



آموزش سواد فضای مجازی در دنیا

## فعالیت‌های «اسطوره اینترنت باش!»

### ◀ مقدمه

و مطابق با زمینه‌های فرهنگی و اجتماعی ایران اقدام کرد. در این شماره با سومین نمونه جهانی آموزش سواد فضای مجازی آشنا می‌شویم.

### ◀ پروژه «اسطوره اینترنت باش»

پروژه «اسطوره اینترنت باش»<sup>۱</sup> یک برنامه جامع آموزش ایمنی برخط<sup>۲</sup> است که توسط گوگل با همکاری مؤسسه آموزش والدگری دیجیتال «پرنیت زون»<sup>۳</sup> در سال ۲۰۱۸ در انگلستان آغاز به کار کرد. هدف این پروژه توانمندسازی کودکان برای تصمیم‌گیری‌های ایمن و مسئولانه در حین کاوش در دنیای دیجیتال است و برای این منظور طیف وسیعی از منابع تعاملی و خدمات را ارائه می‌دهد. به طور کلی، آموزش‌های این پایگاه پنج‌محور موضوعی اصلی دارد:

«سواد فضای مجازی» به عنوان یکی از جوانب زندگی عصر اطلاعات، در تعاملات مجازی ما نقشی بسیار حیاتی ایفا می‌کند. با افزایش استفاده کودکان و نوجوانان از اینترنت، موضوع سواد فضای مجازی در حوزه آموزش به یک چالش جدید تبدیل شده است. چه چیزی، در چه دوره‌ای و با چه شیوه‌ای باید به نسل جدید آموزش داد؟ آیا این سرفصل باید وارد برنامه‌های رسمی آموزشی کشور شود؟ تولید محتوا و به‌روزرسانی آنچه الزاماتی دارد؟ چه نهادها و بخش‌هایی در این زمینه مسئولیت دارند؟

مطالعه تجربه کشورهای دیگر در زمینه آموزش سواد فضای مجازی می‌تواند راهگشای ما در پیشرفت ایران باشد. البته نباید به مطالعه تجربه‌ها و پیشرفت‌های سایر کشورها بسنده کرد. در ادامه باید به جمع‌آوری و تولید منابع فارسی مناسب

۱. **تیزهوش باش:** کودکان در مورد محافظت از سابقه

برخط، مرزهای حریم خصوصی، ردپای دیجیتال و نحوه درخواست کمک از یک بزرگسال یاد خواهند گرفت.

۲. **هوشیار باش:** کودکان خواهند آموخت چگونه وقتی چیز برخطی مشکوک، گمراه‌کننده یا کلاهبرداری است، آن را تشخیص دهند.

ایمن باش: کودکان در مورد حریم خصوصی و امنیت

به اطلاعات خود اضافه خواهند کرد.

۴. **مهربان باش:** کودکان از طریق انتقال مهربانی و همدلی قدرت رفتار مثبت و مؤدبانه برخط را یاد خواهند گرفت.

۵. **شجاع باش:** کودکان می‌آموزند در چه نوع موقعیت‌هایی به کمک بزرگسالان نیاز دارند و در صورت مشاهده قلدری مجازی چه کاری باید انجام دهند.



بر همین اساس، شعار عمومی این برنامه آموزشی «تیزهوش، هوشیار، محکم، مهربان و شجاع باش»<sup>۴</sup> است.

### بازی آموزشی «اینترلند»<sup>۵</sup>

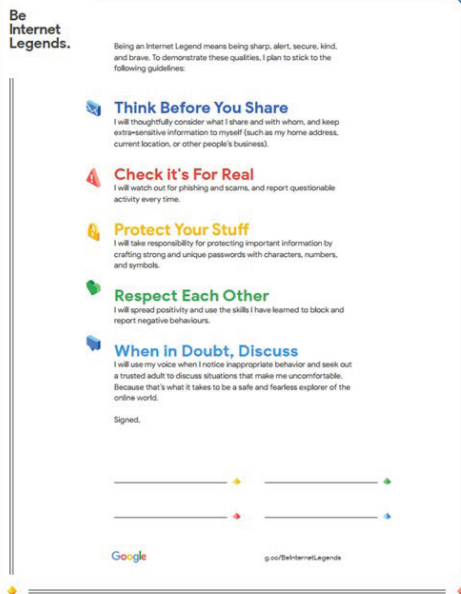
این بازی برنامه‌ای تعاملی و سرگرم‌کننده برای آموزش مفاهیم کلیدی شهروندی دیجیتال و ایمنی، از طریق ایجاد چالش‌ها و فعالیت‌های جذاب برای کودکان است. بازیکنان در سفرهای خود در چهار جزیره مجازی گام برمی‌دارند و موضوعات مرتبط با ایمنی اینترنت را می‌آموزند:

حاکم مهربان: احترام و اخلاق برخط را پرورش می‌دهد.

