

سواد فضای مجازی در دنیا

فعالیت‌های Common Sense Education

تجربه‌نوردی-۱ - آموزش



مقدمه

بسنده کرد، بلکه لازم است به جمع‌آوری و تولید منابع فارسی مناسب و مطابق با زمینه‌های فرهنگی و اجتماعی ایران اقدام کرد. در این شماره با اولین نمونه جهانی آموزش سواد فضای مجازی آشنا می‌شویم.

مؤسسه کامان سنس

مؤسسه کامان سنس مدیا را جیم استایر، حقوقدان و فعال حوزه حقوق شهروندی آمریکا، در سال ۲۰۰۳، با محوریت پروژه رده‌بندی سنی محتوای رسانه‌ای در قالب پایگاه اینترنتی «کامان سنس مدیا»^۱ راه‌اندازی کرد. به‌مرور زمان، این مؤسسه کار خود را گسترش داد، به‌طوری‌که امروز از بخش‌های بسیار متنوع و متعددی تشکیل شده است که نیازهای متنوعی از کودک و نوجوان را برطرف می‌کند. ما

«سواد فضای مجازی» به‌عنوان یکی از موارد زندگی در عصر اطلاعات، در تعامل مجازی ما نقشی بسیار حیاتی ایفا می‌کند. با افزایش استفاده کودکان و نوجوانان از اینترنت، موضوع سواد فضای مجازی به چالشی جدید در حوزه آموزش تبدیل شده است. چه چیزی را، 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 آن چه 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

در اینجا صرفاً به بخش کامان سنس اجوکیشن، که مرتبط با آموزش سواد فضای مجازی در مؤسسه کامان سنس تدارک دیده شده است خواهیم پرداخت.

پروژه کامان سنس اجوکیشن

در سال‌های ۲۰۰۸ تا ۲۰۰۹، مؤسسه کامان سنس به همراه دانشگاه هاروارد و سازمان جهانی کودک همکاری خود را برای ترویج و آموزش سه گروه مخاطب والدین، نوجوانان و مربیان در زمینه مسائل دنیای برخط آغاز کردند^۳ که زمینه‌ساز شکل‌گیری پروژه «کامان سنس اجوکیشن»^۴ شد.

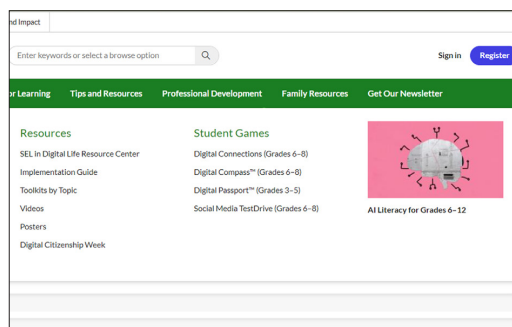
اولین محصول این پروژه، برنامه آموزشی رسانه و فناوری ویژه والدین^۵ بود که شامل یک کتابخانه جامع از منابع، مانند برگه‌های راهنمایی، پرده‌های کارگاه و طرح درس‌ها، فیلم‌ها و راهنماهای بحث بود که مربیان می‌توانستند از آن برای مشارکت و آموزش والدین در مورد مسائل فناوری، از خشونت رسانه‌ای و تجاری‌گرایی گرفته تا آزار و اذیت رایانه‌ای و آداب معاشرت مجازی، استفاده کنند.

محصول دوم این پروژه عبارت بود از مجموعه طرح درس‌های ۱۲ ساله «سواد و شهروندی دیجیتال» که در مجموع شامل بیش از ۶۰ طرح درس، جزوه، ویدئو و اجزای تعاملی است که شامل سه حوزه موضوعی عمده می‌شدند: «ایمنی و امنیت»، «شهروندی دیجیتال»، و «سواد اطلاعاتی و تحقیقی». این برنامه درسی ذیل تحقیقات «هاوارد گاردنر»^۶ در پروژه «گودپلی»^۷ دانشکده تحصیلات تکمیلی هاروارد تهیه شده بود.

پس از پژوهش و تولید این محصول، محتوای آموزشی آن به لطف پشتیبانی بسیاری از بنیادها، از جمله بنیادهای شروود^۸، مک آرتور^۹، و هیولت^{۱۰} به صورت رایگان از طریق پایگاه اینترنتی «کامان سنس اجوکیشن» در اختیار معلمان و مربیان سراسر دنیا قرار می‌گیرد.

