

**Planning the Curriculum of digital  
Citizenship Education in the Primary Schools****Rojin Hosseinzadeh, Majid Aaliasgari, Effat  
Abbasi, Mostafa Ghaderi**<sup>1</sup>Phd Student in Curriculum Planing, Faculty of Psychology  
and Education, Kharazmi University, Tehran, Iran.<sup>2</sup>Associate Professor in Curriculum Planing, Faculty of  
Psychology and Education, Kharazmi University, Tehran, Iran.<sup>3</sup>Associate Professor in Curriculum Planing, Faculty of  
Psychology and Education, Kharazmi University, Tehran, Iran.<sup>4</sup>Associate Professor in Curriculum Planing, Faculty of  
Psychology and Education, Allameh Tabatabaiee University,  
Tehran, Iran.**Abstract**

This study aimed to plan the digital education curriculum in the primary school. The research paradigm was performed by a qualitative approach using research synthesis. The study was carried out on 107 scientific studies conducted from 2000 to 2020. The subjects were selected using purposive sampling, which during the three screening stages, the number of the samples was reduced to 41 cases. Data were analyzed by the three-step process of Hord. The designed curriculum was validated by evaluating expert opinions. The findings showed the aims of the digital citizenship curriculum in the general, partial, and conclusive categories. The conclusive aim is awareness and competence in life skills in the digital age, which can be achieved by familiarity with electronic knowledge, electronic identification, awareness of electronic rights and responsibilities, the ability to make the proper connections in the electronic world, the ability to electronic participation, and the ability to maintain electronic security. The content was organized using interdisciplinary and objective-oriented organizing. The learning-teaching strategies were explained in 5 scales, including participatory (learners' teamwork experience, peer-to-peer participation, and participation of teacher, student, and parent), personalization (attention to differences, learner activity, learner independence), problem orientation (project based on the need, problem-solving, and exploration), simulation (modeling, simulation), and contingency (inverted training, workshop training, storytelling, game centered approach teaching). The evaluators (person, peer, group, teacher, parents), and research tool (questionnaire, observation, reporting form) were also considered in the two aspects of the evaluation. The experts confirmed the validity of the designed model and its elements in line with the missions of the digital citizen.

**Keywords:** Citizenship education, Digital citizenship, Curriculum, Research synthesis, Primary schools**طراحی برنامه درسی تربیت شهروند الکترونیک  
در دوره ابتدایی**

روژین حسین زاده\*، مجید علی عسگری، عفت عباسی،

مصطفی قادری

<sup>۱</sup> دانشجوی دکتری برنامه ریزی درسی، دانشکده روان شناسی و  
علوم تربیتی، دانشگاه خوارزمی، تهران، ایران.<sup>۲</sup> دانشیار گروه آموزش برنامه ریزی درسی، دانشکده روان شناسی و  
علوم تربیتی، دانشگاه خوارزمی، تهران، ایران.<sup>۳</sup> دانشیار گروه آموزش برنامه ریزی درسی، دانشکده روان شناسی و  
علوم تربیتی دانشگاه خوارزمی، تهران، ایران.<sup>۴</sup> دانشیار گروه آموزش برنامه ریزی درسی، دانشکده روان شناسی و  
علوم تربیتی دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران.**چکیده**

این پژوهش با هدف طراحی الگوی برنامه درسی تربیت شهروند الکترونیک در دوره ابتدایی و به شیوه سنتز پژوهی انجام شد. جامعه پژوهش شامل کلیه منابع چاپی و الکترونیک در زمینه شهروندی الکترونیک مربوط به سال‌های ۲۰۰۰ تا ۲۰۲۲ بود که بر اساس نمونه‌گیری هدفمند ۱۰۷ مورد از آن‌ها انتخاب شد. داده‌ها طی فرایند سه مرحله‌ای غربالگری با استفاده از روش فراتحلیل تجزیه و تحلیل شد. روایی الگو با بهره‌گیری از نظرات کارشناسی در چارچوب روش دلفی [n=30] با استفاده از طراحی پرسش‌نامه، مصاحبه با گروه کانون مرکزی [n=10] و روش قابلیت اعتماد احصاء شد. یافته‌ها نشان داد اهداف برنامه درسی تربیت شهروندی را می‌توان به صورت غایی (توانمندی در مهارت‌های زیست در عصر آنلاین)، کلی (آشنایی با هویت‌یابی الکترونیک، آگاهی از حقوق الکترونیک، توانایی برقراری ارتباط درست در جهان الکترونیک، توانایی مشارکت و حفظ امنیت الکترونیک) و جزئی (توانایی خرید الکترونیک و پیگیری سفارش، ایجاد هویت الکترونیک مثبت، مدیریت اقدامات شخصی در فضای الکترونیک، حقوق الکترونیک، تعهد در قبال رفتار آنلاین، استفاده مسئولانه از تکنولوژی الکترونیک، آشنایی با رفتار ایمن، برقراری ارتباط آنلاین صحیح، زمینه سازی نقش آفرینی شهروند الکترونیک، حفاظت از حریم خصوصی، آشنایی با مخاطرات جسمی و روانی فضای مجازی، آشنایی با نمادهای امن در خرید آنلاین، مهارت مواجهه با افشای اطلاعات) دسته‌بندی کرد. محتوا نیز تابع سازمان‌دهی بین‌رشته‌ای بوده و همسو با اهداف تنظیم شد. راهبردهای یاددهی یادگیری در پنج طیف مشارکتی، شخصی سازی، مسئله‌مداری، شبیه‌سازی و اقتضایی تبیین شدند. ارزیاب و ابزار نیز در وجه ارزشیابی پیشنهاد شد. نتایج این تحقیق حاکی از تأیید اعتبار برنامه درسی پیشنهادی و عناصر جزئی آن است.

**کلیدواژه‌ها:** شهروندی الکترونیک، برنامه درسی، سنتز پژوهی، دوره ابتدایی.

## مقدمه

در جهان نوین با توجه به کم رنگ شدن مرزهای جغرافیایی، نسل بشر نیاز به دانش، اطلاعات، مهارت‌ها و نگرش‌های یکسان و هماهنگی دارند که با تکیه بر آنها، توانایی رویارویی با وضعیت و شرایط جدید را بدست آورند و از احساس ناکارآمدی اجتناب کنند. به عبارت دیگر، در موقعیتی که از آن به عنوان دهکده جهانی نام برده می‌شود، نیاز به نوعی سواد جدید به عنوان سواد جهانی، بیش از گذشته ضرورت پیدا می‌کند، چرا که جهان بشر هر روز کوچک و کوچک‌تر می‌شود. این خاصیت عصر فناوری و ارتباطات الکترونیک است، به طوری که فناوری‌های جدید و پیشرفت‌های الکترونیک، باعث حذف بسیاری از مرزها، از جمله مرزهای جغرافیایی، اقتصادی و فرهنگی شده‌اند. از این رو فناوری‌های نوین ارتباطات، مساله جهانی شدن و تحولات ناشی از آن، تربیت شهروندان جهانی را می‌طلبد که از توانایی زندگی مسالمت‌آمیز در این عصر برخوردار باشند. در واقع، شهروند امروزی، شهروندی الکترونیک است. بسیاری از مردم به خصوص قشر جوان بخش‌های قابل توجهی از زندگی مدنی خود را در صفحات رسانه‌های اجتماعی می‌گذرانند (Krutka, 2014). اخیراً، در طی همه‌گیری پاندمیک کووید ۱۹، به دلایلی همچون آموزش از راه دور، استفاده از ابزارهای الکترونیک به خصوص برای دانش‌آموزان تبدیل به ضرورت شده است. از این رو، مطالعه ارتباط بین آموزش و شهروند الکترونیک برای تناسب بهتر با تغییرات محیطی، احتمالات و خطرات، مورد توجه قرار گرفته (Ranchordas, 2020) و لزوم توجه بیشتر به مسئله تدریس شهروندی الکترونیک و عناصر آن را ضروری ساخته است (Öztürk, 2021).

در طی دهه‌ی گذشته، محققان معتقد بوده‌اند که امروزه معلمین با این چالش مواجه هستند که چگونه تکنیک‌های آموزشی خود را با دانش‌آموزانی که در عصر الکترونیک در حال رشد هستند، انطباق دهند (Prensky, 2011). به عقیده برخی، کودکان امروزی در خط مقدم نوآوری‌های مرتبط با رسانه‌های

الکترونیکی و مسیرهای مشارکتی آنلاین و ارتباطات شبکه‌ای که ابزارهای ساخت اعتماد، باورپذیری و مشارکت در زندگی عمومی هستند قرار دارند (Palfry & Gasser, 2008). با این وجود، بیشتر این کودکان آموزش‌های لازم به منظور کاربری بهینه در محیط مجازی را دریافت نمی‌کنند (Bennett, 2007). از دیگر سو، استفاده از اینترنت توسط کودکان، باعث ظهور چالش‌های جدیدی برای اولیای آنها شده است (Livingstone & Haddon, 2009). سایت‌های پورنوگرافی، دستبرد مواد آموزشی دارای حق انحصاری، و سوءاستفاده از اطلاعات شخصی دیگران، برخی از نگرانی‌های مرتبط با فضای اینترنتی هستند. این تهدیدات بخصوص در طی دو سال اخیر همه‌گیری ویروس کووید ۱۹ که در طی آن دسترسی کودکان و نوجوانان به اینترنت و فضای الکترونیک گسترش داشته، افزایش یافته است. در این راستا، ابرین (۲۰۰۸) به ایجاد یک فضای آنلاین دموکراتیک معتقد است، فضایی که جلوه‌ای از یک آزمایشگاه دموکراسی آنلاین برای دانش‌آموزان باشد (O'Brien, 2008). ریبیل نیز که جزو اولین پژوهشگرانی است که بحث شهروندی الکترونیک را در حیطه آموزش مطرح ساخته معتقد است همان‌طور که اطلاعات حساس‌تری در جهان الکترونیک وجود دارد، یک استراتژی نیرومند برای حمایت و مدیریت آنها مورد نیاز است؛ به عنوان مثال، نیاز است تا دانش‌آموزان محافظت از داده‌های الکترونیک خود را بیاموزند (Ribble, 2011). در این زمینه، آماده‌سازی کودکان به "پیشگیری از خطرات" کمک می‌کنند. درست است که تکنولوژی‌های ارتباطی و اطلاعاتی جدید چالش‌های قابل توجهی را بر کاربران تحمیل نموده است، اما راه‌حل رویارویی با این چالش‌ها، محدودسازی نیست، بلکه افراد نیازمند توسعه‌ی سریع و بروز رسانی مداوم شایستگی‌ها و مهارت‌های بسیار پایه تا پیچیده هستند، که این امر از طریق آموزش‌های مرتبط با شهروند الکترونیک تسهیل می‌شود (Krutka, 2014). در کل، با در نظر گرفتن سطوح بالاتر استفاده از اینترنت توسط دانش‌آموزان،

قدرت، می‌تواند آموزش تفکر انتقادی و مهارت‌های سواد دیجیتال در کلاس‌های درس ایرانی را چالش‌برانگیز کند (Rezai et al., 2022). رادمهر در بررسی اجرای آموزش شهروندی الکترونیکی در مدارس ابتدایی ایران خاطر نشان ساخته که این آموزش در دوره ابتدایی با چالش‌های متعددی از جمله عدم آگاهی معلمان و سیاست‌گذاران، منابع محدود و آموزش ناکافی معلمان مواجه است (رادمهر، ۱۴۰۰). علیرغم این چالش‌ها، برخی از مطالعات نشان داده‌اند که آموزش شهروندی الکترونیکی می‌تواند تأثیر مثبتی بر دانش‌آموزان دبستانی داشته باشد. به عنوان مثال، یک مطالعه منتشر شده در مجله تحقیقات کاربردی در آموزش عالی نشان داد که آموزش شهروندی الکترونیکی می‌تواند مهارت‌های سواد دیجیتالی دانش‌آموزان را بهبود بخشد و به آنها در توسعه مهارت‌های تفکر انتقادی کمک کند (پورسلیم و همکاران، ۱۳۹۸).

