



COPYRIGHTS

© 2020 by the authors. Licensee National Studies Journal. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Creating New and Responsible Identities by Providing Digital Citizenship Education to Students

Shaghayegh Heidari *


Email: Heidari.shaghayegh@yahoo.com

Received: 2023/07/17

Revised: 2023/09/02

Accepted: 2023/10/09

Doi: 10.22034/RJNSQ.2023.407534.1503

 20.1001.1.1735059.1402.24.95.2.0

Abstract:

In the contemporary world, children and teenagers explore, recognize and learn the world around them by taking advantage of the power of digital media and new technologies, and grow in new ways and create their identity. With this power, children and teenagers have great opportunities, but they also face challenges and problems. Schools are also grappling with consequences such as online safety, cyberbullying, invasion of privacy, hate speech, misinformation and digital distraction. To address these issues, many schools are trying to create a positive culture and knowledge around the media and technology by including digital citizenship education as part of their curricula. Many developed and developing countries have started teaching digital citizenship in their schools. The digital citizenship curriculum deals with areas that are designed based on academic research and the concerns of children, teachers and parents. These teachings are designed to develop skills and help children and teenagers. This issue is very important because children and teenagers face many decisions and complications through the use of new media and technology throughout their lives; from what they consume and what they share, to how they interact and communicate with others. Therefore, the current research tries to answer the question of what dimensions and characteristics does digital citizenship training for teenagers include by using the fundamental research method? And what is the identity and value dimension of these teachings? The type of this research is practical and can lead to the development of a digital citizenship education curriculum in schools, and as a result, educate a generation familiar with the opportunities and harms of the digital space and the appropriate use of the digital space by the new generation.

Keywords: Digital Citizenship, Digital Education, Digital Curriculum, Teenagers, Identity, Social Responsibility.

* Ph.D. in Political Science, Tehran, Iran (Corresponding Author).

هویت‌سازی‌های جدید و مسئولیت‌پذیر در پرتو تمهید آموزش شهروندی دیجیتال به دانش‌آموزان

نوع مقاله: پژوهشی

شقایق حیدری*

E-mail: heidari.shaghayegh@yahoo.com

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۴/۲۶ تاریخ بازنگری: ۱۴۰۲/۶/۱۱ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۷/۱۷

چکیده

در دنیای معاصر، کودکان و نوجوانان با بهره‌گیری از قدرت رسانه‌های دیجیتال و فناوری‌های نوین به کشف، شناخت و یادگیری جهان پیرامون خود پرداخته و به شیوه‌های جدید رشد کرده و هویت خود را می‌سازند. با این قدرت، کودکان و نوجوانان فرصت‌های بزرگی در اختیار دارند؛ اما با چالش‌ها و معضلاتی نیز روبه‌رو هستند. مدارس نیز با پیامدهایی از جمله امنیت آنلاین، آزار و اذیت سایبری، تجاوز به حریم خصوصی، سخنان نفرت‌پراکن، اطلاعات نادرست و حواس‌پرتی دیجیتالی دست‌وپنجه نرم می‌کنند. برای رسیدگی به این مسائل، بسیاری از مدارس در تلاش‌اند با گنجانیدن آموزش شهروندی دیجیتال به‌عنوان بخشی از برنامه‌های درسی خود، فرهنگ و دانش مثبتی را پیرامون رسانه و فناوری ایجاد کنند. بسیاری از کشورهای پیشرفته و درحال‌توسعه، آموزش شهروندی دیجیتال در مدارس خود را آغاز کرده‌اند. برنامه درسی شهروندی دیجیتال به حوزه‌هایی می‌پردازد که براساس تحقیقات دانشگاهی و نگرانی‌های کودکان، معلمان و والدین طراحی شده است. این آموزه‌ها برای پرورش مهارت‌ها و کمک به کودکان و نوجوانان طراحی شده‌اند که این موضوع از اهمیت بسیاری برخوردار است؛ زیرا کودکان و نوجوانان در طول زندگی خود با استفاده از رسانه‌ها و فناوری نوین و از طریق آن با تصمیمات و پیچیدگی‌های بسیاری روبه‌رو هستند؛ از آنچه مصرف می‌کنند و آنچه را که به اشتراک می‌گذارند تا نحوه تعامل و ارتباط با دیگران؛ بنابراین، پژوهش حاضر تلاش دارد با بهره‌گیری از روش تحقیق بنیادی به این پرسش پاسخ دهد که آموزش شهروندی دیجیتال به نوجوانان شامل چه ابعاد و ویژگی‌هایی است؟ و بُعد هویتی و ارزشی این آموزه‌ها چیست؟ نوع این پژوهش کاربردی است و می‌تواند منجر به تدوین برنامه درسی آموزش شهروندی دیجیتال در مدارس و در نتیجه، تربیت نسلی آشنا به فرصت‌ها و آسیب‌های فضای دیجیتال و بهره‌گیری مناسب نسل جدید از فضای دیجیتال شود.

کلیدواژه‌ها: شهروندی دیجیتال، آموزش دیجیتال، برنامه درسی دیجیتال، نوجوانان،

هویت، مسئولیت‌پذیری اجتماعی.



مقدمه و طرح مسئله

دنیای دیجیتال، فضای جدیدی ایجاد کرده که عمیقاً نحوه تعامل افراد، نحوه ابراز خود، گذران اوقات فراغت، کشف جهان و تفکر در مورد سهم و نقش خود در جهان را تغییر داده است. در عصر اینترنت که با پیشرفت‌های تکنولوژیکی در سخت‌افزار و نرم‌افزار، ارتباطات راه دور امکان‌پذیر شده است، بیشتر مردم علاوه بر زندگی آفلاین، زندگی دیجیتال نیز دارند؛ اما این دو لزوماً یکی نیستند. شبکه‌های اجتماعی نیز که در آغاز قرن بیست و یکم راه‌اندازی شدند بر پیچیدگی زیست آنلاین افزودند. این شبکه‌ها به کاربران امکان می‌دهند اطلاعات، عکس‌ها، فایل‌های خصوصی، سرگرمی‌ها و علائق خود را با شبکه‌های دوستان خود به اشتراک بگذارند؛ درحالی‌که به نظر می‌رسد شبکه‌های اجتماعی بیشتر برای فعالیت‌های اجتماعی مورد استفاده قرار بگیرند، ممکن است از چنین شبکه‌هایی برای اهداف منفی و ضداجتماعی نیز استفاده شود.

از آنجاکه دانش‌آموزان زمان زیادی را در فضای دیجیتال سپری می‌کنند، بسیار مهم است مهارت‌هایی را بیاموزند که آن‌ها را قادر سازد تا اطلاعات را به‌طور مسئولانه جست‌وجو و ارزیابی کنند و سپس به اشتراک بگذارند. والدین و معلمان نیز باید اطمینان حاصل کنند که مشارکت آنلاین دانش‌آموزان ایمن، اخلاقی و قانونی است.

بنابراین، این مقاله یک تحلیل بنیادی از مشارکت مدنی دانش‌آموزان در فضای مجازی به‌عنوان شهروندان دیجیتال ارائه می‌کند و به این مسئله می‌پردازد که چگونه می‌توان شهروندی دیجیتال را به دانش‌آموزان آموخت. درنهایت، این مقاله پیشنهاد می‌کند که شهروندی دیجیتال را می‌توان با استفاده از فعالیت‌های درون مدرسه و خارج از مدرسه با هدف مشارکت مدنی از طریق یک برنامه درسی تسهیل‌شده توسط رسانه‌های اجتماعی آموزش داد. درنهایت، توصیه‌هایی برای آموزش و یادگیری از طریق رسانه‌های اجتماعی به معلمان، والدین و دیگر اعضای جامعه نیز ارائه می‌شود.

این بحث براساس یک مطالعه میان‌رشته‌ای در زمینه‌های مطالعات ذهنی، رشد کودک، روان‌شناسی، سیاست‌های اجتماعی، آموزش در مدارس و مطالعات اینترنتی سامان‌دهی شده است. همچنین، از نظر مقاله حاضر، نمی‌توان از تأثیر فضای دیجیتال بر هویت اجتماعی دانش‌آموزان نیز غفلت کرد و گنجاندن این بحث در برنامه درسی شهروندی دیجیتال برای ایجاد انسجام و ثبات اجتماعی اجتناب‌ناپذیر است.

مشارکت نوجوانان در فضای دیجیتال و ضرورت بحث آموزش شهروندی دیجیتال

نوجوانان به‌ویژه در فضای مجازی آسیب‌پذیر هستند؛ چراکه آن‌ها به‌طور کامل قادر به

درک رابطه بین رفتار و پیامدها نیستند. استدلال می‌شود که بسیاری از نوجوانان توانایی کافی برای سنجش پیچیدگی‌ها، ارزیابی انتخاب‌ها و تصمیم‌گیری منطقی ندارند؛ در نتیجه، آن‌ها ریسک بیشتری می‌کنند (الساسر و همکاران، ۲۰۱۷: ۶۲). نوجوانان تمایل دارند بر مزایای کوتاه‌مدت بیش‌از‌حد تأکید کنند و خطرات بلندمدت را دست‌کم بگیرند. علاوه‌براین، قابلیت تصمیم‌گیری نوجوانان به‌ویژه در موقعیت‌های مهم احساسی بسیار کم است. همچنین، ممکن است احساسات آن‌ها کاملاً ناپایدار باشد. آن‌ها با کسب تجربیات جدید تمایل دارند نظر خود را تغییر دهند؛ بنابراین، همه ذی‌نفعان مرتبط (والدین، مدارس، دولت‌ها، سازمان‌های غیردولتی و شرکت‌های اینترنتی) تعهد اجتماعی دارند تا از نوجوانان در برابر مخاطرات فضای دیجیتال حمایت کنند (پارتریچ، ۲۰۱۳: ۲۸۳).

آرنت (۲۰۰۰) استدلال می‌کند که هویت افراد معمولاً در اواخر نوجوانی و اوایل دهه بیستم زندگی با توجه به دیدگاه آن‌ها نسبت به جهان شکل می‌گیرد. ترکیبی از نداشتن برنامه‌های روشن برای آینده و جست‌وجوی هیجان ممکن است برای نوجوانان در دنیای دیجیتال مضر باشد. نوجوانان تفکر خودمحورانه از خود بروز می‌دهند و افسانه‌های شخصی می‌سازند که حول آن‌ها می‌چرخد و باعث می‌شود باور کنند که شکست‌ناپذیرند و در نتیجه، خطرات را کم‌اهمیت جلوه دهند (آنگ، ۲۰۱۵: ۳۵).

ویلهمز و رینا (۲۰۱۳) اظهار می‌دارند که نوجوانان پاداش‌های مرتبط با ریسک کردن را بسیار بزرگ تلقی می‌کنند که می‌تواند منجر به تصمیم‌هایی شود که برای سلامتی آن‌ها مضر است. قبل از بزرگسالی، بین سیستم‌های ذهنی که تصمیم‌گیری منطقی را تنظیم می‌کند و سیستم‌هایی که برانگیختگی عاطفی را تنظیم می‌کند، تعامل کمتری وجود دارد. در دوران نوجوانی، توانایی کنترل هیجان و همچنین، قابلیت برنامه‌ریزی از قبل و مقایسه هزینه‌ها و مزایای گزینه‌های موجود بسیار کم است. اشتاینبرگ توضیح می‌دهد که این یکی از دلایلی است که نوجوانان نسبت به فشار همسالان خود حساس‌تر هستند. با بلوغ فکری، افراد بهتر می‌توانند بر روی انگیزه‌ای که توسط دوستانشان برانگیخته می‌شود تأمل کنند؛ اما در دوران نوجوانی، مستعد بودن به ریسک و فشار همسالان می‌تواند در محیط آنلاین بسیار مضر باشد (اشتاینبرگ، ۲۰۱۳: ۲۶۱).

علاوه‌براین، نوجوانان فاقد ظرفیت کافی برای استدلال و از نظر عاطفی، ناپایدار هستند (پارتریچ، ۲۰۱۳: ۲۸۸) و رفتارهای آن‌ها ممکن است بیشتر براساس احساسات باشد تا عقل. ویلهمز و رینا (۲۰۱۳) استدلال می‌کنند حتی زمانی که نوجوانان می‌توانند



از نظر فکری پیامدهای کوتاه مدت و بلندمدت رفتار خود را تجزیه و تحلیل و سنجش کنند، باز هم در درک درست مخاطرات تصمیمات خود ناتوان اند.