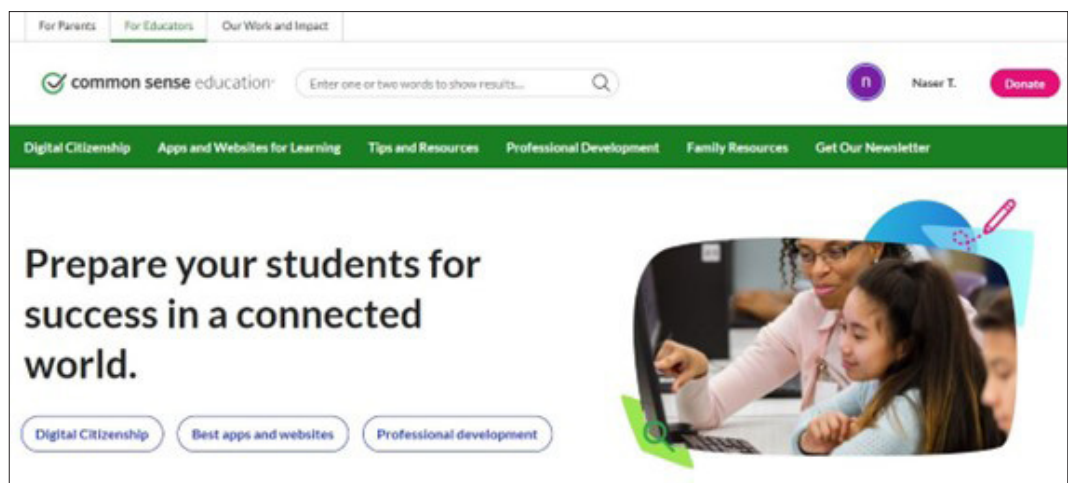
تب آموزش پایگاه اینترنتی کامان سنس، به بخش‌هایی مانند «وبگاه‌ها و برنامه‌های یادگیری»، «منابع»، «توسعه حرفه‌ای»، «منابع محل رجوع خانواده‌ها» و «شهروندی دیجیتال» تقسیم شده است که شامل منابع آموزشی متنوعی در موضوعات مرتبط با عموم رسانه‌ها و فناوری‌هاست که به تناسب اهداف این مقاله (بررسی جهانی طرح درس‌های آموزش سواد فضای مجازی)، در ادامه بخش شهروندی دیجیتال این وبگاه بررسی و تحلیل می‌شود.

شکل ۲. بخش‌های قسمت آموزش شهروندی دیجیتال



در شهروندی دیجیتال دو بخش «بازی آموزشی» برای سنین متفاوت و «منابع آموزشی» وجود دارد. کاربران این وبگاه، به تناسب سطح کاربری‌شان می‌توانند به بسته‌های آموزشی مربوط به دبیران، والدین یا کودکان در موضوعات گوناگون و کاربردی دسترسی داشته باشند. همچنین کارنامه‌ها، وب‌نشست‌ینارها، فیلم و بازی در اختیار مشتریان این وبگاه قرار می‌گیرد.

در بخش «بازی آموزشی» مخاطب ابتدا با روایتی از قصه آشنا می‌شود و پیش از پرداخت به اصل بازی، می‌تواند شخصیت (کاراکتر) خود را انتخاب کند. هر شخصیتی روحیه و قصه مجزایی دارد، هرچند که به یکدیگر مرتبط هستند.



شکل ۱. صفحه اول بخش آموزش (پروژه «کامان سنس اجوکیشن»)

شده است. معمولاً درس با طرح پرسش از دانش‌آموز آغاز و بعد وارد گفت‌وگوی کلاسی می‌شود و در نهایت توسط دبیر جمع‌بندی خواهد شد. در عمده فعالیت‌های آموزشی، معلم با طرح بحث و طرح پرسش، بحث موردنظر را مدیریت و راهنمایی می‌کند. نکته جالب توجه این است که فعالیت‌هایی هم برای خانواده در نظر گرفته شده‌اند که متناسب با موضوع بتوانند در بحث ایفای نقش کنند. البته با توجه به تفاوت‌های فرهنگی و سیاسی بسیاری که بین ما و این مؤسسه وجود دارد، استفاده بی‌قید و شرط از درس‌نامه‌های این وبگاه توصیه نمی‌شود. مطلوب است که معلمان محترم در صورت استفاده از این طرح درس‌ها، ابتدا آن‌ها را مبتنی بر فضای فرهنگی و سیاسی منطقه خود بازآوری کنند و سپس از آن‌ها بهره بگیرند.

