

الگوی استفاده از اینترنت در طراحی برنامه‌های پس از مدرسه

طاهره شاه‌جعفری^۱

حسین ابراهیم‌آبادی^۲

محمدهاشم رضائی^۳

عیسی ابراهیم‌زاده^۴

تاریخ دریافت: ۱۳۹۳/۱۲/۰۳

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۴/۰۲/۲۷

چکیده

این پژوهش چگونگی استفاده از اینترنت را توسط دانش‌آموزان سال سوم راهنمایی تحصیلی شهر تهران در سال ۹۲-۱۳۹۱ مورد بررسی قرار داده است. در این چهارچوب با انجام نیازسنجی، نیازهای نوجوانان ایرانی در محیط‌های مجازی و فضای اینترنت شناسایی و مورد بررسی قرار گرفت. بدین منظور از پرسشنامه محقق ساخته و نیز مصاحبه با متخصصان و صاحب‌نظران در حوزه‌های برنامه‌ریزی درسی، تکنولوژی آموزشی، برنامه‌ریزی آموزشی و فناوری اطلاعات و ارتباطات براساس رویکرد میان‌رشته‌ای استفاده گردید. در نهایت نیازهای دانش‌آموزان براساس روش تحلیل عاملی به دو عامل دانش و مهارت و ویژگی‌های فردی - اجتماعی تفکیک شده است و الگوی استفاده از اینترنت شامل عوامل فراغتی و دسترسی به اطلاعات و منابع طراحی و ارائه شد. همچنین براساس نتایج مشخص شد این عوامل اثر مستقیمی بر ویژگی‌های شبکه ندارد و این تأثیر در رابطه با عوامل فراغتی از طریق محل برنامه‌ها صورت می‌پذیرد. بیشترین علاقه‌مندی دانش‌آموزان در اینترنت به دانلود فیلم و آهنگ و سپس بازی‌های برخط و برنامه‌های تفریحی اشاره دارد که لزوم توجه برنامه‌ریزان را به تهیه و ارائه فیلم و بازی‌ها و برنامه‌های آموزنده، علمی و تفریحی - آموزشی مشخص می‌نماید.

کلیدواژه: نوجوان، الگوی استفاده از اینترنت، شبکه، نیازسنجی و فضای مجازی.

۱. دانشجوی دکتری برنامه‌ریزی آموزش از راه دور، دانشکده علوم تربیتی دانشگاه پیام نور (نویسنده مسئول).
moshaveran_ertebati.amoozeshi@yahoo.com

۲. استادیار آموزش الکترونیکی و روان‌شناسی تربیتی، پژوهشکده مطالعات فرهنگی و اجتماعی وزارت علوم.
ebrahimabadi@iscs.ac.ir

۳. استادیار علوم تربیتی، دانشگاه پیام نور.
m.h_rezaee@yahoo.com

۴. دانشیار روان‌شناسی تربیتی، دانشکده علوم تربیتی دانشگاه پیام نور.
ebrahimzissa@pnu.ac.ir

نوجوانی، به دلیل حساسیت‌های خاص خود و شرایط سنی ویژه در هر جامعه، همواره مورد توجه سیاست‌گزاران و برنامه‌ریزان و مسئولان تربیتی و فرهنگی کشورها بوده است. در اغلب کشورها نیازهای این گروه سنی بدلیل حساسیت‌های خاص خود محور برنامه‌ریزی‌های توسعه اعم از علمی، آموزشی، فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی و سیاسی قرار می‌گیرد. بنابراین برنامه‌ریزی برای شناخت نیازهای آموزشی، فرهنگی، اجتماعی و تأمین نیازهای فکری و معنوی با توجه به تحولات تکنولوژیکی و فناوری در عصر حاضر، همواره به عنوان یکی از راهبردهای مهم دولت‌ها به حساب می‌آید. تعریف نوجوانی در فرهنگ وبستر چنین آمده است: «نوجوانی انتقال از مرحله آخر کودکی به مرحله بالندگی و کمال است» یا دوره‌ای از جریان تدریجی زندگی را نوجوانی می‌گویند که با تحول عمیق در جسم و روان و قدرت تجسم و تخیل زیادی همراه است (اکبری، ۱۳۸۵). بلوغ به عنوان دوره‌ای است که در آن اندام‌های تولید مثل رشد و شروع به کار می‌کند. از زمان شروع بلوغ تمام تغییرات ناشی از بلوغ، اثر قابل ملاحظه و چشم‌گیری بر رشد همه قسمت‌های بدن دارد. اصطلاح بلوغ و نوجوانی هر دو به رشد جنسی ارتباط دارد و گاه به عنوان اصطلاحات مترادف به کار می‌روند. بلوغ معمولاً سن ویژه‌ای است که در آن رشد جنسی اتفاق می‌افتد، در حالی که «نوجوانی» به معنای دوره یا سال‌های بین بلوغ و بزرگسالی است. اکبری (۱۳۸۵) انواع بلوغ را چنین بیان می‌کند:

بلوغ جسمی: روان‌شناسان رشد دوره نوجوانی و بلوغ را به یک نوع جهش تعبیر نموده‌اند لذا نوجوان به علت عدم اطلاع از این تحولات جسمی اغلب غافلگیر می‌شود.
بلوغ جنسی: اگر فرد به مرحله‌ای برسد که قادر به ایفای نقش جنسی شود و قادر به تولید مثل نیز باشد اصطلاحاً می‌گویند که به بلوغ جنسی رسیده است.

بلوغ روانی: یعنی پخته شدن از نظر روحی که انسان قدرت تشخیص مسائل و تمیز مصلحت زندگی پیدا کند. به تعبیر دیگر، فرد با برخورداری از بلوغ روانی، قادر به قبول مسئولیت اجتماعی مانند پذیرش شغل می‌شود.

