



Conceptual analysis of digital citizenship and the role of the curriculum in digital citizenship education

Seyedeh Sara Shahabi, Javad Hatami, Ebrahim Talai, Seyed Mehdi Sajadi

¹ Ph.D. Student of Curriculum Development, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.

² Professor, Department of Educational Sciences, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.

³ Assistant Professor, Department of Educational Sciences, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.

⁴ Professor, Department of Educational Sciences, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.

Abstract

Ideas, Skills, and Rules for Citizens in the Digital World to Reduce Technology-Related Abuses and empower children to use technology responsibly for learning and activity Presented by thinkers in the field of communications and media, policymakers and educators. One of the new concepts for appropriate dealing with the digital world in the social, economic and political fields is the development of digital citizenship, which has attracted much attention in recent years. To achieve a broad knowledge base and provide comprehensive digital citizenship categories for better civic education in the 21st century, this study examines the nature, characteristics and elements of digital citizenship as well as the role of the curriculum in digital citizenship education through in-depth review and analysis of related literature in this field. The Qualitative research method is analytical explanatory type and the required data has been collected from reliable sources using the method of document research. Sampling was done in a targeted manner. The results of the survey has identified four categories of digital citizenship as Axis of this concept: 1- Digital citizenship as ethics. 2- Digital citizen as information and media literacy. 3- Digital citizen as participation and interaction. 4- The digital citizen as a critical opposition. Another point in the research results is that four categories of elements of digital citizenship (personal identity, online activity, mastery of the digital environment and ethics related to the digital environment) are presented in the form of SAFE model. The research results also show the need for education and the role of student-centered curricula in promoting the social responsibility of citizenship in the Digital age. Therefore, understanding the concept of digital citizenship will make it possible to take educational measures to educate digital citizens.

Keywords: Digital Citizenship, Elements of Digital Citizenship, Digital participation, interaction and Curriculum

تحلیل مفهومی شهروندی دیجیتال و نقش برنامه درسی در تربیت شهروند دیجیتالی

سیده سارا شهابی، جواد حاتمی*، ابراهیم طلایی، سید مهدی سجادی

^۱ دانشجوی دکتری برنامه‌ریزی درسی دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

^۲ استاد گروه علوم تربیتی دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

^۳ دانشیار گروه علوم تربیتی دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

^۴ استاد گروه علوم تربیتی دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

چکیده

ایده‌ها و قوانینی برای شهروندان در دنیای دیجیتال به منظور کاهش سوء رفتارها در ارتباط با فناوری‌ها و توانمندسازی کودکان برای استفاده مسئولانه از فناوری توسط اندیشمندان حوزه ارتباطات، سیاستگذاران و مسئولان آموزشی ارائه شده است. یکی از مفاهیم جدید جهت مواجهه مناسب با دنیای دیجیتال در عرصه‌های اجتماعی، اقتصادی و سیاسی، توسعه شهروندی دیجیتال است. این مطالعه به بررسی چستی و عناصر شهروندی دیجیتال همچنین نقش برنامه درسی در تربیت شهروندی دیجیتال پرداخته است. روش تحقیق کیفی از نوع تبیینی تحلیلی است. داده‌ها به شیوه اسناد پژوهی گردآوری شده است. جامعه آماری شامل منابع مربوط به حوزه شهروندی دیجیتال می باشد. نمونه گیری به شیوه هدفمند انجام شده است. نتایج بررسی‌ها چهار دسته از شهروندی دیجیتال را به عنوان محور این مفهوم مشخص کرده است: ۱- شهروندی دیجیتال به مثابه اخلاق. ۲- شهروند دیجیتال به مثابه سواد رسانه‌ای. ۳- شهروند دیجیتال به مثابه مشارکت و تعامل. ۴- شهروند دیجیتال به مثابه مخالفت انتقادی. نکته دیگر اینکه چهار دسته از عناصر شهروندی دیجیتال (هویت شخصی، فعالیت آنلاین، تسلط بر محیط دیجیتالی و اخلاق مربوط به محیط دیجیتال) در قالب مدل SAFE ارائه شده است. نتایج تحقیق لزوم آموزش و برنامه‌های درسی فراگیر محور در جهت ترویج مسئولیت اجتماعی شهروندی در عصر دیجیتال را نشان می‌دهد.

واژگان کلیدی: شهروندی دیجیتال، عناصر شهروندی دیجیتال، مشارکت و تعامل دیجیتالی، برنامه درسی.

مقدمه

فناوری اطلاعات و ارتباطات تبدیل به یک واقعیت غیر قابل انکار زندگی ما شده است. استفاده از ابزارهای دیجیتالی افزایش یافته است تا آنجایی که فناوری به طور فزاینده‌ای در زندگی مردم به ویژه دانش آموزان حضوری چشمگیر یافته است، الگوبرداری و آموزش نحوه انجام رفتارهای مثبت، ایمن، قانونی و اخلاقی آنلاین برای معلمان اهمیت بیشتری پیدا کرده است. چالش پرورش شهروندی دیجیتال موثر ضرورتی آشکار است زیرا همه‌گیری COVID-19 میلیون‌ها دانش‌آموز را به تعامل مجازی وادار کرده است. نمی‌توان انکار کرد که ما در یک جامعه دیجیتالی و شبکه‌ای زندگی می‌کنیم. گزارش CSM (Common Sense Media) (2019) حاکی از این است که ۹۳٪ کودکان و نوجوانان ۱۲ تا ۱۷ ساله در محیط‌های آنلاین سرگرم هستند، رسانه‌های دیجیتال و فناوری با سرعت به تکامل خود ادامه می‌دهند و فرصت‌های خارق‌العاده و همچنین چالش‌هایی را برای افراد به ارمغان آورده‌اند. کودکان و نوجوانان از قدرت عظیم اینترنت و فناوری‌ها برای انجام فعالیت‌های خود به روش‌هایی استفاده می‌کنند که قبلاً تصور نمی‌شد.

اینترنت، دنیایی که ما در آن زندگی می‌کنیم را متحول کرده است، اما موضوعات اجتماعی بسیار جدی نیز با خود به همراه آورده است. اینترنت دنیا را به هم وصل کرده و همه چیز را با نوک انگشتان ما در دسترس و قابل وصول کرده است اما منجر به مسائلی همچون هویت، حریم خصوصی، امنیت کودک، قلدری و رفتارهای غیرقانونی شده است (Axley, 2010).

گزارش Lenhart (2019) حاکی از آن بود که ۸۸ درصد از نوجوانانی که از رسانه‌های اجتماعی استفاده می‌کردند شاهد رفتارهای بیرحمانه در سایت‌های رسانه‌های اجتماعی بودند.

پلیس فتا اعلام کرد که جرایم سایبری به فراخور رشد اینترنت در ایران نیز افزایش یافته به طوری که از سال ۱۳۹۵ جرایم سایبری ۹۰۰ درصد افزایش یافته

است. به گزارش پلیس فتا بیشترین جرایم به ترتیب اولویت شامل: برداشت‌های غیر مجاز از حساب‌های بانکی، مزاحمت‌های اینترنتی، موضوعات اخلاقی، نشر اکاذیب و کلاهبرداری است.

بخش اعظم زندگی دیجیتال تحت پوشش عوامل و افراد ناشناس قرار دارد که مشارکت در رفتارهای غیراخلاقی و حتی غیرقانونی را آسان‌تر کرده است. مطبوعات عامه به طور فزاینده‌الگوی سوء استفاده و بدرفتاری در رابطه با فناوری را در مدارس، خانه‌ها و بطور کلی جوامع را گزارش می‌دهند. این الگوی سوءاستفاده از فناوری در مقالات، متون و پخش اخبار بی‌شماری مستند شده است. برخی از نمونه‌ها شامل استفاده از پیام‌های متنی یا سایت‌های شبکه‌های اجتماعی برای ارعاب یا تهدید دانش‌آموزان (حمله به فضای مجازی) (Paulson, 2003)، دانلود موسیقی به صورت غیرقانونی از اینترنت (McGuire, 2004) و یا استفاده از تلفن‌های همراه برای متن یا بازی در زمان کلاس می‌باشد (Orbena, 2003). نحوه رفتار افراد به عنوان اعضای یک جامعه دیجیتال (در داخل و خارج از مدرسه) برای رهبران فناوری، والدین و کل جامعه به مسئله‌ای تبدیل شده است. هرچه مدارس و جامعه با فناوری دیجیتال در هم تنیده‌تر می‌شوند، باید ساختاری وجود داشته باشد که بتواند به افراد بیاموزد که چگونه با احترام به این فناوری عمل کنند. برخی از اقدامات کنترل‌کننده‌ای ایجاد شده است، مانند AUPs (Acceptable use policies) که به منظور تعریف قوانین استفاده از فناوری در مدرسه طراحی شده‌اند. در اکثر اوقات، AUP به سادگی به دانش‌آموزان می‌گویند که چه چیزی می‌توانند و یا نمی‌توانند با فناوری انجام دهند. این قوانین به افراد آموزش نمی‌دهد که چه چیزی مناسب است و به چه دلیل و در عوض به سادگی موارد استفاده محدود شده در محیط را مشخص می‌کنند.

در نتیجه برنامه ریزان، اندیشمندان حوزه ارتباطات و رسانه‌ها، سیاستگذاران و مسئولان آموزشی در سراسر جهان می‌کوشند تا با ارائه راه حل و مدل‌هایی برای

سیاسی و تقویت فرهنگ دموکراتیک از دلایل حرکت به سمت پرورش شهروندی دیجیتالی است. خطرات و فرصتها: جوانان در دنیایی متولد شده اند که در آن فرصت هایی توسط انقلاب دیجیتال به آنها اعطا شده است. با این حال، ممکن است که این فرصت-های به وجود آمده، خطرات و چالش هایی را به همراه داشته باشند. تربیت شهروندی دیجیتال زمینه جدیدی در آموزش است و به دنبال این است که کودکان بتوانند در صورت مواجهه با توان بالقوه موجود در فن آوری های جدید، آگاهانه عمل کنند. وجود بومیان دیجیتال لزوماً به معنای وجود سواد دیجیتالی نیست و خطر ایجاد شکاف فزاینده بین کسانی که این صلاحیت را دارند و از مزایای فناوری های جدید استفاده می کنند و از مشکلات آن جلوگیری می کنند و کسانی که در این فضا رها می شوند و قربانی حمله سایبری، فیشینگ و ... قرار می گیرند، وجود دارد.

توانمندسازی افراد و جامعه: یک جنبه اساسی که مورد بحث قرار می گیرد مسئله مسئولیت فردی در مواجهه با درک گم نامی (ناشناسی) ایجاد شده توسط فن آوری های جدید است. DCE (Digital citizenship education) در صدد است تا نگرش های مسئولانه را برای فعالیت جوانان و نوجوانان در فضای آنلاین ایجاد کند.

تصمیم گیرندگان و دولت ها برآنند که پیام مثبتی در مورد پتانسیل های ارائه شده توسط فناوری جدید ارائه دهند پیام باید کمتر در مورد ترس و خطر و بیشتر درباره فرصت ها باشد و انگیزه مشارکت فعال و مسئولانه جوانان، والدین، معلمان و در کل جامعه را برانگیزند.