بر این اساس، این وظیفه والدین و مدارس است که نوجوانان را نسبت به اعمال خود مسئول کنند. اصل اساسی مسئولیت اجتماعی بر این وظیفه قرار دارد که اعمال ما انسانی باشد. راه انجام این کار، ترویج اهدافی است که انسانها آزادانه انتخاب می کنند؛ با ملاحظه این امر که به دیگران آسیبی نرسانند. کودکان و نوجوانان باید یاد بگیرند که چگونه از خود در محیط آنلاین مراقبت کنند و دیگران باید در این مسیر به آنها کمک کنند.

همچنین، نوجوانان با مشارکت در محیط دیجیتال، هویت خود را نیز توسعه می دهند؛ هویت آنلاین نوجوانان به طور معمول با هویت و روابط آنلاین آنها گره خورده است (دیویس و وینشتاین، ۲۰۱۷: ۱). فراتر از پویایی در روابط دوستان و گروه های همسالان، جهان گسترده تر نیز نقش مهمی در زندگی دیجیتالی جوانان ایفا می کند؛ مانند نگرانی ها در مورد اخبار جعلی، خشونت، مهاجرت، سخنان نفرت انگیز و نژادپرستی. با این حال، در مورد ایفای نقش، گفت و گو و مشارکت مدنی فرصت های مثبتی نیز برای نوجوانان وجود دارد (کاسکازی و کیتزیه، ۲۰۲۱: ۷۲؛ مارچی و کلارک، ۲۰۲۱: ۲۸۵).

با استفاده از فضای دیجیتال، کودکان و نوجوانان می توانند به مخاطبان گسترده دسترسی داشته باشند؛ اما آنها باید با ماهیت مداوم یا همیشگی پست های آنلاین خود نیز دست و پنجه نرم کنند. آنها باید مخاطبان نامرئی و حتی ناخواسته پست های خود را پیش بینی کنند. برنامه ها و پلتفرم های آنلاین برای برجسته کردن معیارهایی مانند لایک ها، اشتراک گذاری ها، تعداد بینندگان و... طراحی شده اند که پیامدهای پذیرش کم، تأیید یا عدم تأیید اجتماعی را نیز دربردارند. نوجوانان گاهی اوقات با ماهیت همیشه آنلاین و در دسترس بودن در رسانه های دیجیتال دست و پنجه نرم می کنند و نیاز به بررسی، پاسخگویی و اتصال مداوم به دستگاه ها را احساس می کنند. ویژگی هایی از این دست می تواند تجارب نوجوانان از روابط با همسالان خود را تغییر دهد. با وجود این چالش ها، نوجوانان رسانه های اجتماعی را به عنوان سکوه های مهمی برای ارتباط، سرگرمی، اجتماعی شدن و یادگیری مشاهده می کنند (وینشتاین، ۲۰۱۸: ۳۵۹۷).

آنها می توانند به صورت مدنی در فضای دیجیتال مشارکت کنند، روابط خود را عمیق تر کنند و خود را به گونه ای ابراز کنند که موجب رشد آنها شود. البته این بدان معنا نیست که چالش های واقعی وجود ندارد. گروهی از نوجوانان که بر این باورند رسانه های اجتماعی تأثیر منفی داشته اند، به قلدری و انتشار شایعات، اختلال در

تعاملات انسانی معنادار، این احساس که رسانه‌های اجتماعی دید غیرواقعی از زندگی افراد ارائه می‌دهند و نگرانی از اینکه گروه همسالانشان زمان زیادی را صرف شبکه‌های اجتماعی می‌کنند، اشاره می‌کنند. علاوه بر این، نوجوانان گاه حتی علی‌رغم خواست واقعی خود، سمت صفحه نمایش کشیده می‌شوند (اندرسون و ژیانگ، ۲۰۱۸: ۱).

بر این اساس، بزرگسالان باید آماده ایفای نقش‌های تعیین‌کننده در هدایت نوجوانان باشند. بچه‌ها در حال مشاهده و یادگیری نحوه فعالیت در فضای دیجیتال هستند، درمورد حفظ حریم خصوصی آنلاین و اینکه اشتراک‌گذاری چه چیزی خوب است یا نیست؟ چگونه با دیگران ارتباط برقرار کنیم؟ چگونه اطلاعات و اخبار را جست‌وجو و تفسیر کنیم و به‌طور کلی، چگونه در دنیای دیجیتال مشارکت کنیم؟ بچه‌ها عاداتی را درمورد استفاده از رسانه در زندگی روزمره خود ایجاد می‌کنند که تا بزرگسالی نیز آن را ادامه خواهند داد. والدین نیز نگرانی‌هایی درمورد استفاده فرزندان‌شان از رسانه دارند؛ برای بچه‌های کوچک‌تر، والدین بیشتر نگران محتوا، زمان استفاده از فضای دیجیتال و ارتباطات آن‌ها هستند (ریدوات، ۲۰۲۰: ۱).

همچنین، نوجوانان در دنیای دیجیتال با موقعیت‌های پیچیده‌ای مواجه می‌شوند که پاسخ‌های واضحی برای آن ندارند، مانند این موضوع که ارتباط با دوستان چگونه باید باشد؟ مرز بین واقعی و غیرواقعی بودن چیست؟ و اشتراک‌گذاری بیش‌ازحد چگونه است؟ باید گفت که زندگی دیجیتال ماندگار است و حمایت از کودکان و نوجوانان به چیزی بیش از مدیریت صرف زمان در فضای دیجیتال و تنظیم رمزهای عبور قوی نیاز دارد. آماده‌سازی نوجوانان برای استفاده از پتانسیل‌های مثبت، عبور از چالش‌ها و مدیریت معضلات بهترین راه پیش روی ماست. معلمان نقش حیاتی در این آماده‌سازی دارند و چشم‌انداز مناسب مستلزم بررسی مجدد آنچه آموزش می‌دهیم و چگونگی آموزش آن است.

مبانی مفهومی و نظری

مسئولیت‌پذیری اجتماعی

مسئولیت‌پذیری اجتماعی بیانگر احساس و عملی است که افراد در چهارچوب موقعیت و نقش‌های خود به‌طور آگاهانه نسبت به امور گوناگون اجتماعی، سیاسی، اقتصادی و... از خود بروز می‌دهند. این مفهوم که به تعهد، وظیفه و تعلق افراد و گروه‌ها اشاره دارد، مورد توجه محققان علوم اجتماعی است (طالبی و خوشبین، ۱۳۹۱: ۲۰۸).

مسئولیت یک مقوله اخلاقی است که همیشه از رابطه با شخص دیگری ناشی می‌شود



- (اسکانلون، ۱۹۹۸: ۲۴۸). از این مفهوم برداشت‌های مختلفی وجود دارد که عبارت‌اند از:
- ۱- مسئولیت عمل و پیامدهای آن و همچنین، اهداف و انگیزه‌های آن به عهده فرد است.
 - ۲- فرد آماده پذیرش مسئولیت‌های فعلی و آینده عمل خود است.
 - ۳- هنگامی که فرد عواقب عمل خود را می‌پذیرد، تمایلی به پاسخگویی به نیازها یا خواسته‌های دیگران نشان می‌دهد که مسئولیت اخلاقی نامیده می‌شود. منطق این امر ناشی از توانایی فرد در اتخاذ تصمیمات اخلاقی واقعی برای خود است؛ به گونه‌ای که دیگران اطمینان داشته باشند فرد به تعهدات خود عمل می‌کند و عواقب اعمال خود را می‌پذیرد (ویلیامز، ۲۰۰۸: ۴۵۵).
 - ۴- فرد باید بتواند اقدامات و انگیزه‌های خود، راهبردی که در آن تعبیه شده است، ابزارهای مورد استفاده و پیامدهای آن‌ها را توضیح دهد. فرد دارای مسئولیت اخلاقی به شخص دیگری یا یک جامعه مدیون است و بنابراین، تابع معیارهای هنجاری حاکم بر روابط بین فردی در آن جامعه و بررسی، ارزیابی و تأیید آن روابط است (اوشانا، ۱۹۹۷: ۷۱).

شهروندی دیجیتال

«شهروندی دیجیتال» به استفاده مسئولانه از فناوری توسط هر فردی که از رایانه، اینترنت و دستگاه‌های دیجیتال برای تعامل با جامعه در هر سطحی استفاده می‌کند، اشاره دارد. همچنین، شهروندی دیجیتال توانایی هدایت محیط‌های دیجیتالی ما به گونه‌ای ایمن و مسئولیت‌پذیر و مشارکت فعال و محترمانه در این فضاهاست (ریبل، ۲۰۰۴: ۶).

این مقاله، شهروندی دیجیتال را استفاده مسئولانه از فناوری برای یادگیری، خلاقیت و مشارکت تعریف می‌کند. «دیجیتال» به مجموعه‌ای از مهارت‌ها و قابلیت‌های منحصربه‌فرد در محیط آنلاین، رسانه‌ها و فناوری‌هایی که با آن‌ها تعامل داریم اشاره دارد. به عنوان مثال، نحوه برقراری ارتباط ما به صورت آنلاین با نحوه ارتباط رودررو متفاوت است؛ زیرا با مجموعه‌ای منحصربه‌فرد از چالش‌ها همراه است (به عنوان مثال، مشخص نبودن لحن کلام یا حالات چهره، قابلیت ناشناس بودن، احساس محدودیت کمتر در ارتباطات دیجیتال و...). اصطلاح «شهروند» به عضویت و ساکن بودن در یک جامعه اشاره دارد، از جمله حقوق و مسئولیت‌هایی که همه ما در قبال خود، جوامع خود و کل جهان داریم. از این نظر، «دنیای دیجیتال» جامعه ماست و هر کسی که در آن مشارکت می‌کند ساکن آن است. به عنوان شهروندان دیجیتال، اقدامات فردی و جمعی ما در تعامل با هم دنیای دیجیتالی می‌سازند که در آن زندگی کنیم.

شهروندی دیجیتال مفهومی است که طیفی از مفاهیم نظری را شامل می‌شود، از مفاهیمی که بر جنبه تکنولوژیکی تأکید دارند تا مفاهیمی که توانایی‌های رسانه‌های دیجیتال را برای پیشنهاد اشکال جدید شهروندی بررسی می‌کنند. محققان در طیف وسیعی از زمینه‌ها، از جمله آموزش، ارتباطات، و علوم سیاسی، مفاهیم مختلف شهروندی دیجیتال را ارائه کرده‌اند.

دیدگاه هنجاری، پیشنهاد می‌کند که شهروندی دیجیتال «هنجارهای استفاده از فناوری به‌طور مناسب و مسئولانه» است (ریبل، ۲۰۱۷). این دیدگاه بر این نکته تأکید دارد که افراد باید «حقوق و مسئولیت‌های» شهروند دیجیتال بودن را درک کنند که شامل رفتار «به روش‌های ایمن، قانونی و اخلاقی» است (جامعه بین‌المللی برای آموزش تکنولوژی، ۲۰۱۶). شهروندی دیجیتال زمانی توسعه می‌یابد که معلمان به دانش‌آموزان در مورد طیف وسیعی از مسائل دیجیتال، از جمله نحوه دسترسی به رسانه‌های دیجیتال، نحوه پیروی از حق کپی‌رایت و سایر قوانین و نحوه بهبود اقدامات امنیتی آموزش دهند. محققان توسعه مفهوم شهروندی دیجیتال را برای افزایش مسئولیت‌پذیری پیشنهاد کرده‌اند و دریافته‌اند که جوانانی که محترمانه در فضای دیجیتال فعالیت می‌کنند نه تنها کمتر دیگران را آزار و اذیت می‌کنند، بلکه به احتمال زیاد، در صورت وقوع آن مداخله نیز می‌کنند (جونز و میچل، ۲۰۱۶: ۲۰۷۵).

شهروندی دیجیتال پیش‌درآمدی برای مشارکت اجتماعی و سیاسی است. امروزه مشارکت مؤثر در جامعه مستلزم مهارت در رسانه‌های دیجیتال، به‌ویژه توانایی تولید، همکاری، اشتراک‌گذاری و نقد رسانه‌ها با استفاده از فناوری‌های فعلی و نوظهور است (جنکینز و کارپتیر، ۲۰۱۳: ۲۶۵). هابز معتقد است که شهروندی دیجیتال شامل خواندن، نوشتن و درگیر شدن در گفت‌وگو است که به بحث دموکراتیک کمک می‌کند و از طریق رسانه‌های دیجیتال امکان‌پذیر می‌شود (هابز و همکاران، ۲۰۱۳: ۲۳۲).