بلوغ اقتصادی- اجتماعی: بلوغ اقتصادی زمانی رخ می‌دهد که فرد از نظر اقتصادی و تأمین مخارج و اداره امور زندگی مستقل شود و به اصطلاح بتواند از نظر اقتصادی روی پای خود بایستد و به خود متکی شود.

بلوغ شرعی: فقه شیعه و سنی بلوغ را برای پسران پانزده سال قمری و برای دختران نه سال قمری در نظر گرفته است. در چنین حالتی یک سری مسائل شرعی بر آنها واجب خواهد شد.



فناوری اطلاعات و ارتباطات و اینترنت

نوجوانان به دلیل قرار گرفتن در شرایط بلوغ و مواجهه با تحول عمیق در جسم و روان آنها بیش از سایر دانش آموزان باید در معرض توجه مسئولین قرار گیرند و هدف گذاری و برنامه ریزی برای حضور آنان در شبکه های مجازی و دسترسی و استفاده از تکنولوژی و فناوری به صورت علمی و جدی مد نظر قرار گیرد. در سال های اخیر تکنولوژی و فناوری اطلاعات تغییرات اساسی را در آموزش ایجاد کرده است. ابلینگر (۲۰۰۶)، به نقل از ابراهیم آبادی، (۱۳۸۹) در این خصوص می گوید که فناوری های اطلاعات و ارتباطات و اینترنت، موجب پدید آمدن فضاها و آزمایشگاه های وسیع و پیشبرد برنامه های آموزشی است و می تواند فضاها، راهروها، کلاس ها و آزمایشگاه های وسیع و جدیدی را در کنار فضای موجود در اختیار یادگیرندگان قرار دهد که تعطیل بردار نیست و نقش مهمی در ساخت جدید جامعه آموزش دهندگان و یادگیرندگان خواهد داشت. نزدیکی و همکاری متقابل فناوری های ارتباطات و اطلاعات با رویکردها و نظریه های جدید یادگیری، یکی از بنیان های تغییر و بازنگری نظام های آموزشی در محیط جدید جهانی و عصر اطلاعات است. همزمان با این تغییرات جهانی، تحولاتی نیز در عرصه نظام های آموزشی رخ داده و یا در حال شکل گیری است. از جمله حداقل سه روند جاری در نظام جهانی، زمینه ساز بازنگری در نظام های آموزشی و دگرگونی در الگوهای آموزش سنتی و در نتیجه، گرایش به اشکال جدید یادگیری شده است:

اول. تحولات اقتصادی و اجتماعی ناشی از فرآیند جهانی شدن از جمله تغییر در سبک زندگی و تحولات کلان اقتصادی، اجتماعی و سیاسی مانند: تجدید حیات و ساختار سرمایه داری و نوآوری های فناورانه؛

دوم. تغییر و دگرگونی در نظریه های یادگیری و الگوهای آموزش؛
سوم. گسترش فناوری های اطلاعات و ارتباطات.

به علاوه فناوری های اطلاعات و ارتباطات صرفاً به تأثیر مستقیم بر فرآیند آموزش و یادگیری و قانونمند کردن آن برای استفاده در مدرسه خلاصه نمی شود. چنین استنباط می شود که این فناوری ها جریانی قدرتمند برای پشتیبانی از آموزش و پژوهش و یادگیری دانش آموزان و دانشجویان ایجاد می کنند و تغییرات بنیادینی در شیوه های زندگی علمی، تحصیلی، کار و آموزش افراد به وجود می آورند (ابراهیم آبادی، ۱۳۸۹).

در واقع فضای مجازی عبارتی است که در دنیای اینترنت، رسانه و ارتباطات بسیار شنیده می شود و به مجموعه هایی از ارتباطات درونی انسان ها از طریق کامپیوتر و وسایل مخابراتی بدون در نظر گرفتن جغرافیای فیزیکی گفته می شود. فضای مجازی با هر تعریف و تعبیری قلمرو وسیع و بکری



فصلنامه علمی - پژوهشی

۱۲۹

الگوی استفاده از
اینترنت در ...



است که برای ساکنان خود امکانات، آزادی‌ها، فرصت‌ها، دلهره‌ها، آسیب‌ها و محدودیت‌های نوینی را به همراه دارد. این قلمرو تا حدی است که امروزه برخی از اندیشمندان صحبت از دو جهانی شدن دنیای معاصر می‌کنند. مؤلفه‌هایی را که فضای مجازی را با آن می‌سنجیم در بستر اینترنت به شکل دیگری وجود دارد در این فضا مکان وجود دارد ولی این مفهوم مکان با آن چه در دنیای واقعی تصور می‌شود متفاوت است (خلیل‌زاده، ۱۳۹۱). جهان مجازی در واقع تلاشی برای بازنمایی جهان واقعی است؛ جهان مجازی اثر جهان واقعی است. واقعیت مجازی تلاش می‌کند محیط‌های جدیدی خلق کند که تخیلی هستند. قلمروهایی که واقعی به نظر می‌رسند اما به صورت مستقیم با جهان به صورتی که آن را درک می‌کنیم ارتباط ندارد. فضای مجازی، امروزه به هر چیز مرتبط با کامپیوتر، اطلاعات و اینترنت و فرهنگ راهبران اینترنت گفته می‌شود که از طریق انبوه شبکه‌های ارتباطی الکترونیک، مثل اینترنت، خلق شده که قادر است کاربران کامپیوتر را در هر تعداد و موقعیت جغرافیایی پوشش دهد.