به طور کلی، پیشینه پژوهشی آموزش شهروندی الکترونیکی در برنامه درسی مدارس ابتدایی ایران نسبتاً محدود است و در این زمینه، تحقیقات بیشتری مورد نیاز است. فقدان تحقیق در مورد نقش آموزش شهروندی الکترونیک در برنامه درسی دوره ابتدایی را می‌توان به عوامل متعددی از جمله ماهیت نوظهور رشته، بودجه محدود، چالش‌های اجرایی، عدم آگاهی و نتایج پیچیده نسبت داد. پرداختن به این چالش‌ها در ترویج تحقیقات بیشتر در این زمینه و ایجاد درک بهتری از آموزش شهروندی الکترونیک در برنامه درسی دانش‌آموزان دبستانی مؤثر خواهد بود.

دوره ابتدایی زمان ایده آلی برای معرفی شهروندی الکترونیکی به دانش‌آموزان است، زیرا در این دوره آنها شروع به استفاده بیشتری از فناوری و اینترنت می‌کنند. با گنجاندن شهروندی الکترونیکی در برنامه درسی مدارس ابتدایی، دانش‌آموزان می‌توانند مهارت‌ها و دانش لازم را برای حرکت در دنیای آنلاین ایمن و مسئولانه توسعه دهند و برای موفقیت در آینده آماده شوند. برخی از مزایای گنجاندن شهروندی الکترونیکی در برنامه ریزی درسی دوره ابتدایی عبارتند از:

استراتژی‌ها و برنامه‌ریزی‌های متناسب در ارتباط با ایمنی و آماده‌سازی آنها نیز باید مطرح شود (Ohler, 2010). در این راستا، ابرین (۲۰۰۸) به ایجاد یک فضای آنلاین دموکراتیک معتقد است، فضایی که جلوه‌ای از یک آزمایشگاه دموکراسی آنلاین برای دانش‌آموزان باشد (O'Brien, 2008). ریبل نیز که جزو اولین پژوهشگرانی است که بحث شهروندی الکترونیک را در حیطه آموزش مطرح ساخته معتقد است همان‌طور که اطلاعات حساس‌تری در جهان الکترونیک وجود دارد، یک استراتژی نیرومند برای حمایت و مدیریت آنها مورد نیاز است؛ به عنوان مثال، نیاز است تا دانش‌آموزان محافظت از داده‌های الکترونیک خود را بیاموزند (Ribble, 2011). در این زمینه، آماده‌سازی کودکان به "پیشگیری از خطرات" کمک می‌کند (O'Brien, 2008). درست است که تکنولوژی‌های ارتباطی و اطلاعاتی جدید چالش‌های قابل توجهی را بر کاربران تحمیل نموده است، اما راه‌حل رویارویی با این چالش‌ها، محدودسازی نیست، بلکه افراد نیازمند توسعه‌ی سریع و بروز رسانی مداوم شایستگی‌ها و مهارت‌های بسیار پایه تا پیچیده هستند، که این امر از طریق آموزش‌های مرتبط با شهروندی الکترونیک تسهیل می‌شود (Krutka, 2014). در کل، با در نظر گرفتن سطوح بالاتر استفاده از اینترنت توسط دانش‌آموزان، استراتژی‌ها و برنامه‌ریزی‌های متناسب در ارتباط با ایمنی و آماده‌سازی آنها نیز باید مطرح شود (Ohler, 2010).

مطالعات نسبتاً کمی در مورد آموزش شهروندی الکترونیکی در مدارس ابتدایی ایران وجود دارد. بیشتر تحقیقات بر جنبه‌های خاص شهروندی الکترونیکی، مانند ایمنی آنلاین، سواد دیجیتال، به جای تأثیر کلی آموزش شهروندی الکترونیک بر دانش‌آموزان دبستانی متمرکز شده‌اند. برخی از مطالعات تأثیر عوامل فرهنگی بر اجرا و اثربخشی آموزش شهروندی الکترونیکی در مدارس ابتدایی ایران را برجسته کرده‌اند. برای مثال، مطالعه‌ای که در مجله بین‌المللی توسعه آموزشی منتشر شد، نشان داد که عوامل فرهنگی، مانند تأکید سنتی بر اطاعت از

تحت تأثیر فناوری‌های الکترونیک قرار دارد. با این وجود، به نظر می‌رسد که در کشور ایران علی‌رغم تأکید سندهای ملی برنامه درسی کشور بر پرورش توانایی‌های الکترونیک در دانش‌آموزان و اختصاص دادن حوزه‌های ویژه به آن، توجه به بحث تربیت شهروند الکترونیک در سطوح اجرایی و در برنامه‌های درسی ابتدایی ایران بیش از این‌ها باید مورد توجه قرار بگیرد و بسنده کردن به آموزش‌های الکترونیک دوره ابتدایی و رسیدن به اهداف سند تحول بنیادین، در قالب کتابی به نام کار و فناوری آن هم در پایه ششم کافی به نظر نمی‌رسد، و لازم است مبحث آموزش مهارت‌های الکترونیک در برنامه‌های درسی دوره ابتدایی به صورت تلفیقی مورد توجه قرار گیرد (تربیتی نژاد و بیگی، ۱۴۰۱).

طراحی برنامه درسی به منظور ارتقا کیفیت آموزش الکترونیک با تأکید بر حفظ امنیت در این فضای گسترده گام ارزشمندی محسوب می‌شود. تأکید بر ترویج برنامه درسی مناسب آموزش شهروندی الکترونیک در دوران ابتدایی به جهت پایه‌ریزی صحیح این آموزش برای نسلی است که در آینده بخش گسترده‌ای از فعالیت‌های مدنی، کسب و کار و سرگرمی خود را در فضای مجازی به انجام می‌رسانند. بنابراین، پی‌ریزی آموزش صحیح شهروند الکترونیک در دوران تحصیلی ابتدایی نه تنها به حل مشکلات موجود و ارتقا یادگیری اینترنت محور می‌انجامد بلکه راه را برای حل بسیاری از مشکلات این نسل در فضای مجازی در آینده هموار می‌سازد (منافی شرف‌آباد و همکاران، ۱۳۹۳).

در این راستا، این پژوهش بر اساس سوالات ذیل به انجام رسیده است:

عناصر اصلی برنامه درسی آموزش شهروند الکترونیک کدام‌ها هستند؟

آیا الگوی طراحی شده در این تحقیق از اعتبار لازم برخوردار است؟

بر این اساس، در این پژوهش درصدد آن برآمدیم تا به طراحی الگوی برنامه درسی تربیت شهروند الکترونیک در دوره ابتدایی با استفاده از مطالعه پیشینه پژوهشی

۱. سواد دیجیتال: شهروندی الکترونیک به دانش آموزان می‌آموزد که چگونه از ابزارهای فناوری به طور موثر و کارآمد استفاده کنند. آنها می‌توانند یاد بگیرند که چگونه از برنامه‌های نرم‌افزاری مختلف، از جمله پردازشگرهای کلمه، نرم افزار صفحه گسترده و غیره استفاده کنند.

۲. ایمنی آنلاین: دانش آموزان باید بیاموزند که چگونه به صورت آنلاین از خود در برابر زورگویی سایبری، سرقت هویت و سایر خطرات آنلاین محافظت کنند. شهروندی الکترونیک به آن‌ها کمک می‌کند تا استراتژی‌هایی برای محافظت از خود در فضای آنلاین ایجاد کنند.

۳. رفتار اخلاقی: شهروندی الکترونیک به دانش آموزان می‌آموزد که چگونه به صورت آنلاین مسئولانه رفتار کنند، از جمله احترام به حریم خصوصی دیگران، اجتناب از سرقت ادبی و رعایت آداب معاشرت آنلاین.

۴. تفکر انتقادی: اینترنت پر از اطلاعات است و همه آنها دقیق نیستند. شهروندی الکترونیک به دانش آموزان می‌آموزد که چگونه اعتبار منابع آنلاین را ارزیابی و تأیید کنند.

۵. فرصت‌های شغلی: مهارت‌های شهروندی الکترونیک به طور فزاینده‌ای در نیروی کار مورد تقاضا است. با آموزش شهروندی الکترونیک به دانش آموزان دبستانی، آنها برای فرصت‌های شغلی آینده بهتر آماده می‌شوند.

دانش‌آموزان در دوره دبستان در حال توسعه مهارت‌های جدید و کنترل نشده برای مدیریت اطلاعات و استفاده از ابزارهای جدید در زندگی روزانه خود هستند. شواهد نشان‌دهنده آن است درحالی که کودکان به‌کرات کاربران ابزارهای تکنولوژیک هستند اما معمولاً فاقد مهارت‌های سواد لازم و مهارت‌های تفکر انتقادی هستند (Oblinger & Oblinger, 2005). سواد لازم برای ایفای نقش در جامعه الکترونیک باید به‌عنوان حق دانش‌آموزان به رسمیت شناخته شود و از مشارکت کامل آنها در جامعه‌ای حمایت به عمل آید که حیات اجتماعی، فرهنگی سیاسی و مالی درون آن به‌صورت فزاینده‌ای

انتشار یافته در بازه زمانی ۲۰۲۲-۲۰۰۰ پردازیم.

تکمیل چک لیست، مقالات ارسالی مورد مطالعه و بازبینی قرار گرفت.

### روش‌شناسی

پژوهش حاضر از نوع هدف، کاربردی است و رویکرد به کارگرفته شده در آن کیفی و از نوع سنتز پژوهی است. هدف سنتز پژوهی، افزایش عمومیت و قابلیت استفاده از یافته‌ها و توسعه‌ی دانش جدید از طریق فرایند ادغام است (Hampton & Parker, 2011). راهبرد سنتز پژوهی مورد استفاده در این تحقیق از نوع فراتحلیل است که در برگیرنده‌ی سه مرحله‌ی کلی است:

### بازنگری و تحلیل مفهومی عناصر اصلی و شناسایی

خوشه‌های اطلاعات: در این مرحله، ویژگی عناصر برنامه درسی آموزش شهروند الکترونیک مورد شناسایی قرار گرفت. بدین ترتیب که مؤلفه‌ها و عناصر مرتبط با آموزش شهروند الکترونیک از طریق دسته‌بندی، کدگذاری و خلاصه‌سازی اطلاعات تهیه شد و با بررسی موارد قید شده، مضامین اصلی برنامه‌ریزی آموزش شهروند الکترونیک استخراج شد.

- شناسایی موقعیت فعلی، منابع و مفاهیم: در این مرحله به مطالعه منابع علمی مرتبط با آموزش شهروند الکترونیک پرداخته شد. جامعه پژوهشی مورد نظر در این تحقیق، مقالات خارجی انتشار یافته در پایگاه داده ISI، WoS، ESI، JWSC، Scopus و مقالات داخلی در پایگاه‌های SID، مگیران، سیویلیکا و غیره در بازه زمانی ۲۰۲۲-۲۰۰۰ بوده است. با توجه به گستردگی مطالعات انتشار یافته، به منظور محدودسازی جست و جو از کلید واژه شهروندی الکترونیک<sup>۱</sup>، آموزش شهروندی الکترونیک<sup>۲</sup> و برنامه درسی شهروندی الکترونیک<sup>۳</sup> برای جست و جو در میان پایگاه‌های داده و جمع‌آوری اطلاعات استفاده شد. معیار ورود به این مطالعه، مقالات خارجی در بر دارنده کلیدواژه‌گان قید شده، انتشار یافته در دوره ۲۰۲۲-۲۰۰۰ بوده است. بنابراین مقالات به صورت هدفمند و بر اساس معیارهای ورود به مطالعه طی انتخاب شدند. غربالگری مقالات برای ورود به مطالعه طی دو مرحله انجام شد. در مرحله ابتدایی، مقالات حاوی کلیدواژه‌های قید شده وارد مطالعه شدند [n=107]. در مرحله دوم، برای محدودسازی تخصصی مطالعات، مقالات مرتبط با کیفیت آموزش شهروند الکترونیک و آموزش مجازی وارد مطالعه شدند [n=68]. ابزار گردآوری داده‌ها، چک لیستی حاوی موضوع، سال ارسال مقاله و اهداف بوده است. برای جمع‌آوری اطلاعات و

### چرخه‌ای مکرر از تحلیل/ترکیب و مرتب‌سازی:

اطلاعات انبوه و دسته‌بندی شده نیاز به خلاصه‌سازی و ادغام مفاهیم و عناصر موازی و مترادف داشتند. که این کار پس از اعتبار سنجی و بازخورد نظرات اساتید نیز ادامه پیدا کرد تا دسته‌ها به اعتبار لازم رسید و بیانیه نهایی به دست آمد. سپس، چهارچوب مفهومی برنامه‌ریزی درسی شهروندی الکترونیک با استفاده از رویکرد ترکیبی از مضامین مستخرج طراحی شد.

