



شهروندان دیجیتال^۱

ویژگی‌های کودکان قرن ۲۱

گزارش او ای سی دی
گردآوری و ترجمه: اکرم عینی



امکان دسترسی به فناوری‌های دیجیتال

تعامل دیجیتال می‌تواند بهره‌مندی و پذیرش اجتماعی آن را افزایش دهد. با این حال، هر کس نمی‌تواند به‌طور مساوی از آن بهره‌مند شود. کودکانی که محدودیت دسترسی به فناوری دارند یا اصلاً به فناوری دسترسی ندارند، دچار محرومیت می‌شوند و این بر زندگی تحصیلی، شهروندی و اجتماعی آن‌ها تأثیر می‌گذارد.

در بسیاری از کشورها، همهٔ معلمان و کارکنان آموزشی و اجرایی مدرسه به دانش دیجیتال و به‌روزترین نرم‌افزارها دسترسی ندارند. جغرافیای کشورها نیز نقش مهمی در این باره ایفا می‌کند. کشورهایی که جمعیت بیشتری دارند، در گسترش و عرضهٔ پهنای باند قابل دسترس برای همه با مشکل مواجه هستند.

معمولاً در این روزها، مدرسه‌ها، به جای فراهم کردن دستگاه‌های مشترک برای دانش‌آموزان، انواع ابزارهای محاسباتی متعلق به خود افراد را انتخاب می‌کنند. برخی از راهبردهای معمول



عبارت‌اند از:

- فراهم کردن وسایل و ابزارهایی که کودکان می‌توانند در مدرسه از آن‌ها استفاده کنند و آن‌ها را به خانه ببرند.
- دستگاه خود را بیاورید^۲ که با عبارت‌های «فناوری خود را بیاورید»، «تلفن خود را بیاورید» و «رایانهٔ شخصی خود را بیاورید» شناخته می‌شود، به سیاستی اشاره دارد که برای آوردن دستگاه شخصی خود (رایانه کیفی (لپ‌تاپ)، رایانک (تبلت) و تلفن هوشمند) به محل کار و تحصیل به کار می‌رود. صرف نظر از رویکرد اتخاذ شده، در رأس هر سیاست‌گذاری باید کاهش نابرابری‌های اجتماعی یا شکاف اجتماعی قرار

پرورش مهارت‌های دیجیتال^۲ در دوران کودکی، برای تضمین ایمن بودن کودکان و بهترین نحو درگیر شدنشان با فناوری‌های دیجیتال در خانه، مدرسه، و بعدها در زندگی و محیط کار، مهم است. مؤلفه‌های این تعامل مؤثر عبارتند از:

دسترسی: اکثر کودکان در کشورهای جهان به اینترنت دسترسی دارند و چیدمان این ابزارهای دیجیتال بی‌سابقه است.

به کارگیری و استفاده: با وجود دسترسی گسترده، بین استفاده از فناوری دیجیتال و مهارت‌های متناسب با آن، شکاف وجود دارد، به‌ویژه بین کودکان غنی و فقیر، این شکاف گسترده‌تر است.

نظام‌های آموزشی برای تضمین دسترسی محروم‌ترین افراد به فناوری‌های دیجیتال، و کمک به تقویت مهارت‌هایی که همهٔ کودکان را کاربرانی با اخلاق و فعال در فناوری‌های دیجیتال بار آورد، باید رویکردی فراگیر و جامع داشته باشند.



توسعه مهارت‌های هیجانی و اجتماعی

برای رونق اقتصاد دیجیتال، توانمندی در مهارت‌های دیجیتال باید با مهارت‌های هیجانی و اجتماعی، از جمله مشارکت و همکاری، کنترل و تعدیل هیجان، پذیرش و استقبال از تجربه همراه باشد. مهارت‌های هیجانی و اجتماعی در این موارد نقش دارند:



توسعه مهارت‌های دیجیتال باید با مهارت‌های هیجانی و اجتماعی کامل شود. مهارت‌های هیجانی و اجتماعی کلید ارتقای رشد سلامت، بهزیستی و جامعه‌پسندی کودک هستند و پایه و بنیان شهروندی دیجیتال و درک و مشارکت رفتارهای مثبت دیجیتال را تشکیل می‌دهند. تقویت هر دو مجموعه مهارت دیجیتال، و هیجانی - اجتماعی، همه کودکان را برای پیوستن به محیط‌های دنیای واقعی و دیجیتال و حضور در آن‌ها تربیت می‌کند.

