



## МОНГОЛ УЛСЫН ЗАСГИЙН ГАЗРЫН ТОГТООЛ

2024 оны 04 сарын 03 өдөр

Дугаар 141

Улаанбаатар хот

### Бүх нийтийн цахим ур чадварын бүтцийн хүрээ батлах тухай

Монгол Улсын Засгийн газрын тухай хуулийн 30 дугаар зүйлийн 1-д заасныг үндэслэн Монгол Улсын Их Хурлын 2020 оны 52 дугаар тогтоолоор баталсан “Алсын хараа-2050” Монгол Улсын урт хугацааны хөгжлийн бодлого, Монгол Улсын Их Хурлын 2020 оны 24 дүгээр тогтоолоор баталсан “Монгол Улсын Засгийн газрын 2020-2024 оны үйл ажиллагааны хөтөлбөр”-ийн 4.1.7 дахь заалтыг хэрэгжүүлэх зорилгоор Монгол Улсын Засгийн газраас ТОГТООХ нь:

1. Бүх нийтийн харилцаа холбоо, мэдээллийн технологийн суурь мэдлэг, ур чадварыг дээшлүүлэх зорилгоор “Бүх нийтийн цахим ур чадварын бүтцийн хүрээ”-г хавсралт ёсоор баталсугай.

2. “Бүх нийтийн цахим ур чадварын бүтцийн хүрээ”-нд заасан чадамжуудыг нарийвчлан судалж, цахим ур чадварыг үнэлэх аргачлал, сургалтын хөтөлбөр боловсруулж, түгээх ажлыг зохион байгуулахыг Цахим хөгжил, харилцаа холбооны сайд Н.Учрал, Боловсрол, шинжлэх ухааны сайд Л.Энх-Амгалан, Хөдөлмөр, нийгмийн хамгааллын сайд Х.Булгантуяа нарт, уг ажлыг зохион байгуулахад дэмжлэг үзүүлж ажиллахыг Засгийн газрын гишүүд, бүх шатны Засаг дарга нарт даалгасугай.

3. Энэ тогтоолын 2-т заасан аргачлал, хөтөлбөрийн дагуу бүх нийтийн цахим ур чадварын сургалт зохион байгуулах арга хэмжээ авахыг Цахим хөгжил, харилцаа холбооны сайд Н.Учралд даалгасугай.

4. “Бүх нийтийн цахим ур чадварын бүтцийн хүрээ”-нд нийцүүлэн иргэдийн харилцаа холбоо, мэдээллийн технологийн мэдлэг, ур чадварыг дээшлүүлэх аяныг 6 сарын хугацаанд зохион байгуулахыг Цахим хөгжил, харилцаа холбооны сайд Н.Учрал, Харилцаа холбооны зохицуулах хороо /Г.Чинзориг/ -д тус тус даалгасугай.

МОНГОЛ УЛСЫН ЕРӨНХИЙ САЙД

Л.ОЮУН-ЭРДЭНЭ

ЦАХИМ ХӨГЖИЛ, ХАРИЛЦАА  
ХОЛБООНЫ САЙД

Н.УЧРАЛ

Засгийн газрын 2024 оны 04 дүгээр  
сарын 03-ны өдрийн 141 дүгээр  
тогтоолын хавсралт

## БҮХ НИЙТИЙН ЦАХИМ УР ЧАДВАРЫН БҮТЦИЙН ХҮРЭЭ

Нэг.Үндэслэл, хэрэгцээ шаардлага

“Алсын хараа-2050” Монгол Улсын урт хугацааны хөгжлийн бодлого, Монгол Улсын Засгийн газрын 2021-2024 оны үйл ажиллагааны хөтөлбөрт бүх нийтийн харилцаа холбоо, мэдээллийн технологийн суурь мэдлэг, ур чадварыг дээшлүүлэн, тоон хуваагдлыг бууруулах, технологийн ололт амжилтад тулгуурлан нийгэм эдийн засгийн бүхий л салбарт инновац хийх чадвартай бүтээлч иргэдтэй болох зорилтыг дэвшүүлэн, “Цахим Үндэстэн” болох уриалгыг гаргаад байна.