در نهایت، محققان ارتباطات و علوم سیاسی نیز پیشنهاد کرده‌اند که در نتیجه ظهور فناوری‌های شبکه‌ای و تغییر ساختارها و شیوه‌های اجتماعی، سیاسی، فرهنگی و اقتصادی، نوجوانان در حال توسعه اشکال جدیدی از شهروندی هستند. بنت دو شکل شهروندی را پیشنهاد کرده است: وظیفه‌گرا و واقعیت‌بخش؛ شهروندی وظیفه‌گرا مبتنی بر مسئولیت مدنی و عضویت در سازمان‌های مدنی است و نشان‌دهنده سبک سلسله‌مراتبی از انتشار اطلاعات و امکانات برای رهبری است. در این مدل، دانش‌آموزان از طریق رأی دادن، نامه‌نگاری، یا تعلق به گروه‌های مدنی، شهروندی خود را توسعه می‌دهند. از سوی



دیگر، واقعی سازی شهروندی بر مبنای تعامل فرد با شبکه های اجتماعی و کنش مدنی با استفاده از فناوری های اجتماعی است (بنت و سگربرگ، ۲۰۱۲: ۷۳۹).

هدف این مقاله، کمک به دانش آموزان، معلمان و مربیان و خانواده ها برای مشارکت مثبت در دنیای دیجیتال است. باید گفت که زندگی در دنیای دیجیتال به ویژه برای کودکان و نوجوانان دشوار است. آن ها در این فضا با دوراهی هایی روبه رو می شوند که همیشه پاسخ های درست یا غلط روشنی برای آن ندارند؛ بنابراین، پیشنهاد می شود در قالب یک برنامه درسی به روز شده، بر پاسخ به چالش های دانش آموزان، مدارس و خانواده ها در فضای دیجیتال تمرکز شود.

روش پژوهش

روش پژوهش حاضر، بنیادی و از نوع کاربردی است که از نتایج تحقیقات بنیادی در زمینه آموزش شهروندی دیجیتال در جهان به منظور تدوین، بهبود و توسعه برنامه شهروندی دیجیتال قابل اجرا در نظام آموزشی ایران بهره می برد. این تحقیق درصدد توسعه مجموعه دانسته های موجود درباره اصول و قوانین علمی شهروندی دیجیتال در جهان است. این نوع تحقیق نتیجه گرا بوده و در راستای تحول در دانش شهروندی دیجیتال در ایران انجام شده است و از دانش آموزان، معلمان و مربیان و خانواده ها برای مشارکت مثبت در دنیای دیجیتال حمایت می کند.

پیشینه پژوهش

همان طور که در روش پژوهش آمده، با توجه به نوپا بودن موضوع شهروندی دیجیتال در ایران، از نتایج تحقیقات متعدد خارجی در این پژوهش استفاده شده است. تحقیقاتی که بیشترین الهام را به تحقیق حاضر داده اند در مرکز Common Sense Education انجام شده اند. از سال ۲۰۱۰، Common Sense Education با مدارس متعددی همکاری کرده است تا از آن ها در اجرای شهروندی دیجیتال حمایت کند. شعار این مرکز این است که «دانش آموزان خود را برای موفقیت در دنیای دیجیتال آماده کنید» و درس ها و آموزش هایی به دانش آموزان ارائه می دهد که به آن ها کمک می کند عادات و مهارت های دیجیتالی ضروری را بیاموزند.

مرکز دیگری که تحقیقات مؤثری در زمینه شهروندی دیجیتال انجام داده «انجمن بین المللی آموزش فناوری» (ISTE) است که بر تسریع نوآوری در آموزش از طریق

استفاده هوشمندانه از فناوری تمرکز دارد و استانداردهایی را برای دانش‌آموزان به‌منظور یادگیری و فعالیت در دنیای دیجیتال تعیین کرده است.

مجله *New Media & Society* نیز که یک مجله بین‌المللی در حوزه مطالعات بین‌رشته‌ای است و مقالات متعددی در زمینه پویایی اجتماعی رسانه‌ها با بهره‌گیری از تحقیقات نظری و تجربی و بحث‌های انتقادی منتشر کرده برای مقاله حاضر راهگشا بوده است.

در میان محققانی که بر مفهوم شهروندی دیجیتال بیشترین آثار و پژوهش‌ها را انجام داده‌اند نیز می‌توان به «مایک ریبل» اشاره کرد که برای اولین بار این مفهوم را به‌کار گرفت. همچنین، «کتی دیویس» استاد دانشگاه واشنگتن که در مورد تأثیر رسانه‌های دیجیتال بر کودکان و نوجوانان تحقیقات متعددی انجام داده است، «کری جیمز» و «امیلی وینشتاین»، که پژوهشگر در زمینه جامعه‌شناختی ارتباطات هستند و در مورد زندگی دیجیتال نوجوانان و جوانان تحقیق می‌کنند. آن‌ها، ابتکارات تحقیقاتی و آموزشی خود را با تمرکز بر مسائل اخلاقی در زندگی دیجیتال، مشارکت مدنی و سیاست مشارکتی در عصر آنلاین انجام داده‌اند و «برایان پارتیج»، که رهبری یک گروه تحقیقاتی را به عهده دارد و به دیگران کمک می‌کند تا بهترین تصمیمات را در مورد نحوه رفتار با فناوری‌های نوظهور اتخاذ کنند.

در آثاری که به زبان فارسی نگاشته شده‌اند نیز می‌توان به دو اثر مرتبط با پژوهش حاضر اشاره کرد. عنوان نخستین اثر «تحلیل مفهومی شهروندی دیجیتال و نقش برنامه درسی در تربیت شهروند دیجیتالی» است که توسط شهابی و دیگران در فصلنامه پژوهش در برنامه‌ریزی درسی (پاییز ۱۴۰۱) به رشته تحریر درآمده است. این مطالعه با روش تحقیق کیفی از نوع تبیینی تحلیلی، به بررسی چیستی و عناصر شهروندی دیجیتال و همچنین، نقش برنامه درسی در تربیت شهروندی دیجیتال پرداخته است. نتایج بررسی‌ها چهار دسته از شهروندی دیجیتال را به‌عنوان محور این مفهوم مشخص کرده است: ۱. شهروند دیجیتال به‌مثابه اخلاق؛ ۲. شهروند دیجیتال به‌مثابه سواد رسانه‌ای؛ ۳. شهروند دیجیتال به‌مثابه مشارکت و تعامل؛ ۴. شهروند دیجیتال به‌مثابه مخالفت انتقادی. نتایج تحقیق لزوم آموزش و برنامه‌های درسی فراگیرمحور در جهت ترویج مسئولیت اجتماعی شهروندی در عصر دیجیتال را نشان می‌دهد.

عنوان مقاله بعدی «جایگاه تربیت شهروند مجازی در برنامه‌های درسی رسمی دوره ابتدایی نظام آموزشی ایران» است که توسط حسینی و دیگران در تابستان ۱۴۰۰ به رشته تحریر درآمده است. هدف این پژوهش بررسی جایگاه تربیت شهروند مجازی در



برنامه‌های درسی رسمی دوره ابتدایی ایران است. این پژوهش از نوع توصیفی و شامل تحلیل اسنادی و تحلیل محتوا و واحد تحلیل محتوا، متون، تصاویر و فعالیت‌های کتاب‌های درسی است. یافته‌های پژوهش نشان داد بیشترین میزان بار اطلاعاتی و ضریب اهمیت در بین مؤلفه‌های مطلوب تربیت شهروند مجازی به مؤلفه‌ی سواد مجازی و کمترین میزان به مؤلفه‌های امنیت مجازی، آداب معاشرت مجازی، حقوق و مسئولیت‌های مجازی، قوانین مجازی و تجارت مجازی تعلق دارد. همچنین، جایگاه تربیت شهروند مجازی در برنامه‌های درسی دوره ابتدایی ایران تاحدزیادی مغفول مانده است؛ بنابراین، پیشنهاد می‌شود ضرورت تربیت شهروندان مجازی در برنامه‌های درسی دوره ابتدایی مورد بازنگری قرار گیرد.

آموزه‌های شهروندی دیجیتال به دانش‌آموزان

از آنجاکه سرعت پیشرفت تکنولوژی در حال افزایش است و جهان به‌عنوان یک کل برای فعالیت‌های روزمره بیشتر به اینترنت وابسته می‌شود، آموزش شهروندی دیجیتال به موضوعی مهم برای دانش‌آموزان امروزی تبدیل شده است. این آموزه‌ها به دانش‌آموزان نشان می‌دهد که چگونه از طریق ابزارهای دیجیتال روابط مناسب برقرار کنند. از سوی دیگر، به آن‌ها می‌آموزد که چگونه با آزار و اذیت سایبری، استفاده غیرمسئولانه از رسانه‌های اجتماعی و فقدان دانش عمومی در مورد نحوه استفاده ایمن از اینترنت مواجه شوند.

اگر بخواهیم این موضوع را آموزش دهیم، باید بر روی چند مفهوم کلیدی که در ادامه مطرح می‌شود تمرکز کنیم.

۱- همدلی با دیگران

آموزش همدلی به دانش‌آموزان برای توجه به نحوه مکالمه و رفتار با دیگران در فضای دیجیتال بسیار مهم است. از آنجاکه استفاده از اینترنت تاحدزیادی به ارتباطات مبتنی بر متن متکی است، شنیدن لحن صدای کسی، دیدن حالات چهره او یا درک سایر نشانه‌های غیرکلامی که هنگام صحبت رودررو با شخصی دریافت می‌کنید در این فضا در بسیاری موارد ممکن نیست؛ در نتیجه، قضاوت سریع و خشن درباره اظهارات آنلاین افراد برای کاربران دیجیتال فوق‌العاده آسان است. این بدان معناست که کاربران اینترنت می‌توانند به‌جای انجام یک مکالمه معمولی که ممکن است از طریق تماس تلفنی یا رودررو صورت پذیرد، ضربات سریع کلامی یا متنی را که موجب صدمه‌زدن به

احساسات دیگران می‌شود، مبادله کنند. در بدترین اشکال، این نوع رفتار می‌تواند به آزار و اذیت سایبری تبدیل شود که به‌عنوان یک معضل، به‌ویژه برای کاربران نوجوان، مطرح می‌شود. به همین دلیل است که آموزش همدلی این پتانسیل را دارد که تغییری عظیم در زندگی دانش‌آموزان ایجاد کند (کریر و همکاران، ۲۰۱۵: ۳۹).

۲- شناخت دقیق فناوری دیجیتال

اینترنت شبکه‌ای باورنکردنی از سرورها و رایانه‌های به‌هم‌پیوسته‌ای است که درخواست‌های مرورگر وب را از طریق شبکه‌ای از اتصالات سیمی و بی‌سیم هدایت می‌کند. اینترنت به‌قدری سریع و پاسخگو است که در نظر گرفتن تمام فرایندهایی که در پشت‌صحنه اتفاق می‌افتد تا فقط کسی ایمیل خود را چک کند تقریباً شگفت‌انگیز است؛ اما تنها درصد کمی از مردم واقعاً می‌دانند که این فرایندها چیست. حتی تعداد کمی از آن‌ها می‌دانند که این فرایندها چگونه کار می‌کنند؛ بنابراین، دانش‌آموزان باید با مفاهیمی مانند ارتباطات، واحدهای پردازش مرکزی، هارددیسک، کامپیوتر و... آشنا شوند تا نحوه عملکرد اینترنت و سواد دیجیتالی خود را افزایش دهند.

سواد دیجیتالی تمرین استفاده از اطلاعات آنلاین و درک معنای آن، منبع اصلی آن و درست بودن آن است. در نتیجه، سواد دیجیتال یکی از سخت‌ترین مفاهیم برای آموزش به دانش‌آموزان بوده و از مهم‌ترین ویژگی‌های دانش‌آموزان است تا بتوانند شهروندان دیجیتال خوبی شوند.

یک برنامه درسی جامع سواد دیجیتالی شامل یادگیری در مورد اخلاق، محافظت از خود در محیط آنلاین و حتی جلوگیری از آزار و اذیت سایبری است. همچنین، یک برنامه درسی سواد دیجیتال موفق از دانش‌آموزان می‌خواهد که در مورد متنی که به‌صورت آنلاین می‌خوانند فکر کنند تا به اهداف و نیات نویسنده بهتر پی ببرند (ناچیمینی و وسلو، ۲۰۱۹: ۱).

