識する   メインコンピューターボックス   * コンピューターのメモリのコンポーネントを特定する * 入力を定義する * プロセッサコンポーネントを定義する * 出力コンポーネントを定義する * コンピュータ ソフトウェアの習熟度を定義する * システム ソフトウェアとオペレーティング システムを特定する * 初期のオペレーティング システムの基礎をリストする * システム ソフトウェアを定義する * 携帯電話のオペレーティング システムを定義する * 通信ソフトウェアを定義する * コラボレーション ソフトウェアを定義する * ブラウザ ソフトウェアを定義する * メディア ソフトウェアを定義する * マイクロソフトオフィスの使い方 * 教育用ソフトの使い方。 * 補助ソフトウェアを定義する |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | * Google OS * ユーザーソフトウェア * Microsoft Officeパッケージ * 通信ソフト * コラボレーションソフトウェア * ブラウザソフト * 教育用ソフトウェア * メディアソフトウェア * 補助ソフトウェア * ウイルス対策 * ディスクのクリーンアップ * ディスクデフラグツール * バックアップ * オペレーティング システム (Windows 10) * MS Wordプログラム * MS Excelプログラム * MSパワーポイントプログラム * MSアクセスプログラム * オンラインで接続する * インターネットについて知る * インターネット経由で接続する * Wi-Fi経由で接続する * LAN経由で接続する | * ウイルス対策の定義 * ディスククリーンアップを定義する * ディスク デフラグ ツールを定義する * バックアップを定義する * インターネットに接続する * Wi-Fi経由でインターネットに接続します。 * LAN経由でインターネットに接続します。 |
| モジュール 2:  **効果的なコミュニケーション** | * テキストメッセージと音声メッセージ   + Eメール   + Gメール   + ヤフー   + 郵便 * ソーシャルプログラム   + ワッツアップ   + 電報 | * さまざまなアプリケーションを通じてコミュニケーションし、それぞれの違いを認識する * プログラムの正式な使用法とフォーマットについて知る   さまざまな状況 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | o スカイプ   * ビデオ通話   + スカイプ   + ズーム * Google Meet * Googleカレンダー * 音声通話   + ワッツアップ   + スカイプ |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| モジュール 3:  **文化的および社会的理解** | * 社会的プログラムにおいて他者を尊重する   + 他者の文化を尊重する ソーシャルメディア   + 他者の意見を尊重する コメント   + テレビ会議に関する他人の意見の求め方 * 情報の適切な利用   + 本物の情報源   + 情報収集ツールの種類   + 情報の使い方 * 文化的および社会的安全 * 情報源を見つける * 盗作に注意してください * 性的刺激を与えるウェブサイト * ダークウェブ * 信頼できるサイトからプログラムを入手する | * 他者の文化を尊重する方法を定義する ソーシャルメディアと他者の意見を尊重する コメント * ビデオ会議に関して他の人に意見を求める方法を定義する * 非倫理的なウェブサイトの悪影響 * ハッカーから身を守る |
| モジュール 4:  **コラボレーション：** | * Outlook の使用 * オンラインで Word を使用する * Excelのオンライン使用 * OneDrive の使用 * Dropbox の使用 * Google ドライブの使用 * スラックの使用 | * 電子メールの送信、アクセス * 添付ファイル付きのメッセージ * インターネットを使用してチャットする * OneDriveの使用方法 * Dropboxの使い方 * Googleドライブの使い方 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| モジュール 5:  **E-セーフティ** | * フィッシングに対する保護 * 非公開パスワードを作成する * コンピューターのセキュリティ設定   + Windows ディフェンダー   + Windowsファイアウォール   + バックアップと復元   + ウイルス対策 | * サイバー犯罪の原則を思い出してください * オンラインでお金を稼ぐ方法を特定する * eコマースの原則を特定する * 仮想コミュニティの原則を認識する * オンライン教育の基本を思い出してください * 適切なコンピューティング情報を認識する * コンピューター法を認識する |
| モジュール 6:  **情報の検索と発見** | * ウェブサイト   + 教育ウェブサイト   + ソーシャルページ   + ウィキペディア * 情報検索   + さまざまな検索エンジンを使用する   + キーワードの使用   + 検索用語の簡略化   + 引用符の使用   + 削除中余分な言葉 * ブラウザの操作   + グーグルクローム   + マイクロソフトエッジ   + オペラ   + サファリ * 詳細検索 | * 情報の定義 * 検索履歴を認識する * 検索の基本を理解する * インターネットでの検索方法を思い出す * Google の使い方を認識する * Opera、safari、chrome の使い方を理解する。 * Google で情報を検索する方法を特定する * 情報にアクセスするための URL (Uniform Resource Locator) と検索エンジン * インターネットから情報をダウンロードする * インターネットから別のアプリケーションに情報をコピーして貼り付けてアクセスする   例: ワープロ |