Монгол Улсын 21 аймаг, 330 суманд өндөр хурдны интернэт сүлжээ орсноор нийт өрхийн 80 гаруй хувь нь интернэт хэрэглэж, үүрэн холбооны хэрэглэгчийн тоо жил бүр өсөн нэмэгдэж, 2023 оны байдлаар манай улс 4 сая орчим ухаалаг төхөөрөмж хэрэглэж байна.

Хэдийгээр технологийн хөгжил нь олон асуудлыг шийдвэрлэж, шинэ боломжийг бий болгож байгаа хэдий ч шийдвэрлэх шаардлагатай зарим асуудлууд үүсгэж байгаагийн дотор иргэдийн мэдлэг, тоног төхөөрөмжийн хэрэглээний ур чадвараас хамаарч технологийн дэвшлийг гүйцэж ашиглах нь харилцан ялгаатай байна.

Харилцаа холбоо, мэдээллийн технологийн газар, Үндэсний статистикийн хороотой хамтран 2021 онд хийсэн “Монгол Улсын өрхийн мэдээлэл, харилцаа холбооны технологийн тоног төхөөрөмжийн байдал, харилцаа холбооны технологийн үйлчилгээний хэрэглээ”-ний түүвэр судалгаагаар иргэдийн цахим ур чадвар 43.8%-тай гарсан нь манай улс иргэдийн цахим ур чадварыг сайжруулахад ихээхэн анхаарах шаардлагатайг харуулж байна.

Мөн Нэгдсэн Үндэсний Байгууллагын Хурдасгуур лаборатори, Боловсролын судалгааны үндэсний хүрээлэнтэй хамтран 2023 онд нийгмийн хэд хэдэн бүлгүүдээс түүвэрлэн “Иргэдийн цахим ур чадварын хэрэгцээ тодорхойлох судалгаа”-г хийсэн бөгөөд цахим ур чадварыг 12 чадамжийн хүрээнд авч үзэхэд чадамжийн онцлог тус бүрээр цахим ур чадварыг дээшлүүлэх шаардлагатай байгаа нь тодорхойлогдсон.

Дэлхийн олон улс орнууд иргэдийн албан болон албан бус боловсролын зайлшгүй байх ур чадварт цахим ур чадварыг эн тэргүүнд тавьж, цахим ур чадварын бүтцийн хүрээг боловсруулан хэрэгжүүлж байна. Тухайлбал, Иргэдэд зориулсан цахим ур чадварын хүрээ (DigComp), Дэлхийн цахим ур чадварын хүрээ (DLGF), Тоон ур чадварыг бодит үр дүнд хүргэх ур чадварын хүрээ (DiSTO), Тоон бичиг үсгийн гэрчилгээ-Майкрософт, Дижитал бичиг үсэг тайлагдалтын хөтөлбөр-IC3, Сингапурын дижитал чадамжийн нэгдсэн хүрээ зэрэг болно.

Манай улсын хувьд мөн адил бүх нийтийн цахим ур чадварын мэдвэл зохих мэдлэгийн агуулга бүхий бүтцийн хүрээ, дизайныг тодорхойлох, хэрэгцээ шаардлагын судалгаа авах, иргэдийн цахим ур чадварын түвшинг тухай бүр тогтоох, сургалтын хөтөлбөр боловсруулах нэн шаардлагатай байна.

#### Хоёр.Зорилго

Бүх нийтийн цахим ур чадварыг дээшлүүлэн, тоон хуваагдлыг бууруулж, харилцаа холбоо, мэдээллийн технологийн ололт амжилтад тулгуурлан нийгэм, эдийн засгийн хөгжлийг дэмжих чадвартай иргэдтэй болоход оршино.

#### Гурав.Зарчим

Монгол Улсын бүх нийтийн цахим ур чадварын бүтцийн хүрээ нь дараах зарчимд тулгуурлана:

- иргэн төвтэй байх;
- үндэсний онцлогт тулгуурласан байх;
- тасралтгүй суралцахуйг дэмжсэн байх;
- олон талт байдлыг дэмжин тэгш хамруулсан байх;
- бүтээлч байдал, хамтын ажиллагааг дэмжсэн байх;
- мэдээлэл, харилцаа холбооны технологийн хөгжил, чиг хандлагад нийцсэн байх.