از نظر دایره موضوعات، مجموعه CSE روی مفهوم شهروندی دیجیتال متمرکز شده و ابعاد مهارت‌های استفاده کودکان و نوجوانان از فضای مجازی را پوشش می‌دهد. در سرفصل‌های این مجموعه به مهارت‌های تولید رسانه‌ای و مهارت‌های فنی رایانه‌ای توجهی نشده است.

تمامی محتوای آموزشی این پایگاه به شکل عمومی و رایگان ارائه شده و نظارت خاصی بر نحوه استفاده مخاطب از این محتوا و کاربری آن در فضای واقعی صورت نمی‌گیرد. هزینه‌های مالی این مجموعه غیرانتفاعی با کمک حامیان حقوقی (نظیر شرکت‌های فناوری اطلاعات) تأمین می‌شود.

→ شکل ۳. تعریف کامان سنس از «شهروندی دیجیتال» و شش سرفصل محوری برنامه آموزش آن (۱. سلامت و تعادل رسانه‌ای ۲. امنیت و حریم خصوصی ۳. هویت و ردپای دیجیتال ۴. ارتباطات و روابط ۵. قلدری مجازی، تاراضات عاطفی برخط و سخنان نفرت‌پراکنه ۶. سواد خبری و رسانه‌ای)

منابع

1. Jim Steyer
2. <https://www.common sense media.org>
3. <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/childrens/childrens-book-news/article/42190-common-sense-raises-issues-at-b-amp-n.html>
4. Common Sense Education
5. Parent Media and Technology Education Program
6. Howard Gardner
7. GoodPlay
8. Sherwood Foundation
9. MacArthur Foundation
10. Hewlett Foundation
11. <https://www.common sense.org/education/>

بعد از انتخاب شخصیت، این بخش موقعیت‌های دوگانه‌ای را به وجود می‌آورد و مخاطب باید از بین این دو یکی را انتخاب کند و سرنوشت شخصیت خود را بسنجد. در نهایت، با نمایش نقشه راه، باید همه راه‌های موجود را پشت سر بگذارد تا در نهایت جایزه‌های بیشتری تصاحب کند. کامان سنس در انتها بعد از طرح پرسش‌هایی از بازی‌کننده، به وی کارنامه می‌دهد.

در بخش «منابع آموزشی» مقالات متعددی برای والدین در وبگاه ارائه شده‌اند که موضوعات متعددی را شامل می‌شود. علاوه بر این، فقط به محتوای متنی اکتفا نشده و بسیاری از مفاهیم و موضوعات در قالب فیلم نیز ارائه شده‌اند. طرح‌های آموزشی این مؤسسه شامل هشت سرفصل کلی است که در هر پایه (از پیش دبستانی تا دوازدهم) نگاهی از آن آموزش داده می‌شود:

✨ *Digital citizenship is the responsible use of technology to learn, create, and participate.*



✓ common sense education®

6 Core Topics of Digital Citizenship

MEDIA BALANCE & WELL-BEING We find balance in our digital lives.	RELATIONSHIPS & COMMUNICATION We know the power of words & actions.
PRIVACY & SECURITY We care about everyone's privacy.	CYBERBULLYING, DIGITAL DRAMA & HATE SPEECH We are kind & courageous.
DIGITAL FOOTPRINT & IDENTITY We define who we are.	NEWS & MEDIA LITERACY We are critical thinkers & creators.

جمع‌بندی «کامان سنس»

مخاطب پایگاه CSE معلمان و آموزگاران هستند و محتواهای آموزشی با محوریت کلاس درس ارائه شده‌اند. ارائه محتوا مبتنی بر منطق «بسته یادگیری» موارد متمایزی برای دبیر، دانش‌آموز، خانواده و فضای کلاس را در بر می‌گیرد. همچنین در قالب محتواهای آموزشی، تنوع فیلم، پرده‌نگار، متن و ... وجود دارد و برای هر کدام از موضوعات طرح درس دقیق و مجزایی طراحی شده است. کیفیت فنی و گرافیکی این فیلم‌ها و پویانمایی‌های کوتاه آموزشی جذاب است و بخشی از آموزش هم به صورت بازی و طراحی شده است. مدیریت فرایند آموزشی در هر بخش و پایه کاملاً سنجیده

۴۶

رشد فناوری آموزشی شماره ۱ مهرماه ۱۴۰۱