۳- حفاظت از اطلاعات خود در فضای دیجیتال

داده‌های کاربر یکی از پیچیده‌ترین و نگران‌کننده‌ترین مفاهیم در عصر دیجیتال است. تقریباً هر شرکتی که یک وب‌سایت دارد، داده‌های افرادی را که از آن بازدید می‌کنند جمع‌آوری می‌کند. این داده‌ها ممکن است به‌سادگی با مشاهده یک وب‌سایت قابل دسترسی باشند. اکثر وب‌سایت‌های موجود در اینترنت از این اطلاعات برای اهداف بازاریابی استفاده می‌کنند. این داده‌ها به آن‌ها کمک می‌کند تا مشتریان خود را کمی بهتر درک کنند و به شرکت‌ها کمک می‌کند تا به روشی معنادار با مردم ارتباط



برقرار کنند. با این حال، برخی وبسایت‌ها از این فرصت به طور مخرب استفاده می‌کنند. آن‌ها ممکن است مرورگر وب شخصی کاربر را برای دستیابی به سابقه جست‌وجوی او رصد کنند. آن‌ها همچنین ممکن است یک «کوکی» یا شناسه منحصر به فرد را به مرورگر وب شخصی متصل کنند تا سایر وبسایت‌هایی را که فرد بازدید می‌کند مشاهده کنند. سپس، بسیاری از این شرکت‌ها این داده‌ها را دریافت و دسته‌بندی می‌کنند و به بالاترین قیمت پیشنهادی می‌فروشند.

در حالی که تقریباً همه کشورها قوانینی دارند که تأکید می‌کند شرکت‌ها نمی‌توانند اطلاعات افراد کمتر از هجده سال (در برخی موارد سیزده سال) را جمع‌آوری کنند، واقعیت این است که به هر حال این اتفاق می‌افتد. در نتیجه، دانش‌آموزان باید نحوه محافظت از اطلاعات شخصی خود را بدانند و باید بدانند چگونه می‌توانند از خود در فضای دیجیتال مراقبت کنند.

آموزش در مورد داده‌های کاربر امری پیچیده است و دانش کمی در مورد آن وجود دارد؛ اما می‌توان با تمرکز بر مفهوم «ردپای دیجیتالی» دانش‌آموزان، اطلاعات کاربران را به آن‌ها آموزش داد. «ردپای دیجیتال» ردی است که مرورگر وب شخصی در اینترنت از خود به جا می‌گذارد. هر زمان که به یک وبسایت وارد می‌شوید، توسط نرم‌افزاری ردپایی می‌شوید؛ سپس، هنگامی که بازمی‌گردید، همان نرم‌افزار ردپای قبلی شما را با بازدید فعلی شما از وبسایت مطابقت می‌دهد. نتیجه این است که وبسایت‌ها می‌دانند شما چه کسی هستید، چندبار از وبسایت آن‌ها بازدید کرده‌اید و در حین بازدید چه کرده‌اید (فولر، ۲۰۲۲). برخی از شبکه‌ها مانند فیس‌بوک و گوگل، حتی ممکن است رفتار اینترنتی شما را در خارج از وبسایت‌هایشان نیز ردپایی کنند. متأسفانه در حال حاضر، قانونی، اخلاقی یا عملی بودن آن در جامعه جهانی مورد بحث نیست؛ با این حال، این دلیل مهمی است که به دانش‌آموزان خود آموزش دهید که تقریباً همیشه هنگام استفاده از اینترنت تحت نظر هستند.

از آنجا که دستگاه‌های متصل به اینترنت همه‌گیرتر شده‌اند، مدیریت حریم خصوصی کودکان به طور فزاینده‌ای چالش برانگیز می‌شود؛ بنابراین، کودکان باید اقدامات حفاظت از حریم خصوصی خود را از همان ابتدا بیاموزند تا عادات دیجیتال آن‌ها در بزرگسالی بهینه شود (آگوستو و عباس، ۲۰۱۷: ۳۴۷).

۴- تفکر انتقادی

تفکر انتقادی، تفکری روشن، عقلانی، منطقی و مستقل است. مهارت‌های تفکر انتقادی

جهان‌شمول هستند و در زندگی روزمره کاربرد دارند. اولین قدم برای شناخت منابع اطلاعاتی بی‌طرف و قابل‌اعتماد این است که بتوانیم بین یک واقعیت و یک نظر تمایز قائل شویم. این مهارت‌ها به رشد نوجوانان و تبدیل آن‌ها به شهروندان خوب کمک می‌کند. شهروندی خوب به‌نوبه‌خود به جوامع صلح‌آمیز و منسجم‌تر منجر می‌شود (ر.ک.: لوینگز، ۲۰۱۸).

با توجه به راه‌های ارتباطی جدید، هرکس می‌تواند هر نوع اطلاعاتی را منتشر کند و افراد می‌توانند به راحتی با هم ارتباط برقرار کنند؛ بنابراین، اینترنت می‌تواند به بستری برای استخدام در گروه‌های افراطی و همچنین، انتشار اطلاعات جعلی یا پیچیده سیاسی برای دستکاری توده‌ها تبدیل شود؛ بنابراین، مهارت تفکر انتقادی که با سواد رسانه‌ای مرتبط است می‌تواند راهکار مؤثری برای نادیده گرفتن اطلاعات اشتباه باشد. مهارت‌های تفکر انتقادی برای اطمینان از تاب‌آوری در برابر افراط‌گرایی قومی و مذهبی نقش اساسی دارد و به نوجوانان کمک می‌کند تا تفسیرهای نادرست از متون هویتی را تشخیص دهند.

۵- سلامت دیجیتال

سلامت دیجیتال تمرینی است برای اینکه مدت‌زمان معقولی از اینترنت و رسانه‌های دیجیتال استفاده شود. سلامت دیجیتال مهم است؛ زیرا گذراندن زمان بیش‌ازحد در فضای دیجیتال می‌تواند اثرات نامطلوبی بر دانش‌آموزان داشته باشد؛ بنابراین، بهترین راه برای تمرین سلامت دیجیتال این است که دستگاه‌های دیجیتال برای چند ساعت در روز رها شوند.

وقتی سلامت دیجیتال را آموزش می‌دهید، می‌توانید از ترکیبی از علوم پزشکی، روان‌شناسی، عصب‌شناسی و رویدادهای روزمره استفاده کنید تا نشان دهید که چرا فاصله گرفتن از دستگاه‌ها مهم است. آموزش اعتدال در امور، اهمیت ورزش و حتی تغذیه، همگی می‌توانند نقش مهمی در کمک به دانش‌آموزان در درک اینکه چرا تمرین سلامت دیجیتال مهم است، ایفا کنند.

همچنین، دانش‌آموزان باید بدانند که چگونه می‌توانند رایانه‌ها، تلفن‌های هوشمند و دیگر ابزارهای دیجیتال خود را ایمن نگاه دارند. اطمینان حاصل کنید که دانش‌آموزان شما می‌دانند چگونه کدهای تلفن هوشمند یا الگوهای شناسایی خود را تنظیم کنند و تغییر دهند. اگر از تشخیص چهره استفاده می‌کنند، مطمئن شوید که عکس‌های مشابهی



از چهره‌شان را به صورت آنلاین پست نمی‌کنند. در نهایت، می‌توانید در مورد آنتی ویروس‌ها صحبت کنید. نرم‌افزار آنتی‌ویروس در اشکال و نام‌های مختلفی وجود دارد؛ اما همه آن‌ها یک وظیفه کلی را انجام می‌دهند (محافظت از اطلاعات شما در برابر کسانی که آن را می‌دزدند). همه این اطلاعات مانند یک قفل اضافی عمل می‌کنند که شما به صندوقچه اطلاعات خود وصل می‌کنید. هرچه دانش آموزان قفل‌های بیشتری روی اطلاعات شخصی خود داشته باشند، سرقت آن سخت‌تر می‌شود (یونیسف، ۲۰۱۸).

در درس‌های تعادل رسانه‌ای و سلامت، دانش آموزان با مفهوم تأثیر اعتیادآور رسانه آشنا می‌شوند. آن‌ها همچنین می‌آموزند که تأثیری را که استفاده از رسانه‌ها و فناوری بر سلامت، رفاه و روابطشان می‌گذارد بررسی کنند و در عین حال، استراتژی‌های عملی برای متعادل کردن استفاده از رسانه‌ها در زندگی روزمره خود را می‌آموزند. آن‌ها ارزیابی می‌کنند که آیا فعالیت‌های دیجیتالی مختلف از رفاه آن‌ها حمایت می‌کند یا مانع از آن می‌شود (گالا و همکاران، ۲۰۲۱: ۱۷۱۷).

۶- سواد رسانه‌ای

سواد رسانه‌ای مجموعه گسترده‌ای از مهارت‌ها و گرایش‌های مربوط به نحوه درک، ارزیابی و خلق پیام‌های رسانه‌ای توسط دانش آموزان را پوشش می‌دهد. در سال ۲۰۲۰، ۷۷ درصد از کودکان ده تا هجده ساله در امریکا، اخبار و اطلاعات خود را از رسانه‌های اجتماعی دریافت می‌کردند؛ حتی اگر این منابع را چندان قابل اعتماد نمی‌دانستند. این در حالی است که معلمان در مورد توانایی دانش آموزان در ارزیابی اعتبار اطلاعات آنلاین و شناسایی اطلاعات نادرست از درست و اخبار جعلی تردید دارند (راب، ۲۰۲۰).

با آموزش سواد خبری و رسانه‌ای، دانش آموزان می‌توانند سوگیری را تشخیص دهند، سایت‌ها و مقالات جعلی را شناسایی کنند و قبل از انتشار اطلاعات در حساب‌های کاربری خودشان، به دقت آن را ارزیابی کنند؛ از جمله با در نظر گرفتن چگونگی شکل دادن منابع به محتوای خبر، ارزیابی شواهد و بررسی دقیق ادعاها (راب، ۲۰۱۷؛ بریک استون و همکاران، ۲۰۱۸: ۲۷).

یکی از جنبه‌های مهم سواد خبری و رسانه‌ای، افشای پشت پرده و نحوه عملکرد صنعت رسانه است. در سال‌های اخیر شاهد روش‌های جدید تبلیغ‌کنندگان برای هدف قرار دادن کودکان بوده‌ایم؛ از جمله از طریق بازی‌های تبلیغاتی، پیام‌های ویروسی و هدف‌گیری مبتنی بر مکان.

معلمان می‌توانند به دانش آموزان در شناسایی کلیشه‌های مشکل‌ساز در تبلیغات و

درک انگیزه‌های بازاریابان کمک کنند. همچنین، آن‌ها می‌توانند از دانش‌آموزان حمایت کنند تا تنها مصرف‌کننده محتوای آنلاین نباشند؛ بلکه خلاقیت نیز داشته باشند. آن‌ها باید به دانش‌آموزان کمک کنند تا حق کپی‌رایت، مالکیت معنوی و قوانین استفاده منصفانه از اطلاعات دیگران را در نظر بگیرند. ابعاد اخلاقی حقوق و مسئولیت‌ها در فضای دیجیتال، بخش مهمی از آموزش آن‌ها به‌عنوان شهروند دیجیتال است (میر و همکاران، ۲۰۱۸: ۳۲).

درس سواد رسانه‌ای بر افزایش مهارت و توانایی دانش‌آموزان برای شناسایی اعتبار اخبار و منابع اطلاعاتی دیجیتال و همچنین، مسئولیت‌پذیر کردن آن‌ها به‌عنوان تولیدکنندگان و مصرف‌کنندگان متفکر رسانه‌ای تمرکز دارد. دانش‌آموزان مهارت‌هایی را درمورد چگونگی تجزیه و تحلیل اطلاعات و تشخیص اطلاعات درست از نادرست، با استفاده از استراتژی‌هایی برای درک دقیق داده‌ها می‌آموزند. آن‌ها همچنین می‌آموزند که چگونه عقیده شخصی و سوگیری می‌تواند به درک ما از اخبار شکل دهد.

تدوین برنامه درسی شهروندی دیجیتال

برنامه درسی شهروندی دیجیتال موردنظر این مقاله بر مشارکت مسئولان دانش‌آموزان همراه با تعهد به ارزش‌های ملی در فضای دیجیتال تأکید می‌کند. در اینجا، رابطه قوی بین شیوه‌های سوادآموزی جدید، توسعه هویت و شهروندی دیجیتال وجود دارد و از قابلیت‌های رسانه‌های دیجیتال، به‌ویژه منطق مشارکتی و قدرت جذابیت آن‌ها، به‌عنوان انگیزه‌ای برای برنامه‌های درسی غنی و پویای شهروندی استفاده شده است. پیشنهاد می‌شود که آموزش شهروندی دیجیتال هم در برنامه‌های درسی درون مدرسه و هم فعالیت‌های خارج از مدرسه گنجانده شود.