Дөрөв.Бүх нийтийн цахим ур чадварын бүтцийн хүрээ

№	Тэргүүлэх чиглэл	№	Чадамж	Мэдлэг	Чадвар	Хандлага
1	Техник ба программ хангамж	1.1	Мэдээлэл, харилцаа холбооны технологийг тоног төхөөрөмжийг ашиглах	Мэдээлэл, харилцаа холбооны технологийг тоног төхөөрөмж түүний хэрэглээний талаар	<ul style="list-style-type: none"> <li>Мэдээллийн технологийг тоног төхөөрөмжийг танин мэдэх, сонгох, ашиглах, тохируулах, удирдах;</li> <li>Харилцаа холбооны технологиудыг танин мэдэх, сонгох, ашиглах, тохируулах, удирдах;</li> <li>Программ хангамжийг танин мэдэх, сонгох, ашиглах, тохируулах, удирдах;</li> <li>Хиймэл оюун ухааны талаар ойлголт, түүнд суурилсан программ хангамжийг ашиглах;</li> </ul>	Мэдээлэл, харилцаа холбооны технологийг, программ хангамж болон интернэт орчинд бие даан ашиглах эрмэлзэл
		1.2	Программ хангамжийг ашиглах	Программ хангамжийн талаар	<ul style="list-style-type: none"> <li>Хэрэгцээт өгөгдөл, мэдээллийг төрөл бүрийн эх үүсвэрээс цуглуулах;</li> <li>Олон төрлийн хайлтын системийг ашиглах, хайлтын үр дүнг сайжруулах;</li> <li>Текст бус хэлбэр (ухаалаг яригч, зураг холбоос)-ээр мэдээллийг хайх, шүүх, ашиглах;</li> <li>Өгөгдөл, мэдээлэл, контентын эх сурвалж, баталгааг байдлыг илрүүлэх, дүн шинжилгээ хийх, харьцуулах, үнэлэх;</li> <li>Өгөгдөл, мэдээллийг зөв зохистой ашиглах;</li> <li>Хиймэл оюун ухааны платформуудтай ажиллах, тэдгээрээс гарсан өгөгдөл, мэдээлэл, контентод дүн шинжилгээ хийж, ашиглах;</li> <li>Өгөгдөл, мэдээллийг цуглуулах, хадгалах, программ хангамж ашиглан боловсруулах, статистик мэдээлэл, график, диаграм дүрслэлийг үүсгэх, тохиромжтой шийдэл ашиглан боловсруулах;</li> </ul>	Өөрт хэрэгтэй өгөгдөл, мэдээллийг хайж, олж авч чаддаг, түүнийхээ үнэн, зөвийг таньж, ёс зүйтэй ашиглан, боловсруулах эрмэлзэл
2	Өгөгдөл, мэдээлэл	2.1	Өгөгдөл, мэдээлэл хайх	Өгөгдөл, мэдээллийн шинж чанарыг тодорхойлох, мэдээлэл хайх, шүүх, ашиглах арга замын талаар	<ul style="list-style-type: none"> <li>Цахим орчинд үнэн болон худал өгөгдөл, мэдээллийг ялгах талаар мэдлэг ойлголт, өгөгдөл, мэдээллийг ёс зүйтэй ашиглах арга замын талаар</li> </ul>	Өөрт хэрэгтэй өгөгдөл, мэдээллийг хайж, олж авч чаддаг, түүнийхээ үнэн, зөвийг таньж, ёс зүйтэй ашиглан, боловсруулах эрмэлзэл
		2.2	Өгөгдөл, мэдээллийг ашиглах	Цахим орчинд үнэн болон худал өгөгдөл, мэдээллийг ялгах талаар мэдлэг ойлголт, өгөгдөл, мэдээллийг ёс зүйтэй ашиглах арга замын талаар	<ul style="list-style-type: none"> <li>Цахим орчинд үнэн болон худал өгөгдөл, мэдээллийг ялгах талаар мэдлэг ойлголт, өгөгдөл, мэдээллийг ёс зүйтэй ашиглах арга замын талаар</li> </ul>	Өөрт хэрэгтэй өгөгдөл, мэдээллийг хайж, олж авч чаддаг, түүнийхээ үнэн, зөвийг таньж, ёс зүйтэй ашиглан, боловсруулах эрмэлзэл
		2.3	Өгөгдөл, мэдээллийг боловсруулах	Өгөгдөл, мэдээллийг цуглуулах, хадгалах, программ хангамж ашиглан боловсруулах, дүн шинжилгээ хийх арга	<ul style="list-style-type: none"> <li>Өгөгдөл, мэдээллийг цуглуулах, хадгалах, программ хангамж ашиглан боловсруулах, статистик мэдээлэл, график, диаграм дүрслэлийг үүсгэх, тохиромжтой шийдэл ашиглан боловсруулах;</li> </ul>	Өөрт хэрэгтэй өгөгдөл, мэдээллийг хайж, олж авч чаддаг, түүнийхээ үнэн, зөвийг таньж, ёс зүйтэй ашиглан, боловсруулах эрмэлзэл