مصرف کنندگان و بازیگران: یکی از خطرات جامعه مدرن این است که کاربران به مصرف کننده تبدیل می شوند. این تبدیل یک خطر بزرگ است و بیشتر محصولات دیجیتالی به جای ترغیب یک نقش اجتماعی خلاق و فعال در جامعه، در سمت سرگرمی هستند. این امر می تواند به اشکال جدید تبعیض منجر شود که

شهروندان قرن ۲۱ به منظور پاسخگویی به خواسته ها و انتظارات جدید دنیای امروز را توسعه دهند. به عبارتی ضرورت و الزامات این چالش ها، نهادها و مؤسسات آموزشی زیادی را در جهان برای یافتن روش هایی برای مدیریت و استفاده از رسانه های دیجیتالی به تکاپو و تحرک وا داشته است. یکی از مفاهیم جدید جهت مقابله با چالش های کنونی شهرها در ارتباط با تکنولوژی های ارتباطی، توسعه شهروندی دیجیتال است. در سطح جهانی، ذینفعان مختلفی از جمله دولت، سازمان های بین المللی، سازمان های غیر دولتی و دانشگاهی اصطلاح شهروندی دیجیتال را برای توسعه و شکل دادن به برنامه های آموزش رسمی و غیررسمی که هدف آنها کمک به نوجوانان و جوانان برای مقابله با چالش ها و استفاده از فرصت های محیط دیجیتال است، اتخاذ کرده اند (Cortesi et al., 2020).

عواملی که کاربران فناوری های دیجیتال را به سمت توسعه شهروندی دیجیتالی سوق می دهد به شرح ذیل می باشد:

نیاز به فرهنگ دموکراتیک

دموکراسی بدون داشتن شهروندان دارای دیدگاه های دموکراتیک و آگاه از نهادهای، قوانین و قانون اساسی دموکراسی نیست علاوه بر این، فرهنگ دموکراتیک مستلزم گفتگوی بین فرهنگی است. صرف نظر از وابستگی افراد در جامعه (قومی، مذهبی یا فرهنگی) آنها باید بتوانند در روند دموکراتیک شرکت کنند. فضاهای آنلاین باید برای جوانان به عنوان مکانی در نظر گرفته شود که بتوانند مفهوم دموکراسی خود را توسعه دهند. مشارکت اجتماعی و سیاسی از طریق رسانه های جدید و فناوری اطلاعات و ارتباطات برای بسیاری از کشورها یک موضوع ضروری است. ارتقاء مشارکت اجتماعی و سیاسی با انتشار اطلاعات بهتر و تفکر در بین شهروندان از عناصر اساسی برای یک نظام دموکراتیک سالم است. ایجاد اعتماد به فرآیندهای

و پرداختن به چپستی، چرای و چگونگی‌پدیده می باشد (Boru, 2018).

حوزه پژوهش شامل متون مرتبط با موضوع شهروندی دیجیتال می‌باشد. بر این مبنا نمونه گیری به شیوه هدفمند از طریق جستجوی کلیدواژه‌های شهروندی دیجیتال، سواد دیجیتال، سواد رسانه ای در پایگاه‌های داده Google scholar, Elsevier, Eric, Science Direct, Magiran و SID انجام شد. منابع مورد بررسی در حدود ۷۰ سند مشتمل بر کتاب‌ها، پایان نامه‌ها و مقاله‌های مرتبط بود.

یافته‌ها

پژوهشگر به منظور پاسخ به سوالات تحقیق که مربوط به چپستی و عناصر شهروندی دیجیتال همچنین چگونگی تحقق بخشیدن به شهروندی دیجیتال از طریق برنامه‌های درسی بود به مرور و تحلیل منابع پرداخت. نتیجه مطالعات در قالب یافته‌های تحقیق نشان داده شده است.

تولد و رویش شهروندی دیجیتال

رشد فناوری در طول دهه‌های ۱۹۸۰ و ۱۹۹۰، همراه با گسترش اینترنت، فرصت‌ها و همچنین چالش‌هایی را به همراه داشت. در طول دهه ۱۹۹۰، کاربران فناوری دریافتند که باید ساختاری برای استفاده مناسب و نامناسب از فناوری وجود داشته باشد.

در دهه ۱۹۴۰، محقق Weiner (1945) اصطلاح سایبرنتیک را ابداع کرد. وی مسئول ساخت کامپیوتر در جنگ جهانی دوم بود. وی در یکی از مطالعات خود به بررسی اجزای متافیزیکی فناوری از طریق لنزهای دانش، آزادی، امنیت، فرصت‌ها، سلامتی و خوشبختی پرداخت. او معتقد بود که همه جوامع باید اصول عدالت را رعایت کنند. انسان‌ها باهوش، خلاق و دارای قابلیت انطباق و سازگاری هستند. برای شکوفایی انسان، آنها باید آزاد باشند تا در یک عمل خلاقانه و انعطاف پذیر

انتخاب ما را محدود و فعالیت‌های آنلاین آینده را راهنمایی یا دیکته می‌کند (Gerhard, 2017).

عصر حاکمیت فناوری و دسترسی بی سابقه افراد به ویژه کودکان و نوجوانان به ابزارهای تکنولوژیکی یک ضرورت برای یافتن شیوه‌ها و راه‌حلهایی به منظور استفاده مؤثر و مسئولانه از تکنولوژی‌ها را به وجود آورده است. توسعه شهروندی در عصر دیجیتال یکی از شیوه‌ها به منظور پاسخگویی به خواسته و انتظارات کاربران رسانه‌های دیجیتالی در قرن ۲۱ می‌باشد. همچنین همه گیر COVID-19 تجارب یادگیری آنلاین دانش آموزان را بیشتر تقویت کرده و اهمیت درک مفهوم شهروندی دیجیتال را بیشتر کرده است. بر این اساس این پژوهش به دنبال طرح و تحلیل مفهوم شهروندی دیجیتال است زیرا بدون درک مفهوم شهروندی دیجیتال انجام اقدامات آموزشی در جهت تربیت شهروندان دیجیتالی میسر نخواهد بود.

روش تحقیق

پژوهش حاضر پژوهشی کیفی است. و از نظر هدف کاربردی می باشد. در این پژوهش داده‌های مورد نیاز به روش اسنادی گردآوری شدند داده‌های گردآوری شده پس از بررسی با استفاده از رویکرد تحلیلی مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند و در قالب‌های مختلفی همچون شرح و توضیح، جدول و اشکال دیداری ارائه و در نهایت از داده‌ها نتیجه گیری شد.

هدف این پژوهش ارائه تحلیلی از مفهوم و مؤلفه‌های شهروندی دیجیتال همچنین چرایی و چگونگی تحقق بخشیدن به شهروندی دیجیتال از طریق آموزش و برنامه‌های درسی است. لذا متناسب با این هدف روش تبیینی و تحلیلی انتخاب شد. این پژوهش در صدد است تا به بیان چپستی شهروندی دیجیتال و مؤلفه‌های آن و به تصریح چرایی و چگونگی تحقق بخشیدن به شهروندی دیجیتال از طریق برنامه‌های درسی اقدام کند. مطالعات مبتنی بر روش تبیینی به دنبال توصیف

عنصر برای شهروندی دیجیتال را ایجاد کردند که عبارتند از: حقوق، امنیت، سلامت، دسترسی، ارتباطات، قوانین، مسئولیت، آموزش و تجارت.

اصطلاح شهروندی دیجیتالی در سال ۲۰۰۷، در انجمن بین المللی فناوری در آموزش (ISTE) که به عنوان سازمان پیشرو در تکنولوژی آموزشی شناخته شده است، منتشر شد و به مخاطبان بیشتری رسید. در آموزش (ISTE) در سال ۲۰۰۷، نه عنصر اصلی تصور شده شهروندی دیجیتال توسط ریبیل، بیلی و راس (۲۰۰۴) را در چهار مورد مترامم ارائه کرده است. مطابق با استانداردهای ISTE (2007)، یک شهروند دیجیتالی باید رفتارهای اخلاقی و قانونی مربوط به فناوری را درک کرده و عملی کند، یک نگرش مثبت در مورد استفاده از فناوری داشته باشد، یادگیری مادام العمر را نشان دهد و رهبری را در رابطه با شهروندی دیجیتال به نمایش بگذارد. در به روزرسانی سال ۲۰۱۶ در ارتباط با استاندارد دانش آموزی، ISTE بار دیگر مفهوم شهروندی دیجیتال را اصلاح کرد. با حاکم بودن رفتار قانونی و اخلاقی، از دانش آموزان نیز انتظار می رود حقوق، مسئولیت ها و فرصت های زندگی، یادگیری و کار در دنیای دیجیتال بهم پیوسته را بشناسند.

از مجموع تعاریف ارائه شده از سوی کارشناسان و مؤسسات مختلف در باره این مفهوم می توان شهروندی دیجیتال را چنین تعریف کرد شهروندی دیجیتال عبارت است از:

تعامل صحیح و مثبت با فن آوری های دیجیتال (ایجاد، فعالیت، اشتراک گذاری، معاشرت، تحقیق، بازی، برقراری ارتباط و یادگیری) به منظور مشارکت فعال و مسئولانه (ارزش ها، مهارت ها، نگرش ها، دانش) در جوامع (محلی، ملی، جهانی) و در تمام سطوح (سیاسی، اقتصادی، اجتماعی، فرهنگی و بین فرهنگی) با درگیر شدن در یک فرآیند مضاعف یادگیری مادام العمر (در محیط های رسمی و غیر رسمی) و دفاع مداوم از کرامت انسانی می باشد.

شرکت کنند. اصول عالی او، اصل آزادی، اصل برابری، اصل خیرخواهی بود.

در سال ۱۹۷۶، Maner "اخلاق کامپیوتری" را ایجاد کرد. در سال ۱۹۸۵ Johnson کتابی به نام اخلاق کامپیوتری را منتشر کرد. او اظهار داشت که کامپیوترها نسخه های جدیدی از مشکلات و معضلات اخلاقی استاندارد را ایجاد می کنند و مشکلات قدیمی را نیز تشدید می کنند و ما را مجبور می کنند که هنجارهای اخلاقی عادی را در هنجارهای ناشناخته اعمال کنیم. در سال ۱۹۹۹، Floridi نظریه اخلاق اطلاعاتی (ethics Information) را اختراع کرد. IE یعنی این که همه چیز در حوزه اطلاعات باید از نظر اخلاقی رعایت شود (Moore, Florida, 1999). (1985) اخلاق کامپیوتری را تحلیل ماهیت و تأثیر اجتماعی فناوری کامپیوتر و تدوین و توجیه سیاست های مربوط به استفاده اخلاقی از چنین فناوری تعریف کرد.

Hauben (1997) نظریه پرداز و نویسنده اینترنت، اصطلاحی به نام Netizen را ایجاد کرد که ناشی از شهروند شبکه است. اصطلاح Netizens به شهروندان سایبر و مسئولیت های آنها در قبال یک جامعه بصورت آنلاین اشاره دارد. وی معتقد بود که افراد به دلیل اتصال جهانی، اکنون شهروندان جهان هستند. فلسفه او این بود که ما شهروندان جهانی هستیم زیرا اینترنت و شهروندی اصطلاحی است که دلالت بر عضویت در اجتماع جهانی دارد. اعتقاد او این بود که ما می توانیم جامعه دموکراتیک تر و انسانی تر بسازیم و ضمن بهبود وضعیت جهان از طریق شبکه های اجتماعی، مشکلات اجتماعی و سیاسی را حل کنیم. وی شهروند اینترنتی در رابطه با کامپیوتر، جامعه، دموکراسی و تصمیم گیری را ابداع کرد.