برنامه درسی در قالب فعالیت‌های ساختاریافته‌ای ارائه می‌شود که به دانش‌آموزان برای حل پیچیدگی‌های دنیای دیجیتال کمک می‌کند و به آن‌ها شیوه تفکر و تأمل در این فضا، کاوش دیدگاه‌ها، تصور گزینه‌ها و تأثیرات و سپس استراتژی‌های عملی برای اقدام را می‌آموزد. این تمایلات می‌تواند آن‌ها را برای عبور از معضلات در زندگی واقعی خود نیز آماده کند.

از طریق تکرار تمایلات یا عادات مناسب می‌توان ذهن دانش‌آموزان را برای حضور در دنیای دیجیتال بدون حضور دائمی بزرگسالان آماده کرد و به آن‌ها کمک کرد تا در زندگی دیجیتال خود تصمیمات واقعی اتخاذ کنند؛ بنابراین، بهترین اقدام ما این است



که به آن‌ها کمک کنیم تا تمایلات خود را در راستای عادات و گرایش‌های مناسب توسعه دهند. این کار از طریق تکرار روال‌های فکری انجام می‌شود که دانش‌آموزان می‌توانند در زندگی دیجیتال خود آن‌ها را اعمال کنند و برای اتخاذ تصمیم‌گیری سالم به خاطر بسپارند.

آموزش شیوه تفکر، سه موضوع را هدف قرار می‌دهد: عادت‌های دیجیتال، هیجانات آنلاین و اتخاذ موضع. روال‌های مناسب فکری در رابطه با این سه موضوع باید به‌طور مکرر به دانش‌آموزان آموزش داده شود تا آن‌ها بتوانند ساختارهای فکری مناسب برای حل معضلاتی داشته باشند که در زندگی روزمره خود با آن مواجه هستند (جیمز و همکاران، ۲۰۲۱).

۱- استفاده از رسانه دیجیتال برای مشارکت مدنی

آموزش و ترویج مشارکت مدنی از دیرباز از اهداف آموزش عمومی بوده است. راه‌های متعددی برای معلمان و مربیان وجود دارد که به دانش‌آموزان کمک کنند تا توانایی‌های خود را برای مشارکت مؤثر در ارتباطات دیجیتال از طریق برنامه‌ها و فعالیت‌های درون کلاس و ایجاد پل ارتباطی میان یادگیری در مدرسه و تجربیات خارج از مدرسه توسعه دهند (کروتکا، ۲۰۱۴: ۸۶).

در این رابطه، دانش‌آموزان می‌توانند پروژه‌های تحقیقاتی دیجیتالی انجام دهند و در قالب آن، مسائلی را که برای آن‌ها و جوامعشان مهم است بررسی کنند، آگاهی خود را افزایش دهند و ارتباطات خود با جوامع گسترده‌تر را از طریق رسانه‌های اجتماعی افزایش دهند. همچنین، در قالب برنامه درسی، فرصت‌هایی به‌منظور بررسی مسائل، یادگیری نحوه استدلال و ارتباط با مقامات منتخب عمومی با اهداف متعددی از جمله توسعه درک از روند سیاسی، مشارکت در فرایندهای سیاسی، پیوند دادن تعهدات و علائق شخصی به سیستم، فرهنگ و تاریخ ملی کشور به دانش‌آموزان ارائه شود.

رسانه‌های اجتماعی می‌توانند راهی مؤثر برای دانش‌آموزان باشند تا ایده‌های خود را به‌عنوان یک شهروند دیجیتال از طریق مشارکت مدنی گسترش دهند؛ اشکال ارزشمند مشارکت مدنی را بیاموزند و به‌عنوان یک شهروند دیجیتال با جوامع مختلف تعامل داشته باشند. معلمان نیز می‌توانند به دانش‌آموزان کمک کنند تا مهارت‌های ارتباطی و پژوهشی خود را از طریق مشارکت مدنی توسعه دهند، دغدغه‌های خود برای جامعه را مطرح کنند و امید به ایجاد تغییر و تحول مثبت ایجاد کنند.

همچنین، معلمان می‌توانند به دانش‌آموزان کمک کنند تا برای حمایت یا مخالفت با

یک موضع یا خط‌مشی خاص، استدلال‌های منطقی و واضحی داشته باشند که مستلزم بررسی مسائل و قوانین جاری و فهم دقیق واقعیت‌های جامعه است. معلمان می‌توانند به دانش‌آموزان کمک کنند تا تجربیات درون مدرسه خود را با مشارکت مدنی خارج از مدرسه پیوند دهند (ابار و همکاران، ۲۰۱۲: ۱).

۲- تقویت مهارت‌ها با توجه به هنجارها و ارزش‌های رایج در جامعه

برنامه درسی شهروندی دیجیتال به‌منظور پرورش مهارت‌های مهم برای شهروندی دیجیتال طراحی شده است. اگرچه یادگیری مهارت‌های عملی در دنیای دیجیتال برای دانش‌آموزان مهم است، آن‌ها باید هنجارهایی را پرورش دهند تا این مهارت‌ها را به‌طور ارزشمندی در زندگی روزمره خود به‌کارگیرند. هنجارها، افکار و رفتار دانش‌آموزان را در طول زندگی آن‌ها هدایت می‌کنند. آن‌ها به آنچه دانش‌آموزان فکر می‌کنند و به آن اهمیت می‌دهند شکل می‌دهند و زمانی که از مهارت‌های خود استفاده می‌کنند، تحت تأثیر این هنجارها قرار می‌گیرند.

معلمان باید به دانش‌آموزان کمک کنند تا مهارت‌های مهم شهروندی دیجیتال را توسعه دهند، مانند نحوه ایجاد گذرواژه‌های قوی و محافظت از اطلاعات خصوصی، ارزیابی اعتبار منابع آنلاین و در نظر گرفتن اینکه یک نظر آنلاین چه احساسی را در شخص دیگر ایجاد می‌کند؛ اما همچنین باید هنجارهایی ایجاد شود که به آن‌ها کمک کند تا این مهارت‌ها را عملی کنند؛ بنابراین، اگر هدف ما کمک به نوجوانان به‌عنوان تصمیم‌گیرندگان مسئولیت‌پذیر، متفکر و اخلاق‌مدار در زندگی خود باشد، تمرکز بر مهارت‌ها و هنجارها کلیدی است.

جدول ۱. مثال‌ها و توصیه‌هایی در رابطه با تقویت هنجارهای دانش‌آموزان به‌عنوان شهروندان دیجیتال

| هنجارها | مثال‌ها |
|--|--|
| ارزش‌ها و قواعدی که تفکر و رفتار را هدایت می‌کند و به آن شکل می‌دهد و به این پرسش پاسخ می‌دهد که چرا و چگونه مردم از دانش و مهارت‌های خود استفاده می‌کنند؟ | قبل از ارسال یا پاسخ دادن به هر مطلبی، درباره نتایج احتمالی آن فکر کنید. نحوه مواجهه با یک نظر توهین‌آمیز و بررسی دقیق اینکه آیا به آن پاسخ دهید یا چگونه پاسخ دهید. تأمل در مورد تبعات موضوع قبل از ارسال عکس یا اطلاعات در مورد شخص دیگری. فرهنگ حاکم بر جامعه شما در مورد مطالبی که انتشار می‌دهید یا در مورد آن نظر می‌دهید چه ارزیابی‌ای دارد؟ |



توصیه‌هایی به دانش‌آموزان

در فضای دیجیتال، سریع واکنش نشان ندهید و به عواقب آن فکر کنید.
 درک کنید که موقعیت‌ها می‌توانند پیچیده باشند.
 به خطوط قرمز توجه کنید.
 به نظرات دیگران فکر کنید.
 ارزش‌ها و اولویت‌های افراد مختلف و همچنین، ارزش‌های جامعه خود را در نظر بگیرید.
 شواهد اطلاعاتی را از چندین منبع معتبر جست‌وجو، ارزیابی و مقایسه کنید.
 نسبت به اطلاعات نادرست و پیام‌های توطئه‌آمیز هوشیار باشید.
 نسبت به مسئولیت‌های خود و دیگران هوشیار باشید.
 به گونه‌ای عمل کنید که احساس مثبت و سازنده‌ای داشته باشد.
 تغییراتی را در عادات دیجیتال خود در راستای پیشرفت خود ایجاد کنید.
 در صورت نیاز از دیگران کمک بگیرید.

۳- مسئولیت‌پذیری

عادات و انتخاب‌های دیجیتالی ما بر خود، دوستان و خانواده، جامعه ما و دیگران ناشناخته در سراسر جهان تأثیر می‌گذارد. چهارچوب مسئولیت‌پذیری ما را راهنمایی می‌کند تا منافع شخصی خود را در کنار ملاحظات اخلاقی، ارزشی و مدنی گسترده‌تر در نظر بگیریم. این بدان معناست که ما نه تنها در قبال تأثیر اعمالمان بر خود، بلکه بر جامعه خود و کل جهان نیز مسئولیت داریم. مسئولیت‌پذیری نسبت به جهان پیرامون ما زمانی بیشتر اهمیت می‌یابد که بدانیم در دنیای دیجیتال، برخی نقاط مبهم اخلاقی هنگام انتخاب آنلاین اهمیت ویژه‌ای دارند (جیمز، ۲۰۱۴).

آموزش مسئولیت‌پذیری در دنیای دیجیتال به دانش‌آموزان در طراحی کلی برنامه درسی جایگاه ویژه‌ای دارد. برخی از درس‌ها بر نقش فرد تأکید دارند (مانند درس‌هایی که به دانش‌آموزان در مورد تعادل استفاده از رسانه، ردپای دیجیتال یا بازنمایی هویت خود در محیط دیجیتال می‌آموزند)، درحالی‌که درس‌های دیگر بیشتر بر نقش فرد به‌عنوان یک شهروند دیجیتال در جامعه و جهان تمرکز می‌کنند (مانند دروسی که بر زورگویی سایبری، سخنان مشوق نفرت، روابط سالم و ایجاد جوامع مثبت در محیط دیجیتال تمرکز دارند)؛ بنابراین، در درس مسئولیت‌پذیری، دانش‌آموزان تشویق می‌شوند تا چگونگی تأثیر انتخاب‌هایشان بر خود، دیگران و جهان را در نظر بگیرند.

۴- معضلات زندگی دیجیتال

یادگیری در زمینه معضلات زندگی دیجیتال در قالب برنامه درسی به دانش‌آموزان

کمک می‌کند تا با نمونه‌های واقعی و عملی موقعیت‌هایی که ممکن است در زندگی دیجیتال خود با آن مواجه شوند، آشنا شوند. درمورد بسیاری از معضلات زندگی دیجیتال همیشه پاسخ درست یا غلط واضحی وجود ندارد.

آموزش مناسب به دانش‌آموزان مقطع ابتدایی باید مشکلاتی را در نظر بگیرد که ممکن است کودکان کوچک‌تر در دنیای دیجیتال با آن‌ها مواجه شوند. می‌توان با زبان ساده، به این معضلات آنلاین ورود کرد؛ به‌عنوان مثال، می‌توان آن‌ها را با موقعیت‌های زیر آشنا کرد:

- ممکن است رمز عبور شما دزدیده شود (رمز عبور خود را تقویت کنید).
- ممکن است افرادی در بازی‌های آنلاین بداخلاقی کنند (بازی‌ها را سرگرم‌کننده و دوستانه نگه دارید).
- ممکن است تعامل با یک غریبه ناراحت‌کننده شود (به دوستی‌های دیجیتال خود حساس باشید).

- ممکن است مشاهده کنید که یک دوست یا همسال در حال آزار و اذیت آنلاین است (زورگویی سایبری را گزارش دهید).

برای دانش‌آموزان دوره راهنمایی و متوسطه، آموزش معضلات زندگی دیجیتال پیچیده‌تر می‌شود؛ مانند اطلاعات نادرست، ارتباطات پرخطر، درگیری با دوستان و سخنان نفرت‌آمیز. آشنایی با این معضلات به معلمان این امکان را می‌دهد تا مسائل مرتبط را قبل از بروز آن‌ها مطرح کنند و به دانش‌آموزان کمک کنند تا واکنش‌های مؤثر و همدلانه‌ای داشته باشند.