توانمندسازی شهروندان دیجیتال

توانمندسازی نسل دیجیتال فعال و با اخلاق به معنای آماده کردن کودکان برای مشارکت فعال، مثبت و مسئولانه در جامعه در فضای مجازی و به‌صورت برخط (آنلاین) و غیربرخط است. شهروند دیجیتال دارای هنجارهای رفتاری در استفاده از فناوری‌های دیجیتال شناخته می‌شود. شهروند دیجیتال ویژگی‌هایی دارد؛ از جمله:

- مشارکت و تعامل شایسته و مثبت با فناوری دیجیتال (دسترسی و مهارت‌ها)؛
- مشارکت مسئولانه و فعال (توانمندسازی و توجه به آداب معاشرت)؛^۹
- داشتن زمینه‌های رسمی و نیمه‌رسمی و غیررسمی یادگیری مادام‌العمر (از جمله مدیریت خطر یا ریسک و تاب‌آوری).

بسیاری از کشورها برای پرورش رشد شهروندی دیجیتال در بین دانش‌آموزان خود رویکردهای متفاوتی اتخاذ کرده‌اند. برخی از رویکردهای رایج در میان نظام‌های آموزشی عبارت‌اند از:

تلفیق سواد دیجیتال و رسانه در برنامه درسی؛



آموزش زمینه‌های سواد دیجیتال و شهروند دیجیتال به معلمان و چگونگی توسعه آن بین دانش‌آموزان آن‌ها؛



گیرد. تضمین دسترسی برابر به ابزارهای دیجیتال و پرهیز از اقدامات انحصاری ضروری است.

پرورش مهارت‌های دیجیتال

برای تضمین مشارکت فعال و تعامل کودکان در محیط‌های دیجیتال، اطمینان از دسترسی کافی نیست. با وجود اینکه همه کودکان با فناوری‌های دیجیتال بزرگ شده‌اند، اما همگی مهارت‌های مورد نیاز را برای استفاده مؤثر از آن‌ها ندارند. عوامل جمعیت‌شناختی مؤثر بر مهارت‌ها و انگیزه‌های استفاده از اینترنت عبارت‌اند از: جنسیت، سن، وضعیت اقتصادی - اجتماعی و ناتوانی جسمی.

کودکان می‌توانند آموزش مهارت‌های دیجیتال را از دوره آموزش ابتدایی شروع کنند، اما در بیشتر نظام‌های آموزشی، بخش عمده آموزش در سطح آموزش متوسطه انجام می‌شود. نمونه‌هایی از سیاست‌ها و شیوه‌ها برای گنجاندن یادگیری مهارت‌های دیجیتال در نظام‌های آموزشی در اینجا ارائه می‌شوند:

	بسط و گسترش و به روز رسانی برنامه‌های درسی	طرح اقدام مهارت‌های فناوری اطلاعات و ارتباطات ^۴ (ایرلند): تدارک فرصت‌های ارتقای شغلی برای دانش‌آموزان، اصلاح برنامه‌های درسی، و فرصت‌های پیشرفت حرفه‌ای مرتبط با فناوری اطلاعات و ارتباطات برای معلمان.
	چارچوب‌های یادگیری و راهبردهای مبتنی بر مدرسه	راهبرد ملی دیجیتال کردن نظام مدرسه‌های سوئد ۲۰۱۷-۲۰۲۲: به موازات برابری در دسترسی و استفاده از ابزار دیجیتال، و تحقیق و ارزیابی اثرات دیجیتال کردن در مدرسه، یکی از سه رکن اصلی این راهبرد ملی، شایستگی دیجیتال است.
	تربیت معلم	برنامه تربیت معلم فاتح ^۵ (ترکیه): در این برنامه توسعه حرفه‌ای معلمان شامل استفاده از فناوری، آموزش مبتنی بر رشته و تدوین محتواست.
	فرصت‌های فوق برنامه	برنامه فناوری اطلاعات دیجیتال: دیج آی تی ^۶ (استرالیا). فرصت فوق برنامه مدرسه‌های تابستانی، آموزش فناوری اطلاعات و ارتباطات برای دانش‌آموزان ۹ و ۱۰ ساله و مختص گروه‌هایی است که در زمینه‌های حوزه «استم» ^۷ کمتر حضور داشتند، اما به مدت پنج ماه آموزش‌های تعلیمی و وابسته به مدرسه را دنبال کرده‌اند.
	منابع دیجیتال	ایندکو ^۸ ۲۰۳۰ (پرتغال): تدوین منابع آموزشی دیجیتال درباره موضوعاتی مانند شهروند دیجیتال مورد نظر است.