رودخانه واقعیت: تفکر انتقادی و شناسایی منابع قابل اعتماد را ترویج می‌کند.

کوه تفکر: به اشتراک‌گذاری آگاهانه و محافظت از اطلاعات شخصی را تشویق می‌کند.

برج گنج: بر شیوه‌های امن رمز عبور و حریم خصوصی برخط تأکید دارد.



## تعهدنامه «عالی اینترنت باشید»<sup>۷</sup>

مبتنی بر همان پنج محور موضوعی، یک تعهد ساده و عملی نیز تدوین شده است که والدین و کودکان می‌توانند برای تعهد به استفاده ایمن و مسئولانه آن را امضا کنند. این تعهدنامه اهمیت مهربان، محترم و مسئول بودن شهروندان دیجیتال را برجسته می‌کند.



همچنین، معلمان این اختیار را دارند که به جای تدریس فعالیت محور، تدریس درس محور نیز داشته باشند. برای این منظور ۱۲ طرح درس (شامل فعالیت‌هایی از یک یا دو محور از محورهای پنج‌گانه به همراه کاربرگ، راهنمای معلم و پرده‌نگار) تهیه شده‌اند که ۶ مورد از آن‌ها برای سن ۷ تا ۹ سال و ۶ طرح درس نیز برای ۹ تا ۱۱ سال است. موضوعات آموزشی این درس‌نامه‌ها بدین شرح هستند:<sup>۸</sup>

## مجموعه طرح درس و فعالیت

با محوریت پنج موضوع محوری پروژه، پنج مجموعه فعالیت آموزشی مرتبط نیز طراحی شده است. هر مجموعه حاوی هفت فعالیت و در مجموع ۳۵ فعالیت آموزش کلاسی است که معلمان می‌توانند برای سنین متناسب با سن دانش‌آموزان (از ۷ تا ۱۱ سال) برخی از فعالیت‌ها را اجرا کنند.

### جدول ۱. موضوعات آموزشی پروژه «اسطوره اینترنت باش» شرکت گوگل به تفکیک سن

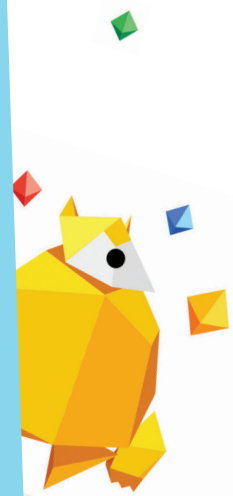
| جلسه سوم                                                                             | جلسه دوم                                                                                             | جلسه اول                                                                  |              |
|--------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|--------------|
| - قلدری مجازی (آشنایی، مقابله و راهکارها)                                            | - رمز عبور<br>- رفتار مهربانانه برخط                                                                 | - سابقه برخط<br>- سنجش اعتبار اطلاعات برخط                                | ۷ تا ۸ سال   |
| - گزارش محتوای نامناسب<br>- آشنایی با «شرایط و مقررات سرویس‌دهی» نرم‌افزارها و سکوها | - رمز عبور قوی<br>- انتخاب فرد مورد اطمینان برای راهنمایی<br>- تصمیم درباره ارتباط حضوری یا غیرحضوری | - مفهوم بازنامی و تفاوت دیدگاه<br>- انتخاب منبع موثق                      | ۸ تا ۹ سال   |
| - شناسایی آزار مجازی و مقابله با آن<br>- مهارت نه گفتن و حمایت نکردن از آزار مجازی   | - آشنایی با طعمه‌گذاری (فیشینگ)<br>- شناسایی محتوای جعلی                                             | - ایجاد حسن شهرت برخط                                                     | ۹ تا ۱۰ سال  |
| - گزارش محتوای نامناسب مجازی<br>- مشورت با بزرگ‌ترها                                 | - آداب تعامل اجتماعی برخط                                                                            | - اهمیت حریم خصوصی و اطلاعات شخصی<br>- ابزارها و تنظیم‌های حفظ حریم خصوصی | ۱۰ تا ۱۱ سال |



همچنین، یک پودمان اضافه با موضوع «**بهبودی دیجیتال**» به منظور ایجاد عادت‌های سالم دیجیتال طراحی شده که شامل دو درس برای سنین ۷ تا ۹ سال و دو درس برای سنین ۹ تا ۱۱ سال است. جدول موضوعات پودمان تکمیلی شامل این موارد می‌شود:<sup>۹</sup>