3	Харилцаа холбоо, хамтын ажиллагаа	3.1	Мэдээлэл, харилцаа холбооны технологийг ашиглан хамтран ажиллах	Мэдээлэл, харилцаа холбооны технологийн шийдлийг ашиглан хамтран ажиллах арга замын талаар	<ul style="list-style-type: none"> <li>Их өгөгдөл, мэдээллийг боловсруулах, удирдах, дүн шинжилгээ хийх, шийдвэр гаргалтад ашиглах;</li> </ul>	Мэдээлэл, харилцаа холбооны технологийн давуу талыг ашиглан бусадтай хамтран ажиллах, цахим орчинд ёс зүйтэй байх, бусадтай соёлтой харилцах эрмэлзэл
				<ul style="list-style-type: none"> <li>Мэдээлэл, харилцаа холбооны технологийн шийдлийг ашиглан бусадтай харилцах;</li> <li>Цахим орчинд бусадтай харилцахдаа өөрийн үзэл бодлоо ойлгомжтой, тодорхой, ёс зүйтэй илэрхийлэх;</li> <li>Хиймэл оюун ухаанд суурилсан программ хангамжтай зөв харилцах, ашиглах;</li> <li>Цахим орчинд харилцан холбогдох үед үүсэх асуудлыг шийдвэрлэх;</li> <li>Өгөгдөл, мэдээлэл, контентыг хуваалцах технологиудыг танин мэдэх, зөв сонгох;</li> <li>Цахим орчинд хамтран ажиллах /цахим хэрэгсэл ашиглан зайнаас хамтран ажиллах/ давуу болон сул талыг ойлгох;</li> <li>Өгөгдөл, мэдээлэл, контентыг бусадтай хамтран, боловсруулах, хамтран эзэмших;</li> <li>Өгөгдөл, мэдээлэл, контентыг ашиглах, боловсруулахдаа эх сурвалжийг дурдах, оюуны өмчийн зөрчилгүй байх, ёс зүйтэй байх;</li> <li>Төрөл бүрийн платформ дээрх контентод үнэлгээ өгөх, хэнтэй хуваалцахыг сонгох, хязгаарлах боломжийн талаар мэдэх;</li> </ul>		