# 第5章

## 5.1 結論

デジタルリテラシーには以下が含まれます：テクノロジーに批判的に取り組み、商業的議題や文化的理解などのさまざまな要因が情報と意味を伝えるためにテクノロジーを使用する方法をどのように形作ることができるかについての社会的認識を発展させます。それは、さまざまなコンテキストやさまざまな聴衆に知識を伝え、表現できることを意味します（たとえば、視覚的、

オーディオまたはテキストモード)。これには、関連する情報を見つけて選択し、知識を批判的に評価して再文脈化することが含まれ、これが行われる文化的および社会的文脈の理解によって支えられています。デジタル リテラシーにより、人々はデジタル テクノロジーに関連する豊富な新たな機会を活用できると同時に、テクノロジーが提示するさまざまな課題にも注意を払うことができます。

この研究は、電気通信技術省の研究開発局とカブール大学のコンピューターサイエンス学部のスタッフの協力を得て、テクノロジーとその使用法についての知識が少しあるアフガニスタンの人々を対象としたデジタルリテラシーパッケージを開発するために行われました。手法の研究。その目的は、私たちの社会におけるデジタルリテラシーの実際の定義、要因、内容を特定することでした。主要な情報提供者は、電気通信技術省 (MCIT) の労働者および研究開発局の責任者でした。

アフガニスタンのICT政策ビジョンには次のように書かれています。

アフガニスタンの文化遺産を保護しながら、世界的な情報社会の一員となり、アフガニスタンの情報通信技術（ICT）を可能にする。寛容で活気のあるアフガニスタンを達成するという国家目標を推進するため、アフガニスタンはICTを活用して政府部門、社会サービスを迅速に改善し、再建プロセスを促進し、雇用を増やし、活気のある民間部門を創設し、貧困を削減し、恵まれないグループを支援する。

私たちの調査では、この分野で以前に行われた調査と、どのような種類のコンテンツに対してデジタル リテラシー パッケージを行うべきかという調査結果を使用しました。これらの結果は、どのような特性を持つべきかを知るのに役立ちます。社会のデジタルリテラシーを高めるために、民間部門と政府はどのような行動をとるべきか。

私たちの研究は、アフガニスタンの状況において提案された方法を示し、解決策を提案し、この問題を克服する方法も示しています。提案された解決策は第 5 章に掲載されています。

## 参考文献

ユネスコの教師向けメディアおよび情報リテラシー研修プログラム

J. ヴァレソ、JC デルガド、M. アコスタ、A. アビラ、K. グアイチャ:

コミュニティデジタルリテラシープロジェクト: コミュニティの参加を強化するためのスペース

マチャラ工科大学 (エクアドル)

N. カスティス、R. カルネイロ (2009 年 2 月 12 日)。

デジタル リテラシー - 21 世紀のリテラシーの進化。2018 年 4 月 8 日取得、https:[//w](http://www.openeducationeuropa.eu/)ww[.openeducationeuropa.eu:](http://www.openeducationeuropa.eu/)[https://www.openeducationeuropa.eu/en/paper/digital-literacy-](https://www.openeducationeuropa.eu/en/paper/digital-literacy-%E2%80%93-evolution-21st-century-Literacies)

[%E2%80%93-進化-21世紀-識字能力](https://www.openeducationeuropa.eu/en/paper/digital-literacy-%E2%80%93-evolution-21st-century-Literacies)