مایک ریبیل اولین کسی بود که اصطلاح شهروندی دیجیتال را در سال ۲۰۰۴ ابداع کرد Ribble, Bailey & Ross (2004) در ابتدا شهروندی دیجیتال را با نامگذاری و شناسایی نه مؤلفه تعریف کردند. آنها نه

جدول ۱. مفهوم شهروندی دیجیتال از دیدگاه برخی صاحب‌نظران

شهروندی دیجیتال به عنوان راهنما برای کمک به کودکان و بزرگسالان در مدیریت و پیمایش اینترنت در یک مجموعه قوانین قابل قبول	Schuler (2002)
اصطلاح شهروندی دیجیتال را با اشاره به وضعیت دسترسی به اینترنت که فرصت‌های برابر برای مشارکت آنلاین، دموکراسی دیجیتال، حقوق بشر و مهارت فناوری را فراهم می‌کند تعریف کرده است	Mossberger (2007)
شهروندی دیجیتال را برای توصیف چگونگی استفاده شهروندان از اینترنت برای انواع مشخص در زمینه مشارکت در فعالیت‌های مدنی و اجتماعی به کار می‌برد.	Dinens et al (2008)
شهروندی دیجیتال را به عنوان هنجارهای رفتار مناسب و مسئولانه در رابطه با استفاده از فناوری توصیف کرده است.	Ribble (2011)
شهروندی دیجیتال را به احساس مسئولیت افراد در مواجهه با اقداماتشان در استفاده از اینترنت معنی می‌کند	Common Sense Media (۲۰۱۱)
یک شهروند دیجیتال یک شرکت‌کننده فعال در یک جامعه آنلاین می‌داند	Karen(2012)
شهروندی دیجیتال را به عنوان آمادگی دانش آموزان برای استفاده از فناوری کامپیوتری به روشی مؤثر و مناسب از طریق توسعه دانش آموزان تعریف کرده است	Indian Department of Education (2013).
شهروندی دیجیتال را به عنوان گروهی از قوانین، کنترل‌ها، معیارها، ایده‌ها و اصول به کار رفته در استفاده صحیح از فناوری می‌داند.	AL_Qayid (2014)
شهروندی دیجیتال نگاهی جامع به چگونگی حل مشکلات افراد و مشارکت در سیستم عامل‌ها، جوامع و شبکه‌های آنلاین است	Douglas(2014) and Ribble(2015)
شهروندی دیجیتالی به عنوان گروهی از معیارها، مهارت‌ها و قوانین رفتاری مورد نیاز فرد در هنگام برخورد با فناوری تعریف می‌شود تا بتواند به خود و سایر افراد احترام بگذارد، یاد بگیرد و با دیگران ارتباط برقرار کند و از خودش و دیگران محافظت کند	AL_Mallah (2017)
استانداردهایی را برای دانش آموزان به منظور یادگیری، کار و فعالیت در دنیای دیجیتالی تعیین کرده است.	ISTE (2016)
شهروندی دیجیتال شامل کلیه فناوری‌ها و فرصت‌های آنلاین است که کاربران را ایمن، اخلاقی، مسئول و آگاه از مهارت‌های خاص در جامعه دیجیتال قرار می‌دهد	US Department of Education(2017)
شهروندی دیجیتال را به عنوان داشتن دانش، نمایش نگرش و مهارت‌های لازم برای استفاده اخلاقی، ایمن و مسئولانه از ابزارهای اطلاعاتی و اینترنت در مجازی تعریف کرده است.	Unal(2017)
استفاده از فناوری به صورت اخلاقی، ایمن، مسئولانه و با تاکید بر احترام به تفاوت‌های دیگران و در عین حال امکان مشارکت در جامعه دیجیتالی	Pederson(2018)
شهروندی دیجیتال را به عنوان "طرفیت مشارکت فعال، مستمر و مسئولانه در جوامع (محلی، ملی، جهانی، آنلاین و آنلاین) در همه سطوح (سیاسی، اقتصادی، اجتماعی، فرهنگی و بین فرهنگی)" تعریف می‌کند.	Council of Europe(2019)

۲. کسب مهارت‌های موثر و مناسب در استفاده از دنیای دیجیتال با مکانیسم‌های مختلف آن.
 ۳. پیروی از قوانین اخلاقی، که باعث می‌شود رفتارهای تکنولوژیکی شخص مشخص شود که در حین

با توجه به تعاریف متعدد از شهروندی دیجیتال، ویژگی‌های این مفهوم را می‌توان به شرح زیر تعیین کرد:
 ۱. آگاهی از دنیای دیجیتال و مؤلفه‌های آن.

تعامل با دیگران با مقبولیت اجتماعی همراه باشد (Sharaf and Al-Damirash, 2012).

موضوع باید به برنامه های درسی مطالعات اجتماعی موجود اضافه شود تا دانش آموزان بتوانند در قرن بیست و یکم شهروندی مؤثر باشند.

دانش آموزان نیازمند آگاهی هستند چرا که رفتار آنلاین آنها نه تنها بر افرادی که در داخل حلقه و محفل دوستان قرار دارند بلکه بر افرادی را که خارج از این قلمرو قرار دارند تأثیر می گذارد. علاوه بر این، رفتارهای دیجیتالی دانش آموزان می تواند بر پویایی اجتماعی شخصی، منابع شخصی، مشاغل و ایمنی آنها تأثیر بگذارد.

سوم حقوق و مسئولیت های دیجیتال به عنوان بخش فرعی رفتارهای اخلاقی و مسئولانه در اینترنت برجسته شده است (Coleman, 2006; CSM, 2007; Euler, 2012; Rible and Bailey, 2007). که به مواردی نظیر حق آزادی بیان، محافظت از حریم خصوصی، مالکیت معنوی، حمایت از حق چاپ و احترام به خود، دیگران و جامعه اشاره شده همچنین گزارش موارد سایبری و آسیب ها، موضوعات مهمی است که باید در زمینه های آموزشی تزییق شده به اینترنت گنجانده شود. مشابه به رویکردهای سنتی به شهروندی، محققان، شهروند دیجیتال را به عنوان یک عضو کامل در جامعه آنلاین می دانند و بر این باورند که شهروندان دیجیتال باید از حقوق و تعهدات خود و دیگران به روش هایی که از مرزهای جغرافیایی، فرهنگی و طبقاتی فراتر می رود محافظت کنند.

شهروند دیجیتال به عنوان سواد اطلاعاتی و رسانه ای (Media and Information Literacy) MIL شهروند دیجیتال به عنوان MIL، توانایی های افراد را برای دسترسی، استفاده، ایجاد و ارزیابی اطلاعات و برقراری ارتباط با دیگران به صورت آنلاین نشان می دهد. سواد اطلاعاتی و رسانه ای شامل توانایی هایی برای تشخیص نیاز به اطلاعات و دانستن چگونگی دستیابی، ارزیابی، ترکیب و برقراری ارتباط است (Mueller et al., 2011). MIL همچنین فرایند تحلیل انتقادی انواع

چهار برداشت از مفهوم شهروندی دیجیتال

شهروند دیجیتال به عنوان اخلاق:

شهروند دیجیتالی به عنوان اخلاق، به چگونگی برخورداری و استفاده مناسب، ایمن، اخلاقی و مسئولیت پذیری کاربران اینترنتی در فعالیت های اینترنتی می پردازد. این دیدگاه، جوامع مجازی را به عنوان فضاهای جدیدی که مردم در آن زندگی می کنند و به طور مرتب با یکدیگر ارتباط برقرار می کنند، به رسمیت می شناسد.

بسیاری از مریمان (Bresson, 2003; Ribble, 2004; Rible and Bailey, 2007; ISTE, 2007; Lenhart, 2011; Vienna, 2012; Cyberwiss, 2014) بیشتر به این مقوله علاقه داشتند و بر این واقعیت تأکید می کنند که رفتار مسئولانه و ایمن آنلاین باید مبحث جدی در آموزش باشد.

سه مضمون فرعی این دسته عبارتند از: استفاده ایمن، مسئولانه و اخلاقی از فناوری و اینترنت؛ آگاهی دیجیتال؛ مسئولیت ها و حقوق دیجیتال.

اولین موضوع فرعی در مقوله اخلاق دیجیتال استفاده ایمن، مسئولانه و اخلاقی از فناوری و اینترنت است. طبق تعاریف ارائه شده توسط Ribble (۲۰۰۴) و ISTE (۲۰۰۷)، شهروندان دیجیتالی خوب نیاز به دانستن هنجارها مربوط به استفاده مناسب و مؤثر از فناوری و یا اینترنت دارد.

دوم آگاهی دیجیتال به عنوان یک موضوع فرعی مهم در زمینه اخلاق دیجیتال در نظر گرفته شده است مطالعات متعددی بر این عقیده متمرکز شده اند که شهروندان دیجیتالی باید از موضوعات سیاسی، اجتماعی، فرهنگی، اقتصادی و آموزشی آگاهی داشته باشند که ناشی از استفاده گسترده فناوری های دیجیتالی در زندگی روزمره آنها است (Bresson, 2003; Rible, 2004; Doody and Danawa,

مختلفی از قبیل چاپ، صدا، فیلم و چندرسانه ای را نیز در بر می‌گیرد (Hobbes and Jensen, 2009). در محیط‌های مدرسه‌ای، نقد متون رسانه‌های جمعی، مانند فیلم و تبلیغات، معمولاً برای تقویت سواد رسانه‌ای استفاده می‌شود. گاهی اوقات سواد اطلاعاتی و رسانه ای شامل انتقاد از قدرت اجتماعی و سیاسی است که در رسانه های دیجیتالی تعبیه شده است به طوری که دانش آموزان بتوانند صدای کسانی که اطلاعات را تولید می‌کنند را همراه با آگاهی از کسانی که صداها را از طریق برنامه‌ها قابل شنیدن نیستند، بشناسند (Alorman and Hogood, 2000; Buckingham, 2007).

داده های این گروه سه موضوع اصلی را نشان می‌دهد: دسترسی دیجیتالی، مهارت های فنی به عنوان سطح پایین MIL و قابلیت‌های روانشناختی به عنوان سطح بالا MIL.

دسترسی دیجیتالی یا شکاف دیجیتالی یکی از اصلی ترین نگرانی های MIL است برخی محققان معتقدند که دسترسی مؤثر و کارآمد به اینترنت یک مؤلفه اساسی برای مشارکت کامل در جوامع آنلاین است. بین افرادی که دسترسی آسان به اینترنت دارند و افرادی که دسترسی محدود به اینترنت دارند، فاصله زیادی وجود دارد. نژاد، قومیت، سن و سطح تحصیلات به عنوان پیش بینی کننده های مهم دسترسی به اینترنت در نظر گرفته می شوند (Shelli et al., 2004).