یکی از معضلات رایج فضای دیجیتال، مسئله «قلدری» است. نوجوانانی که هدف آزار و اذیت سایبری قرار می‌گیرند، عموماً احساس افسردگی، ناراحتی، عصبانیت و ناامیدی دارند. همچنین، آزار و اذیت سایبری می‌تواند بر عزت‌نفس آن‌ها تأثیر بگذارد، به مشکلات خانوادگی بیفزاید، پیشرفت تحصیلی را مختل کند، منجر به خشونت در مدرسه شود و افکار مرتبط با خودکشی را برانگیزد. به‌خصوص وقتی برخی مسائل در رسانه‌های اجتماعی پیش می‌آید که مرز بین اتفاقات خانه و مدرسه را پیچیده می‌سازد. تحقیقات درمورد آزار و اذیت اینترنتی در مدارس راهنمایی و متوسطه امریکا در سال ۲۰۱۹ نشان می‌دهد که به‌طور متوسط، ۳۷ درصد از دانش‌آموزان هدف آزار و اذیت اینترنتی قرار گرفته‌اند و نزدیک به ۱۵ درصد از دانش‌آموزان به آزار و اذیت سایبری دیگران اعتراف می‌کنند؛ بنابراین، سیستم آموزش و پرورش و خانواده‌ها در مقابله با این وضعیت، مسئولیت اخلاقی دارند (هیندوجا و پاتچین، ۲۰۲۰؛ اندرسون، ۲۰۱۸: ۱).



همچنین، در حال حاضر قرار گرفتن نوجوانان در معرض محتوای نژادپرستانه، قومی و جنسیتی در رسانه‌های اجتماعی افزایش یافته است. در برخی دبیرستان‌های ایالات متحده، معلمان مدارس از افزایش قطبیت، بی‌ادبی و محیط‌های خصمانه فزاینده برای اقلیت‌های نژادی و مذهبی و سایر گروه‌های آسیب‌پذیر گزارش می‌دهند (مارویک و بوید، ۲۰۱۴: ۱۱۸۷). در درس‌های مرتبط با آزار و اذیت سایبری و سخنان نفرت‌آمیز، به دانش‌آموزان در مورد نحوه برقراری ارتباط آنلاین و نحوه رفتار با دیگران آموزش داده می‌شود. دانش‌آموزان می‌آموزند که اگر در فضای دیجیتال مورد آزار و اذیت قرار گرفتند، چه اقدامی انجام دهند و چه استراتژی‌هایی را برای مبارزه با آزار آنلاین و ایجاد جوامع مثبت اتخاذ کنند. آن‌ها مسئولیت‌پذیری در قبال جامعه خود و دنیای گسترده‌تر در محیط آنلاین را می‌آموزند.

۵- تحلیل عادات دیجیتال

تحلیل عادات دیجیتالی برنامه‌ای است که به دانش‌آموزان کمک می‌کند تا عادات دیجیتالی خود را بررسی کنند و بر زندگی دیجیتالی خود کنترل داشته باشند. این روال از اصول علم عادت استفاده می‌کند تا هم تفکر آگاهانه و هم اقدام مثبت را تقویت کند و از تعادل رسانه‌ای دانش‌آموزان و ایفای نقش مثبت در دنیای دیجیتال حمایت می‌کند. دانش‌آموزان در این روند، خودمدیریتی و تصمیم‌گیری مسئولانه در مورد نقش رسانه‌ها و فناوری در زندگی خود را می‌آموزند.

در نهایت، معلمان به دانش‌آموزان کمک می‌کنند تا عادات دیجیتال خود را با تفکر انتقادی و تأمل بیشتر اصلاح کنند و نسبت به مسائل اخلاقی و ارزشی در زندگی مجازی و واقعی خود حساس باشند. همچنین، حساسیت خود را نسبت به روابط دیجیتال خود به عنوان شهروند دیجیتال بالا ببرند.

۶- اقدام در فضای دیجیتال

موضع‌گیری در محیط آنلاین پس از عادت به تأمل به اندیشیدن در مورد یک معضل، در نظر گرفتن دیدگاه‌های دیگران و سپس، تجدیدنظر در دیدگاه‌های خود با در نظر گرفتن هنجارهای جامعه صورت می‌گیرد. دانش‌آموزان می‌آموزند در مورد موضوعات پیچیده با آگاهی برخورد کنند، مهارت‌های ارتباطی خود را به کار گیرند و مسئولانه تصمیم‌گیری کنند.

هنگام موضع‌گیری، دانش‌آموزان ابتدا در مورد دیدگاه‌ها و ارزش‌های جامعه خود فکر می‌کنند و سپس تصمیم می‌گیرند. آن‌ها ابتدا، با دقت به نظرات دیگران گوش

می‌دهند؛ سپس با در نظر گرفتن ملاحظات آن‌ها فکر نکرده بودند، اقدام می‌کنند؛ این ملاحظات فرهنگ و هنجارهای جامعه را نیز دربرمی‌گیرد.

در مجموع، مرحله اتخاذ موضع برای تقویت تمایلات خوب شهروندی دیجیتال، با استفاده از تأمل و خود اندیشی، کاوش دیدگاه‌ها، تصور گزینه‌ها و تأثیرات احتمالی و جست‌وجو و ارزیابی شواهد طراحی شده است.

۷- ردپای دیجیتالی و هویت

ابراز خود از طریق رسانه‌های دیجیتال به یکی از ویژگی‌های کلیدی در رشد نوجوانان تبدیل شده است که به واسطه آن متوجه می‌شوند چه کسی هستند و هویت خود را به دیگران منتقل می‌کنند؛ اما درحالی‌که رسانه‌های دیجیتال فضایی را برای نوجوانان فراهم می‌کنند تا هویت خود را کشف کنند، برخی برنامه‌ها می‌توانند آن‌ها را محدود کنند. وقتی کودکان و نوجوانان خود را تنها با محتوایی معرفی می‌کنند که فکر می‌کنند دنبال‌کنندگان و دوستانشان می‌پسندند، ممکن است با چالش هویت مواجه شوند و تحت فشار قرار گیرند که از هنجارهای اجتماعی ایدئال منحرف شوند. آن‌ها اغلب خواهان تأیید و پسندیده شدن توسط دیگران هستند؛ بنابراین، تصویر یک زندگی ایدئال را از خود به نمایش گذاشته و تلاش می‌کنند خود را بی‌عیب و نقص جلوه دهند که لزوماً واقعیت‌های زندگی روزمره آن‌ها را منعکس نمی‌کند. این فشارها به «نظریه مقایسه اجتماعی» در روان‌شناسی بازمی‌گردد که در آن افراد با مقایسه تصویر خود با دیگران، خود ایدئالشان را توسعه می‌دهند. رگبار مداوم مقایسه زندگی خود با دیگران در رسانه‌های اجتماعی می‌تواند باعث شود که نوجوانان نسبت به زندگی خود احساس ناکافی بودن و ناامن بودن داشته باشند.

برخی نوجوانان استراتژی‌هایی مانند تقسیم‌بندی مخاطبان را پیش می‌گیرند که به آن‌ها کمک می‌کند پست‌ها را برای مشاهده مخاطبان مختلف گزینش کنند و بتوانند خود را به گونه‌ای متفاوت در گروه‌های مختلف معرفی کنند. در همین راستا، گاه نوجوانان حساب‌های آنلاینی ایجاد می‌کنند که والدینشان نیز از آن بی‌اطلاع هستند. قابلیت‌های جدیدتر شبکه‌های اجتماعی که تقسیم‌بندی مخاطبان را از یک حساب واحد امکان‌پذیر می‌سازد، فرصت‌های بیشتری برای بیان متمایز عمده خود ایجاد می‌کند؛ اما به پیچیدگی آن نیز می‌افزاید (وینشتاین، ۲۰۱۸: ۳۵۹۷؛ اتحادیه ملی امنیت سایبری، ۲۰۱۶).

همچنین، این واقعیت که هر آنچه آنلاین پست می‌شود، پایدار و قابل جست‌وجو است می‌تواند خطرات اشتراک‌گذاری آنلاین را افزایش دهد. ارسال نظرات بدون فکر،



تصاویر بسیار خصوصی، یا بیان دیدگاه‌های نفرت‌انگیز مانند سخنان نژادپرستانه یا جنسیت‌زده، حتی در کشورهای دموکراتیک می‌تواند منجر به تعلیق یا اخراج، عدم پذیرش در دوره‌های بالاتر، از دست دادن بورسیه تحصیلی و فرصت‌های شغلی آینده و موارد دیگر برای دانش‌آموزان شود. علاوه بر این، ردپای دیجیتال همیشه در کنترل خود بچه‌ها نیست؛ زیرا همسالان آن‌ها می‌توانند لحظاتی را با حضور آن‌ها به صورت آنلاین ثبت کرده و پست کنند یا بدون اجازه، آن‌ها را برچسب‌گذاری یا نام‌گذاری کنند.

در درس‌های ردپای دیجیتال و هویت، دانش‌آموزان مزایا و مخاطرات اشتراک‌گذاری آنلاین را در نظر می‌گیرند و بررسی می‌کنند که چگونه محتوای دیجیتال آن‌ها بر هویت، شهرت و روابطشان تأثیر می‌گذارد. دانش‌آموزان مسائل شخصی، اخلاقی و ارزشی مرتبط با ماهیت بالقوه پایدار هویت آنلاین خود را در نظر می‌گیرند.

۸- ارتباطات در فضای دیجیتال

روابط دانش‌آموزان به‌ویژه با همسالانشان در سال‌های نوجوانی اهمیت بیشتری پیدا می‌کند. آن‌ها با دوستان خود از طریق بازی، تماس تصویری و رسانه‌های اجتماعی وقت می‌گذرانند. نوجوانان علاوه بر استفاده از رسانه‌های اجتماعی برای تقویت دوستی‌های واقعی خود، دوستان جدیدی را نیز به صورت آنلاین می‌یابند. دوستی‌های آنلاین اغلب بر اساس علایق مشترک و یا دوستان مشترک شکل می‌گیرد (اندرسون و ژیانگ، ۲۰۱۸: ۱؛ لنهاوت، ۲۰۱۵).

باین حال، زندگی دیجیتال معضلات و چالش‌هایی را برای ارتباطات اجتماعی ایجاد می‌کند. طرد اجتماعی و ترس از دست دادن، تجربیاتی آشنا و دردناک برای بسیاری از نوجوانان است و در رسانه‌های اجتماعی با اشتراک‌گذاری لحظه‌ای احساسات تشدید می‌شود. این چالش‌ها نوجوانان را مستعد افسردگی و بیماری‌های روحی می‌کند (فردریک و ژانگ، ۲۰۲۱: ۸۷۳۲؛ وینشتاین و سلمن، ۲۰۱۴: ۳۹۱).

حمایت از دانش‌آموزان برای پیگیری ایمن علایق خود به صورت آنلاین بسیار مهم است و معلمان می‌توانند بر آموزش کودکان در زمینه برخورداری از روابط سالم و متناسب با همسالان خود و کمک به تمرین مهارت نه گفتن و مدیریت و کنترل احساسات آن‌ها تمرکز کنند (دیویس و جیمز، ۲۰۱۳: ۴؛ لنهاوت و همکاران، ۲۰۱۵).

از آنجاکه دانش‌آموزان از اشکال مختلف ارتباط آنلاین مانند پیام متنی و صوتی و چت ویدیویی استفاده می‌کنند، باید فواید (ارسال سریع و آسان پیام) و معایب (عدم دریافت احساسات واقعی و درک نادرست از پیام) این شیوه‌های ارتباطی را درک کنند

تا از ایجاد سوء تفاهم و ارتباط نادرست جلوگیری شود. آن‌ها همچنین باید یاد بگیرند که چگونه شیوه‌های ارتباطی مناسب را برای انواع مخاطبان خود انتخاب کنند و تصمیمات مسئولانه‌ای در مورد انواع گزینه‌های در دسترس خود اتخاذ کنند. در درس‌های مربوط به ارتباطات، دانش‌آموزان مزایا و معایب رسانه‌های دیجیتال را در روابط خود بررسی می‌کنند و درباره افشای اطلاعات خصوصی خود، فشار همسالان، گفت‌وگوی مدنی و تطبیق پیام‌ها با مخاطبان مختلف یاد می‌گیرند. همچنین، در مورد رفتارهای مخاطره‌آمیز مانند اشتراک‌گذاری بیش از حد پیام، تعیین حدومرز با دوستان و ایجاد روابط مثبت می‌آموزند.