برای پی بردن به معنای فضای مجازی، بهتر است که ابتدا به معنای لغوی این مفهوم پرداخته شود. «فضا» در لغت به همه جا اطلاق می‌شود. فضا مثل مکان دوبعدی نیست و سه بعد دارد. فضا بی‌منتها، قابل تغییر و انتزاعی است. در دایرة‌المعارف فارسی ذیل کلمه «فضا»، همهٔ عالم که جمیع اشیا از آن حذف شده باشد، آمده است. معادل لاتین این مفهوم هم به معنای جا و فضا و هم محل خالی می‌باشد. آنچه در تمام این تعاریف مشترک است، خالی بودن و بی‌انتها بودن آن است. در واقع «فضا» در «فضای مجازی» به همان اندازه که به جایی خالی برای قرار گرفتن اطلاعات و داده‌ها اشاره دارد، به ظرفیت نامحدود آن هم تأکید می‌کند. «مجازی» هم به معنای آنچه که در مقابل حقیقی قرار بگیرد، است. مجازی امری است که حقیقی نباشد. مجاز در ادبیات هم یک صنعت پرکاربرد است که در آن یک لغت به جای دیگری به کار می‌رود و مناسبت معنای اصلی و مجازی را علاقه می‌نامند. «مجازی» در اینجا به دنیای دیجیتال اشاره دارد که از دنیای طبیعی و حقیقی متمایز است در عین حال که از بسیاری لحاظ شبیه آن است. این فضا از آن جهت مجازی است که در محیط مادی، مکانی را اشغال نکرده و در اذهان کاربران در نتیجهٔ تعامل با یک واسط الکترونیکی وجود دارد.

ویژگی‌های فضای مجازی

۱. فرامکانی و فرازمانی: فضای سایبر محیطی برای فعالیت‌های اجتماعی است. مهم‌ترین ویژگی این فضا، استقلال از زمان و مکان است. در فضای مجازی، کلاس به صورت مجازی

1. space

برگزار می‌شود. دانشجویان از هر مکان نامشخصی به کلاس می‌آیند. حتی ممکن است هر وقت که فرصت داشته باشند، به یادگیری و مباحثه غیرمستقیم بپردازند؛

۲. دستیابی آسان به آخرین اطلاعات؛

۳. جذابیت و تنوع: رسانه‌ها از فیلم و عکس، متن و یا هر هنر دیگری برای جذاب کردن خود به کار می‌برند که این ابزارها در فضای سایبر قابل دستیابی است. ویژگی مشتری محوری محض در تنوع و جذابیت فضای سایبر تأثیر زیادی داشته است؛

۴. آزادی اطلاعات و ارتباطات: معنای واقعی آزادی اطلاعات و ارتباطات؛

۵. تعاملی بودن: فضای مجازی یک رسانه دو طرفه است؛ به این معنا که هم تولیدکننده متن در این فضا و هم مصرف کننده آن در ادامه امر تولید با یکدیگر در ارتباط هستند و از هم تأثیر می‌پذیرند (عاملی، ۱۳۸۸).

محوری ترین عامل تغییر در فضای مجازی «عامل زمان» است که از خصلت‌های ذاتی و

بنیادین فضای مجازی است. زمان مجازی با شش خصیصه عمده که برگرفته از زیرساخت‌های

فضای مجازی است از زمان فیزیکی متمایز می‌شود. خصوصیات زمان مجازی عبارت است از:

۱. فشردگی زمان، به عبارتی حرکت اتفاقات در فضای مجازی با سرعت بسیار تند تحقق پیدا

می‌کند و از سوی دیگر زمان در یک پهنه موازی قرار می‌گیرد که هزاران روند در یک زمان واحد

تحقق پیدا می‌کند، مثل پست الکترونیکی که همزمان به یک میلیون کاربر ارسال می‌شود؛

۲. دیجیتالی بودن زمان در مقابل آنالوگ بودن، که زمان را تبدیل به یک وجود متکثر نامتناهی و

قابل شکستن می‌کند. زمان در اینجا از منطق صفرویک و از یک ساخت ریاضی برخوردار است؛

۳. غیرمرکزی بودن زمان در مقابل مرکزی بودن، که موجب می‌شود مفهوم جغرافیایی زمان به

مفهوم جهان‌گرایانه زمان تبدیل شود. غیرمرکزی بودن فضای مجازی در مقابل مرکزی بودن جهان

واقعی منجر به پایان انزوای جهان می‌شود و امکان ارتباط جهان پراکنده در فضای جغرافیایی

متعدد را با یکدیگر فراهم می‌سازد؛

۴. هابیرتکس بودن زمان، که موجب می‌شود پیوست‌های مرتبط با مکان نه فقط در پیوست‌های

تاریخی شهر بلکه در همه پیوست‌های مرتبط با شهر در جهان فراهم شود. با این نگاه زمان

عنصری است که عناصر خطی و طولی را تبدیل به عناصر موازی و افقی می‌کند و از سوی دیگر

عناصر موازی را در محورهای دیگر زمانی با خود پیوند می‌زند. در این نگاه که «منطق همه جهان

در یک مکان» و «یک مکان در همه جهان» معنادار می‌شود؛

۵. واقعیت مجازی شدن زمان، عنصر دیگری است که منطق تقویت جغرافیا و مکان را در عرصه

مجاز معنا می‌بخشد و موجب شکل‌گیری شهر مجازی در کنار شهر فیزیکی می‌شود؛





۶. حضور موازی و هندسی زمان، که منطق متفاوتی از هستی زمان را منعکس می‌کند. زمان در جهان فیزیکی یک واحد خطی است که هر «آن، لحظه‌ای» جای «آن، لحظه» دیگر را می‌گیرد ولی زمان در فضای مجازی از خصلت حضورهای متکثر در آن برخوردار است.

زمان مجازی ظرفیت تمرکز بخشیدن به همه پراکندگی‌ها را دارد و با منطق آرزوی اجتماع «هر چیزی در هر کجا و در هر زمان» به دنبال جمع کردن پراکندگی‌ها است. این منطق همه از دست رفته‌های تاریخ گذشته و همه انرژی‌های پراکنده را به قدرت شکستن زمان و مکان می‌تواند گرد هم آورد (عاملی، ۱۳۸۵).