اشتراک اطلاعات، آموزش و برگزاری پویش‌ها و جنبش‌هایی که گروه هدف آن‌ها معلمان، والدین و جوامع مرتبط هستند؛



کار با کنشگران اجتماعی و گروه‌های ذی‌نفع برای اشاعه، انتشار یا توسعه ابزارهای اطلاعاتی، آموزش دادن یا به اشتراک‌گذاری دانش.

نتیجت، آداب و تشریفات تحت شبکه

«نتیجت»^{۱۰} از ترکیب دو واژه شبکه^{۱۱} و آداب معاشرت^{۱۲} به‌دست آمده است. نتیجت، آداب و تشریفات و مجموعه بایدها و نبایدهایی است که در شبکه‌های اجتماعی و ارتباطات وجود دارند و باید مورد توجه قرار گیرند. هر فعالیتی در شبکه، نتیجت و آداب ویژه خود را دارد: راه‌اندازی گروه، فراخواندن دوستان، فرستادن مطلب، نوشتن دیدگاه، ارتباط با دیگران و حتی ترک گروه. اگر این آداب و تشریفات رعایت نشوند، روزبه‌روز به نارضایتی‌ها افزوده می‌شود، شماری گوشه‌گیر می‌شوند و شماری هم صحنه را ترک می‌کنند. در نهایت گروه‌ها از هدف اصلی دور خواهند شد.

چند مثال ساده از رعایت نتیجت

- اضافه کردن افراد به گروه با هماهنگی قبلی آن‌ها؛
- انعکاس قوانین گروه به اعضای جدید؛
- صبور بودن اعضای جدید در ارسال مطالب در بدو ورود و آشناسدن با فضای گروه؛
- ارسال مطالب مرتبط با موضوع و اهداف گروه؛
- نفرستادن یا بهتر بگوییم فوراً ارسال مطالب عمومی و غیرقابل استفاده که در هر گروهی می‌توان آن‌ها را یافت.
- انتقال احوال‌پرسی‌ها و گفت‌وگوهای شخصی به چت‌های خصوصی؛
- منتشر نکردن مطالب بدون منبع رسمی؛
- توجه به زمان ارسال مطالب؛
- رعایت حریم همه اقوام، فرهنگ‌ها، زبان‌ها، مذاهب‌ها و عقاید.

نتیجت یا آداب و معاشرت شبکه‌ای به رفتار قابل قبول در محیط‌های دیجیتال اشاره دارد. گسترش و رواج نتیجت یا آداب و معاشرت شبکه‌ای هدفی مهم برای سیاست‌گذاری و عنصر ضروری سواد دیجیتال و شهروندی دیجیتال است. نمونه‌هایی از برخی رفتارهای مثبت و منفی کودکان در محیط‌های دیجیتال عبارت‌اند از:

اکانت فلاپ (حساب رسانه‌های دیجیتال)

حساب فلاپ اصطلاحی است که یک حساب رسانه اجتماعی را توصیف می‌کند. این حساب‌ها در بسترهای اجتماعی استفاده می‌شوند و نوجوانان و جوانان به‌طور جمعی آن‌ها را مدیریت می‌کنند؛ این حساب کاربری می‌تواند به‌عنوان یک انجمن برای بحث در مورد موضوعات پیچیده اجتماعی و سیاسی عمل کند و مثلاً در موارد قلدری مداخله کند. با این حال، این حساب‌ها می‌توانند استفاده منفی داشته باشند. برای مثال، اطلاعات نادرست را انتشار دهند یا برای به‌اشتراک گذاشتن محتوای «ترسناک»^{۱۴} از آن‌ها استفاده شود. مثل یک حساب اینستاگرام با هدف تسهیل بحث درباره یک موضوع خاص یا طیف وسیعی از موضوعات (مانند هواداری، سیاست یا مسائل اجتماعی). معمولاً نوجوانان چنین حساب‌هایی را به‌صورت مشترک مدیریت می‌کنند. این اصطلاح از رویه رایج ارسال «فلاپ»^{۱۵}، یعنی چیزهایی که برای تمسخر یا انتقاد ارائه می‌شوند، ناشی می‌شود.^{۱۶}