### اعتبارسنجی

برای اعتبارسنجی اطلاعات مستخرج به منظور تدوین الگوی برنامه درسی از روش دلفی، مصاحبه با گروه کانونی و روش قابلیت اعتماد استفاده شد. در این مرحله ابتدا برنامه درسی تدوین شده توسط محقق بر اساس یافته‌های سنتزپژوهی به تأیید استاد راهنما و مشاور رسید و سپس الگوی برنامه درسی در اختیار ۳ کارشناس مطالعات برنامه درسی، تربیت شهروندی و سواد دیجیتال و ۷ معلم در پایه‌های چهارم، پنجم و ششم ابتدایی قرار گرفت. این افراد به صورت هدفمند انتخاب شدند. ابزار این تحقیق برای سنجش نظرات افراد مورد مطالعه پرسشنامه بود. این پرسشنامه حاوی ۳۰ سوال بوده که بر اساس طیف ۵ گانه لیکرت حاوی گزینه‌های خیلی کم، کم، متوسط، زیاد و بسیار زیاد به ارزیابی طیف

<sup>3</sup>. Digital Citizenship Curriculum

<sup>1</sup>. Digital Citizenship

<sup>2</sup>. Digital Citizenship Education

در روش قابلیت اعتماد، برای اطمینان از قابلیت اعتماد و پایایی داده‌های کیفی از مقایسه نظر پژوهشگر با یک خبره استفاده شد. بدین ترتیب که علاوه بر پژوهشگر اصلی، یک محقق دیگر متن را کدگذاری کرده است. در این مرحله، از شاخص کاپای برای سنجش توافق بین دو نمره گذار استفاده شد. مقدار این شاخص بین صفر و یک نوسان دارد و هر چه به عدد یک نزدیک‌تر شود نمایانگر توافق بین رتبه‌دهندگان است (Mohaghar et al., 2013).

### یافته‌ها

عناصر اصلی برنامه درسی آموزش شهروند الکترونیک کدام‌ها هستند؟

به منظور پاسخ‌دهی به این سوال، کدهای اصلی مستخرج از مقالات در قالب سه کد اصلی اهداف، محتوا و راهبردهای یاددهی و یادگیری گنجانده شد. طی فرایند کدگذاری، موارد مشترک جمع‌بندی شده و موارد ذیل هر یک از کدها به تفکیک ارائه شده و به منظور طراحی برنامه درسی مورد تحلیل قرار گرفت.

مطلوبیت مولفه‌های مورد بررسی می‌پردازد. سپس داده‌های جمع‌آوری شده حاصل از پرسشنامه با استفاده از آزمون ناپارامتری ویلکاکسون سنجش شدند و تفاوت نظرات درمورد هر یک از مولفه‌های مورد بررسی به دست آمد. با استفاده از ضریب اهمیت هر یک از گویه‌ها، اعتبار الگوی برنامه درسی ارزیابی شد. برای بررسی پایایی ابزار پرسشنامه از روش آلفای کرونباخ استفاده شد. پایایی پرسشنامه با استفاده از نرم افزار spss23/۷۹۲۰ محاسبه شد.

برای بررسی روایی پرسشنامه از روایی محتوایی استفاده شده است به این ترتیب که با نظر خبرگان در خصوص شمول تناسب گویه‌های مرتبط به هر عنصر نظرخواهی شد و پس از تأیید آنها پرسشنامه‌ها برای اجرای نهایی آماده شد. این روند تضمین‌کننده روایی محتوایی ابزار پرسشنامه بوده است.

سپس از مصاحبه با گروه کانون مرکزی استفاده شد. بدین ترتیب که ۱۰ نفر از کارشناسان مطالعات برنامه درسی به صورت هدفمند انتخاب شده و مورد مصاحبه قرار گرفتند. در این مصاحبه از سوالات مطرح شده در پرسشنامه استفاده شد. سوالات به صورت باز مطرح شده و در مدت زمان ۳۰ دقیقه، مصاحبه به انجام رسید.

### الف) اهداف

جدول ۱. اهداف مرتبط با تربیت شهروند الکترونیک

منبع	اهداف جزئی	اهداف کلی	هدف غایی
(Deursen & Dijk, 2009) (Korucu & Totan, 2018) (Rahmah, 2015) (Escoda, 2014) (Dostál et al, 2017) (Farmer, 2010) (Ribble, 2011) (Jones & Mitchell, 2015) (Ghamrawi, 2018) (Kim & Choi, 2018)	شناخت ابزارهای سخت و نرم ارتباط آنلاین		آشنایی با دانش الکترونیک
(Korucu & Totan, 2018) (Rahmah, 2015) (Loader, 2007) (Burkhardt et al, 2003) (Pettersson, 2018) (Ribble, 2011) (Farmer, 2010)	توانایی خرید الکترونیکی		
(Escoda, 2014) (Paul et al, 2017) (Burkhardt et al, 2003)	توانایی پیگیری سفارش‌های الکترونیکی		

آگاهی و توانمندی در مهارت‌های زیست در عصر آنلاین

منبع	اهداف جزئی	اهداف کلی	هدف غایی
(Simsek & Simsek, 2013) (Rheingold, 2008) (Rodríguez et al, 2018) (Cohen & Mihailidis, 2013) (Ohler, 2010) (Ribble, 2011) (Ghamrawi, 2018)			
(Vromen, 2017) (Simsek & Simsek, 2013) (Rheingold, 2008) (Paul & et al, 2017) (Carrasco-Sáez, 2017) (Mitchell, 2016) (Ribble, 2011) (Kim & Choi, 2018) (Ghamrawi, 2018)	توانایی ایجاد هویت الکترونیک مثبت		هویت‌یابی الکترونیک
(Pedersen et al, 2018) (Burkhardt et al, 2003) (Simsek & Simsek, 2013) (Dostál et al, 2017) (Yamamoto & Ananou, 2015) (Kim & Choi, 2018)	توانایی مدیریت اقدامات شخصی در فضای الکترونیک		
(Deursen & Dijk, 2009) (Ribeiro et al, 2012) (Jafari & Batebi, 2015) (Gleason & Gillern, 2018) (Paul et al, 2017) (Ribble, 2011) (Dostál et al, 2017)	آموزش حقوق الکترونیک		
(Pedersen et al, 2018) (Jafari & Batebi, 2015) (Gleason & Gillern, 2018) (Paul et al, 2017) (Simsek & Simsek, 2013) (Ribble, 2011) (Farmer, 2010) (Kim & Choi, 2018)	تعهد در قبال رفتار آنلاین		آگاهی از حقوق و مسئولیت‌های الکترونیک
(Deursen & Dijk, 2009) (Korucu & Totan, 2018) (Gleason & Gillern, 2018) (O'Brien, 2008) (Yamamoto & Ananou, 2015) (Farmer, 2010) (Ribble, 2011)	توانایی استفاده مسئولانه از تکنولوژی الکترونیک		
(Deursen & Dijk, 2009) (Pedersen et al, 2018) (Ribeiro et al, 2012) (Gleason & Gillern, 2018) (Paul et al, 2017) (Ribble, 2011) (Simsek & Simsek, 2013) (Kim & Choi, 2018)	توانایی درست رفتار کردن در جهان الکترونیک		توانایی برقراری ارتباطات درست در جهان الکترونیک
(Deursen & Dijk, 2009) (Paul et al, 2017) (Karaduman & Özturk, 2014) (Ohler, 2010) (Ribble, 2011)	آشنایی با رفتار ایمن با افراد دیگر		

منبع	اهداف جزئی	اهداف کلی	هدف غایی
(Deursen & Dijk, 2009) (Pedersen et al, 2018) (Escoda, 2014) (Paul et al, 2017) (Simsek & Simsek, 2013) (Ohler, 2010) (Jones & Mitchell, 2015)	برقراری ارتباط آنلاین صحیح		
(Deursen & Dijk, 2009) (Rahmah, 2015) (Ribeiro et al, 2012) (Burkhardt et al, 2003) (Simsek & Simsek, 2013) (Ribble, 2011)	توانایی مشارکت در فروش الکترونیک		
(Vromen, 2017) (Crick, 2000) (Gleason & Gillern, 2018) (Loader, 2007) (Ribeiro et al, 2012) (Simsek & Simsek, 2013) (Rheingold, 2008) (Jenkins et al, 2016) (Cohen & Mihailidis, 2013) (O'Brien, 2008) (Mitchell, 2016) (Jones & Mitchell, 2015) (Bennett, 2008)	افزایش مشارکت آنلاین با انجمن‌های دوستانه، مدرسه‌ای و محلی	توانایی مشارکت الکترونیک	
(Deursen & Dijk, 2009) (Ribeiro et al, 2012) (Vromen, 2017) (Loader, 2007) (Dostál et al, 2017) (Mitchell, 2016) (Bennett, 2008)	زمینه‌سازی نقش آفرینی به‌عنوان شهروند الکترونیک فعال		
(Gleason & Gillern, 2018) (Paul et al, 2017) (Ohler, 2010) (Ribble, 2011) (Kim & Choi, 2018)	حفاظت از حریم خصوصی		
(Karaduman&Öztürk, 2014) (Ohler, 2010) (Yamamoto & Ananou, 2015) (Ribble, 2011)	آشنایی با مخاطرات جسمی و روانی زندگی آنلاین		
(Gleason & Gillern, 2018) (Paul et al, 2017) (Rodríguez et al, 2018) (Ribble, 2011) (Dostál et al, 2017)	آشنایی با نمادهای امن در خرید آنلاین	توانایی حفظ امنیت الکترونیک	
(Escoda, 2014) (Paul et al, 2017) (Simsek & Simsek, 2013) (Rodríguez et al, 2018) (Ohler, 2010) (O'Brien, 2008) (Jones & Mitchell, 2015) (Ribble, 2011)	مهارت مواجهه با افشای اطلاعات مهم		



روزانه، یا با هدفی دوستانه، یا برای نقش آفرینی مدرسه‌ای و محلی صورت می‌پذیرد. اما منظور اصلی این هدف زمینه‌سازی برای نقش آفرینی دانش‌آموزان به‌عنوان شهروند الکترونیک فعال است. فعال بودن بدین معنا که بتوانند ضمن استفاده از سرویس‌های دیگران بر آن‌ها تأثیر هم بگذارند و به این درجه برسند که هستند و وجود دارند و وجود داشتنشان برای دیگران مفید هم بوده است. آخرین هدف کلی "توانایی حفظ امنیت الکترونیک" است. اتفاقات مهمی در این هدف طراحی شده که حفاظت از حریم خصوصی یکی از آن‌هاست. دانش‌آموزان باید متوجه حریم خصوصی خود و دیگران باشند و بتوانند هوشیارانه از آن محافظت کرده و در دیگر سو به خود اجازه ندهند که جزئیات زندگی دیگران را تجسس کنند. همان‌طور که مشخص است زندگی آنلاین خطرات جسمی و روانی دارد، یعنی ماندن در شرایط آنلاین و محدود شدن به آن در طولانی‌مدت می‌تواند افسردگی، گوشه‌نشینی، از دست رفتن اعتماد به نفس و پدید آمدن شخصیت ضد اجتماع را به ارمغان آورد یا دردهای عضلانی، کمردرد، گردن درد و مشکلات کم بینایی را به همراه داشته باشد. بنابراین این هدف خطرات را برای دانش‌آموزان معرفی می‌کند و زندگی آنلاین با کیفیت را از همان دوره دبستان آموزش می‌دهد. از دیگر تهدیدها خرید از پایگاه‌ها و درگاه‌های ناامن است که در این صورت دانش‌آموزان دچار ضرر مالی می‌شوند. پس هدف ششم به دانش‌آموزان کمک می‌کند تا نمادهای امن را در خرید بشناسند و بعد از راستی آزمایی اقدام به خریدهای با مبالغ بالا کنند. نکته آخر ذیل این هدف کمک به دانش‌آموزان برای مواجهه با افشای اطلاعات مهم است. دانش‌آموزان می‌توانند این نکته را یاد بگیرند که اگر هک شدند، یا اطلاعات شخصی و مالی‌شان به سرقت رفت کجا مراجعه و چه زمانی شرح ماوقع کنند و از کدام نهادهای حمایتی و امنیتی چه راهنمایی‌هایی بگیرند.