صرف دسترسی به اینترنت لزوماً به معنای آن نیست که فرد از اینترنت به طور مؤثر و موفقیت آمیز استفاده کند. MIL همچنین شامل "مهارت های فنی" است، که دیدگاه ابزاری در مورد سوادها و شایستگی‌ها، مانند نحوه استفاده از فن آوری های جدید دیجیتالی، رایانه-ها، تلفن‌های هوشمند و یا رایانه‌های لوحی را نشان می‌دهد این مهارت‌ها به عنوان پیش نیاز فعالیت‌های پیشرفته اینترنت مورد استفاده قرار می‌گیرند.

با توجه به پیشرفت‌های تکنولوژیکی، مانند تکنولوژی‌های چندرسانه ای، وب و سایر برنامه‌های

دیجیتالی، سواد قرن بیست و یکم در چارچوبی از فعالیت‌های چندمنظوره در نظر گرفته می‌شود که از تصاویر و صوت از جمله فیلم و متن برای ارتباط استفاده می‌کنند (کرس و ون لیون، ۲۰۰۱). از این منظر، محققان (Bresson, 2003; Hicks et al., 2011; Salper, 2008; SIMSK & SIMSK, 2013; Markink et al., 2013) ادعا می‌کنند که دانش‌آموزان برای انتخاب، طبقه‌بندی، تجزیه و تحلیل، تفسیر و درک اطلاعات به صورت انتقادی باید به توانایی‌ها و مهارت‌های خاصی از جمله توانایی‌های شناختی همچنین به توانایی‌های اجتماعی و ارتباطی برای برقراری ارتباط با دیگران، اشتراک‌گذاری عکس، فیلم و یا تبادل ایده از طریق وبلاگ‌ها، پادکست‌ها و یا انجمن‌های گفتگوی آنلاین و به توانایی‌های عاطفی برای یادگیری نحوه کنترل احساسات منفی یا همدردی با احساسات دیگران مجهز باشند.

شهروند دیجیتالی به عنوان مشارکت و تعامل P/E (Participation/Engagement):

شهروند دیجیتالی P/E انواع مختلف مشارکت آنلاین، از جمله مشارکت سیاسی، اقتصادی-اجتماعی و فرهنگی را معرفی می‌کند. دو موضوع در این دسته مشخص شده است: مشارکت سیاسی به عنوان یک شکل عمده از مشارکت و مشارکت شخصی به عنوان یک شکل کوچک از تعامل.

یکی از موضوعات اصلی در P/E، مشارکت سیاسی به عنوان یک شکل عمده مشارکت است. چشم انداز سیاسی محور، اینترنت را نوعی جدید از حوزه عمومی برای بحث در مورد خط مشی سیاسی یا ابزاری برای افزایش نرخ رأی و مشارکت در رأی گیری می‌داند. استفاده از سایت های شبکه های اجتماعی برای انتخابات و برقراری ارتباط بین نمایندگان و مردم به یک پدیده عمومی عصر اطلاعات در حال رشد تبدیل شده است (Lee, 2009; Raouf, Zaman, Ahmad, and Al-Qaraquli, 2013). مشارکت مربوط به دولت، از جمله رأی گیری الکترونیکی و دادخواست آنلاین برای

"lik" در فیس بوک اشاره می کند. CR مشارکت خلاق تر، غیرخطی و غیر سلسله مراتبی را دنبال می کند که به طور بالقوه منجر به یک سطح عمیق تر از تعامل دیجیتالی می شود. دو موضوع فرعی این دسته عبارتند از: نقد ساختارهای قدرت موجود و فعالیت سیاسی.

Coleman (2006) از ابتکارات فعلی شهروندی دیجیتال و آموزش شهروندی انتقاد کرده است این امر به سادگی مواجهه دانش آموزان در موقعیت های کنترل شده تحت تسلط یک صدای معتبر و یا عمل سیاسی شبیه سازی در دنیای مجازی بسیار مدیریت شده را افزایش می دهد وی ادعا می کند که شهروندی دیجیتالی باید "سؤالات سنتی قدرت، نابرابری، سازماندهی و ایدئولوژی" را در بر بگیرد.

فعالیت سیاسی دومین موضوع در دسته CR، می تواند با حوادث مهم و تاریخ ساز، مانند بهار عربی (تحولات سیاسی موسوم به "بهار عربی" که از پایا عربی آغاز شد.) و اشغال وال استریت (نیش اشغال وال استریت عنوانیوال استریت نیویورک آغاز شد.) همراه باشد. شهروندان دیجیتالی از اینترنت به عنوان ابزاری برای به چالش کشیدن نابرابری و تحول در جامعه از طریق جنبش های مردمی و شبکه های فعال استفاده می کنند (Deluca, Lawson & Sun, 2012; Mansour, 2012; Glasman, 2012). می تواند به شهروندان دیجیتال کمک کرد تا روابط نابرابر قدرت را بشناسند، وضع موجود را به چالش بکشند و فرایندهای دموکراتیک برای شهروندان حاشیه نشین را دوباره مطالبه کنند.

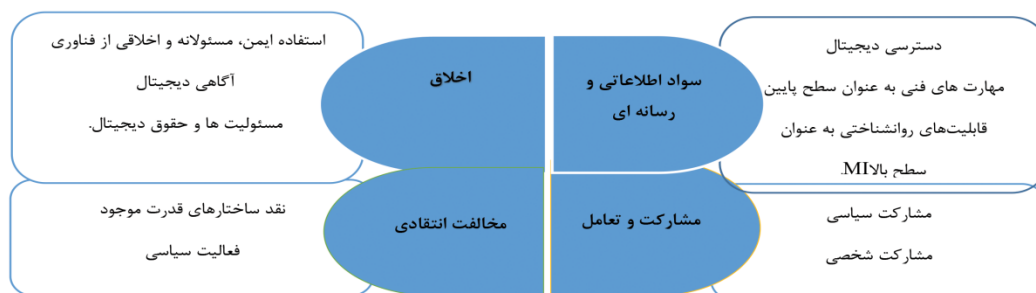
دموکراسی الکترونیکی، نوع مهمی از مشارکت در شهروندی دیجیتال تلقی می شود.

مشارکت شخصی دومین موضوع مهم فرعی در P/E است. برخی از مطالعات تأیید می کنند که فعالیت های آنلاین لازم نیست به طور مستقیم سیاسی باشند، بسیاری از کاربران جوان به روش های شخصی تر و با محوریت فعالیت های اینترنتی معاملاتی را انجام می دهند (Bennett et al., 2009; Lenhart, 2001; Kahn, Lee, & Fizel, 2013).

شهروندی به معنای چیزی بیش از رفتار مسئولانه اشاره می کند، این بدان معنی است که ما باید مشارکت مدنی، رأی گیری، داشتن حرف و نظر در مسائل سیاسی و مشارکت در جامعه را داشته باشیم. برای این منظور ما باید اطلاعات دقیقی کسب کنیم و در مورد صحت پیام های سیاسی که ما را احاطه کرده اند تصمیم بگیریم. همین رفتار و رفتار فعالانه در مورد محیط دیجیتال نیز صدق می کند. فناوری به ما امکان می دهد تا در مورد موضوعات مهم اجتماعی تحقیق کنیم و نظرات خود را به مخاطبان جهانی بیان کنیم (Farmer, 2011).

شهروندی دیجیتال به عنوان مقاومت/ مخالفت انتقادی (Critical Resistance) CR

فاصله بین P/E و CR همیشه مشخص نیست، زیرا هر دو مربوط به مشارکت فعال و هدف محور در جوامع مجازی هستند. P/E به گزینه های مشارکت مشروع در سیستم های موجود یا رویدادهای آنلاین، مانند امضای طومارهای آنلاین یا فشار دادن دکمه "



مدل شماره ۱ دسته بندی مفهوم شهروندی دیجیتال (چوی، ۲۰۱۶).

ویژگی های شهروند دیجیتال

طبق اعلام انجمن بین المللی فناوری آموزش (ISTE)، شهروندی دیجیتال با گروهی از خصوصیات به شرح زیر مشخص می‌شود: (Al-Arfaj, 2014):

۱. شناسایی این واقعیت که فن آوری و ابزار آن همه زندگی نیستند.

۲. از امنیت پیروی می‌کنند و به حقوق مالکیت معنوی احترام می‌گذارند.

۳. درباره آنچه منتشر شده و آنچه با او سر و کار دارد اطمینان حاصل می‌کنند.

۴. به فرهنگ ها و خصوصیات جوامع محیط مجازی احترام می‌گذارند.

۵. اطلاعات شخصی را حفظ می‌کنند.

۶. زمان صرف شده در مورد نحوه استفاده از فناوری را با هدف مدیریت می‌کنند.

۷. از خود در برابر عقاید فاسد و شایعات پخش شده از طریق فناوری های چندرسانه ای محافظت می‌کنند.

۸. در برابر سرکوب از طریق "اینترنت" محکم ایستادگی می‌کند.

شهروند دیجیتال کسی است که می تواند به عنوان یک عضو فعال آنلاین به جامعه و خود کمک کند. انتظار می‌رود آنها نه تنها گیرنده اطلاعات آنلاین یا هر محتوای دیجیتالی باشند، بلکه مشارکت کنندگان یا خالق محتوا یا اطلاعات آنلاین باشند.

عناصر شهروندی دیجیتال

Mike Rible (2011) برجسته ترین محقق در زمینه پژوهش شهروندی دیجیتال برای درک مسائل در حال ظهور فن آوری، از جمله بد رفتاری و سوء استفاده از فناوری، نه عنصر برای شهروندی دیجیتال ارائه کرده است. نه عنصر به شرح زیر است:

۱. دسترسی دیجیتال (مشارکت کامل الکترونیک در جامعه): کاربران تکنولوژی باید بدانند که فرصت دسترسی بین آن‌ها به طور یکسان توزیع نشده است. تلاش برای دستیابی به برابری حقوق دیجیتال و حمایت از دسترسی

الکترونیکی، نقطه شروع شهروندی دیجیتال است. نبود دسترسی دیجیتال برای همه، فرآیند رشد را برای جامعه به عنوان یک کل واحد دشوار می‌کند.

۲. تجارت دیجیتال (خرید و فروش الکترونیکی کالاها): سهم بزرگی از اقتصاد بازار به صورت الکترونیکی محقق می‌شود. مبادلات قانونی و سالم بسیاری در هر لحظه صورت می‌گیرد، اما خریدار و فروشنده باید از مسائل و مشکلات مرتبط با آن آگاهی داشته باشد. خریدهای اینترنتی از خوار و بار گرفته تا اتومبیل به امری رایج بین کاربران تبدیل شده است. در عین حال، کالاها و خدماتی که با قوانین یا عرف برخی کشورها در تضاد هستند (فعالیت‌هایی مانند دانلود غیر قانونی و قمار) نیز خرید و فروش می‌شوند. کاربران باید یاد بگیرند که چگونه می‌توان در این اقتصاد جدید دیجیتال، یک مصرف‌کننده اثربخش باشند.

۳. ارتباطات دیجیتال (تبادل الکترونیکی اطلاعات): یکی از مواردی که در انقلاب دیجیتال به طور قابل توجه دچار تغییر شده است، توانایی افراد برای برقراری ارتباط با یکدیگر است. در عصر دیجیتال راه‌های ارتباطی، بسیار متعدد شده‌اند و انتخاب‌های متنوعی در اختیار کاربران قرار گرفته است. این گزینه‌های دیجیتال ارتباطی در حال گسترش همه چیز را تغییر داده‌اند، زیرا افراد در هر زمان و در هر مکان قادر به برقراری ارتباط با یکدیگر هستند. اما بسیاری از کاربران آموزشی نمی‌بینند که چگونه باید از بین گزینه‌های مختلف، کدام راه ارتباطی را انتخاب کنند.