4	Бүтээлч байдал	3.2	Цахим орчинд ёс зүйтэй байх	Цахим орчинд хамтран ажиллахдаа сэтгэл хөдлөл, мэдрэмж, өөрийн итгэл үнэмшил, зарчмаа удирдах, бусадтай харилцах ёс зүйн хэм хэмжээг баримтлах арга замын талаар	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Мэдээлэл, харилцаа холбооны технологи, цахим орчинд ажиллахад баримтлах хууль тогтоомж, дүрэм, журмын мэдлэгтэй байх;</li> <li>• Цахим орчны олон талт соёл, ялгаатай байдлыг хүлээн зөвшөөрч нөхцөл байдалдаа тохируулан харилцах;</li> <li>• Цахим харилцаанд гарч болзошгүй эрсдэлийг таньж мэдэх, хариу арга хэмжээ авах;</li> <li>• Цахим орчинд эерэг дүр бүтээх, эерэг ул мөр үлдээх;</li> <li>• Цахим орчинд хүйсийн ялгаварлалгүй жендерийн мэдрэмжтэй байх;</li> </ul>	
4.1	Цахим хөгжүүлэх	4.1	Цахим контент	Цахим контент, дизайн, мультимедиа технологийн талаар үндсэн ойлголт, цахим контент бүтээх, хөгжүүлэх арга замын талаар	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Цахим контентын төрөл, контентыг хөгжүүлэх аргын талаар танин мэдэх;</li> <li>• Программ хангамж ашиглан цахим контент бүтээх, засварлах;</li> <li>• Цахим контентыг бүтээхэд нэмэлт хэрэгсэл, программыг ашиглах (add-ons, plug-ins, extensions);</li> <li>• Олон төрлийн контентуудыг нэгтгэх, өөрчлөх, шинэчлэх, сайжруулах замаар шинэ контент үүсгэх;</li> </ul>	Мэдээллийн технологийг ашиглан оюуны өмч ба ёс зүйг дээдэлсэн цахим контент бүтээх, программ хөгжүүлэх, ашиглах эрмэлзэл
4.2	Оюуны өмчийн соёлтой байх	4.2	Оюуны өмчийг эрх эзэмшигчийн зөвшөөрлийн ашиглах, бусдад ашиглуулах арга замын талаар	Оюуны өмчийг эрх эзэмшигчийн дагуу зөвшөөрлийн бусдад ашиглуулах арга замын талаар	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Оюуны өмч, оюуны өмчийн эрхийн талаар мэдэх;</li> <li>• Өгөгдөл, мэдээлэл, контентыг хууль ёсны дагуу татаж авах, ашиглах;</li> <li>• Өөрийн бүтээлдээ оюуны өмчийн эрх авах, ашиглуулах;</li> </ul>	
4.3	Процессыг загварчлах	4.3	Процессыг загварчлах	Мэдээллийн технологи ашиглан процессыг загварчлах, программ бичих арга замын талаар	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Программчлалын талаар танин мэдэх;</li> <li>• Зарим энгийн программын процессыг загварчлах;</li> <li>• Процессыг шинжлэн тодорхойлох, кодчилох;</li> </ul>	

5	Аюулгүй байдал	5.1	Технологийн болон мэдээллийн аюулгүй байдлыг хангах	Технологийн болон мэдээллийн аюулгүй байдлаа хангах, хандалтын тохиргоо хийх талаар	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Хүртээмжтэй цахим контентыг бүтээхдээ албан ёсны стандарт, удирдамж, техникийг ашиглах (WCAG 2.1, EN 301 549);</li> <li>• Мэдээлэл, харилцаа холбооны төхөөрөмжийн аюулгүй байдлыг ханган ажиллах;</li> <li>• Үйлдлийн систем, программ хангамжийг тогтмол шинэчлэх, аюулгүй байдлын арга хэмжээг авч хэрэгжүүлэх;</li> <li>• Цахим орчин дахь болон хувийн төхөөрөмж дэх мэдээллийн аюулгүй байдлыг хангах, хандалтын тохиргоо хийх;</li> <li>• Танилт, нэвтрэлт нууцлалын талаар мэдлэгтэй, хувийн мэдээлэл, төхөөрөмж, контентоо хамгаалах зорилгоор аюулгүй байдлын бүхий л төрлийн арга хэмжээ авах;</li> </ul>	Мэдээлэл, харилцаа холбооны технологийн аюулгүй байдлыг бүрэн хангах замаар аюулгүй ажиллах, бие махбод, сэтгэл зүйн эрүүл мэнд, болон байгаль орчинд ээлтэй технологи ашиглах эрмэлзэл
5.2			Хувийн мэдээллээ хамгаалах	Хувийн мэдээллээ хамгаалах, мэдээллийн аюулгүй байдлын талаар	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Хувийн болон албан харилцаанд ашиглах эрхүүдийг удирдах, тохиргоог хийх;</li> <li>• Хувийн мэдээллээ зөв зохистой удирдах, хамгаалах;</li> <li>• Бусдын хувийн мэдээлэлд хүндэтгэлтэй хандах;</li> <li>• Хувийн мэдээллээ хэрхэн ашиглагдаж байгаа талаар мэдэх, давуу болон сул талыг ойлгох;</li> <li>• Цахим ул мөрөө хянах хамгаалах;</li> <li>• Цахим хэлбэрээр үзүүлж байгаа үйлчилгээг авахдаа аюулгүй байдлаа хангах;</li> </ul>	