مطابق با جدول فوق اهداف برنامه درسی تربیت شهروند الکترونیک در سه دسته غایی، کلی و جزئی قرار گرفتند. هدف غایی "آگاهی و توانمندی در مهارت‌های زیست در عصر آنلاین" است و به‌عنوان جهت‌دهنده اهداف کلی و جزئی عمل می‌کند. بر اساس اولین هدف کلی انتظار می‌رود تا دانش‌آموزان بتوانند مجهز به "دانش الکترونیک" شوند یعنی با ابزارهای الکترونیک آشنا شوند و در ارسال و پیگیری سفارش‌های آنلاین موفق باشند. هدف بعدی "هویت‌یابی الکترونیک" است. این هدف به دنبال آن است دانش‌آموزان را در ایجاد هویت الکترونیک توانمند کند و شرایطی در آن‌ها به وجود بیاورد که بتوانند اقدامات شخصی خودشان را در فضای الکترونیک مدیریت نمایند. سومین هدف می‌کوشد تا دانش‌آموزان را از "حقوق و مسئولیت‌های الکترونیک" آگاه کند. یعنی حقوق الکترونیک را آموزش، تعهد در قبال رفتار آنلاین را یادآوری و استفاده مسئولانه از تکنولوژی الکترونیک را ترویج دهد. این هدف انتظار دارد تا دانش‌آموزان بدانند ارسال هر پیامی مسئولیت دارد و در صورت پیگیری افرادی که دچار ضرر و یا خطر آبرویی شده‌اند باید پاسخگو باشند. همچنین این هدف در پی حساسیت نسبت به پیام‌های با مخاطبان عمومی و با تعداد کثیر هم می‌باشد. گاهی پیش می‌آید که یک پیام جامعه‌ای چند میلیونی را جریحه‌دار می‌کند، یا نشر یک پیام شایعه‌ای را در جامعه ایجاد و آرامش را از آن می‌زداید. "توانایی برقراری ارتباطات درست در جهان الکترونیک" چهارمین هدف کلی است. دانش‌آموزان ضمن رسیدن به این هدف یاد می‌گیرند که در جهان الکترونیک رفتارهای درستی را از خود نشان دهند، به صورتی ایمن با دیگران ارتباط بگیرند تا دچار فریب‌خوردگی و خسارت مادی و روانی نشوند. دیگر اینکه می‌آموزند چگونه ارتباط آنلاین صحیح با دیگران داشته باشند. پنجمین هدف کلی، "توانایی مشارکت الکترونیک" است. بالأخره جهان کنونی شرایطی را به وجود آورده که انسان‌ها ناگزیر به مشارکت آنلاین با هم هستند. این مشارکت‌ها یا برای رفع نیاز

(ب) محتوا

جدول ۲. محتوای مرتبط با اهداف تربیت شهروند الکترونیک دوره ابتدایی

منبع	محتوا
(Deursen & Dijk, 2009) (Korucu & Totan, 2018) (Rahmah, 2015) (Gleason & Gillern, 2018) (Escoda, 2014) (Loader, 2007) (Paul et al, 2017) (Pettersson, 2018) (Dostál & et al, 2017),	دانش کار با ابزارهای الکترونیک
(Ribble, 2011) (Rahmah, 2015) (Escoda, 2014) (Kim & Choi, 2018) (Ghamrawi, 2018)	جستجو و یافتن اطلاعات در فضای الکترونیک
(Escoda, 2014) (Gleason & Gillern, 2018) (Ribeiro et al, 2012) (Paul et al, 2017) (Burkhardt et al, 2003) (Simsek & Simsek, 2013) (Rheingold, 2008) (Rodríguez et al, 2018) (Ghamrawi, 2018) (Cohen & Mihailidis, 2013) (Ribble, 2011) (Ohler, 2010)	درک و ارزیابی اطلاعات در فضای الکترونیک
(Korucu & Totan, 2018) (Escoda, 2014) (Paul et al, 2017) (Simsek & Simsek, 2013) (Bennett, 2008)	توانایی در ایجاد محتوای الکترونیک
(Rahmah, 2015) (Bennett, 2008)	بهره‌گیری از سخت‌افزارها در ارتباط الکترونیک
(Burkhardt et al, 2003) (Simsek & Simsek, 2013)	توجه به روحيات، ویژگی‌های درونی و من حقیقی در دنیای الکترونیک
(Kim & Choi, 2018) (Ghamrawi, 2018)	یکسانی ظاهر و باطن در فضای الکترونیکی
(Pedersen et al, 2018) (Paul et al, 2017) (Kim & Choi, 2018)	مدیریت عواطف و هیجانات در ارتباطات الکترونیک
(Gleason & Gillern, 2018) (Paul et al, 2017) (Simsek & Simsek, 2013) (Ribble, 2011) (Ohler, 2010)	اخلاق مطلوب در جهان الکترونیک
(Jafari & Batebi, 2015) (Vromen, 2017) (Paul et al, 2017) (Ohler, 2010) (O'Brien, 2008) (Yamamoto & Ananou, 2015) (Ribble, 2011) (Kim & Choi, 2018)	حقوق، مسئولیت‌ها و چگونگی رفتار متعهدانه در جهان الکترونیک
(Ribeiro et al, 2012) (Escoda, 2014)	مشارکت اجتماعی در فضای آنلاین

منبع	محتوا
(Vromen, 2017) (Gleason & Gillern, 2018) (Rodríguez et al, 2018) (O'Brien, 2008) (Ohler, 2010)	
(Ribeiro et al, 2012) (Gleason & Gillern, 2018) (Vromen, 2017) (Loader, 2007) (Jenkins et al, 2016) (Simsek & Simsek, 2013) (Rheingold, 2008) (O'Brien, 2008)	مشارکت سیاسی در جامعه‌ی الکترونیک
(Burkhardt et al, 2003) (Simsek & Simsek, 2013) (Ribble, 2011) (Bennett, 2008)	مشارکت اقتصادی در فضای الکترونیک
(Paul et al, 2017) (Karaduman & Özturk, 2014) (Ribble, 2011) (Ohler, 2010) (Kim & Choi, 2018)	حریم خصوصی
(Gleason & Gillern, 2018) (Paul et al, 2017) (Ohler, 2010)	رفتار ایمن در جهان الکترونیک
(Rahmah, 2015) (Paul et al, 2017) (Simsek & Simsek, 2013) (Ohler, 2010) (Ribble, 2011)	سلامت الکترونیک
(Gleason & Gillern, 2018) (Paul et al, 2017) (Rodríguez et al, 2018) (Ohler, 2010) (Ribble, 2018)	تهدیدات مرتبط با ارتباطات الکترونیک

ارتباطات الکترونیک، اخلاق مطلوب در جهان الکترونیک، حقوق، مسئولیت‌ها و چگونگی رفتار متعهدانه در جهان الکترونیک، حقوق، مسئولیت‌ها و چگونگی رفتار متعهدانه در جهان الکترونیک، مشارکت اجتماعی در فضای آنلاین، مشارکت سیاسی در جامعه‌ی الکترونیک، مشارکت اقتصادی در فضای الکترونیک، حریم خصوصی، رفتار ایمن در جهان الکترونیک، سلامت الکترونیک و تهدیدات مرتبط با ارتباطات الکترونیک ارزیابی شدند (جدول ۲).

محتوا کاملاً در خدمت اهداف هستند و سعی دارند به دانش‌آموزان دانش‌ها و مهارت‌هایی را بیاموزند تا زیست در جهان الکترونیک برایشان تسهیل و توأم با موفقیت باشد. مولفه‌های مرتبط با اهداف در ۱۷ دسته دانش کار با ابزارهای الکترونیک، جستجو و یافتن اطلاعات در فضای الکترونیک، درک و ارزیابی اطلاعات در فضای الکترونیک، توانایی در ایجاد محتوای الکترونیک، بهره‌گیری از سخت‌افزارها در ارتباط الکترونیک، توجه به روحیات، ویژگی‌های درونی و من حقیقی در دنیای الکترونیک، یکسانی ظاهر و باطن در فضای الکترونیکی، مدیریت عواطف و هیجانات در

ج) راهبردهای یاددهی - یادگیری

جدول ۳. راهبردهای یاددهی یادگیری مرتبط با اهداف تربیت شهروند الکترونیک در دوره تحصیلی ابتدایی

منبع	ویژگی‌ها	راهبردها
(Korucu & Totan, 2018), (Pedersen et al, 2018), (Gleason & Gillern, 2018), (Paul et al, 2017), (Cohen & Mihailidis, 2013) (Ohler, 2010) (Bekker et al, 2015) (Bennett, 2008)	تجربه‌ی کارگروهی یادگیرندگان	
(Korucu & Totan, 2018) (O'Brien, 2008) (Paul et al, 2017) (Cohen & Mihailidis, 2013) (Ribble, 2011) (Bekker et al, 2015)	مشارکت هم‌تا به هم‌تا	مشارکتی
(Pedersen et al, 2018) (Nuroh, 2017) (Ohler, 2010) (Kim & Choi, 2018) (Ghamrawi, 2018) (Bearden, 2019)	مشارکت معلم-دانش‌آموز-اولیا	
(Ohler, 2010) (Carrasco-Sáez, 2017) (Ribble, 2011) (Escoda, 2014)	توجه به تفاوت‌ها	
(Gleason & Gillern, 2018) (Rheingold, 2008) (Loader, 2007) (O'Brien, 2008) (Cohen & Mihailidis, 2013) (Carrasco-Sáez, 2017) (Bekker et al, 2015)	فعالیت یادگیرنده	شخصی سازی
(Rheingold, 2008) (Cohen & Mihailidis, 2013) (Carrasco-Sáez, 2017) (Bennett, (Kim & Choi, 2018) 2008)	استقلال یادگیرنده	
(Pedersen et al, 2018) (Gleason & Gillern, 2018) (O'Brien, 2008) (Ribble, 2011)	پروژه مبتنی بر نیاز	
(Gleason & Gillern, 2018) (Paul et al, 2017) (Rheingold, 2008) (Cohen & Mihailidis, 2013) (Ohler, 2010) (O'Brien, 2008) (Bekker et al, 2015) (Whittaker, 2015)	حل مسئله	مسئله مداری
(Pedersen et al, 2018) (Gleason & Gillern, 2018) (Loader, 2007) (Paul et al, 2017)	کاوشگری	