گزارنامه پور (۱۳۹۰) استاد علوم ارتباطات اشاره می‌کند که آخرین آمار کاربران اینترنت در ایران از مرز ۳۰ میلیون نفر در حال گذر است و این به معنی اینترنتی شدن بیشتر ایرانیان است. البته ماهیت استفاده و فراگیر شدن اینترنت می‌تواند یکی از شاخصه‌های توسعه یافتگی فرض شود؛ اما بروز مشکلاتی همچون سرقت‌های اینترنتی، سایت‌ها و وبلاگ‌های غیراخلاقی و بروز مشکلات اخلاقی و رفتاری در میان جوانان از جمله اعتیاد به اینترنت سبب شده دغدغه دیگری به فضای خانواده ایرانی افزوده گردد. در کنار فضاهای مجازی، آمار وبلاگ‌ها و تالارهای گفت‌وگو بیانگر این واقعیت است که جوانان جامعه ایرانی فضای مجازی را جایگزین خوبی برای تفریح و اوقات فراغت انتخاب کرده‌اند و خانواده‌ها همچنان سردرگم و نگران تغییر رفتار جوانان و نوجوانان خود هستند. مدرسه امروز باید نقش درمانگاه و مرکز توانبخشی را ایفا کند، یعنی تنها به معلومات کلیشه‌ای محصلان خود نیندیشد؛ بلکه رشد شخصیت سالم آنها را معیار اساسی موفقیت خود قرار دهد؛ یعنی چگونگی فعالیت‌های خود را با این معیار بسیار مهم ارزیابی کند که چقدر می‌تواند به سلامت شخصیت محصلانش کمک کند و چقدر می‌تواند آنها را زنان و مردان زندگی سازد. به همین دلیل، رویکرد این پژوهش، تدوین مدل علی از مجموعه‌ای از متغیرهای مؤثر بر روی برنامه‌های پس از مدرسه است. از آنجا که در بررسی متغیرها بایستی مجموعه عوامل مؤثر بر نوجوانان از جمله سیستم خانواده، آموزش و فضای مجازی را مد نظر قرار دهیم ناچار به استفاده از رویکرد میان‌رشته‌ای هستیم. زیرا که میان‌رشته‌ای نوعی مباحثه در خلال رشته‌های مختلف (معمولاً مرتبط با علوم انسانی و اجتماعی) است. در واقع مطالعات میان‌رشته‌ای موضوعی غیر رشته‌ای است که در قلمرو علم و رشته خاصی نمی‌گنجد و در مرز محدودی متوقف نمی‌شود و عبارتست از تلفیق دانش، روش و تجارب دو یا چند حوزه علمی و تخصصی برای شناخت و حل یک مسئله پیچیده یا معضل اجتماعی چند وجهی (ابراهیمی، ۱۳۹۳).

در ایران هم استفاده از فضای مجازی امروزه بسیار زیاد شده است با وجود آنکه محدودیت‌هایی بر استفاده از این فضا حاکم هست اما تعداد کاربران استفاده از فضای مجازی

و توانایی های آن زیاد می باشد. می توان گفت که فضای مجازی و استفاده از آن به بخشی از زندگی روزمره مردم جهان تبدیل شده است و نقشی مؤثر و پررنگ در زندگی آنها ایفا می کند که امروزه نمی توان تأثیرات آن را نادیده گرفت (عاملی، ۱۳۸۸). اندیشه های رایج درباره تدریس و یادگیری، خیلی سریع با عقاید و راهبردهای جدیدی جایگزین می شود که از تغییرات مداوم در رسانه ها و جوامع استقبال می کند. از آنجا که مفهوم آموزش پیوسته به عنوان سرمایه ای سودآور مد نظر است، حتی فقیرترین کشورها نیز به آرامی در حال معطوف کردن توجه به نیازهای آموزشی مردم شان برای بقا و توسعه هستند (واجاری و اجاره گاه، ۱۳۸۸).

تابش (۱۳۸۸) معتقد است: برآمدن جامعه اطلاعاتی^۱ و رهنمون شدن آن به جامعه معرفتی^۲، شئون مختلف اقتصادی و فرهنگی را در نوردیده و تحولی عظیم را موجب شده است، این مهم بر بستر آنچه که به «فناوری اطلاعات و ارتباطات^۳» موسوم شده است یعنی شبکه های ارتباطی بین المللی و سیستم های کاربردی، میسر گردیده است. ضرورت تکثر فرهنگی برای حفظ فرهنگ های بومی بر بستر شبکه، و افزایش بهره وری اقتصادی با به کارگیری سیستم های کاربردی، همه بر مبنای توسعه منابع انسانی سامان می یابد که به چالشی بزرگ در جوامع جهانی تبدیل شده است. توسعه منابع انسانی در عصر اطلاعات از مدرسه آغاز می شود و این امر هر چند نیاز به زیرساخت مناسبی دارد ولی از آن مهم تر ضرورت مهندسی مجدد برنامه های آموزشی بر اساس امکانات و ظرفیت هایی است که فناوری اطلاعات و ارتباطات در دسترس قرار می دهد، تا مدل مناسب برای توسعه و کاربرد فناوری اطلاعات و ارتباطات در مدرسه را فراهم نماید.