	5.3	Эрүүл хамгаалах мэндээ	Мэдээлэл, харилцаа холбоо технологийн эрүүл мэндэд үзүүлэх эерэг ба сөрөг нөлөөлөл, эрүүл мэндээ хамгаалах арга замын талаар	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Мэдээлэл, харилцаа холбооны технологи ашиглахын сөрөг үр дагавраас өөрийгөө болон бусдыг хамгаалах, зөв зохистой хэрэглэх, нийгэмд ээлтэй технологийн талаар ойлгох;</li> <li>• Цахим орчны донтолт, түүнээс сэргийлэх мэдлэгтэй байх, бие махбод болон сэтгэл зүйн эрүүл мэндэд үзүүлэх сөрөг нөлөө, үр дагавраас сэргийлэх;</li> <li>• Бие махбод болон сэтгэл зүйн эрүүл мэндээ технологи ашиглан хянах, хамгаалах, эх сурвалж тодорхойгүй цахим орчноос авсан мэдээлэлд үндэслэн өөрийгөө эмчлэхээс зайлсхийх;</li> <li>• Хүрээлэн буй орчинд технологийн үзүүлэх нөлөөний талаар мэдлэгтэй байх;</li> <li>• Хүрээлэн буй орчныг технологи түүний хэрэглээнээс үүдэлтэй аюулаас сэргийлэх;</li> </ul>	
	5.4	Хүрээлэн буй орчноо хамгаалах	Мэдээлэл, харилцаа холбооны хөгжлийн чиг хандлага, байгальд ээлтэй ногоон технологийн талаар	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Техникийн асуудлыг шийдвэрлэх;</li> <li>• Цахим орчин, цахим хэрэгсэлтэй ажиллах үед үүсэх асуудлыг шийдвэрлэх;</li> <li>• Асуудлыг шийдвэрлэхэд тохиромжтой технологийг сонгох;</li> <li>• Ажлаа төлөвлөх, хэрэгжүүлэхдээ технологийг бүтээлчээр ашиглах;</li> <li>• Асуудлын учир шалтгаан, хүчин зүйлсийг тодорхойлох, үзүүлэх үр нөлөөний уялдаа холбоог илрүүлэх, шинжлэх;</li> <li>• Өөрийн цахим ур чадварын дутагдлыг тодорхойлох, хөгжүүлэх, насан туршдаа суралцахуйн арга барилыг эзэмших, эргэх холбоог бий болгох;</li> </ul>	Мэдээлэл, харилцаа холбооны технологий ашиглан тулгарсан асуудлыг шийдвэрлэх, боломжит үйлчилгээг цахим хэлбэрээр авах, насан туршдаа суралцах эрмэлзэл
6 Асуудал шийдвэрлэх	6.1	Мэдээлэл, харилцаа холбооны технологийн асуудлыг шийдвэрлэх	Мэдээлэл, харилцаа холбооны технологий үед үүсэх асуудлыг шийдвэрлэх арга замуудын талаар		
	6.2	Асуудалд шүүмжлэлтэй хандах	Асуудлын учир шалтгаан, уялдаа холбоог задлан шинжлэх, технологийг бүтээлчээр ашиглах талаар		



	6.3	Үйлчилгээг цахим хэлбэрээр авах	Төрийн болон хувийн хэвшлийн цахим дамжуулан авах замын талаар үйлчилгээг хэлбэрээр авах арга	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Нийгмийн харилцаа, үйл ажиллагаанд цахим хэлбэрээр оролцох;</li> <li>• Төрийн болон хувийн хэвшлийн үйлчилгээг цахим хэлбэрээр авах;</li> <li>• Тоон гарын үсэг хэрхэн авах, ашиглах талаар мэдэх;</li> </ul>	
--	-----	---------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--