منبع	ویژگی‌ها	راهبردها
(Nuroh, 2017) (Rheingold, 2008) (Cohen & Mihailidis, 2013) (Ohler, 2010) (Carrasco-Sáez, 2017) (O'Brien, 2008) (Ribble, 2011) (Bennett, 2008)		
(Ohler, 2010) (O'Brien, 2008) (Yamamoto & Ananou, 2015) (Ribble, 2011) (Kim & Choi, 2018) (Ghamrawi, 2018) (Bearden, 2019)	مدل‌سازی	شبیه‌سازی
(Korucu & Totan, 2018) (Paul et al, 2017) (Simsek & Simsek, 2013) (Bennett, 2008) (Ohler, 2010) (Pettersson, 2018) (Ohler, 2010) (Ribble, 2011)	شبیه‌سازی	
(Simsek & Simsek, 2013) (Rheingold, 2008) (Ohler, 2010) (Ribble, 2011)	آموزش وارونه	
(Karaduman & Özturk, 2014) (Maureen et al, 2018) (Cohen & Mihailidis, 2013) (Ohler, 2010)	آموزش کارگاهی	
(Pedersen et al, 2018) (Paul & et al, 2017) (Rheingold, 2008) (Ito, 2007) (Ghamrawi, (Bennett, 2008) 2018)	داستان گویی	اقتضایی
	بازی محوری	

منطقی داشته باشند، به پیش‌فرضیاتی برسند، آن پیش‌فرض معقول را اجرا و نتیجه را ارزیابی کنند. کاوشگری هم برای این تجویز شده تا دانش‌آموزان بتوانند به‌طور مستقیم به جریان تفکر علمی که همان جستجو و تبیین رابطه بین پدیده‌هاست کشانده شوند و در زمانی مدیریت شده به یافته‌های مناسب برسند. شبیه‌سازی چهارمین راهبرد است. در این راهبرد احتمال تقلید و وفق یافتن با موقعیت‌های عینی و البته مهم و سرنوشت‌ساز بیشتر است. آخرین راهبرد اقتضایی است. این راهبرد طوری در نظر گرفته شده که بتواند کلاس را به صورت یک کارگاه در بیاورد، یا از آموزش وارونه استفاده کند.

اولین راهبرد یاددهی و یادگیری، مشارکتی است. این راهبرد کوشیده تا وضعیت‌هایی برای تدریس پیشنهاد کند که معلم بتواند دانش‌آموزان را در کلاس تیم‌بندی کند، به آن‌ها وظایفی بدهد و نتیجه را مطالبه کند. دومین راهبرد، شخصی‌سازی است. این راهبرد متمرکز بر تفاوت‌های بین فردی دانش‌آموزان است تا کلاس را انعطاف‌پذیر و همسو با ویژگی‌های یادگیرندگان کند. مسئله مداری سومین راهبرد توصیه‌شده است. حل مسئله و کاوشگری دیگر راهبردهای جزئی شخصی‌سازی تدریس است. در حل مسئله انتظار می‌رود تا معلم مسائل شهروندی الکترونیک که در قسمت محتوا وجود دارد را مشخص کند و از دانش‌آموزان بخواهد که با آن مواجهه

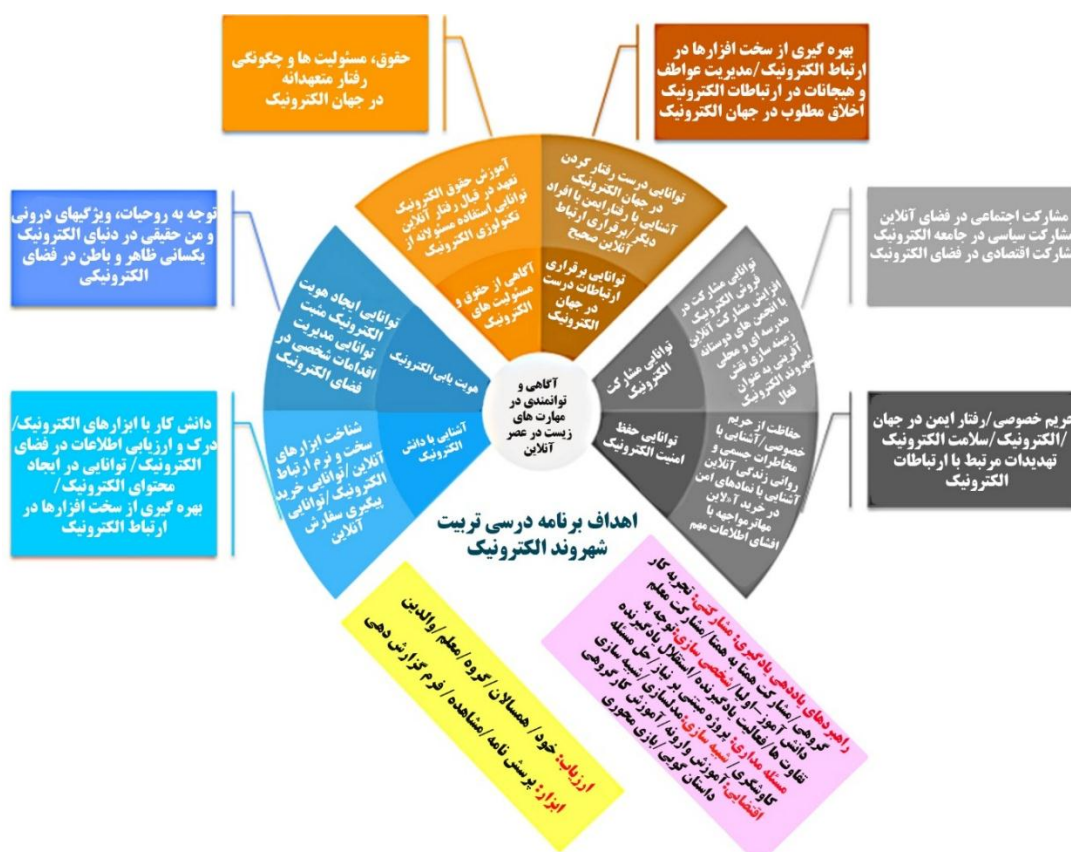
#### د) ارکان ارزشیابی

جدول ۴. ارکان ارزشیابی مرتبط با تربیت شهروند الکترونیک دوره تحصیلی ابتدایی

ارکان ارزشیابی	منبع
ارزیاب	خود (Paul et al, 2017) (Nuroh, 2017)
	همسال (Paul et al, 2017)
	گروه (Wilsona et al, 2015)
	معلم (Calvani et al, 2008) (Nuroh, 2017)
	والدین (Maureen et al, 2018)
	پرسش نامه (Wilsona et al, 2015)
ابزار	مشاهده (Nuroh, 2017) (Ribble, 2011)
	فرم گزارش دهی (چک لیست) (Korucu & Totan, 2018) (Calvani et al, 2008) (Wilsona et al, 2015) (Kim & Choi, 2018)

دهی هم توسط والدین و علی‌الخصوص معلم کاربرد دارد. تنوعی که در ارزیابان و ابزارها وجود دارد بدین جهت بوده که بتوان به نتایج اطمینان بیشتری داشت و فاصله میان اهداف در نظر گرفته شده و اهداف قصد شده را دقیق‌تر تشخیص داد، یعنی اگر نقصی هم در یک مورد وجود داشت، مورد بعدی بتواند با افشاگری‌های خود آن را پوشش دهد. به نظر می‌رسد این نوع ارزشیابی دانش-آموزان را کمتر دچار اضطراب می‌کند و سعی بر تشویقی دارد که بتوانند نقاط ضعف را مشخص و شرایط را برای بازخوردهای مقتضی فراهم آورند.

در عنصر ارزشیابی به دو بخش مهم یعنی ارزیابی‌کننده و ابزار ارزیابی اشاره شده است. در برنامه درسی تربیت شهروند الکترونیک مطلوب است که به نقش یک طرفه و تعیین‌کنندگی صرف معلم اکتفا نشود و از خود دانش‌آموزان گرفته تا همسالان، گروه‌های درون کلاسی و والدین نظرخواهی گردد. مجموع نظرات این ارزیابان می‌تواند فاصله دانش‌آموزان را با وضعیت مطلوب نشان دهد و در بازخوردی هوشمندانه به اصلاح معایب و نقاط ضعف بپردازد. متناسب با ارزیابان ابزارهایی هم معرفی شده است که شامل پرسشنامه، مشاهده و فرم گزارش دهی می‌گردد. پرسشنامه می‌تواند توسط همه ارزیابان مورد استفاده قرار گیرد، مشاهده و فرم گزارش



شکل ۱. الگوی برنامه درسی تربیت شهروند الکترونیک

شده است. بنابراین، الگوی طراحی شده به تایید جامعه مورد نظر رسید.

سپس از مصاحبه با گروه کانون مرکزی استفاده شد. بدین ترتیب که ۱۰ نفر از کارشناسان مطالعات برنامه درسی به صورت هدفمند انتخاب شده و مورد مصاحبه قرار گرفتند. در این مصاحبه از سوالات مطرح شده در پرسشنامه استفاده شد. سوالات به صورت باز مطرح شده و در مدت زمان ۳۰ دقیقه، مصاحبه به انجام رسید. بررسی نتایج حاصل از تایید روایی الگوی پیشنهادی بوده است. در همین راستا نظرات برخی از کارشناسان در جدول زیر قید شده است (جدول ۵).

آیا الگوی طراحی شده در این تحقیق از اعتبار لازم برخوردار است؟

برای اعتباریابی الگوی پیشنهادی (شکل ۱)، از سه روش استفاده شد. نخست پرسشنامه طراحی شده در اختیار گروهی از کارشناسان مطالعات برنامه درسی، تربیت شهروندی، سواد الکترونیکی و معلمان دوره ابتدایی [n=30] قرار گرفت و نظرات آنها در مورد هر یک از گویه های مولفه های پیشنهادی بررسی شد. بر اساس نتایج حاصل از آزمون تک نمونه ویلکاکسون، میانگین پاسخ به ۳۰ گویه کمتر از سطح معنی داری ۰/۰۵ بوده است و فرض برابری میانگین نمونه ها با مقدار مورد انتظار رد

**جدول ۵. نظرات کارشناسی نسبت به کیفیت اهداف پیشنهادی آموزش مفاهیم اخلاقی به کودکان**

**نظرات کارشناسان و معلمان**

کارشناس مطالعات برنامه درسی: "هدف غایی، اهداف کلی و اهداف جزئی اشاره شده در الگو مطابقت بالایی با منطق آن دارد و در صورت اجرای خوب می تواند دستاوردهای عمیقی به همراه داشته باشد. محتوا کاملاً همسو با اهداف بوده و راهبردهای یاددهی - یادگیری معرفی شده توان آن را دارد تا محتوا را آموزش دهد. روش های ارزشیابی از نوع فرایندی بوده و مطابقت زیادی

با اهداف دارد و به خوبی می‌تواند فاصله میان وضعیت موجود با وضعیت مطلوب را تشخیص دهد." کارشناس مطالعات برنامه درسی: "طراحی الگو مبتنی بر نیازهای دانش‌آموزان عصر حاضر است و جزئیاتی که در آن لحاظ شده با استانداردهای برنامه درسی یعنی قابلیت به کارگیری، تعادل، متناسب بودن، انسجام و هماهنگی و دفاع بر اساس دانش برنامه‌ریزی مطابقت دارد."

کارشناس تربیت شهروندی: "بسیاری از جنبه‌های مغفول برنامه درسی تربیت شهروند دیجیتال مانند آداب معاشرت دیجیتال، خودحفاظتی، کلاه‌برداری اینترنتی، استفاده مناسب از فناوری و حقوق و مسئولیت‌های دیجیتال، در این الگو لحاظ شده و توان ایجاد و تقویت مهارت‌های زندگی عصر دیجیتال وجود دارد."