از هنگامی که کامپیوترها به عنوان پردازشگر به ابزار ارتباطی نیز تبدیل شدند و شبکه های کامپیوتری به وجود آمدند تا راه افتادن شبکه ای از شبکه ها که به پیدایش اینترنت انجامید، با نمود جدیدی مواجه شدیم که به «پدیده شبکه» موسوم شده است، همان گونه که ذکر شد پدیده شبکه موجب تحول در زمینه های مختلف فرهنگی و اقتصادی گردیده است و انقلاب اطلاعاتی ما را به سوی جامعه اطلاعاتی راهبری کرده و به اعتقاد صاحب نظران پس از آن جامعه معرفتی در پیش است. برای دستیابی به دستاوردهای انقلاب اطلاعاتی باید زیرساخت مناسبی فراهم آوریم و سپس بر بستر این زیرساخت مناسب، خواهیم توانست کاربردهای مناسب را در زمینه های مختلف پی افکنیم. در زیرساخت آنچه که مهم است ایجاد پی بستر لازم از شبکه و سخت افزار است که باید به صورت دسترسی به اینترنت پرسرعت در نظر گرفته شود و در کنار

1. Information Society
2. Knowledge Society
3. Information and communication Technology (ICT)



فصلنامه علمی - پژوهشی

۱۳۳

الگوی استفاده از
اینترنت در ...

آن آموزش و توسعه منابع انسانی است که به سخت افزار به معنای اعم آن فایده می بخشد و در کنار آن ایجاد انباره های داده در زمینه های مختلف و ایجاد ابزارهای پایه نظیر سیستم عامل ملی و ابزارهای توسعه زبان فارسی امکان گسترش فرهنگی و حضور پرمایه در دنیای مجازی را میسر می سازند. بر روی این زیرساخت است که سیستم های کاربردی پس از شناخت ظرفیت شبکه و مهندسی مجدد سیستم های سنتی، می توانند موجب افزایش بهره وری شوند. باید توجه داشت که برای توفیق در اجرای مدل فوق نیازهای جانبی دیگری نیز نباید از نظر دور داشته شوند که اهم آنها استفاده از تکنولوژی مناسب و تأمین منابع مالی لازم است و در کنار آن اراده مدیریتی برای حمایت از تحول ضروری است. چه در دوران گذار از وضع فعلی به وضع مطلوب، هر چند که در وضع مطلوب بهره وری افزایش یافته و دستاوردهای ارزشمندی حاصل می گردد، ولی مقاومت بعضی از ساختارهای سنتی ممکن است به عدم توفیق تحول بیانجامد. نکته دیگری که ضروری است به آن توجه شود این که در دنیای مجازی و اینترنت هر چند هیچ کس مسئول آن نیست ولی در واقع همه مسئول هستند و به گونه ای هماهنگی با آن چه که در جریان می باشد ضروری است و همواره باید با در نظر گرفتن پویایی لازم نگاه به آینده داشته باشیم تا خود را با تحولات تکنولوژی و دستاوردها و نوآوری ها هماهنگ کنیم (تابش، ۱۳۸۸).



حداد (۱۳۸۶) می نویسد: اینترنت بیش از هر فناوری دیگر فرصت های جدیدی برای کار مشارکتی فراهم می کند. از بحث های گروهی گرفته تا پروژه های تحقیقی مشارکتی، اینترنت قابلیت لازم را برای اتصال کلاس ها به مراکز تحقیق و دانش آموزان را به دانشمندان واقعی - همچنان که پروژه یادگیری و مشاهدات جهانی برای بهره گیری از محیط^۴ انجام می دهد - دارد. نتایج تحقیق درباره کلاس های اپل فردا^۵ نشان می دهد این کلاس ها از نظر فناوری غنی، کار گروهی را ارتقا می دهند و تحمل نظریات متفاوت را تشویق می کنند که اینها دو مهارت ضروری برای محیط های کاری پیچیده و مختلف هستند. ابراهیمی (۱۳۸۹) می گوید:

«اگرچه در عصر تکنولوژی و اطلاعات سرعت تولید دانش تصاعدی است ولی به خاطر عمق داشتن و ریشه دار بودن علوم این سرعت نباید خطی و شتاب زده باشد. ما به آموزش شتابان نیازمندیم نه آموزش شتاب زده! و اگر راهی که طی می کنیم اشتباه باشد فناوری بر سرعت ما در اشتباه می افزاید.»

لذا، در این پژوهش با ارایه الگوی استفاده از اینترنت برای نوجوانان، اطلاعات ضروری در خصوص نیازهای نوجوانان شناسایی و بر مبنای آن جهت گیری های مناسب برای مجریان و دست اندرکاران جهت لحاظ کردن این عوامل در فرآیند برنامه ریزی، فراهم گردید.

1. Apple Glassrooms of Tomorrow (ACOT)

روش شناسی تحقیق

پژوهش حاضر از نوع همبستگی^۱ است که با استفاده از روش های مدل یابی علی انجام شده است. روش انجام تحقیق توصیفی - تحلیلی می باشد. به منظور نیازسنجی و رسیدن به متغیرهای مؤثر در الگوی استفاده از اینترنت از پرسشنامه محقق ساخته برای نوجوانان و مصاحبه نیمه ساختار یافته با مدیران و معلمان و دست اندرکاران تعلیم و تربیت استفاده گردید. به منظور شناخت مؤلفه های اصلی الگوی تحقیقات مشابه در ایران و سایر کشورها نیز استفاده شد. همچنین با استفاده از راهبرد کیفی با مطالعه متون و تحقیقات موجود در داخل و خارج کشور مؤلفه های الگوی استفاده از اینترنت شناسائی گردید و چک لیست هایی با استفاده از روش خبرگی آموزشی تهیه شد تا در مصاحبه با متخصصان آموزش الکترونیکی و روان شناسان و مشاوران و تکنولوژیست های آموزشی مورد استفاده قرارگیرد. در این مصاحبه ها نظرات بیست نفر از صاحب نظران حوزه های روان شناسی و آموزش، جمع آوری گردید که حاصل آن یافتن سی و هفت ویژگی مورد اتفاق نظر صاحب نظران و خبرگان بود. این ویژگی ها و مهارت ها بر مبنای آموزه های پدیدارشناختی مورد بازشناسی قرارگرفت و با یافته های پژوهش ها و مدل های موجود مطالعه شده در زمینه های مشابه و نزدیک به موضوع پژوهش مقایسه و تحلیل شد که به طراحی مدل مفهومی منتهی گردید. در نهایت با توجه به مؤلفه های شناسائی شده و نیازسنجی انجام یافته، الگوی مناسب طراحی و برای اعتبارسنجی آن از نظر متخصصان استفاده گردید.