اجرای‌سازی آموزش شهروندی دیجیتال

آموزش شهروندی دیجیتال می‌تواند در کنار بسیاری از دروس تدریس شود؛ از جمله سلامت و تندرستی، فناوری، روان‌شناسی، مطالعات اجتماعی و علوم مدنی. مریدان مختلف نیز می‌توانند شهروندی دیجیتال را آموزش دهند. گاهی آموزش بر عهده یک نفر است و گاه توسط معلمان دروس مربوطه انجام می‌شود؛ اما به‌طور کلی، سه مرحله طراحی، اجرا و ارزیابی را شامل می‌شود. راهنمای پیاده‌سازی شهروندی دیجیتال نیز شامل الگوهای برنامه‌ریزی، چک‌لیست‌ها، فیلم‌های آموزشی و بیان تجربیات موفق مدارس دیگر است.

درگیر کردن خانواده‌ها در فرایند آموزش شهروندی دیجیتال نیز بسیار مهم است. والدین نگرانی‌های زیادی در مورد رسانه‌ها، فناوری و دستگاه‌های دیجیتال دارند؛ از مدت‌زمان استفاده فرزندانشان از فضای دیجیتال گرفته تا محتوای نامناسب، حریم خصوصی آنلاین، مصرف‌گرایی و مشکلات یادگیری در خانه. والدین می‌توانند برای مشاوره در این زمینه به مدارس و معلمان مراجعه کنند و مدارس نیز می‌توانند والدین را درگیر فرایند آموزش کنند.

حمایت مداوم والدین به چند دلیل مهم است. اول از همه، آموزش مناسب شهروندی دیجیتال به دانش‌آموزان نیازمند ارتباط موفق مدرسه و خانه است. برخی موقعیت‌های چالش‌برانگیز مانند درگیری یا قلدری در بین همکلاسی‌ها، اشتراک‌گذاری نامناسب، سرقت ادبی و تقلب، حواس‌پرتی دیجیتال یا سایر مسائل رفتاری، در بیشتر موارد، هم در مدرسه و هم در خانه نمود دارند؛ بنابراین، معلمان و والدین باید برای حل مشکلات با یکدیگر همکاری کنند. علاوه‌براین، مدارس می‌توانند از آنچه در طول



همه‌گیری ویروس کرونا آموخته‌اند در مورد نحوه تقویت یادگیری در خانه استفاده کنند. دوم، بسیاری از نوجوانان احساس می‌کنند که والدینشان نسبت به آن‌ها، آشنایی کمتری با فضای دیجیتال دارند؛ زیرا زندگی دیجیتالی آن‌ها با چالش‌هایی روبه‌رو است که والدین درک نمی‌کنند. این شکاف می‌تواند مانع از درخواست حمایت نوجوانان از والدین شود و فرصت‌های ارزشمندی را برای ارائه راهنمایی از سوی والدین از بین ببرد. این برای والدین قابل قبول نیست که بگویند: «من نمی‌دانم بچه‌های من در فضای آنلاین چه می‌کنند». آن‌ها باید درگیر این فضا شوند، آموزش ببینند و با استراتژی‌هایی، برای حمایت از فرزندانشان مسلح شوند.

سوم، نوجوانان در مورد عادات دیجیتالی والدینشان (رانندگی با حواس‌پرت یا چسبیدن به ابزارهای آنلاین) ناراحتی‌های خاص خود را دارند که به نظر آن‌ها باعث کاهش روابط با والدینشان می‌شود. بهینه‌سازی عادات دیجیتال والدین و نحوه مدیریت آن‌ها در استفاده از دستگاه‌های دیجیتال نیز بر روابط خانوادگی تأثیر مثبت می‌گذارد.

جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

جهان معاصر شاهد کم‌رنگ شدن مرزهای بین هویت واقعی و هویت مجازی است و هویت مجازی یک فرد همانند هویت واقعی او، از اهمیت بالایی برخوردار است؛ بنابراین، می‌توان با اطمینان گفت که در آینده، مفهوم و عبارت «شهروندی دیجیتال» بیشتر مطرح خواهد شد. این مهم در مورد دانش‌آموزان به‌عنوان آینده‌سازان کشور اهمیت بسیاری دارد؛ بنابراین، ما می‌خواهیم به نوجوانان کمک کنیم تا از رسانه‌ها و فناوری‌های نوین در زندگی خود بهترین بهره را ببرند و از فرصت‌های مثبت محیط دیجیتال برای پیشرفت خود استفاده کنند.

نگارنده در این مقاله پیشنهاد می‌کند که توسعه رویکرد شهروندی دیجیتالی مستلزم ادغام دو عنصر مهم است: اول، استفاده از برنامه‌های درسی که فرصت‌هایی را به دانش‌آموزان ارائه می‌دهد تا درک خود از شهروندی و آموزش مدنی را از طریق استفاده از رسانه‌های دیجیتال توسعه دهند. در این برنامه دانش‌آموزان با آگاهی از مفاهیم ارزش‌های عمومی مشترک، مؤلفه‌های هویت ملی، اخلاقیات و آموزش به‌کارگیری درست آن‌ها، به شهروندان دیجیتال متعهد تبدیل می‌شوند. عموم این ارزش‌ها با لحاظ منافع مشترک جمعی هستند و صرفاً فردگرایی را لحاظ و تشویق نمی‌کنند. برنامه‌ها، نرم‌افزارها و بازی‌های دیجیتال راه جذابی را به نوجوانان ارائه می‌دهند تا در مورد ابعاد

مهم شهروندی و آموزش مدنی بیاموزند و درعین حال، موانع مشارکت خود را کاهش دهند. دوم، استفاده از رسانه‌های اجتماعی به نوجوانان فرصت می‌دهد تا قابلیت‌های شهروندی دیجیتال خود را از طریق تولید، اشتراک‌گذاری و بحث درباره اطلاعات ارزشمند توسعه دهند. از طریق این فعالیت‌های آنلاین، نوجوانان علاقه خود را به شرکت در فعالیت‌های ارتباطی نشان می‌دهند که به نفع جامعه آن‌هاست و همچنین، برای آن‌ها نیز لذت‌بخش و امیدوارکننده است. البته این مهم نیازمند یک رویکرد همبستگی‌ساز در قالب برنامه درسی شهروندی دیجیتال است. همچنین، دانش‌آموزان می‌آموزند که به‌عنوان شهروندان دیجیتال باید در برابر فعالیت‌های خود در فضای دیجیتال مسئولیت اخلاقی و اجتماعی داشته باشند.

این برنامه به دانش‌آموزان کمک می‌کند تا درعین حال که سواد رسانه‌های نوین خود را افزایش می‌دهند، این دانش را در راه مؤثری برای پیشرفت خود و جامعه خود به‌کار گیرند. همچنین، این برنامه فرصت‌های ارزشمندی را برای معلمان و مربیان فراهم می‌آورد تا به دانش‌آموزان کمک کنند مهارت‌های ارزشمند شهروندی دیجیتال خود را توسعه دهند و آموزه‌های درون مدرسه را با علایق، ارزش‌ها و تعهدات خارج از مدرسه پیوند دهند.

سازگاری اجتماعی نسل‌های جوان با ارزش‌های حاکم بر جامعه همواره مورد توجه حکومت‌ها بوده است و در نتیجه آن، نظام آموزشی تکامل یافته و به الزامات نوین مجهز شده است. به‌نظر می‌رسد طبیعی است که الزامات نظام آموزشی همگام با توسعه جامعه تکامل یابد؛ بنابراین، زمان آن فرا رسیده است که برنامه شهروندی دیجیتال به دانش‌آموزان به‌عنوان آینده‌سازان کشور ارائه شود.

در تعیین اهداف فرهنگی - اجتماعی برای شهروندی دیجیتال در نظام آموزشی، شکل‌گیری شخصیت عمیقاً ریشه‌دار در بافت فرهنگی، با آگاهی و احترام به تاریخ کشور و سنت‌های مردمان خود باید در اولویت قرار گیرد. شکل‌دهی به هویت ملی دانش‌آموزان باید به‌گونه‌ای باشد که نسبت به سرزمین، تاریخ و فرهنگ خود احساس مسئولیت کنند و درعین حال، دارای آگاهی اخلاقی، هوش و خلاقیت قابل قبول باشند.

آموزش و تقویت ارزش‌های ملی و تعلق‌خاطر به اسطوره‌ها و بزرگان این سرزمین در قالب برنامه درسی شهروندی دیجیتال در ایران توصیه می‌شود. نظام آموزشی، قدرتمندترین و مؤثرترین ابزاری است که تا به حال برای تأثیرگذاری بر نظرات و اولویت‌های شهروندان و حمایت و اعتماد دولت و جامعه ایجاد شده است. نظام



آموزشی ثابت کرده است که می‌تواند راه‌حلی برای موضوعات مختلف ارزشی بیابد که یک جامعه تاکنون با آن مواجه بوده است. سیاست‌های آموزش رسمی کاملاً منعکس‌کننده سیاست دولت در زمینه هویت ملی است که اصول آن را در فرایند آموزشی گنجانده است. سیستم آموزشی چشم‌اندازهای بلندمدتی را برای توسعه اجتماعی فراهم کرده و ارزش‌های ملی را که از نسلی به نسل دیگر منتقل می‌شود، با نوآوری‌های جدید، ارائه می‌دهد.

علاقه به پیشرفت وطن و پیشتازی آن در منطقه و جهان، سنگ بنای هویت ملی است. این ارزش یک ویژگی معمول فرهنگ ایرانی و پایه و اساس تربیت اخلاقی است که به نسل‌های متوالی از شهروندان ارائه می‌شود. از زمان‌های بسیار قدیم، میهن‌دوستی، پتانسیل بی‌حد و حصر خود را برای کمک به کشور در حل مشکلات با پیچیدگی خاص، متحد کردن مردم در زمان‌های دشوار و تحکیم تلاش مردم برای دستیابی به اهداف ملی نشان داده است. با تبدیل شدن به یک شهروند دیجیتال و غرق شدن توسط سیلاب اطلاعات، ممکن است فرد درک مفاهیمی مانند سرزمین، فرهنگ و گذشته تاریخی مشترک را کاملاً از دست بدهد؛ اما برنامه درسی مناسب برای شهروندی دیجیتال می‌تواند دربرگیرنده آموزش مؤلفه‌های مؤثر بر هویت ملی باشد و شهروندانی متعهد در فضای دیجیتال پرورش دهد.

با در نظر گرفتن همه موارد ذکر شده، می‌توان به این نتیجه رسید که تهدیدات عمده تحول دیجیتالی سیستم آموزشی ممکن است طیف وسیعی از پدیده‌ها را نیز دربرگیرد. اولین و مهم‌ترین آن، غیرانسانی کردن روابط آموزشی و سایر روابط اجتماعی بین مردم است. همچنین، احتمال یک چالش وجود دارد که فرهنگ فکری جامعه ما ممکن است در آن فرو رود. یکی از پیامدهای مضر دیگری که دگرگونی دیجیتالی آموزش می‌تواند به همراه داشته باشد، افزایش فردگرایی است که با تلاش برای رضایت و رفاه شخصی و همچنین مصرف خودمحورانه فرد تقویت می‌شود.

در همین حال، تغییرات کیفی در نظام آموزش ایران کاملاً اجتناب‌ناپذیر است. این تغییرات برای برآوردن نیازهای جهانی و پاسخ به چالش‌های مدرن کاملاً ضروری هستند. با وجود این، باید عواقب اجرای شتابزده و بی‌ملاحظه فناوری‌های جدید را در نظر داشت و نباید رویکردها، روش‌ها و تکنیک‌های آموزشی آزموده‌شده و سستی را نادیده گرفت.

امروزه فرهنگ دیجیتال در حال ایجاد پارادایم و ارزش‌های اجتماعی فرهنگی جدید است. ارتباطات مجازی که جزء لاینفک دگرگونی دیجیتال مدرن جامعه است،

باعث از بین رفتن روش‌های سنتی برای شناسایی هویت خود می‌شود. این امر به دلیل این واقعیت است که اطلاعاتی که فناوری‌های آنلاین در اختیار ما قرار می‌دهند، نسبتاً آشفته، جهت‌دار و به‌وفور سرگیجه‌آور است. از یک‌سو، فرد قطعاً از دسترسی به اطلاعات و بی‌واسطه بودن آن سود می‌برد؛ از سوی دیگر، ناتوانی در مدیریت حجم اطلاعاتی که اینترنت به فرد ارائه می‌دهد، او را به ناامیدی درونی می‌کشانند و منجر به ناتوانی در شناسایی خود در یک فرهنگ و واقعیت دائماً در حال تغییر می‌شود. به همین دلیل است که مقاله حاضر پیشنهاد می‌دهد سواد رسانه‌ای و مهارت‌های دانش‌آموزان در فضای دیجیتال ارتقا یابد.