کارشناس تربیت شهروندی: ارتباط دیجیتال و خرید الکترونیک مهم‌ترین نقطه قوت الگوی پیشنهادی است و بر درک روش‌های ارتباط الکترونیک مناسب و زمان استفاده از آن‌ها تمرکز دارد و این در حالی است که بسیاری از کودکان دوره ابتدایی در زمینه گزینش راه ارتباطی صحیح و استفاده مناسب از آن‌ها آموزش ندیده‌اند. خرید الکترونیک هم روی تقویت عملکرد هوشمندانه دانش‌آموزان به عنوان مشتریان آنلاین متمرکز است. این هدف در الگو شامل نحوه حفاظت از اطلاعات هویتی به صورت آنلاین و درک سرقت اطلاعات هویتی می‌باشد. به نظر می‌رسد دانش‌آموزان در صورت تعامل با محتوای موجود در الگو می‌توانند با مسائل و خطرات یک خرید اینترنتی آشنا شوند.

کارشناس سواد الکترونیکی: "اهداف برنامه درسی پیشنهاد شده سواد اطلاعاتی، سواد کامپیوتر، سواد رسانه‌ای، سواد ارتباطی، سواد بصری و سواد فناوری را به نوعی در بر دارد و توانسته دانش‌آموزان را از همان آغازین سال‌های تحصیل در تشخیص نیاز به اطلاعات و دانستن نحوه دستیابی، ارزیابی و ترکیب اطلاعات و برقراری ارتباط از طریق زمینه‌ها و بسترهای الکترونیکی میسر سازد. در راهبردهای یاددهی - یادگیری اتفاق مهمی که افتاده توجه به خودتنظیمی و درگیری فعال دانش‌آموزان است. در روش‌های ارزشیابی هم آنچه پررنگ است بازخورد و برنامه‌ریزی همه‌جانبه با مشارکت دانش‌آموز، معلم و والدین می‌باشد."

کارشناس سواد الکترونیکی: "آنچه برنامه درسی نهایی شده در خود دارد این است که توانسته بسیاری از استانداردهای بین‌المللی شهروندی الکترونیکی از جمله شایستگی‌های دیجیتال شهروندان اتحادیه اروپا را در خود جای دهد و این یعنی یک قدم به تربیت شهروند جهانی نزدیک‌تر می‌شویم و همسو با اتفاقات یادگیری جهانی این حوزه حرکت می‌کنیم.

معلم پایه چهارم: "اهداف که خوب تنظیم شده‌اند منتها نیاز به ورود مؤلفان خوش‌ذوق و باسواد در تدوین محتوا کاملاً محسوس است. البته کدها و ویژگی‌هایی که در محتوا توصیه شده زمینه ورود شخصی معلم را فراهم کرده تا با توجه به شایستگی‌هایی که دارد اقدام به تولید یا گزینش محتوا کند. برداشتن وظایف ارزشیابی از دوش معلم و واگذاری جنبه‌هایی از آن به خود دانش‌آموزان و والدین دیگر ویژگی مطلوبی است که در این الگو وجود دارد."

معلم پایه پنجم: "ایجاد توانایی مقابله با مسائل امروزه زندگی ویژگی مهم الگو است. دانش‌آموزان در کلاس سؤالات ابهامات فراوانی در مورد فناوری‌های ارتباطی، شبکه‌های اجتماعی، قوانین و سلامت دیجیتال خود دارند که اهداف برنامه درسی پیشنهادی آن‌ها را در خود جای داده‌اند. منتها اگر دروس مختلف به آن نظر داشته باشند می‌توان با کیفیت بالاتری آموزش داد و الا زمان محدود و حجم بالای دروس مانع یادگیری عمیق آن خواهد شد."

معلم پایه ششم: "برنامه درسی تربیت شهروند الکترونیک با توجه به ویژگی‌های بسیار خوب و جامعیتی که دارد اگر با امکانات درون مدرسه‌ای مطلوب و مورد نیاز همراه شود می‌تواند اثر عمیق‌تری داشته باشد."

جدول ۶. خلاصه محاسبات ضریب کاپای کوهن			
تعداد مشاهدات	مقدار	انحراف	سطح معنی
معتبر	استاندارد	داری	
کاپای توافق	۰/۷۹	۰/۰۶۸	۰/۰۰۲

روش سوم، سنجش اعتبار الگو بر اساس روش قابلیت اعتماد بوده است. نتایج ارزیابی میزان توافق رتبه-دهندگان با استفاده از ضریب کاپا ۰/۷۹ بوده که بیانگر این است که کدگذاری اسناد بررسی شده توس پژوهشگر و خبره منتخب رابطه وجود داشته و کدهای مستخرج، پایایی مناسبی داشته‌اند (جدول ۶).



## بحث و نتیجه‌گیری

هدف از این پژوهش، طراحی و اعتباریابی برنامه درسی تربیت شهروند الکترونیک در دوره ابتدایی بود. بر اساس نتایج، شهروند الکترونیک به معنای توانایی برای استفاده از تکنولوژی به صورت ماهرانه، تفسیر و درک محتوای الکترونیک و ارزیابی اعتبار آن، ایجاد، جستجو و برقراری ارتباط به وسیله ابزارهای مناسب، تفکر انتقادی در مورد فرصت‌های اخلاقی و چالش‌های جهان الکترونیک، اتخاذ تصمیمات مسئولانه و امن برای درک ویژگی‌های شهروندان الکترونیک و شهروند الکترونیک به صورت واضح است. یکی از اهداف این تحقیق، طراحی برنامه درسی شهروند الکترونیک در دوره ابتدایی بوده است. در این راستا، بر اساس چهار عنصر معروف و شناخته شده برنامه درسی یعنی اهداف، محتوا، راهبردهای یاددهی-یادگیری و روش‌های ارزشیابی، سنتز لازم صورت پذیرفت.

نتایج مربوط به عنصر اهداف مشخص ساخت که هدف غایی آگاهی و توانمندی در مهارت‌های زیست در عصر آنلاین می‌باشد. برای تحقق این هدف تشخیص داده شد که می‌بایست دانش‌آموزان را به سمت آشنایی با دانش الکترونیک، هویت‌یابی الکترونیک، آگاهی از حقوق و مسئولیت‌های الکترونیک، توانایی برقراری ارتباطات درست در جهان الکترونیک، توانایی مشارکت الکترونیک، توانایی حفظ امنیت الکترونیک هدایت کرد. البته ذیل هر یک از اهدافی که معرفی شد اهداف جزئی و مرتبطی هم آمد تا جامعیت لازم در هدف‌گذاری رعایت شده باشد. این یافته‌ها با نتایج پژوهش موسبرگر و همکاران (Mossberger et al, 2007) و گلیسون و گیلن (Gleason & Gillern, 2018) و کاظم‌پور و عبدلی (Kazempuryan & aabdoli, 2016) همسواست. در اثر خود یعنی "شهروندی الکترونیک: اینترنت، جامعه و مشارکت" به این مطلب اشاره کرده‌اند که شهروندان الکترونیک به طور منظم و مؤثر از اینترنت استفاده می‌کنند. آن‌ها درک کاملی از شهروندی خود دارند که همان رفتار مناسب و مسئولانه هنگام استفاده از فناوری

است. در دیدگاه ماسبرگر و همکاران از آنجا که شهروندی الکترونیک کیفیت پاسخ فرد به عضویت در یک جامعه دیجیتالی را ارزیابی می‌کند، غالباً نیازمند مشارکت همه اعضای جامعه است، اعم از افرادی که کاملاً قابل مشاهده هستند و کسانی که کمتر دیده می‌شوند. این پژوهشگران همچنین اعلام داشته‌اند که بخش بزرگی از یک شهروند الکترونیک مسئول بودن، سواد دیجیتالی، آداب رفتاری، ایمنی برخط و تشخیص اطلاعات خصوصی در مقابل اطلاعات عمومی را شامل می‌شود. گلیسون و گیلرن (Gleason & Gillern, 2018) هم نظر بر آن دارند از آنجایی که دانش‌آموزان زمان زیادی را به صورت آنلاین سپری می‌کنند بسیار مهم است که مهارت‌هایی را خودشان توسعه دهند که آن‌ها را قادر سازد اطلاعات را به طور مسئولانه پیدا کنند، ارزیابی کنند، و به اشتراک بگذارند و درگیر شوند. در گفتگوی سازنده با دیگران از پیشینه‌های مختلف، و برای اطمینان از اینکه مشارکت آنلاین آن‌ها ایمن، اخلاقی و قانونی است توانمند باشند. کاظم پوریان و عبدلی هم اشاره کرده‌اند که شهروندان الکترونیک باید با رعایت اصول امنیتی، قانونی و اخلاقی دنیای دیجیتالی و کسب مهارت‌های لازم، سطح خود را به جایی برسانند که قادر باشند با سایر شهروندان هماهنگی و همکاری داشته باشند. فقط کسب مهارت‌های فنی و کسب دانش و حتی برقراری ارتباطات متداول با دیگر شهروندان برای شهروند دیجیتالی کافی نیست، بلکه باید به حدی در این زمینه پیشرفت کنند که صاحب تفکری انتقادی در دنیای دیجیتال شوند.

مطابق با عنصر اهداف، انتظار می‌رود تا محتوا بتواند دانش کار با ابزارهای الکترونیک، چگونگی جستجو و یافتن اطلاعات، درک و ارزیابی آن‌ها را در بر داشته باشد و حتی دانش‌آموزان را در ایجاد محتوا و بهره‌گیری از سخت‌افزارها در ارتباط الکترونیک یاری رساند. ذیل دومین هدف از محتوا خواسته شده تا به روحیات، ویژگی‌های درونی و من حقیقی در دنیای الکترونیک توجه داشته باشد و طوری دانش‌آموزان را درگیر کند که ظاهر و باطنشان در فضای الکترونیکی را یکسان تر و

(Öztürk, 2021) هم تأکید کرده ابزارهای دیجیتالی که با پیشرفت تکنولوژی در سال‌های اخیر وارد زندگی مردم شده‌اند به آن‌ها اجازه می‌دهند عکس‌ها، فیلم‌ها و نقاشی‌ها خود را در محیط‌های مجازی مانند شبکه‌های اجتماعی به اشتراک بگذارند. البته همه‌گیری کووید ۱۹ نیز نشر محتوا از طریق ابزارهای دیجیتال را وسعت بخشید و دانش‌آموزان شروع در حد خیلی گسترده‌ای از ابزارهای دیجیتال استفاده کرده‌اند. لذا همکاری ایمن و مسئولانه در محیط‌های آنلاین باید در آموزش‌های رسمی مدارس مورد توجه و تمرکز قرار گیرند. پانگرازیو و سفتون-گرین درگیری با محتوای مرتبط شهروند الکترونیک را یکی از حقوق آموزشی دانش‌آموزان دانسته‌اند و اذعان دارند که نظام تربیت رسمی باید بتواند ابعاد امنیتی آن را تبیین کند. از نظر آن‌ها دانش‌آموزان باید راه تشخیص اطلاعات درست از نادرست یا جعلی بدانند و از اشکال و انواع تبلیغات در رسانه‌های اجتماعی مطلع گردند.