۱. ابزار اندازه گیری: با توجه به اینکه این پژوهش بخشی از رساله دکتری است که به بررسی برنامه های پس مدرسه برای دانش آموزان نوجوان ایرانی می پردازد و از آنجا که هدف، پیش بینی مسیرهای بهینه برای دستیابی به ویژگی های شبکه مطلوب است، به منظور نیازسنجی از نوجوانان نه سؤال در زمینه نیاز به داشتن اطلاعات در فضای اینترنت، سیزده سؤال در زمینه الگوی استفاده از اینترنت و شش سؤال در مورد ویژگی های یک شبکه اینترنتی مناسب و علاوه بر این چهارده سؤال هم درباره ویژگی های جمعیت شناختی پاسخ دهندگان در نظر گرفته شده بود. تحلیل گویه ها (به دو روش محاسبه ضریب تمیز^۲ و روش لوپ^۳)، تعیین شواهد اعتبار^۴ و تعیین شواهد پایایی از فعالیت هایی بود که برای اعتباریابی پرسشنامه انجام گرفت. همان طور که قبلاً بیان شد علاوه بر پرسشنامه محقق ساخته برای اندازه گیری متغیرهای مورد پژوهش، از مصاحبه نیمه ساختار یافته هم استفاده گردید.

1. Correlation
2. Discrimination index
3. Loop method
4. Validity



فصلنامه علمی - پژوهشی

۱۳۵

الگوی استفاده از
اینترنت در ...

۲. جامعه و نمونه آماری: جامعه آماری این پژوهش، تمامی دانش‌آموزان سوم راهنمایی شهر تهران بود که در سال تحصیلی ۹۲-۹۱ ثبت‌نام کرده و مشغول به تحصیل بودند. با توجه به این که در مورد این موضوع پژوهش ویژه‌ای وجود نداشت و گزارشی نیز در باب انحراف معیار جامعه (S) و تفاوت میانگین واقعی جامعه از میانگین برآورد شده نمونه (D) در دست نبود در نتیجه امکان برآورد حجم نمونه براساس روش کوکران میسر نبود. از طرفی هم پژوهش حاضر از سری مطالعات تحلیل مسیر به شمار می‌آید. بهترین روش برآورد حجم نمونه کافی، روش تعیین حجم نمونه کلاین (۲۰۰۵) تشخیص داده شد. برای این منظور ابتدا شهر تهران به پنج منطقه جغرافیایی تقسیم و از هر منطقه یک مدرسه راهنمایی دخترانه و یک مدرسه راهنمایی پسرانه به صورت تصادفی انتخاب شد. سپس پرسشنامه طراحی شده در اختیار ۲۴۴ نفر دانش‌آموزان قرار داده شد تا نظر آنان نسبت به برنامه‌های پس از مدرسه جمع‌آوری گردد. برای اعتباریابی نیز در این پژوهش از اعتبار محتوایی، اعتبار صوری و اعتبار سازه استفاده شده است.

۳. روش آماری: روش‌های آماری مورد استفاده در این پژوهش به دو بخش روش‌های آمار توصیفی و استنباطی تقسیم می‌شود. در بخش روش‌های آماری توصیفی با استفاده از جداول و نمودارهای متغیرهای جمعیت‌شناختی و شاخص‌های گرایش مرکزی و پراکنندگی متغیرهای مورد پژوهش، داده‌های بدست آمده مورد بررسی توصیفی قرار گرفتند. سپس به تحلیل داده‌ها پرداخته شد. به منظور تجزیه و تحلیل داده‌های آماری پژوهش حاضر، ابتدا داده‌های حاصل از اجرای پرسشنامه‌ها استخراج و در جدول اطلاعات کلی تنظیم شد؛ سپس کلیه اطلاعات با استفاده از نرم‌افزارهای SPSS و AMOS در دو بخش روش‌های توصیفی و استنباطی مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت. با توجه به نوع تحقیق حاضر (همبستگی چند متغیری) و نیز با عنایت به این نکته که در حقیقت بحث اصلی در این پژوهش، بررسی نظام علی حاکم بر روابط متغیرهای برون زاد و درون زاد است، جهت تجزیه و تحلیل داده‌ها استفاده از روش آماری تحلیل مسیر ضروری می‌نمود. البته روش تحلیل مسیر به چهار روش مختلف رگرسیون چند متغیری، تحلیل عاملی، مدل‌یابی روابط علی و مدل‌یابی روابط ساختاری انجام می‌شود (تاباچنیک و فیدل، ۲۰۰۷) که در این پژوهش، متناسب با موضوع مورد پژوهش، روش مدل‌یابی روابط ساختاری به کار گرفته شده است.

یافته‌های پژوهش

با توجه به بررسی انجام شده و داده‌های به دست آمده در این پژوهش پس از استفاده از روش‌های آمار توصیفی و استنباطی نتایج پیش رو به دست آمد.