در پایان، ذکر این نکته مهم است که ملاحظات و اصول اولیه تحول دیجیتال در بیشتر موارد با ارزش‌ها و آرمان‌های سیستم آموزشی ایران منطبق نیست. این اختلاف ممکن است میان توانایی حفظ کارایی سیستم آموزشی ایران و همچنین، سنت‌های اساسی معنوی و فرهنگی کشور به‌طور کلی تداخل ایجاد کند. به‌منظور تقویت امنیت ملی و معنوی جامعه ایران، تمام نوآوری‌های دیجیتالی که قرار است به سیستم آموزشی کشور معرفی شوند باید در معرض تحقیقات کامل و ارزیابی کارشناسان علمی قرار گیرند. این امر به مناسب بودن و عملی بودن آن‌ها و تضمین اجرای دقیق آن‌ها کمک می‌کند. علاوه‌براین، باید یک مکانیسم ویژه برای نظارت بر اصلاحات جدید از منظر همبستگی آن‌ها با منافع ملی ایران و برآورده کردن الزامات امنیت ملی ابداع شود.

منابع

- حسینی، سید مهدی؛ فتحی واجارگاه، کوروش؛ حقانی، محمود؛ عارفی، محبوبه؛ رضایی‌زاده، مرتضی (۱۴۰۰). «جایگاه تربیت شهروند مجازی در برنامه‌های درسی رسمی دوره ابتدایی نظام آموزشی ایران». مجله علوم تربیتی، ۲۸ (۱): ۲۵۲-۲۲۹.
- شهابی، سارا؛ حاتمی، جواد؛ طلایی، ابراهیم؛ سجادی، سید مهدی (۱۴۰۱). «تحلیل مفهومی شهروندی دیجیتال و نقش برنامه درسی در تربیت شهروند دیجیتالی». فصلنامه پژوهش در برنامه‌ریزی درسی، ۱۹ (۷۴): ۱-۲۲.
- طالبی، ابوتراب؛ خوشبین، یوسف (۱۳۹۱). «مسئولیت‌پذیری اجتماعی جوانان». فصلنامه علوم اجتماعی، ۱۹ (۵۹): ۲۴۳-۲۱۰.
- Agosto, Denise E., & Abbas, June (2017). "Don't be dumb—that's the rule I try to live by": A closer look at older teens' online privacy and safety attitudes", *New Media & Society*, 19(3), pp. 347-365.
- Anderson, Monica & Jiang, Jingjing (2018). "Teens, Social Media, & Technology," *Pew*

- Research Center, http://assets.pewresearch.org/wp-content/uploads/sites/14/2018/05/31102617/P1_2018.05.31_TeensTech_FINAL.pdf, pp.1-20.
- Anderson, M. (2018). "A majority of teens have experienced some form of cyberbullying", *Pew Research Center*, <http://www.pewinternet.org/2018/09/27/a-majority-of-teens-have-experienced-some-form-of-cyberbullying/>, pp.1-19.
 - Ang, Rebecca P. (2015). "Adolescent cyberbullying: A review of characteristics, prevention and intervention strategies". *Aggression and Violent Behavior*, 25, pp. 35-42.
 - Bennett, W. L., & Segerberg, A. (2012). "The logic of connective action: Digital media and the personalization of contentious politics". *Information, Communication & Society*, 15(5), pp. 739-768.
 - Breakstone, Joel, McGrew, Sarah, Smith, Mark, Ortega, Teresa, and Wineburg, Sam (2018). "Why we need a new approach to teaching digital literacy", *Phi Delta Kappan*, 99(6), pp. 27-32.
 - Carrier, L. Mark, Spradlin, Alexander, Bunce, John P., Rosen, Larry D. (2015). "Virtual empathy: Positive and negative impacts of going online upon empathy in young adults", *Computers in Human Behavior*, 52, pp. 39-48.
 - Davis, K., & James, C. (2013). "Tweens' conceptions of privacy online: Implications for educators", *Learning, Media & Technology*, 38 (1), pp. 4-25.
 - Davis, K. & Weinstein, E. (2017). "Identity development in the digital age: An Eriksonian perspective." In M. F. Wright (Ed.), *Identity, sexuality, and relationships among emerging adults in the digital age* (pp. 1-17). Hershey, PA: IGI Global.
 - Davis, Katie & Weinstein, Emily (2017). "Identity development in the digital age: An Eriksonian perspective", in Wright, F., Michelle (Ed.), *Identity, sexuality, and relationships among emerging adults in the digital age*, US: IGI Global, pp. 1-17.
 - Elsaesser, C., Russell, B., Ohannessian, C. M., & Patton, D. (2017). "Parenting in a digital age: A review of parents' role in preventing adolescent cyberbullying", *Aggression and Violent Behavior*, 35, pp. 62-72.
 - Fowler, Bree (2022). "Your Digital Footprint: It's Bigger than You Realize", in <https://www.cnet.com/news/privacy/features/your-digital-footprint-its-bigger-than-you-realize>.
 - Frederick, C.M., & Zhang, T. (2021). "Friendships in gamers and non-gamers", *Current Psychology*, 41(5), pp. 8732-8745.
 - Galla, Brian M., Choukas-Bradley, Sophia, Fiore, Hannah M., Esposito, Michael V. (2021). "Values-alignment messaging boosts adolescents' motivation to control social media use", *Child Development*, 92 (5), pp. 1717-1734.
 - Gleason, Benjamin, Gillern, Sam von (2018), Digital citizenship with social media: Participatory practices of teaching and learning in secondary education, *Educational Technology & Society*, 21(1), pp. 200-212.
 - Hinduja, S. & Patchin, J. W. (2020). "Cyberbullying identification, prevention, and response", *Cyberbullying Research Center*, in <https://cyberbullying.org/Cyberbullying-Identification-Prevention-Response-2020.pdf>.
 - Hobbs, R., Donnelly, K., Friesem, J., & Moen, M. (2013). "Learning to engage: How positive attitudes about the news, media literacy, and video production contribute to adolescent civic engagement". *Educational Media International*, 50(4), pp. 231-246.
 - International Society for Technology in Education (2016). *National educational technology standards for students*, Arlington, VA: International Society for Technology in Education.
 - James, Carrie (2014). *Disconnected: Youth, new media, and the ethics gap*, Cambridge,



- MA: The MIT Press.
- James, Carrie, Weinstein, Emily, Mendoza, Kelly (2021). *Teaching Digital Citizens in Today's World: Research and Insights behind the Common Sense Digital Citizenship Curriculum*, San Francisco, CA: Common Sense Media.
 - Jenkins, H., & Carpentier, N. (2013). "Theorizing participatory intensities: A conversation about participation and politics", *Convergence*, 19(3), pp. 265-286.
 - Jones, L. M., & Mitchell, K. J. (2016). "Defining and measuring youth digital citizenship". *New Media & Society*, 18(9), pp. 2063-2079.
 - Kaskazi, Amana & Kitzie, Vanessa (2021). "Engagement at the margins: Investigating how marginalized teens use digital media for political participation", *New Media & Society*, 25(1), pp. 72-94.
 - Krutka, D. (2014). "Democratic twittering: Microblogging for more participatory social studies", *Social Education*, 78(2), pp.86-89.
 - Leaver, Tama, Highfeld, Tim & Abidin, Crystal (2020). *Instagram: Visual Social Media Cultures*, Cambridge: Polity Press.
 - Lenhart, Amanda (2015). "Teens, technology and friendships", *Pew Research Center*, in <https://www.pewresearch.org/internet/2015/08/06/teens-technology-and-friendships>.
 - Lenhart, A., Anderson, M., & Smith, A. (2015). "Teens, technology and romantic relationships", *Pew Research Center*, <http://www.pewinternet.org/2015/10/01/teens-technology-and-romantic-relationships>.
 - Lowings, Ben (2018). *Brussels International Center Research and Human rights*, in <https://www.bic-rhr.com/education-and-violent-extremism-teaching-youth-to-think-for-themselves>.
 - Marchi, Regina & Clark, Lynn Schofield (2021). "Social media and connective journalism: The formation of counterpublics and youth civic participation", *Journalism*, 22(2), pp. 285-302.
 - Marwick, A. & Boyd, D. (2014). "It's just drama!: Teen perspectives on conflict and aggression in a networked era", *Journal of Youth Studies*, 17(9): pp. 1187-1204.
 - Meyer, Marisa, Adkins, Victoria, Yuan, Nalingna, Weeks, Heidi M., Chang, Yung-Ju, Radesky, Jenny (2018). "Advertising in young children's apps: A content analysis", *Journal of Developmental & Behavioral Pediatrics, Advance online publication*, 40(1), pp.32-39.
 - Nascimbeni, Fabio, Vosloo, Steven (2019). "Digital literacy for children: exploring definitions and frameworks", *UNICEF*, Scoping Paper No.1, August, pp.1-49.
 - National Cybersecurity Alliance (2016). "National Cyber Security Alliance Survey Reveals the Complex Digital Lives of American Teens and Parents", in <https://staysafeonline.org/press-release/survey-reveals-complex-digital-lives/>.
 - Obar, J. A., Zube, P., & Lampe, C. (2012). "Advocacy 2.0: An analysis of how advocacy groups in the United States perceive and use social media as tools for facilitating civic engagement and collective action". *Journal of Information Policy*, 2, pp.1-25.
 - Oshana, M. A. L. (1997). "Ascriptions of responsibility". *American Philosophical Quarterly*, 34(1), pp.71-83.
 - Partridge, Brian C. (2013). "The mature minor: some critical psychological reflections on the empirical bases", *Medicine and Philosophy*, 38(3), pp. 283-299.
 - Perkins, D. N., Jay, Eileen & Tishman, Shari (1993), "Beyond abilities: A dispositional theory of thinking", *Merrill-Palmer Quarterly: Journal of Developmental Psychology*, 39(1), pp. 1-21.



- Reich, M., Stephanie, Subrahmanyam, Kaveri & Espinoza, Guadalupe (2012). "Friending, I Ming, and hanging out face-to-face: overlap in adolescents' online and offline social networks", *Developmental Psychology*, 48(2), pp. 356-368.
- Ribble, M. (2004), "Digital citizenship: Addressing appropriate technology behavior", *Learning & Leading with Technology*, 32(1), pp.6-9.
- Ribble, M. (2017). in <http://www.digitalcitizenship.net>.
- Rideout, Vicky (2020). "The Common Sense census: Media use by kids age zero to eight," *Common Sense Media*, https://www.commonsensemedia.org/sites/default/files/research/report/2020_zero_to_eight_census_final_web.pdf, pp. 1-65.
- Robb, M. (2017). "News and America's kids: How young people perceive and are impacted by the news", *Common Sense Media*, in <https://www.commonsensemedia.org/research/news-and-americas-kids>.
- Robb, M. B. (2020). "Teens and the news: The influencers, celebrities, and platforms they say matter most", *Common Sense Media*, https://www.commonsensemedia.org/sites/default/files/uploads/research/2020_teensandnews-fullreport_final-release-web.pdf.
- Scanlon, T. M. (1998). *What we owe to each other*, Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Stapel, Diederik A. and Blanton, Hart (Editors) (2006). *Social Comparison Theories: Key Readings in Social Psychology*, (1st Edition), London: Psychology Press.
- Steinberg, L. (2013). "Does recent research on adolescent brain development inform the mature minor doctrine?", *Medicine and Philosophy*, 38(3), pp.256-67.
- Weinstein, E. & Selman, R. L. (2014). "Digital stress: Adolescents' personal accounts", *New Media & Society*, 18(3): pp.391-409.
- Weinstein, Emilly (2018). "The social media see-saw: Positive and negative influences on adolescents' affective well-being", *New Media & Society*, (20)10, pp. 3597-3623.
- Williams G. (2008). "Responsibility as a virtue", *Ethical Theory and Moral Practice*, 11(4), pp. 455-470.
- Wilhelms E. and Reyna V. (2013). "Fuzzy trace theory and medical decisions by minors: Differences in reasoning between adolescents and adults". *Medicine & Philosophy*, 38, pp. 268-282.
- Xenos, M., Vromen, A. & Loader, B. D., (2014). "The great equalizer? Patterns of social media use and youth political engagement in three advanced democracies", *Information, Communication & Society*, 17(2), pp. 151-167.
- Zhao, Shanyang, Grasmuck, Sherri & Martin, Jasson (2008). "Identity construction on Facebook: Digital empowerment in anchored relationships", *Computers in Human Behavior*, 24(5), pp. 1816-1836.
- <https://gdc.unicef.org/resource/growing-digital-world-benefits-and-risks/2018>.