در عنصر راهبردهای یاددهی یادگیری از پنج طیف مشارکتی، شخصی‌سازی، مسئله‌مداری، شبیه‌سازی و اقتضایی برای آموزش محتوا یاد شد. در عنصر مشارکتی، تعامل دانش‌آموز با دانش‌آموز از دیگر ویژگی‌های تدریسی است که به آن توجه شده تا درگیری با محتوا بیشتر شده و یادگیری عمق و معنا پیدا کند. از طرفی به نقش‌آفرینی و جایگاه یاددهی اولیاء دانش‌آموزان هم توجه شده و راهبرد به دنبال ورود آن‌ها به‌عنوان کمک یار معلم هستند. در راهبرد شخصی‌سازی به فعال بودن دانش‌آموز و نقش انفرادی‌اش در یادگیری توجه ویژه‌ای می‌شود و سعی می‌شود تا مستقلاً با محتوای تهیه‌شده و استراتژی‌های معلم درگیر شود. طبق راهبرد شبیه‌سازی، معلم نیازهای یادگیری دانش‌آموزان در عرصه شهروند الکترونیک شدن تشخیص و اولویت‌بندی می‌کند و برای آن پروژه‌های فردی و گروهی را طراحی، سازمان‌دهی و اجرا می‌کند. پروژه‌ها به دلیل فعال‌تر کردن قوای ذهنی دانش‌آموزان، خودمدیریتی آن‌ها نقش مهمی در یادگیری دارند و از آنجایی که مشکلات و مسائل واقعی زندگی

همسوتر نمایند. در مورد سومین هدف به این نکته رسیده شد که محتوا می‌بایستی حقوق، مسئولیت‌ها و چگونگی رفتار متعهدانه در جهان الکترونیک را در نظر داشته باشد. آموزش بهره‌گیری از سخت‌افزارها، مدیریت عواطف و هیجانات و رعایت اخلاق مطلوب از جمله ویژگی‌هایی است که از محتوا انتظار می‌رود تا رسیدن به چهارمین هدف را تسهیل کند. همچنین محتوای مورد نظر به دانش‌آموزان کمک می‌کند تا ضمن آگاهی از مشارکت اجتماعی در فضای آنلاین، به فکر مشارکت سیاسی و اقتصادی نیز باشند و با کم و کیف آن‌ها آشنا شوند. بخش آخر محتوا به هدف ششم که حفظ امنیت هست مربوط می‌شود. در این قسمت محتوا حریم خصوصی را به دانش‌آموزان می‌شناساند، و چگونگی رفتار ایمن در جهان الکترونیک را یاد می‌دهد. اشاعه سلامت الکترونیک و معرفی تهدیدات مرتبط با ارتباطات الکترونیک سوژه‌های دیگری است که محتوا بر محوریت آن‌ها عمل می‌کند. مطلب بعدی در مورد سازمان‌دهی محتواست، منابع مرتبط با تربیت شهروند الکترونیک نشان می‌دهند که سازمان‌دهی بین‌رشته‌ای نوع مطلوبی است که از ظرفیت دیسیپلین‌های مختلف دوره ابتدایی استفاده و دانش‌آموزان را به تعامل دعوت می‌کند. سرفصل‌ها و محتوای مطالعات اجتماعی، ریاضیات، علوم تجربی، فارسی و حتی هدیه‌های آسمان در دوره ابتدایی هر کدام بستری هستند که می‌شود اهداف تربیت شهروند الکترونیک را در آن‌ها دنبال کرد. در عنصر محتوا سازمان‌دهی بین‌رشته‌ای تجویز شد و سعی گردید همه اهداف ملاحظه و توازن مطلوبی با محتوا برقرار گردد. یافته‌های بخش محتوا با نتیجه پژوهش اوزتورک (Öztürk, 2021) سیماتوپنگ و وهاب (Simatupang & Wahab, 2022) پانگرازیو و سفتون گرین (Pangrazio & Sefton-Green, 2021) و همسو است. در پژوهش سیماتوپنگ و وهاب این طور آمده که محتوا باید در پی پرورش دانش، مهارت، صفات، تعهد و شایستگی شهروند الکترونیک باشد و بتواند به ورود دانش‌آموزان در مشارکت الکترونیک و مسئولیت‌پذیری مطابق با آن مؤثر عمل کند. اوزتورک

عنصر آن بود که همسو با ارزشیابی توصیفی و کیفی است که در مدارس دوره ابتدایی ایران دنبال می‌شود. منتها فرق مهمی که داشت بهره‌گیری کامل از ارزشیابی توصیفی بود و برخی از مواردی که اکنون در فضای واقعی ارزشیابی توصیفی از آن‌ها غفلت شده را دعوت به میدان کرده و از ابزارهای متناسبی بهره گرفته است. بیست و هاسکینز (Biseth & Hoskins, 2021) در این زمینه هم بر استفاده از روش‌های کیفی در ارزشیابی تربیت شهروند دیجیتال تأکید کرده‌اند.

با توجه به آنچه ذکر شد در ادامه پیشنهادهایی اشاره می‌گردد تا روند اجرای برنامه درسی پیشنهادی تسهیل گردد:

- امکانات سخت‌افزاری، نرم‌افزاری و امکان اتصال آن‌ها به اینترنت در مدارس و کلاس‌های درس فراهم گردد.
- استفاده از رسانه‌های اجتماعی در فضاهای آموزشی رسمی و غیررسمی می‌تواند از توسعه شهروندی الکترونیک برای دانش‌آموزان ابتدایی حمایت کند.
- ضرورت‌ها و اولویت‌های کشور در مناطق گوناگون درک و در اجرا لحاظ شود.
- سوژه‌های درون کلاسی با علایق، ارزش‌ها و تعهدات خارج از مدرسه دانش‌آموزان پیوند داشته باشد.
- دروسی که مسئول مستقیم آموزش شهروندی الکترونیک هستند (به‌عنوان مثال، مطالعات اجتماعی) باید ادغام رسانه‌های اجتماعی را به عنوان یک موضوع حساس در نظر بگیرند.
- برای تأمین بیشتر امنیت دانش‌آموزان می‌بایست والدین و معلمان همکاری نزدیکی داشته باشند و او را حمایت کنند.

الکترونیک را پررنگ کرده اثربخشی بیشتری دارد. در راهبرد اقتضایی، تدریس در محیط کارگاه به دلیل عملیاتی‌تر شدن و آموزش وارونه به دلیل تکرار در مشاهده فیلم‌های تهیه شده سبب استقبال بیشتر دانش‌آموزان شده و از طرفی برای کلاس‌هایی که امکانات سخت‌افزاری کمتری دارد مثرتر است. با نیل به دوره کودکی و مرحله رشدی دانش‌آموزان توصیه شده که از بازی و داستان‌گویی هم استفاده شود. بازی یکی از بهترین ابزارهایی است که می‌توان در کار با کودکان استفاده کرد، داستان هم به خاطر سوژه خوب توفیق زیادی در جذب دانش‌آموزان می‌تواند داشته باشد. نکته مهم این است که معلم با مهارتی که دارد باید بازی‌ها و داستان‌های مرتبط را انتخاب و به خوبی برای دانش‌آموزان به اجرا بگذارد. این راهبردها اگر خوب اجرا نشوند خسارت زمانی زیادی را می‌توانند در پی داشته باشند چون بسیار زمان‌بر هستند.

گوناگونی راهبردها و توجه همه‌جانبه ساختار محتوا، ویژگی‌های یادگیرنده بالأخص فعال بودن او، راهبری و تسهیل‌گری معلم، امور مرتبط با فراشناخت و نگاه به شرایط و موقعیت‌ها از جمله استانداردهای در نظر گرفته شده بوده است. این یافته‌ها در پژوهش لیویا و همکاران (Livia et al, 2021) مورد اهمیت خوانده شده است. رحیم (Rahim, 2021) نوشته است که معلم در فرایند تدریس باید تعاملی خوب داشته باشد و بتواند از همه ظرفیت‌های فضای آنلاین بهره گیرد. او توصیه کرده که چیدمان کلاس هم باید حالت شبیه‌سازی شده به خود بگیرد و از آن شرایط پشت سر هم بودن صندلی‌ها دوری شود. لیویا و سرنا درخواست راهبردهایی برای تدریس امور مرتبط با تربیت شهروند الکترونیک را دارد که به دانش‌آموزان برای ایجاد ذهنیت انتقادی، مسئولیت‌پذیری و آگاهی اخلاقی کمک کند. از نظر آن‌ها این امور از طریق راهبردهای مسئله‌مداری و مشارکتی امکان‌پذیر است.

در عنصر ارزشیابی هم بر دو وجه ارزیاب و ابزار تمرکز شد. یعنی طیفی از کسانی که صلاحیت ارزیابی را دارند معرفی گردید و ابزارهایی هم معرفی شد. ویژگی این

- Regional Educational Laboratory and the Metiri Group. Available at:  
<https://www.readkong.com/page/engage-21st-century-skills-literacy-in-the-digital-age-8003382>
- Calvani, A. Cartelli, A. Ranieri, M. (2008). Models and Instruments for Assessing Digital Competence at School. *Journal of e-Learning and Knowledge Society*, 4(3), 183-193  
<https://www.learntechlib.org/p/43442/>
- Carrasco-Sález, J. L. Careaga Butter, M. Graciela, B. (2017). The New Pyramid of Needs for the Digital Citizen: A Transition towards Smart Human Cities. *Sustainability*, 9(12), 2258  
<https://doi.org/10.3390/su9122258>
- Cohen, J. N. Mihailidis, P. (2013). Exploring Curation as a core competency in digital and media literacy education. *Journal of interactive media in education*, 1(2).
- Whittaker, L. (2015). Young citizens and political participation in a digital society: addressing the democratic disconnect (studies in childhood and youth). *Children's Geographies*, 14(4), pp. 494–495  
<https://doi.org/10.1080/14733285.2015.1119533>
- Deursen, A. J. A. M. Dijk, J. A. G. M. (2009). Improving digital skills for the use of online public information and services. *Government Information Quarterly*, 26(2), pp. 333–340.  
<https://doi.org/10.1016/j.giq.2008.11.002>
- Dostál, J. Wang, X. Steingartner, W. Nuangchalerm, P. (2017). Digital Intelligence - New Concept in Context of Future School of Education (September 26, 2018). *Proceedings of ICERI2017 Conference 16th-18th November 2017, Seville, Spain*. Available at: <https://ssrn.com/abstract=3255366>
- Escoda, A. P. (2014). Media Literacy in Primary School: New Challenges in the Digital age. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 15(1), pp. 43-69.  
<https://doi.org/10.14201/eks.11652>
- Öztürk, G. (2021). Teaching Digital citizenship and its teaching: A literature review. *Journal of*
- منابع**
- رادمهر، علی. (۱۴۰۰). واکاوی چالشها و فرصتهای آموزش شهروند الکترونیک در دوره ابتدایی (یک مطالعه پدیدارشناسانه). فصلنامه فناوری و دانش پژوهی در تعلیم و تربیت. ۱۱(۱): ۵۳-۴۵.
- پورسلیم، عباس، عارفی، محبوبه، فتحی واجارگاه، کورش. (۱۳۹۸). مدل ادراک و نگرش معلمان، متخصصان و اساتید دانشگاه نسبت به برنامه درسی تربیت شهروند جهانی در دوره ابتدایی نظام آموزشی ایران. *تدریس پژوهی*. ۷(۱): ۲۱-۴۳
- منافی شرف آباد، کاظم؛ زمانی، الهام و مهدوی خواه، علی (۱۳۹۲)، *تربیت شهروندی، مبانی، رویکردها و سیر جامع نظریه‌ها*، تهران، سبزیاریان گستر.
- <https://ketab.ir/book/68390b38-dd44-49a0-8bf7-e08d386941e8>
- Bearden, S. (2019). *Digital Citizenship: a Community-Based Approach*. California: Corwin Press.  
<https://doi.org/10.4135/9781483392639>
- Bekker, T, Bakker, S, Douma, I, van der Poel, J, Scheltenaar, K. (2015). Teaching children digital literacy through design-based learning with digital toolkits in school. *International Journal of Child-Computer Interaction*. 5, 29–38.  
<https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2015.12.001>
- Bennett, L. W. (2007). *Civic Learning in Changing Democracies: Challenges for Citizenship and Civic Education*. New York: Routledge.  
<https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780203941638-5/civic-learning-changing-democracies-lance-bennett>
- Bennett, L. W. (2008). *Learning How Digital Media Can Engage Youth*. Cambridge: MIT Press.  
<https://psycnet.apa.org/record/2007-18962-000>
- Biseth, H, Hoskins, B (2021). *Northern Lights on Civic and Citizenship Education*. Switzerland: Springer  
<https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-030-66788-7>
- Burkhardt, C. Monsour, M. Valdez, G. Gunn, C. Dawson, M. Lemke, C. Coughlin, E. Thadani, V. Martin, C. (2003). *Engauge, 21<sup>st</sup> Century Skills: Literacy in the Digital Age*. North Central