یافته‌های توصیفی دانش‌آموزان و مربیان و دست‌اندرکاران

جدول ۱. اطلاعات جنسیتی دانش‌آموزان و مربیان و دست‌اندرکاران

جنسیت	تعداد دانش‌آموزان	درصد	تعداد مربیان و دست‌اندرکاران	درصد
پسر	۱۲۰	۵۷,۲	۶	۳۵,۳۰
دختر	۹۰	۴۲,۸	۱۱	۶۴,۷۰
مجموع	۲۱۰	۱۰۰	۱۷	۱۰۰

جدول ۲. میزان ساعت استفاده از کامپیوتر در یک روز (دانش‌آموزان)

پسر (N=114)				دختر (N=74)				جمع	
حداقل	حداکثر	میانگین	انحراف معیار	حداقل	حداکثر	میانگین	انحراف معیار	حداقل	میانگین
۰	۲۴	۳,۰۶	۳,۱	۰	۱۴	۱,۷۸	۲,۲۳	۰	۲,۵۴
۰	۲۴	۳,۰۶	۳,۱	۰	۱۴	۱,۷۸	۲,۲۳	۲,۸۸	۲,۵۴

باتوجه به داده‌های به دست آمده از جدول فوق میانگین زمان استفاده از کامپیوتر در پسران ۳,۰۶ ساعت و در دختران ۱,۷۸ و در مجموع ۲,۵۴ بوده است.

جدول ۳. میزان ساعات فعالیت‌های رایانه‌ای در شبانه‌روز (مربیان و دست‌اندرکاران)

نوع پاسخ	تعداد	درصد
کمتر از ۱ ساعت	۶	۳۵,۳
یک تا ۲ ساعت	۶	۳۵,۳
۳ تا ۴ ساعت	۴	۲۳,۵
بیش از ۴ ساعت	۱	۵,۹
مجموع	۱۷	۱۰۰

براساس یافته‌های جدول ۳ حدوداً ۶۵ درصد از مجریان بیش از یک ساعت از وقت خود را صرف امور رایانه‌ای می‌کنند.

جدول ۴. محل انجام تکالیف مدرسه

دوست داری تکالیف مدرسه خود را بیشتر کجا انجام دهی؟				
مکان	در محیط مدرسه	درصد	در محیط خانه	درصد
پسران	۶۴	۵۳	۵۲	۴۳
دختران	۵۲	۵۸	۲۸	۳۱
عدم پاسخدهی				۹



یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که ۶۴ درصد از پسران و ۵۲ درصد از دختران دوست دارند تکالیف مدرسه خود را در محیط مدرسه انجام دهند این در حالی است که ۴۳ درصد از پسران و ۳۱ درصد از دختران علاقه‌مند هستند که تکالیف خود را در محیط خانه انجام دهند.

یافته‌های استنباطی

براساس یافته‌های پژوهش در پاسخ به سؤال «دوست داری در اینترنت چه کاری انجام دهی؟» مجموع مقادیر عامل‌های استخراج شده نشان می‌دهد که سه عامل قابلیت تبیین واریانس‌ها را دارند. عامل‌های اول و دوم و سوم به ترتیب ۲۴,۹۶۰ و ۲۰,۶۶۰ درصد و ۱۱,۵۲۶ و در مجموع ۵۷,۱۴۶ درصد واریانس را در بردارند. هرمتغیر در عاملی قرار می‌گیرد که با آن عامل همبستگی بالایی معنی‌داری داشته باشد. براساس جدول بالا سؤالات مربوط به کتابخانه الکترونیکی، برنامه مذهبی، سایت فرهنگی، هنری، اجتماعی، سایت ورزشی، هنری و مشاوره در عامل اول تحت عنوان «دسترسی به اطلاعات و منابع» و سؤالات مربوط به چت با دوستان، فیس بوک، دانلود فیلم و بازی برخط در عامل دوم تحت عنوان «عامل فراغتی» قرار می‌گیرند.



تحلیل عاملی سؤال دوست داری در اینترنت چه کاری انجام دهی؟

جدول ۵. دوست داری در اینترنت چه کاری انجام دهی؟

مجموع مجذور بارهای عاملی استخراج شده	مقادیر ویژه اولیه	دوست داری در اینترنت چه کار انجام دهی؟
۰/۷۱۳	۱	فیس بوک
۰/۵۷۵	۱	بازی برخط
۰/۷۲۰	۱	چت بادوستان
۰/۵۴۹	۱	دانلود فیلم
۰/۵۳۲	۱	سایت‌های فرهنگی، هنری، اجتماعی
۰/۴۹۰	۱	برنامه مذهبی
۰/۴۳۵	۱	سایت ورزشی، هنری
۰/۴۶۶	۱	مشاوره
۰/۵۶۶	۱	مطالعه دروس
۰/۵۷۱	۱	کتابخانه الکترونیکی
۰/۶۱۴	۱	خرید
۰/۶۲۷	۱	اخبار و روزنامه

جدول ۶. اندازه آزمون کفایت نمونه برداری

۰/۸۴۲	اندازه آزمون کفایت نمونه برداری	
۴۳۱/۵۴۳		مجذور کای
۶۶		درجه آزادی
صفر		سطح معناداری

باتوجه به داده‌های به دست آمده از جدول ۶ چون مقدار اماره KMO برابر ۰,۸۴۲ است پس داده‌ها برای انجام تحلیل عاملی مناسب‌اند و همچنین نتایج آزمون کرویت بارتلت نیز معنی‌دار است. به این مفهوم که فرض خلاف تأیید می‌شود؛ یعنی بین متغیرها همبستگی معنی‌داری وجود دارد.