۴. سواد دیجیتالی (فرآیند آموزش و یادگیری در مورد فناوری و استفاده از آن): بخش آموزش نیازمند بازنگری مستمر است و باید مشخص شود استفاده از کدام تکنولوژی‌ها نیازمند آموزش است. معمولاً فناوری‌های زیادی (مانند تماس تصویری، ویدئو کنفرانس، فضاها اشتراک گذاری آنلاین و...) به محل کار یا منازل راه پیدا می‌کنند که در مدارس یا دیگر زیرساخت‌های آموزش همگانی معرفی نشده‌اند. علاوه بر این، برخی افراد که نیاز به اطلاعات فوری یا لحظه‌ای

۷. حقوق و مسئولیت‌های دیجیتال (آزادی‌های افراد در دنیای دیجیتال): مشابه منشور حقوق شهروندی، حقوق فردی شهروندان دیجیتال نیز باید تدوین شده باشد. حدود حریم خصوصی، آزادی بیان و تمام حقوق فردی دیگر برای کاربران دیجیتال باید مشخص شود. این حقوق دیجیتال باید در جهان دیجیتال مورد توجه، بحث و بررسی قرار گیرند. این حقوق برای شهروندان مسئولیت‌هایی نیز به همراه دارد. کاربران باید در تعریف نحوه استفاده مناسب از تکنولوژی نقش داشته باشند و برای رعایت آن نیز مسئول هستند. در یک جامعه دیجیتال ایده‌ال، حقوق و مسئولیت‌های هر کاربر به طور متناسب مشخص می‌شود.

۸. سلامت و رفاه دیجیتال (سلامت جسمی و روانی در دنیای دیجیتال): ایمنی چشم، سندروم استرس تکراری و مسائل ارگونومیک صدا، از جمله مشکلاتی هستند که در دنیای دیجیتال مورد توجه قرار گرفته‌اند. فراتر از مسائل فیزیکی، مسائل روانشناختی مانند اعتیاد به اینترنت شایع‌تر هستند. کاربران باید آگاه شوند که فناوری به صورت ذاتی خطرات و ریسک‌هایی دارد. شهروندی دیجیتال شامل فرهنگی می‌شود که در آن کاربران به سلامت جسمی و روانی و محافظت خود در برابر خطرات و آسیب‌ها اهمیت می‌دهند و برای آن آموزش می‌بینند.

۹. امنیت دیجیتال (اقدامات احتیاطی الکترونیکی برای تضمین ایمنی): در هر جامعه‌ای، افرادی وجود دارند که سرقت می‌کنند، به دیگران آسیب می‌زنند یا باعث اختلال می‌شوند. این سارقین، اشرار و اختلال‌گران امنیت جامعه را خدشه‌دار می‌کنند. اعتماد ورزیدن به دیگر اعضای جامعه، امنیت ما را تضمین نمی‌کند. همین امر برای جامعه دیجیتال نیز صادق است. همان‌طور که برای خانه‌های خود، قفل تهیه می‌کنیم و درب‌ها را به آن مجهز می‌کنیم یا لوازم اطفای حریق خریداری می‌کنیم تا سطحی از حفاظت را برای خود تأمین کنیم، باید نسبت به تأمین امنیت و حفاظت دیجیتال خود حساس باشیم. از نصب نرم‌افزارهای

دارند، به مهارت‌های پیشرفته جستجو و پردازش (سواد اطلاعاتی) نیاز دارند. کاربران باید آموزش ببینند که «یادگیری» در یک جامعه دیجیتالی دقیقاً چگونه صورت می‌پذیرد. شهروندی دیجیتال روش‌های جدید و به‌روز آموزشی را در بر می‌گیرد.

۵. آداب معاشرت دیجیتال (استانداردهای الکترونیکی رفتارها یا روش‌ها): این موضوع یکی از پرچالش‌ترین موضوعاتی است که کاربران دیجیتال اغلب در آن با مشکلات زیادی مواجه هستند. قبل از اینکه مردم از یک تکنولوژی خاص استفاده کنند، آیا نحوه رفتار درست و مناسب مربوطه را هم یاد می‌گیرند؟ همه ما رفتارهای ناخوشایند یا ناشایست زیادی را در فضای مجازی می‌بینیم و آن را تشخیص می‌دهیم. کاربران بسیاری از آداب معاشرت دیجیتال دیگران، شکایت دارند. برخی فناوری‌ها از طریق قوانین و مقرراتی که برای خود وضع می‌کنند از بروز رفتارهای نامناسب کاربران جلوگیری می‌کنند. اما ایجاد قوانین و اتخاذ سیاست‌های بازدارنده کافی نیست. افراد برای تبدیل شدن به شهروندان دیجیتال، باید درک کنند که در این جامعه جدید مسئول رفتار و سخنان خود هستند و بدین منظور نیازمند آموزش می‌باشند.

۶. قانون دیجیتال (مسئولیت الکترونیکی اعمال و اقدامات): قانون دیجیتال با «اخلاق تکنولوژی» در یک جامعه سر و کار دارد. استفاده غیراخلاقی در قالب سرقت و یا جرم و استفاده اخلاقی در قالب پایبندی به قوانین جامعه بروز پیدا می‌کند. کاربران دیجیتال باید بدانند که سرقت و یا آسیب رساندن به کار، هویت یا دارایی افراد دیگر، یک جرم است. قوانین و مقررات خاصی در هر جامعه وجود دارد که کاربران باید از آن‌ها آگاه باشند. این قوانین و مقررات برای هرکسی که در فضای مجازی حضور آنلاین دارد نیز اعمال می‌شود. هک کردن اطلاعات دیگران، دانلود غیر قانونی، سرقت ادبی، تولید بدافزارها، ارسال هرزنامه (اسپم) و سرقت هویت یا اموال فرد دیگر، مواردی از نقض قانون دیجیتال هستند.

اطلاعات شخصی از نیروهایی که ممکن است باعث آسیب شوند. (۹) محدود کردن خطرات سلامتی جسمی و روانی فن آوری (Brichichk, 2014).
یک سازمان غیرانتفاعی به نام IKeepSafe، عناصر ذیل را به عناصر شهروند دیجیتالی موفق بیان می‌کند:

(۱) تعادل در استفاده از دیجیتال. (۲) تمرین استفاده اخلاقی از دیجیتال. (۳) محافظت از اطلاعات شخصی. (۴) حفظ روابط سالم و ایمن. (۵) ساختن یک اعتبار مثبت. (۶) دستیابی به امنیت دیجیتال (Searson et al., 2015).

در جدیدترین مطالعه در مقیاس شهروندی دیجیتال دانشجویان تحصیلات تکمیلی و دانشجویان دانشگاه، مقیاس شهروندی دیجیتال برای بزرگسالان را ایجاد کردند. در این مطالعه مقیاس شهروندی دیجیتال از پنج عنصر تشکیل شده است (فعالیت سیاسی اینترنت، مهارت های فنی، آگاهی محلی/جهانی، چشم انداز انتقادی و آژانس شبکه ای) محدوده دامنه اعمال شده محدود به میزان مشارکت افراد جوان در زندگی اجتماعی اینترنت محور است.

در مطالعه Jones and Michelle (2016) که مقیاس شهروندی دیجیتالی با محوریت احترام، صبر و تعامل مدنی به صورت آنلاین ایجاد شده است، دو عامل (احترام آنلاین و تعامل مدنی آنلاین) به عنوان اساسی ترین عناصر شناسایی شهروندی دیجیتال پیشنهاد شده است.

Asman and Gongorn (2014) با هدف تکمیل شهروندی دیجیتال برای قرن ۲۱، مقیاس شهروندی دیجیتالی را بر اساس سه عنصر پیشنهادی توسط Ribble, Bailey and Ross (2004) (احترام (آداب و معیار، دسترسی، قانون)، آموزش (ارتباطات، سواد، تجارت) و محافظت از (حقوق و مسئولیت، ایمنی/امنیت، بهداشت و رفاه) تهیه کردند.

امنیتی و ضدویروس گرفته تا ذخیره‌گیری اطلاعات پشتیبان اقداماتی هستند که می‌توانند در این زمینه مؤثر باشند. شهروندان دیجیتالی مسئول، از اطلاعات خود در برابر عوامل خارجی که ممکن است باعث اختلال یا آسیب شود، محافظت می‌کنند.

مؤلفه ها و عناصر شهروندی دیجیتال مطرح شده توسط ریبل به سه اصل تقسیم می‌شود و هر اصل شامل سه هسته به شرح زیر است: (۱) اصل احترام به خود و احترام گذاشتن به دیگران شامل موارد زیر است: دسترسی دیجیتال: به معنای مشارکت کامل الکترونیکی در جامعه است. مناسب بودن دیجیتال؛ این به معنای معیارهای دیجیتال رفتار و اقدامات است. و قوانین دیجیتال: آنها مسئولیت الکترونیکی مشاغل و اقدامات هستند. (۲) اصل آموزش خود و برقراری ارتباط با دیگران شامل موارد زیر می‌باشد: تجارت دیجیتال: خرید و فروش الکترونیکی کالاها و محصولات؛ ارتباطات دیجیتال: تبادل الکترونیکی اطلاعات و اصل سواد دیجیتال؛ فرآیند آموزش و فن آوری یادگیری و استفاده از ابزارهای آن. (۳) اصل محافظت از خود و دیگران که شامل: حقوق و مسئولیت های دیجیتال: آنها آزادی‌هایی هستند که همه در دنیای دیجیتال دارند. امنیت دیجیتال: آنها اقدامات اطمینان از جلوگیری و محافظت الکترونیکی (ریبل، ۲۰۱۱).

انجمن بین المللی فناوری در آموزش (ISTE) نه مؤلفه برای شهروندی دیجیتال ارائه کرده است.

(۱) حقوق دیجیتال و دسترسی مساوی برای همه.
(۲) رفتار محترمانه با دیگران در محیط های آنلاین، بدون زورگویی سایبری. (۳) خوداری از دزدی یا آسیب رساندن به کارهای دیجیتالی، هویت یا دارایی دیگران.
(۴) تصمیم گیری های مناسب هنگام برقراری ارتباط از طریق کانال های دیجیتال. (۵) استفاده از ابزارهای دیجیتالی برای پیشبرد یادگیری و همگام شدن با تغییر فن آوری. (۶) مسئول تصمیمات خرید آنلاین ضمن محافظت از اطلاعات پرداخت. (۷) حمایت از حقوق اساسی دیجیتال در انجمن های دیجیتال. (۸) محافظت

جدول (۳) محتوا و محدودیت‌های عناصر شهروندی دیجیتال در چارچوب مطالعات پیشین

محقق / مؤسسه	عناصر و عوامل	موضوعات اصلی	محدودیت‌ها
Ribble(2011)	۹ عامل	عمدتاً رهبران و معلمان هستند	برخی از عناصر فراتر از مسئولیت‌های فردی دانش‌آموزان (یعنی حقوق، ارتباطات، آموزش و دسترسی) هستند.
ISTE Brichichk(2014)	۹ عامل	معلمان و دانش‌آموزان (همه پایه‌ها)	شایستگی‌های شهروندی دیجیتال مورد نیاز دانشجویان را ارائه می‌دهد، اما عمدتاً بر مهارت‌ها و نگرش‌ها متمرکز و فاقد دانش است.
Ikipship	۶ عامل	دانش‌آموزان (کلیه پایه‌ها)	تمرکز آن بر مهارت و نگرش است و فاقد عوامل هویتی است.
Choi, Glassman, and Crystal(2017)	۵ عامل	بزرگسال	محدود به مشارکت بزرگسالان در جامعه اینترنت محور است.
Jones and Michelle(2015)	۲ عامل	دانش‌آموزان (۱۷-۱۱)	شامل مقیاس شهروندی دیجیتال برای نوجوانان است، اما محدود به اخلاق و مشارکت آنلاین می‌باشد.
Asman and Gongorn(2014)	۹ عامل	دانشجویان دانشگاه	صرفاً تحقیقات ریبیل از دید فراگیران را تأیید می‌کند.