スホル、C.、リトル、D. (1988)。

視覚リテラシーと印刷リテラシー - 理論的考察と連絡先。エリック-読書心理学、69-81。

マーティンとグルジェツキ:

Martin と Grudziecki によるデジタル リテラシーのレベル、2006 年国際テクノ倫理ジャーナル

エイマン、D. (2007)。

[www.researchgate.net/profile/Douglas\_Eyman/publication/237436831\_](http://www.researchgate.net/profile/Douglas_Eyman/publication/237436831_Digital_Literacies_Digital_Discourses_and_Communities_of_Practice_Literacy_Practices_in_Virtual_Environments/links/00b49526fe4fbefe07000000/Digital-LiteraciesDigital-Discourses-and) [Digital\_Literacies\_Digital\_Discourses\_and\_Communities\_of\_Practice\_Litera](http://www.researchgate.net/profile/Douglas_Eyman/publication/237436831_Digital_Literacies_Digital_Discourses_and_Communities_of_Practice_Literacy_Practices_in_Virtual_Environments/links/00b49526fe4fbefe07000000/Digital-LiteraciesDigital-Discourses-and) [cy\_Practices\_in\_Virtual\_Environments/links/00b49526fe4fbefe07000000](http://www.researchgate.net/profile/Douglas_Eyman/publication/237436831_Digital_Literacies_Digital_Discourses_and_Communities_of_Practice_Literacy_Practices_in_Virtual_Environments/links/00b49526fe4fbefe07000000/Digital-LiteraciesDigital-Discourses-and)

[/デジタル リテラシーデジタル言論と。](http://www.researchgate.net/profile/Douglas_Eyman/publication/237436831_Digital_Literacies_Digital_Discourses_and_Communities_of_Practice_Literacy_Practices_in_Virtual_Environments/links/00b49526fe4fbefe07000000/Digital-LiteraciesDigital-Discourses-and)

コウチーニョ、P. (2007)。

ウェブログを使用した高等教育における協同学習: ポルトガルの教育学部の学生を対象とした研究。システム、サイバネティック、情報学に関する世界マルチ会議において (pp./60-64)。学術出版局

グリスター、P. (1997)。

デジタルリテラシー。academia.edu Martin A.、Grudziecki J. (2006)。

DigEuLit: デジタル リテラシー開発のための概念とツール。情報およびコンピュータサイエンスにおける教育と学習のイノベーション、249-267。

アーメド・ワイス博士

情報通信技術（ICT）のスキル開発[https://mcit.gov.af/sites/default/files/2018-12/ICT%20-](https://mcit.gov.af/sites/default/files/2018-12/ICT%20-%20Skills%20Gap%20Assessment_and%20Skills%20Dev%20Plan%2028%20Sep%202011Final)

[%20スキル%20ギャップ%20評価\_および%20スキル%20開発%20計画%202](https://mcit.gov.af/sites/default/files/2018-12/ICT%20-%20Skills%20Gap%20Assessment_and%20Skills%20Dev%20Plan%2028%20Sep%202011Final) [8%209%202011最終](https://mcit.gov.af/sites/default/files/2018-12/ICT%20-%20Skills%20Gap%20Assessment_and%20Skills%20Dev%20Plan%2028%20Sep%202011Final)

スティーブン・コヴェロ。

シラキュース大学教育学部/IDD & E IDE-712: ヒューマン パフォーマンス テクノロジ決定のための分析 Dr. Jing Lei、教授

## 宣言

この論文は私の独自の研究成果の発表です。他者の貢献が関与する場合は、文献を十分に参照し、共同研究や議論を認めた上で、これを明確に示すためにあらゆる努力が払われます。この作業は、電気通信技術省研究開発局のムスタファ「ラヒミ」の指導の下で行われました。

................................................................... ................................................................... ...................

名前と署名、

................................................................... ................................................................... ...................

名前と署名、

................................................................... ................................................................... ...................

名前と署名、

候補者の論文の監督者としての私の立場において、私は上記の記述が私の知る限り真実であることを保証します。

................................................................... ................................................................... ...................

ムスタファ「ラヒミ」 2022 年 12 月

（デジタルリテラシー開発部長）