- <https://jsser.org/index.php/jsser/article/view/156>
- Kim, M., Choi, D. (2018). Development of Youth Digital Citizenship Scale and Implication for Educational Setting. *Educational Technology & Society*, 21 (1), pp:155-171.  
[https://www.researchgate.net/publication/322733172\\_Development\\_of\\_youth\\_Digital\\_Citizenship\\_Scale\\_and\\_implication\\_for\\_educational\\_setting](https://www.researchgate.net/publication/322733172_Development_of_youth_Digital_Citizenship_Scale_and_implication_for_educational_setting)
- Krutka, D. G. (2014). Democratic twittering: Microblogging for a more participatory social studies. *Social Education*, 78(2), pp: 86-89.  
<https://digital.library.unt.edu/ark:/67531/metadc1020972/>
- Livia, P. Serena, T. (2021). Digital Citizenship Education in the First Cycle of Education. First Results of a Collaborative Research in Lombardy and Molise (Italy). In *Proceedings of the 2nd International Conference of the Journal Scuola Democratica Reinventing Education, Citizenship, Work and The Global Age*, 02-05 June 2021.  
<https://iris.unimol.it/handle/11695/101301>
- Livingstone, S. & Haddon, L. (2009). *EU Kids Online: Final report*. London: LSE.  
<https://www.researchgate.net/deref/http%3A%2F%2Fprints.lse.ac.uk%2F24372%2F>
- Loader, B. (2007). *Young Citizens in the Digital Age (Political engagement, young people and new media)*. Milton Park: Routledge  
<https://www.routledge.com/Young-Citizens-in-the-Digital-Age-Political-Engagement-Young-People-and/Loader/p/book/9780415409124>
- Maureen, I. Meij, H. Jong, T. (2018). Supporting Literacy and Digital Literacy Development in Early Childhood Education Using Storytelling Activities. *International Journal of Early Childhood*, 50, pp: 371-389  
<https://link.springer.com/article/10.1007/s13158-018-0230-z>
- Mitchell, L. (2016). Beyond Digital Citizenship. *Middle Grades Review*, 1(3).  
*Educational Technology & Online Learning*, 4(1), 31-45.  
<http://doi.org/10.31681/jetol.857904>
- Farmer, L. (2010). Teaching Digital Citizenship. *Selected Topics in Education and Educational Technology Journal*. Available from:  
[https://www.researchgate.net/publication/228403914\\_Teaching\\_Digital\\_Citizenship](https://www.researchgate.net/publication/228403914_Teaching_Digital_Citizenship)
- Ghamrawi, N. (2018). Schooling for Digital Citizens. *Open Journal of Leadership*, 7(3), pp: 209-224.
- Gleason, B. Gillern, S.V. (2018). Digital citizenship with social media: Participatory practices of teaching and learning in secondary education. *Journal of Digital Citizenship with Social Media*. 21(1), pp: 200-212.  
<https://www.jstor.org/stable/26273880>
- Ito, M. (2007). *Engineering play: a cultural history of children's software*. Cambridge: The MIT Press.  
<https://www.jstor.org/stable/j.ctt5vjrfw>
- Jafari, A, Batebi, S. (2015). Citizen and Citizenship Rights. *Cumhuriyet University Faculty of Science Science Journal (CSJ)*, 36(3)  
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/714217#:~:text=NATURE%20OF%20CITIZENSHIP%20RIGHTS&text=Citizenship%20Rights%20more%20than%20all,managerial%20structure%20and%20just%20trial>
- Jenkins, H., Shresthova, S., Gamber, L., Thompson, K., Vilenchik N and Zimmerman, A. (2016). *By Any media necessary (the new youth activism)*. New York: New York University Press.  
<https://www.jstor.org/stable/j.ctt180401m>
- Jones, L, J. Mitchell, K. (2015). Defining and measuring youth digital citizenship. *New Media & Society*, 18(9).  
<https://doi.org/10.1177/1461444815577797>
- Karaduman, H, Öztürk, C. (2014). The effects of activities for digital citizenship on students' attitudes toward digital citizenship and their reflections on students' understanding about digital citizenship. *Journal of Social Studies Education Research*, 5(1), pp: 38-78.

- Pangrazio, L., Sefton-Green, J. (2021). Digital rights, digital citizenship and digital literacy: What's the difference?. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 10(1), pp: 15-27.  
<https://naerjournal.ua.es/article/view/v10n1-1>
- Parker, J. Hampton, S. (2011). Collaboration and Productivity scientific Syenthsis. American Institue of Biological Sciences press (BioScience, 61(11), 900-910.  
[https://europarl.primo.exlibrisgroup.com/discovery/fulldisplay?docid=cdi\\_proquest\\_journals\\_906020976&context=PC&vid=32EPA\\_INST:32EPA\\_V1&lang=en&search\\_scope=MyInst\\_and\\_CI&adaptor=Primo%20Central&tab=Everything&query=sub,exact,Performance%20technology,AND&mode=advanced](https://europarl.primo.exlibrisgroup.com/discovery/fulldisplay?docid=cdi_proquest_journals_906020976&context=PC&vid=32EPA_INST:32EPA_V1&lang=en&search_scope=MyInst_and_CI&adaptor=Primo%20Central&tab=Everything&query=sub,exact,Performance%20technology,AND&mode=advanced)
- Paul, C, M, Spires, H, Kerkhoff, S. (2017). Digital Literacy for the 21st Century. Pennsylvania: IGI Global.  
 doi:10.4018/978-1-5225-7659-4.ch002
- Pedersen, A. Y., Nørgaard, R. T., & Köppe, C. (2018). Patterns of Inclusion: Fostering Digital Citizenship through Hybrid Education. *Educational Technology & Society*, 21(1), pp: 225–236.  
<https://www.jstor.org/stable/26273882>
- Pettersson, F. (2018). On the issues of digital competence in educational contexts – a review of literature. *Education & Information Technologies*, 23m pp: 1005-1021.  
<https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-017-9649-3>
- Prensky, M. (2011). Teaching digital natives. EU: Corwin Press.  
<https://uk.sagepub.com/en-gb/eur/teaching-digital-natives/book233944?page=1>
- Rahim, M. N. (2021). A critical review of the impacts of digital citizenship on teachers and students' educational development. *International Journal of Multidisciplinary: Applied Business and Education Research*, 2(7), pp: 557-564.  
<http://scholarworks.uvm.edu/mgreview/vol1/iss3/3>
- Mossberger, K. Tolbert, C. McNeal. R. S. (2007). *Digital Citizenship: The Internet, Society, and Participation*. Cambridge: The MIT Press.  
<https://doi.org/10.7551/mitpress/7428.001.0001>
- Mohaghar M, Jafarnezhad. A, Modarres Yazdi. M, Sadeghi. M. R. (2013). Presenting a comprehensive model information coordination of automotive supply network using hypertext method. *Journal of Scientific Information Management*, 5(4), pp: 161-194.  
<https://doi.org/10.22059/jitm.2013.36059>
- Nuroh, E. (2017). Digital Age Literacy in Elementary School. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, 125, pp: 119-123.  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>
- O'Brien, J. (2008). Are We Preparing Young People for 21st -Century Citizenship With 20th-Century Thinking? A Case for a Virtual Laboratory of Democracy. *Remaking Governance*, Bristol: The Policy Press, 159–178.
- Oblinger, D. G & Oblinger, J L. (2005). *Educating the net generation*. Boulder: Educause  
<https://www.educause.edu/research-and-publications/books/educating-net-generation>
- Ohler, J. (2010). *Digital Community: Digital Citizen*. Thousand Oaks: Corwin Press.  
<https://sk.sagepub.com/books/digital-community-digital-citizen>
- Öztürk, G. (2021). Digital citizenship and its teaching: A literature review. *Journal of Educational Technology & Online Learning*, 4(1), pp: 31-45.  
<https://sk.sagepub.com/books/digital-community-digital-citizen>
- Palfry, J. Gasser, U. (2008). *Born digital: understanding the first generation of digital natives*. New York: Basic Books  
<https://www.amazon.com/Born-Digital-Understanding-Generation-Natives/dp/0465018564>

- mediation and adolescents' digital skills, online risks and online opportunities. *Computers in Human Behavior*, 82: 186e198.  
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.01.012>
- Simatupang, E. Wahab, A. A. (2022). Strengthening Digital Citizenship Through Digital-Based Civics Learning. Annual Civic Education Conference.  
doi: 10.2991/assehr.k.220108.016
- Simsek, E. Simsek, A. (2013). New Literacies for Digital Citizenship. *Contemporary Educational Technology*, 4(2), pp: 126-137.  
<https://www.arastirmax.com/en/publication/contemporary-educational-technology/4/2/new-literacies-digital-citizenship/arid/e0f5c42f-2863-4ccc-870e-78d19fc4e946>
- Vromen, A. (2017). Digital Citizenship and Political Engagement (The Challenge from Online Campaigning and Advocacy Organisations). Berlin: Springer.  
<https://doi.org/10.1057/978-1-137-48865-7>
- Wilsona, M, Kathleen, S, Perman, G. (2015). Rethinking ICT literacy: From computer skills to socialnetwork settings. *Thinking Skills and Creativity jurnal* 18 (2015) 65–80.  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.tsc.2015.05.001>
- Yamamoto, J. Ananou, S. (2015). Humanity in the Digital Age: Cognitive, Social, Emotional, and Ethical Implications. *Contemporary Educational Technology Teaching*, 2015, 6(1), pp: 1-18.  
[https://www.researchgate.net/publication/339283006\\_Humanity\\_in\\_Digital\\_Age\\_Cognitive\\_Social\\_Emotional\\_and\\_Ethical\\_Implications](https://www.researchgate.net/publication/339283006_Humanity_in_Digital_Age_Cognitive_Social_Emotional_and_Ethical_Implications)
- Zimmer L. (2006). Qualitative meta-synthesis: a question of dialoguing with text. *Journal of Advanced Nursing*, 53(3), pp: 311-318.  
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/16441536/>
- <https://www.ijmaberjournal.org/index.php/ijmaber/article/view/143>
- Rahmah, A (2015). Digital Literacy Learning System for Indonesian Citizen. *Procedia Computer Science journal*, 72, pp: 94 – 101.  
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.12.109>
- Ranchordas, S. (2020). We teach and learn online. are we all digital citizens now? lessons on digital citizenship from the lockdown. Gronningen: University of Gronningen.  
<https://research.rug.nl/en/publications/we-teach-and-learn-online-are-we-all-digital-citizens-now-lessons>
- Rezai, A., Saadatmand, Z., Rahmani, J. (2022). Perspectives and challenges of global citizenship education in the Iran primary school curriculum: analysis based on an Islamic republic context. *Iranian Journal of Comparative Education*, 5(1), pp: 1789-1812. doi: 10.22034/IJCE.2022.304306.1348
- Rheingold, H.(2008). Using participatory media and public voice to encourage civic engagement. *civic life online: learning how digital media can engage youth*. Cambridge: The MIT Press.  
doi: 10.1162/dmal.9780262524827.097.
- Ribble, M. (2011). *Digital Citizenship in Schools*, (Cilt 2nd Edition). Washington DC: The International Society for Technology in Education (ISTE).  
<https://www.amazon.com/Digital-Citizenship-Schools-Mike-Ribble/dp/1564843017>
- Ribeiro, A, Rodrigues, M, Menezes, I, Caetano, A, Pais, S. (2012). Promoting “active citizens”? The critical vision of ngos over citizenship education as an educational priority across europe. *International Journal of Progressive Education*, 8(3), pp: 32-47.  
<https://ijpe.inased.org/makale/2520>
- Rodríguez, I. van Oosten, J. Igartua, J. (2018). A study of the relationship between parental