مدل SAFE با چهار دسته مؤلفه (هویت شخصی، فعالیت آنلاین، تسلط در محیط دیجیتال و اخلاق در محیط دیجیتال) برای شهروندی دیجیتال با استناد به استانداردهای ISTE برای دانش‌آموزان تهیه شده است.



مدل شماره ۲: چارچوب مفهومی شهروندی دیجیتال مبتنی بر مدل (SAFE (ISTE, 2016)

که شامل روابط بین شاگرد و معلم، روشهای تدریس، محیط فیزیکی و فرهنگی مدرسه، روابط بین معلمین، نحوه‌ی اداره مدرسه، نقش دانش‌آموزان در اداره کلاس درس و مدرسه است. آماده‌سازی دانش‌آموزان برای ایفای نقش شهروندی، از چنین بستری می‌گذرد. دانش‌آموزان از طریق برنامه‌های درسی رسمی و به ویژه برنامه درسی پنهان با انواع دانش علمی، اجتماعی، تاریخی، اقتصادی و سیاسی، مهارت‌ها و نگرش‌های مختلفی همچون احترام به حقوق دیگران، مشارکت در فعالیت مثبت و معقول و تعامل با دیگران از طریق تصمیم‌گیری منطقی در فضای دیجیتالی، مسئولیت‌پذیری، رعایت قانون و مقررات و غیره آشنا می‌شوند. برنامه درسی رسمی، بیشتر بر تغییر در حوزه‌ی شناختی دانش‌آموزان تأکید دارد. آموزش شهروندی دیجیتال در حیطه‌ی شناختی، علاوه بر به دادن آگاهی به دانش‌آموزان به توانایی لازم برای کسب اطلاعات از منابع مختلف و تجزیه، تحلیل و ارزشیابی، توجه دارد. همچنین به منظور تقویت بعد نگرشی و رفتاری دانش‌آموزان در حیطه شهروندی دیجیتال برنامه درسی پنهان به واسطه آنچه که در مدرسه می‌گذرد، از روابط بین معلم و شاگرد گرفته تا فضای فیزیکی مدرسه، نحوه‌ی اداره‌ی آن و ... می‌تواند اموری از قبیل احترام به دیگران، اطاعت از قانون، اعتقاد به آزادی افراد، رعایت حقوق یکدیگر، تمایل به مشارکت در مسائل، استفاده از تفکر انتقادی در حل مسائل، پیگیری اخبار و اطلاعات از منابع مختلف را تحقق بخشد. همچنین مدارس از طریق برنامه درسی پنهان آموزش شهروندی دیجیتال را در دروس مختلفی مانند ریاضی، فارسی، علوم، هنر... به صورت غیر رسمی به دانش‌آموزان ارائه دهند.

در راستای تربیت شهروندی دیجیتال، استراتژی آموزشی باید به گونه‌ای طراحی شود که شایستگی‌های شهروندی دیجیتال را در بین دانش‌آموزان اشاعه دهد. لذا به منظور تحقق شایستگی‌های مورد نیاز، باید فضای آموزشی به یک محیط دانش‌آموز محور تبدیل

هویت شخصی: ایجاد ارزش‌ها و اعتقادات شخصی در محیط دیجیتال و محافظت از خود در برابر خطرات احتمالی.

فعالیت به صورت آنلاین: مشارکت در فعالیت مثبت و معقول و تعامل با دیگران از طریق تصمیم‌گیری منطقی. تسلط بر محیط دیجیتال: استفاده از نرم‌افزار و سخت‌افزار برای دستیابی به اهداف متنوع و پیگیری تغییرات محیط دیجیتال. اخلاق مربوط به محیط دیجیتال: نشان دادن درک و احترام به حقوق و تعهدات دیگران در محیط دیجیتال.

نقش برنامه درسی در تربیت شهروندی دیجیتال

علی‌رغم پیشرفت فناوری‌های دیجیتالی، همه کودکان مهارت‌های مورد نیاز برای استفاده مسئولانه از آنها را ندارند. ایفای نقش شهروندی دیجیتال مستلزم دانایی، آگاهی، مهارت لازم برای حل مسأله‌های مشکلات و چالش‌هایی است که فرد در فضای دیجیتالی با آن برخورد خواهد کرد و از مهمترین بسترهای کسب چنین شایستگی‌هایی، نظام آموزش و پرورش هر جامعه است (فرمپینی فراهانی، ۱۳۸۹).

نظام آموزشی برای پویایی و بالندگی باید در کنار ارائه آموزش‌های عمومی و تخصصی، به دانش‌آموزان کمک کند تا دانش‌ها، نگرش‌ها و مهارت‌هایی را کسب کنند که بتوانند در مواجهه با شرایط و مقتضیات عصر دیجیتال، موفق باشند. ابزار برنامه درسی در عرصه تربیت شهروندی دیجیتال به مدارس کمک خواهد کرد تا کودکان را برای توسعه رفتارهای بی‌خطر و مسئولانه در دنیای دیجیتال آموزش دهند.

مدارس از طریق برنامه‌های درسی در پرورش توانایی دانش‌آموزان در تصمیم‌گیری و حل مسئله نقش مؤثری دارند. مدرسه به عنوان بخشی از آموزش و پرورش رسمی برای آماده‌سازی افراد به منظور ایفای نقش شهروندی از دو نوع برنامه درسی رسمی و پنهان استفاده می‌کند. برنامه درسی رسمی که شامل کتاب‌هایی است با محتوای مشخص؛ و برنامه درسی پنهان

موضوعات بین رشته‌ای در همه درس های مدارس و کانون های آموزشی اولویت خاص قائل است و تأکید دارد که آموزش شهروندی را در درس های ملموس و عینی مدرسه باید به گونه ای گنجانند که فرد شهروند پس از آن آموزش ها بتواند با الزامات و نیازهای زندگی در جهان فردا همسازي داشته باشد (2007, Aghazadeh).

Snyder (2016) در پژوهش خود بیان می کند سیاست های جدیدی برای ترویج آموزش شهروندی دیجیتال در برنامه های درسی نیاز است ادغام و تلفیق شهروندی دیجیتالی در برنامه های درسی مدارس متوسطه نوع جدید و متفاوتی از فرصت های ارزیابی برای دانش آموزانی که نقش شهروندی دیجیتالی را بر عهده دارند ارائه می دهد. تلفیق موضوعات درسی این امکان را برای دانش آموزان فراهم می کند تا به جای آنکه موضوعات را به طور مجزا از یکدیگر مطالعه کنند به مطالعه همه جانبه و یکپارچه موضوعات بپردازند. با بررسی برنامه های مربوط به آموزش شهروندی دیجیتالی نمونه ای از برنامه درسی تربیت شهروندی دیجیتالی در چهار عنصر هدف، محتوا، روش و ارزشیابی که رایج ترین دیدگاه در زمینه عناصر برنامه درسی می باشد استخراج گردید که در جدول ذیل آورده شده است.

شود. فناوری های اطلاعات و ارتباطات مخصوصاً کامپیوتر و اینترنت اگر به طور مناسب بکار روند راه های جدید تعلیم و تربیت را فراهم کرده و سبب انتقال تعلیم و تربیت معلم محور به فن تربیت دانش آموز محور خواهند شد؛ این امر بدین معنی است که در جامعه اطلاعاتی فعالیت ها متنوع و بسیار متفاوت بوده و توسط فراگیران تعیین می شود. آموزش پربار است و به یافتن راه جدید برای حل مسایل منجر خواهد شد. بنابراین چنانچه از یکسو آموزش شیوه استفاده مناسب از فناوری ها مد نظر قرار گیرد و از سوی دیگر دانش آموزان برای انجام فعالیت های آموزشی و روزانه خود ملزم به استفاده از فناوری باشند شهروندی دیجیتال محقق خواهد شد (Fathi, 2011).

آموزش شهروندی دیجیتال نمی تواند به برنامه درسی یا برنامه خاصی که به محیط مدرسه اضافه شده است تکیه کند. این یک فرآیند مادام العمر است که مستلزم یک رویکرد تلفیقی است دورکیم، مهارت و صلاحیت های لازم برای اعمال شهروندی را از طریق ارائه مطالب و موضوعاتی در کلیه دروس مدارس و در مقطع تحصیلی ابتدایی، متوسطه و دانشگاهی توصیه می کند و برای آموزش های مدنی و اخلاقی و پرورش روحیه مشارکتی که فرد شهروند را برای زندگی در جامعه آماده می سازد، به عنوان

جدول (۱) عناصر برنامه درسی تربیت شهروندی دیجیتال

موضوع	هدف	محتوا	فعالیت های یادگیری	ارزشیابی
دسترسى دیجیتال (از بین بردن شکاف دیجیتالی)	آگاهی دانش آموزان از موضوعات مربوط به دسترسى به فناوری. آگاهی دانش آموزان از تأثیر فناوری دیجیتال در یادگیری. توانایی استفاده از فایل های صوتی برای پشتیبانی از آموزش و یادگیری. تشویق دانش آموزان به استفاده از فناوری برای انجام تکالیف مدرسه.	دسترسى به فناوری. شکاف دیجیتالی. محرومیت.	پروژه. حل مسئله. بررسی.	آوردن نمونه کارهایی که با بهره گیری از فناوری انجام شده است. اندازه گیری و سنجش فعالیت های فراگیران با ارائه مولتی مدیاها. پرسش های کلاسی. مشاهده تغییر نگرش و رفتار فراگیران.