جدول ۲. مباحث آموزشی پودمان تکمیلی بهزیستی دیجیتال پروژه «اسطوره اینترنت باش» شرکت گوگل به تفکیک سن

| درس ۲                                                                                                           | درس ۱                                                                                                                                                                                 |             |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <p>- درک اثر عادت مصرف رسانه‌ای بر ایجاد مغز و جسم</p> <p>- طراحی عادت‌های سالم مصرف رسانه‌ای (برنامه ریزی)</p> | <p>- آشنایی با انواع حس‌ها و اثر عادت‌ها بر شکل‌گیری حس‌های متفاوت در افراد گوناگون</p> <p>- درک اثر مصرف رسانه‌ای بر ایجاد حس و حال</p> <p>- انتخاب عادت‌هایی برای ایجاد حس مثبت</p> | ۷ تا ۹ سال  |
| <p>- آموزش اصول و معرفی ابزارهای ایجاد عادت‌های بهزیستی دیجیتال</p>                                             | <p>- آشنایی با چستی بهزیستی دیجیتال و اثر مصرف رسانه‌ای بر سلامت</p>                                                                                                                  | ۹ تا ۱۱ سال |



**دایره موضوعات** پروژه گوگل صرفاً بر آموزش اصول و نکات کلی شهروندی دیجیتال محدود شده است و به هیچ عنوان رویکردی اقتصادی و آموزش مهارت شغلی دیده نمی‌شود. همچنین، با توجه به رده سنی پروژه گوگل (۷ تا ۱۱ سال)، آموزش فنی خاصی درباره طرز کار مفهوم دیجیتال و طرز کار شبکه اینترنت وجود ندارد.

برنامه توسعه داده شده گوگل بسیار خوش‌قالب و جامع است. البته طرح درس گوگل به علت فعالیت محور بودن، آشفستگی و هم‌پوشانی محتوایی در تدریس سال به سال دارد. با وجود این، جنبه مشارکتی و اکتشافی آن از سایر پروژه‌های مشابه برجسته‌تر است.

البته این طرح درس‌ها در اصل به تناسب نظام آموزشی انگلستان طراحی شده‌اند و لزوماً قابلیت پیاده‌سازی در مدرسه‌های ایران را ندارند.

### راهنمای والدین

پنج محور آموزش داده شده به دانش‌آموزان، به صورت مختصر در صفحه‌ای اختصاصی برای آگاهی والدین و فراگیری نکات اصلی آن‌ها قرار گرفته است.<sup>۱۰</sup> جزوه مشروح این نکات به همراه واژه‌نامه کلمات مرتبط و اصول و راهنمای‌های مرتبط با والدگری دیجیتال نیز منتشر شده است.<sup>۱۱</sup>

### جمع‌بندی پروژه «اسطوره اینترنت باش»

**مخاطب** این پروژه هر سه گروه معلمان، والدین و دانش‌آموزان هستند. **قالب** ارائه محتوا برای معلمان به شکل «بسته یادگیری» شامل تمام اقلام مورد نیاز برای اداره کلاس است و برای والدین شامل آموزش‌های مجازی و محتوای آموزشی متنی است. اما بخش قابل توجه این پروژه، بازی آموزشی اینترلند است که ویژه کودکان طراحی شده است. الگوی کلی این بازی‌ها، چه در پروژه گوگل و چه در پروژه‌های تله‌نور و اتحادیه بین‌المللی مخابرات، یکسان است؛ یک بازی چالشی ساده با نمادهای متنوع و سپس سؤالات آموزشی مرتبط با موضوع بحث. با وجود این، بازی آموزشی این پروژه نسبت به بازی‌های آموزشی سایر موارد مشابه طراحی و بازی‌وارسازی بسیار قوی‌تری دارد.

#### پی‌نوشت‌ها

1. Be Internet Legends
2. <https://beinternetlegends.withgoogle.com/>
3. Parent Zone
4. Be Sharp, Alert, Strong, Kind & Brave
5. Interland
6. [https://beinternetawesome.withgoogle.com/en\\_uk/interland](https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_uk/interland)
7. Be Internet Awesome Pledge
8. <https://parentzone.org.uk/beinternetlegends/teaching-guide>
9. <https://www.gstatic.com/gumdrop/files/digital-well-being-lessons-june-2023.pdf>
10. [https://beinternetlegends.withgoogle.com/en\\_uk/parents/](https://beinternetlegends.withgoogle.com/en_uk/parents/)
11. [https://storage.googleapis.com/gweb-interland.appspot.com/en-us/hub/pdfs/Google\\_BeInternetAwesome\\_DigitalCitizenshipSafety\\_FamilyGuide.pdf](https://storage.googleapis.com/gweb-interland.appspot.com/en-us/hub/pdfs/Google_BeInternetAwesome_DigitalCitizenshipSafety_FamilyGuide.pdf)