اوباش شبکه‌ای^{۱۳}

اوباش اینترنتی یا ترول^{۱۷} در گفت‌وگو اینترنتی به افرادی گفته می‌شود که با رفتار مخرب در فضای وب به دنبال جلب نظر کاربران، ایجاد تشنج و بیان مطالب محرک و توهین‌آمیز هستند. ایجاد اختلال یا تحریک برای تعارض و تنش در محیط‌های دیجیتال برای سرگرمی شخصی یک نفر ترول است. ترول‌های اینترنتی برای جلب نظر سایر کاربران و افزایش تعداد کاربران، غالباً به شکل ناشناس، نظرات جنجالی می‌نویسند. ترول اینترنتی عضوی از یک گروه اجتماعی برخط (آنلاین) است که با ارسال نظر، عکس، فیلم، گیف، یا هر محتوای برخط دیگر می‌کوشد فضا را به هم بریزد، حمله کند، مزاحمت ایجاد کند یا به‌طور کلی در گروه در دسر ایجاد کند. ترول‌ها همه‌جای اینترنت پیدا می‌شوند؛ در صفحات گفت‌وگو، نظرات یوتیوب، فیس‌بوک، نظرات بلاگ و هر محیط باز دیگری که مردم می‌توانند آزادانه عقاید و باورهای خود را ابراز کنند. وقتی اعضای گروه زیاد باشند، مهار این افراد دشوار است، اما رایج‌ترین روش‌های خلاصی از دست آن‌ها بلاک کردن حساب کاربری فردی (و گاهی آی‌پی‌ها به‌طور کلی)، گزارش به مسئولان، یا بستن کامل بخش نظرات مطلب در بلاگ، صفحه ویدئو یا موضوعی خاص است. ترول‌های اینترنتی، فارغ از اینکه کجا کمین کرده‌اند، گروه‌ها را به‌شکلی یکسان (و غالباً پیش‌بینی‌پذیر) آزار می‌دهند.



باز کند و تهدیدی برای حریم خصوصی باشد.

پی‌نوشت‌ها

1. Digital citizens
2. Digital skills
3. BYOD: bring your own device
4. ICT Skills Action Plan(Ireland)
5. FATIH(Turkey)
6. digIT
7. STEM
8. InCoDe.2030(Portugal):
9. Etiquette
10. netiquette
11. network
12. etiquette
13. Trolling
14. cringeworthy
15. flop
16. <https://idioms.thefreedictionary.com/flop+account>
17. Troll

۱۸. چهرک: تصویری در محیط‌های مجازی که نشان‌دهنده هریک از افراد فعال در آن محیط است

منبع

Burns, T. & Gottschalk, F. eds. (2019). Educating 21st Century Children: Emotional Well-Being in the Digital Age. Educational Research and Innovation, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/b7f33425-en>.



برای دسترسی به متن انگلیسی این مقاله و منابع آن، اسکن کنید.

احترام به دیگران

کودکان در بسیاری از محیط‌های دیجیتال حضور دارند و از رسانه‌های اجتماعی تا بازی‌های چندنفره شرکت می‌کنند. برخی از این سایت‌ها نیازمند ایجاد حساب‌های کاربری با نام و عکس‌های واقعی است، در حالی که برخی دیگر به کودکان اجازه می‌دهند به صورت ناشناس و با نام مستعار از نام‌های کاربری و چهرک (آواتار)^{۱۸} استفاده کنند. ناشناس بودن و عواملی مانند نداشتن زبان بدن، قطع ارتباط بالقوه بین خود جسمی و دیجیتال و نبود اعتبار و تسلط واضح، بر آنچه کودکان می‌گویند یا انجام می‌دهند تأثیرگذار است.

مثبت: این امر می‌تواند بین کودکان صمیمیت

ایجاد کند و مشوق صمیمیت عاطفی بین

دوستان شود. همچنین، فرصت‌هایی برای

هویت‌یابی و حمایت از گروه‌های به حاشیه رانده شده فراهم می‌کند.



منفی: نبود لحن و زبان بدن در محیط‌های دیجیتال

می‌تواند شناخت نیت و قصد دیگران را دشوار و فضایی را

برای سوءرفتارهای احتمالی ایجاد کند. همچنین می‌تواند

این توهم را ایجاد کند که چنین سوءرفتارهایی بدون

عواقب است. البته همچنان می‌تواند درهای امنیتی را