موضوع	هدف	محتوا	فعالیت های یادگیری	ارزشیابی
تجارت دیجیتال (خرید و فروش الکترونیکی کالا)	آشنایی فراگیران با نحوه خرید و فروش آنلاین. قادر ساختن فراگیران به تصمیم گیری مناسب در زمان خرید آنلاین. آگاهی دانش آموزان از موارد احتیاطی که باید هنگام خرید یا فروش اقلام در سایت های حراج آنلاین انجام دهند. توانایی دانش آموزان در تصمیم گیری مناسب هنگام خرید اقلام آنلاین. تشویق دانش آموزان به تجارت ایمن.	سایت های تجاری. شیوه جستجو. قابلیت اطمینان سایت. خرید اقلام آنلاین. توانایی تصمیم گیری.	ایفای نقش. مباحثه. پخش فیلم. روش توضیحی. بحث گروهی.	ارزشیابی تشخیصی. انجام پروژه فردی. ارزیابی رفتار و نگرش دانش آموزان توسط بازخوردها و گزارش والدین در مورد رفتار مربوط به حوزه خرید و فروش اینترنتی.
ارتباطات دیجیتال	آشنایی دانش آموزان با اصول ارتباط مناسب در فضای مجازی. تشخیص چگونگی ارتباط سالم و ناسالم. آشنایی با استراتژی هایی برای مواجهه درست با روابط ناسالم. آشنایی با اصول اشتراک گذاری از طریق فناوری. قادر ساختن دانش آموزان به استفاده درست از تلفن همراه. تشویق دانش آموزان به ارتباطات دیجیتالی سالم. ایجاد توانایی ارتباط اثربخش. ایجاد توانایی مدیریت هویت دیجیتال	استفاده مناسب از تکنولوژی های ارتباطی. ارتباطات سالم و ناسالم. حضور فعال الکترونیکی. مشارکت. ارتباط مؤثر. مدیریت هویت دیجیتال.	ایفای نقش. پرسش و پاسخ.	ثبت وقایع روزانه از زمان استفاده از تلفن همراه.
سواد دیجیتالی (فرآیند آموزش و یادگیری فناوری و استفاده از فناوری)	آشنایی دانش آموزان با فناوری مورد نیاز در فضای مجازی. آشنایی چگونگی مرور، جستجو و فیلتر کردن اطلاعات و محتوای دیجیتال. قادر ساختن دانش آموزان به استفاده از فناوری ها و اینترنت به عنوان منبع اطلاعاتی. پرورش مهارت تفکر انتقادی. قادر ساختن دانش آموزان برای یافتن اعتبار و صحت اطلاعات در وبسایت ها. ایجاد عادت به نوشتن و تفسیر صحیح پیام ها تشویق دانش آموزان به استفاده از فناوری ها دیجیتال و اینترنت برای نوشتن و ارسال پیام ایجاد توانایی استدلال کردن.	تفسیر درست پیام. سوء تفسیر پیام. سواد رسانه ای. استدلال کردن. مدیریت داده ها و اطلاعات.	بحث گروهی بازدید علمی پروژه	برگزاری آزمون به منظور بررسی میزان تسلط دانش آموزان بر محتوای سواد رسانه ای. انجام پروژه فردی. مشاهده تغییر نگرش و رفتار دانش آموزان.

موضوع	هدف	محتوا	فعالیت های یادگیری	ارزشیابی
آداب دیجیتال (استانداردهای الکترونیکی رفتار یا روش)	آشنایی دانش آموزان با اهمیت آداب دیجیتالی آشنایی دانش آموزان با قوانین محیط های آنلاین. آگاهی دانش آموزان از سودمندی آداب و رسوم دیجیتالی در فضای مجازی. ایجاد روحیه احترام و پیروی از قوانین آنلاین. ایجاد ارزش های انسانی و رشد اخلاقی. ارزش قائل شدن به مقررات و قوانین وضع شده در محیط آنلاین. تقویت روحیه رعایت حقوق و مسئولیت در محیط آنلاین. قادر ساختن دانش آموزان به مشارکت و همدلی در انجام فعالیت های آنلاین. ایجاد توانایی پذیرش و تبعیت از قوانین حاکم در محیط های آنلاین.	آداب دیجیتالی. قوانین محیط آنلاین. بازشناسی ارزش ها و هنجارها. همدلی و مشارکت.	بحث گروهی. پخش فیلم. تصویر سازی ذهنی. مباحثه.	ارزشیابی از میزان مشارکت دانش آموزان در تهیه قوانین محیط های آنلاین. ارزیابی توسط بازخوردهای دانش آموزان. ارزیابی دانش مربوط به قوانین و آداب دیجیتالی دانش آموزان از طریق آزمون های شفاهی و کتبی. بررسی میزان تسلط دانش آموزان به مطالب ارائه شده از طریق پرسش های کلاسی.
حقوق و مسئولیت های دیجیتال	آشنایی با حقوق شهروندان در فضای دیجیتال. آگاهی دانش آموزان از موضوعات پیرامون حریم خصوصی. آگاهی دانش آموزان از حقوق شهروندی خود در محیط آنلاین. آگاهی در زمینه گزارش کردن خشونت های مجازی، تهدیدها. تشویق دانش آموزان به پذیرش مسئولیت شهروندی در محیط های دیجیتال. ایجاد روحیه حس مسئولیت پذیری.	حقوق شهروندی. رعایت حریم خصوصی. آزادی بیان. آگاهی مصرف کننده.	بحث گروهی. بررسی. انجام پروژه.	ارزیابی از میزان مشارکت و توانایی کار گروهی. انجام پروژه فردی و گروهی. مشاهده تغییر نگرش دانش آموزان در بحث گروهی.
قانون دیجیتال (مسئولیت الکترونیکی اعمال)	آشنایی دانش آموزان با مسائل مربوط به سرقت ادبی. آشنایی دانش آموزان با مسائل مربوط به مالکیت فکری. درک اهمیت مالکیت فکری. آشنایی با پیامدهای نقض مالکیت فکری و سرقت ادبی. آگاهی از مسائل مربوط به سرقت هويت. آشنایی دانش آموزان با نحوه استناد منابع. درک دانش آموزان از اهمیت مدیریت	مدیریت حریم خصوصی. مالکیت فکری. صداقت علمی. حق چاپ. استناد منابع. جستجو. سرتقت ادبی. سرتقت هويت.	داستان گویی. بررسی. بحث گروهی. استفاده از منابع سمعی بصری. بهره گیری از نمودار به منظور بیان آمار و حقایق.	ارزشیابی فعالیت های کلاسی. مشاهده تغییر نگرش و رفتار نسبت به سرقت ادبی. ارزیابی همسالان.

موضوع	هدف	محتوا	فعالیت‌های یادگیری	ارزشیابی
	<p>حریم خصوصی.</p> <p>آشنایی دانش‌آموزان با راه‌های مدیریت حریم خصوصی.</p> <p>دانش‌آموزان بتوانند اثر افراد را به اسم خود صاحبان اثر ثبت کنند.</p> <p>دانش‌آموزان بتوانند قوانین کپی‌رایت را رعایت کنند.</p> <p>ایجاد حس مسئولیت در رعایت مالکیت فکری.</p> <p>احترام و ارزش نهادن به قوانین محیط آنلاین.</p>			
<p>بهداشت و سلامتی دیجیتال (بهزیستی جسمی و روانی در دنیای فناوری دیجیتال)</p>	<p>آگاهی دانش‌آموزان از مسائل جسمی مربوط به استفاده از فناوری.</p> <p>آگاهی در زمینه مشکلات ناشی از اعتیاد به بازی و اینترنت.</p> <p>فهم دانش‌آموزان از میزان استفاده از فناوری.</p> <p>توانایی دانش‌آموزان در استفاده به اندازه نیاز از فناوری‌ها.</p> <p>ارزش نهادن به سلامت جسمی و روانی.</p>	<p>ارگونومی کامپیوتر.</p> <p>فرهنگ استفاده درست.</p> <p>مدیریت زمان استفاده از فناوری.</p> <p>ایمنی و بهداشت</p>	<p>پرسش و پاسخ.</p> <p>بهره‌گیری از تجربیات جامعه محلی به ویژه متخصصان حوزه سلامت.</p> <p>ایفای نقش.</p> <p>بحث گروهی.</p> <p>پخش فیلم.</p>	<p>بازخوردهای والدین در مورد رفتارهای مربوط به زمان و شیوه استفاده از فناوری.</p> <p>خودارزیابی.</p> <p>مشاهده تغییر رفتار مربوط به حوزه فناوری.</p>
<p>امنیت دیجیتال (اقدامات احتیاطی الکترونیکی برای تضمین ایمنی)</p>	<p>آشنایی با انواع آنتی‌ویروس‌ها.</p> <p>آشنایی دانش‌آموزان با روش‌های محافظت در برابر تهدیدها و خطرات فضای مجازی.</p> <p>درک دانش‌آموزان از وجود برخی قوانین و برنامه‌های قفل شده.</p> <p>رعایت دستورالعمل‌های ایمنی.</p> <p>مهارت‌های بالا بردن سطح امنیت الکترونیکی</p>	<p>امنیت شبکه.</p> <p>محافظت اطلاعات شخصی.</p> <p>ایجاد رمز عبور مناسب و غیرقابل دسترس.</p> <p>انواع برنامه‌های آنتی‌ویروس.</p> <p>نرم افزارهای ضد اسپم.</p>	<p>بحث گروهی.</p> <p>مباحثه.</p> <p>روش توضیحی.</p> <p>پخش فیلم.</p> <p>جامعه محلی و بیرون از مدرسه به خصوص بهره‌گیری از تجربیات صاحبان مشاغل.</p> <p>مصاحبه و مشاهده فرایند محافظت صاحبان مشاغل از سخت‌افزارها و شبکه‌ها</p>	<p>بهره‌گیری از آزمون‌ها به منظور ارزیابی میزان دانش محتوایی دانش‌آموزان.</p> <p>مشاهده رفتارهای محافظتی دانش‌آموزان.</p> <p>ارزیابی تغییر رفتار و نگرش دانش‌آموزان.</p>

نتیجه‌گیری

مهارت‌های مؤثر در استفاده از دنیای دیجیتال و پیروی از قوانین اخلاقی به عنوان اصلی‌ترین ویژگی این مفهوم آشکار شد. بررسی تعاریف در ادبیات نشان می‌دهد که شهروندی دیجیتال یک مفهوم چندوجهی است. شهروند دیجیتال بندرت در یک بعد واحد در نظر گرفته

در این پژوهش به تحلیل مفهوم، ویژگی‌های شهروندی دیجیتال و نقش برنامه‌های درسی در تربیت شهروندی دیجیتال برای کسب قابلیت‌های لازم جهت زندگی در جامعه دیجیتالی پرداخته شده است. آگاهی، کسب

در محیط رسانه‌های اجتماعی مهم می‌دانند. دستیابی به این مهارت از طریق آموزش میسر خواهد بود. فهم ماهیت، عناصر و مؤلفه‌های شهروندی دیجیتال در چگونگی آموزش آن مؤثر خواهد بود. شهروندی دیجیتال، بر این پایه استوار است که آموزش در دوره دیجیتال محدود به انتقال دانش و راهبردهای بهره‌گیری از فناوری نیست. بلکه رسالت آموزش، آماده ساختن فراگیران برای زندگی پیچیده‌ای است که نیاز به مهارت‌های گوناگون و متنوع از جمله مهارت استفاده درست از فناوری دارد. شهروندی دیجیتالی به عنوان مقوله مهم می‌تواند جایگاه خاصی در برنامه درسی داشته باشد. آموزش و مدارس در موقعیت منحصر به فردی قرار دارند تا کودکان و نوجوانان را در استفاده مناسب از فناوری و تجهیز آنها به ارزش‌ها، نگرش‌ها، مهارت‌ها، دانش و درک انتقادی لازم جهت مشارکت معنادار در جامعه کمک کنند. همچنان که نتایج پژوهش Clifton (2010) از اثر بخشی آموزش برنامه‌های درسی شهروندی دیجیتال حکایت دارد. مدارس از طریق منابع و ابزارهای برنامه درسی (رسمی و پنهان) کمک خواهند کرد تا کودکان و نوجوانان را در زمینه درک مسئولیت خود برای محتوا و اقداماتشان و توسعه رفتارهای بی‌خطر و مسئولانه در دنیای دیجیتال آماده کنند. تربیت شهروندی دیجیتالی نباید مختص به یک دوره تحصیلی خاص و یا گروه خاصی شود بلکه باید همه دانش آموزان در تمام دوره‌های تحصیلی و در دروس مختلف مورد آموزش قرار گیرند. تربیت شهروندی با موضوعات و برنامه‌های درسی دیگری که در مدارس آموزش داده می‌شود درهم تنیده شود.

منابع

- Afshar, V. (2013). Digital citizenship: Businesses can learn from K-12 educators. Huffington Post. Retrieved from <http://www.huffingtonpost.com> (Persian).
- Ahmad, Aghazadeh (2007). Principles and rules governing the process of citizenship

می‌شود. داشتن یک شهروند دیجیتالی خوب فقط شرکت در جوامع از قبل موجود نیست بلکه ایجاد جوامع جدید و متفاوت و یا گاهی تغییر جامعه و جهان می‌باشد که بی‌عدالتی اجتماعی به صورت آنلاین و آفلاین اتفاق می‌افتد. شهروندی دیجیتال باید به عنوان پدیده چند بعدی شناخته شود که بیشتر درگیر استفاده‌های روزافزون فناوری دیجیتال در فعالیت‌های روزمره است. مطالعات انجام شده در مورد فن آوری‌های دیجیتال، اینترنت و شهروندی تمایل دارند شهروندی دیجیتال را به عنوان یک مفهوم یک بعدی بررسی کنند. به عنوان مثال، از دیدگاه آموزشی، برخی استدلال می‌کنند که وقتی دانش آموزان مهارت‌های ارتباطی و آداب و مقررات آنلاین را یاد می‌گیرند، آنها به شهروندان دیجیتالی خوبی تبدیل می‌شوند (Hicks et al., 2011; Ribble and Bailey, 2007; Vienna, 2012) و از یک دیدگاه سیاسی، برخی ادعا می‌کنند که شهروندان دیجیتالی دانش آموزان وقتی در رویدادهای سیاسی شرکت می‌کنند ارتقا می‌یابند (Citron and Norton, 2011; Coleman, 2006). با این حال بدون دانستن موضوعات اجتماعی و سیاسی در کنار توانایی‌های استفاده مؤثر از فناوری‌های دیجیتال، مشارکت فعالانه در فعالیت‌های مدنی آنلاین دشوار خواهد بود. در نتیجه شهروند دیجیتالی باید به عنوان یک مفهوم چند لایه مطرح شود که ممکن است دانش آموزان را به سمت دیدگاه‌های فراگیر و جامع از شهروندی سوق دهد.

دانستن موضوعات مختلف اجتماعی و سیاسی در کنار توانایی‌های استفاده مؤثر از فناوری‌های دیجیتال، مشارکت فعالانه در فعالیت‌های مدنی آنلاین را تسهیل خواهد کرد. با توجه به گسترش روز افزون استفاده از فناوری‌ها و نقش قابل توجهی که فناوری‌ها در بروز تغییرات دارند شهروندی دیجیتال به عنوان کلیدی‌ترین عنصر توسعه در یک جامعه دیجیتالی شناخته شده است. Hobbes and Johnson (2009) شهروندی دیجیتال را به عنوان مهارت مورد نیاز برای مؤثر بودن

- education and examining the evolution and characteristics of such education in Japan, *Educational Innovations*, Vol. 17, pp. 45-66. (Persian)..
- AL_Mallah, Tamer. (2017). Terms in education Technology, Retrieved from www.eductice.com.
- AL_Qayid, Mustafa. (2014). The concept of Digital Citizenship, Retrieved from www.neweduc.com/definition-of-digital-citizenship.
- Alvermann, D. E., & Hagood, M. C. (2000). Critical media literacy: Research, theory and practice in "new times." *The Journal of Educational Research*, 93, 193-205
- Audrey Yue, Elmie Nekmat and Annisa R. Beta (2019). Digital Literacy Through Digital Citizenship: Online Civic Participation and Public Opinion Evaluation of Youth Minorities in Southeast Asia, *Media and Communication*, 7 (2), 100–114.
- Becta (2010). Digital literacy: Teaching critical thinking for our digital world. *History.org*. Retrieved from <http://www.history.org>.
- Bennett, W. L., Wells, C., & Rank, A. (2009). Young citizens and civic learning: Two paradigms of citizenship in the digital age. *Citizenship Studies*, 13, 105-120.
- Berson, I. R., & Berson, M. J. (2003). Digital literacy for effective citizenship. *Social Education*, 67, 164–167.
- Brichacek, A. (2014). Infographic: Citizenship in the digital age. Retrieved from <http://www.iste.org>.
- Bornu, T. (2018). The Impact of industry concentration on performance exploring a comprehensive bank, chapter five research design and methodology, PHD thesis, university of south Africa.
- Buckingham, D. (2007). Digital media literacies: Rethinking media education in the age of the Internet. *Research in Comparative and International Education*, 2, 43–55.
- Choi, M. (2016). A Concept Analysis of Digital Citizenship for Democratic Citizenship Education in the Internet Age. *Theory and Research in Social Education*, 44(4), 565–607.
- Choi, M., Glassman, M., & Cristol, D. (2017). What it means to be a citizen in the internet age: Development of a reliable and valid digital citizenship scale. *Computers & Education*, 107, 100-112.
- Clifton J. Boyle (2010). The Effectiveness of a Digital Citizenship Curriculum in an Urban School, A Dissertation Proposal Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree Doctor of Education. Johnson & Wales University.
- Coleman, S. (2006). Digital voices and analogue citizenship: Bridging the gap between young people and the democratic process. *Public Policy Research*, 13(4), 257–261.
- Common Sense Media White Paper (March 2011). Digital Literacy and Citizenship in the 21st Century: Educating, Empowering and Protecting America's Kids. Retrieved from <http://www.commonsensemedia.org>.
- Cortesi, Sandra, Alexa Hasse, Anders Lombana-Bermudez, Sonia Kim, and Urs Gasser. Youth and Digital Citizenship+ (Plus): Understanding Skills for a Digital World." Berkman Klein Center for Internet & Society (2020).
- Council of Europe (2019). Handbook of Digital Citizenship Education: Being online, Well-being online, Rights Online. Council of Europe Publishing
- CyberWise. (2014). Top ten digital citizenship resources. Retrieved from <http://www.cyberwise.org/Digital-Citizenship-Top-Ten.html>.
- DeLuca, K. M., Lawson, S., & Sun, Y. (2012). Occupy Wall Street on the public screens of social media: The many framings of the birth of a protest movement. *Communication, Culture & Critique*, 5, 483–509.

- Farmer, L. (2011). Digital citizen. Digital Citizen. Retrieved from <http://www.ecitizenship.csla.net>
- Floridi, L. (1999). "Informational ethics: On the theoretical foundation of computer ethics." Ethics and Information Technology, 1.1, 37-56.
- Guardchild. (2017). Internet statistics. Retrieved from <https://www.guardchild.com/statistics>.
- Hadianfar, Seyed Kamal (2009). Cybercrime in the country. From the website <http://www.irna.ir/fa/News/82900640> May 4, 2016. News ID: 82900640.
- Hauben, M., & Hauben, R. (1997). Netizens IEEE Computer Society Press.
- Hobbs, R. & Jensen, A. (2009). The past, present, and future of media literacy education. Journal of Media Literacy Education 1, 1-11
- Isman, A., & Gungoren, O. C. (2014). Digital citizenship. TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology, 13(1), 73-77.
- ISTE – International Society for Technology Education (2016), ISTE Standards for Students, available at www.iste.org/standards/standards/for-students.
- Johnson, G. J. (1990). Computer ethics. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Jones, L. M., & Mitchell, K. J. (2016). Defining and measuring youth digital citizenship. New media & society, 18(9), 2063-2079.
- Kahne, J., Lee, N. J., & Feezell, J. T. (2013). The civic and political significance of online participatory cultures among youth transitioning to adulthood. Journal of Information Technology & Politics, 10, 1–20.
- Kourosh, Fathi (2010). Electronic Citizen, Information Education Research, Efficient Schools, Vol. 9, pp. 24-30. (Persian).
- Lenhart, A., Madden, M., Smith, A., Purcell, K., Zickuhr, K., & Rainie, L. (2019). Teens, kindness and cruelty on social network sites: How American teens navigate the new world of “digital citizenship”. Pew Internet & American Life Project. Retrieved from <http://www.pewinternet.org>.
- Indian Department of Education (2013). Retrieved from <http://www.newsnowwarsa.com>. Indiana News
- Longford, G. (2005). Pedagogies of digital citizenship and the politics of code Techné: Research in Philosophy and Technology, 9, 1–17.
- McGillivray, D., McPherson, G., Jones, J., & McCandlish, A. (2016). Young people, digital media making and critical digital citizenship. Leisure Studies, 35(6), 724–738.
- McGuire, D. (2004). Report: Kids pirate music freely. The Washington Post. Retrieved June 6, 2004, from www.washingtonpost.com/wp-dyn/articles/A37231-2004May18. Html.
- Mossberger, K., Tolbert, C. J., & McNeal, R. S. (2008). Digital citizenship Cambridge, MA: MIT Press.
- Paulson, A. (2003). Internet bullying. The Christian Science Monitor Retrieved January 5, 2004, from www.csmonitor.com/2003/1230/p11s01-legn.html.
- Ribble M. (2011), Digital citizenship in schools (2nd edn), International Society for Technology in Education (ISTE), Arlington.
- Ribble, M. (2004). Digital citizenship: Addressing appropriate technology behavior. Learning & Leading with Technology, 32(1), 6–11.
- Ribble, M. S., Bailey, G. D., & Ross, T. W. (2004). Digital citizenship: Addressing appropriate technology behavior. Learning & Leading with Technology, 32(1), 6.
- Searson, M., Hancock, M., Soheil, N., & Shepherd, G. (2015). Digital citizenship within global contexts. Education and Information Technologies, 20(4), 729-741.
- Shelley, M., Shulman, S., Lang, E., Beisser, S., & Mutiti, J. (2004). Digital citizenship

- Parameters of the digital divide. *Social Science Computer Review*, 22, 256-269.
- Short. (2008). *Curriculum Studies Methodology*: Translated by Mahmoud Mehrmohammadi, Tehran Post Publications and Institute of Educational Studies.
- Simsek, E., & Simsek, A. (2013). New literacies for digital citizenship. *Contemporary Educational Technology*, 4, 126–137.
- Snyder, S. (2016). Teachers' perceptions of digital citizenship development in middle school students using social media and global collaborative projects.
- Urbina, I. (2003). For techies, school bells mean let the games begin *The New York Times*. Available from www.nytimes.com
- VanFossen, P. J. (2006). The electronic republic? Evidence on the impact of the Internet on citizenship and civic engagement in the US. *International Journal of Social Education*, 21(1), 18–43.
- Weiner, N. (1954). *The human use of human beings cybernetics and society*. United States: Da Capo Press.