نکته حایز اهمیت آن است که آشنایی با فناوری‌های نوین، اینترنت و موبایل که از نظر دانش‌آموزان و مجریان در اولویت اول قرار دارد، نیازهای روان‌شناسی مانند شناخت خود و استعدادها که از نظر دانش‌آموزان در اولویت چهارم و از نظر مجریان و متخصصان در اولویت اول قرار دارد و همچنین نیاز آموزشی اکثریت واحدهای مورد پژوهش به آموزش‌های جسمی، جنسی و همچنین بهداشت جسمانی که از نظر دانش‌آموزان در اولویت سوم می‌باشد (به خصوص آشنایی با بیماری‌های حاصل از انحرافات جنسی مانند ایدز). همان‌گونه که در جدول ۷ مشخص است بیشتر میزان اشتراک‌ها بالاتر از ۵۰ درصد است و بیانگر توانائی عامل‌های تعیین شده در تبیین واریانس متغیرهای مورد مطالعه است.

جدول ۷. مقدار ویژه و واریانس متناظر با عامل‌ها

عامل	مقدار ویژه اولیه		مجموع مجذور بارهای عاملی استخراج شده		مجموع مجذور بارهای عاملی چرخش یافته
	% of Variance	% of Variance	% of Variance	% of Variance	
۱	۳۵/۵۳۸	۳۵/۵۳۸	۳۵/۵۳۸	۲۴/۹۶۰	۲۴/۹۶۰
۲	۱۲/۹۲۹	۴۸/۴۶۷	۱۲/۹۲۹	۲۰/۶۶۰	۴۵/۶۲۱
۳	۸/۶۸۰	۵۷/۱۴۶	۸/۶۸۰	۱۱/۵۲۶	۵۷/۱۴۶
۴	۷/۰۲۳	۶۴/۱۷۰			
۵	۶/۱۵۵	۷۰/۳۲۵			
۶	۵/۹۸۴	۷۶/۳۰۹			
۷	۵/۲۶۳	۸۱/۵۷۲			
۸	۴/۳۸۸	۸۵/۹۶۱			



عامل	مقادیر ویژه اولیه		مجموع مجذور بارهای عاملی استخراج شده	مجموع مجذور بارهای عاملی چرخش یافته
	% of Variance	% of Variance		
۹	۴/۱۷۲	۹۰/۱۳۲		
۱۰	۳/۸۰۴	۹۳/۹۳۷		
۱۱	۳/۱۴۶	۹۷/۰۸۲		
۱۲	۲/۹۱۸	۱۰۰		

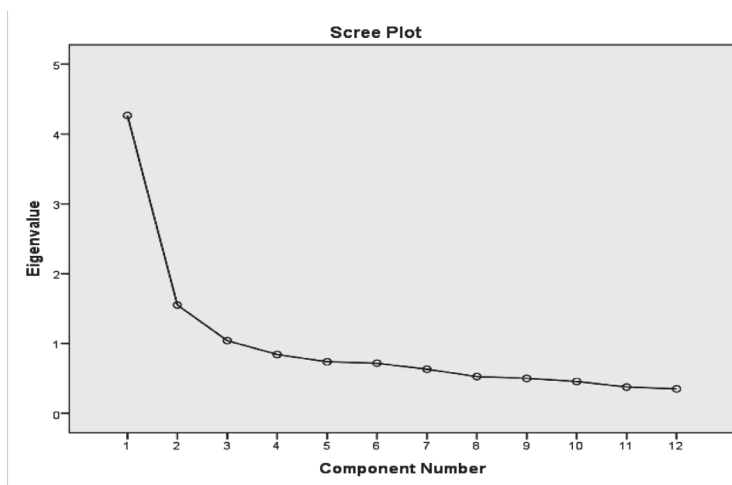
جدول ۷ مقدار ویژه و واریانس متناظر با عامل‌ها را نشان می‌دهد. همچنان‌که مشاهده می‌شود سه عامل قابلیت تبیین واریانس‌ها را دارند. عامل‌های اول و دوم و سوم به ترتیب ۲۴,۹۶۰ و ۲۰,۶۶۰ درصد و ۱۱,۵۲۶ و در مجموع ۵۷,۱۴۶ درصد واریانس را در بردارند. نمودار ذیل تغییرات مقادیر ویژه را در ارتباط با عامل‌ها نشان می‌دهد با توجه به این نمودار مشاهده می‌شود که از عامل سوم به بعد تغییرات مقادیر ویژه کم می‌شود. پس می‌توان سه عامل را به عنوان عوامل مهم که بیشترین نقش را در تبیین واریانس‌ها دارند تبیین کرد.



فصلنامه علمی - پژوهشی

۱۴۰

دوره هفتم
شماره ۲
بهار ۱۳۹۴



نمودار ۱. تغییرات مقادیر ویژه در ارتباط با عامل‌ها

جدول ۸ سهم متغیرها در عامل‌ها را بعد از چرخش نشان می‌دهد. هر متغیر در عاملی قرار می‌گیرد که با آن عامل همبستگی بالایی معنی‌داری داشته باشد.

جدول ۸. سهم متغیرها در عامل‌ها بعد از چرخش

Component (عامل)			پرسشنامه دوست داری در اینترنت چه کار کنی؟
۳	۲	۱	
۰/۱۶۸	۰/۰۲۲	۰/۷۳۳	مطالعه دروس
۰/۲۷۷	۰/۰۶۸	۰/۶۹۹	کتابخانه الکترونیکی
۰/۰۱۱	۰/۰۸۴	۰/۶۹۵	برنامه مذهبی
۰/۰۹۶	۰/۲۸۷	۰/۶۶۴	سایت‌های فرهنگی، اجتماعی
۰/۱۲۱	۰/۱۸۴	۰/۶۲۲	سایت ورزشی، هنری
۰/۳۹۰	۰/۲۹۱	۰/۴۷۹	مشاوره
۰/۱۶۰	۰/۸۳۳	۰/۰۲۲	چت با دوستان
۰/۲۳۱	۰/۸۱۰	۰/۰۵۹	فیس بوک
-۰/۱۷۶	۰/۶۴۲	۰/۳۲۶	دانلود فیلم
-۰/۳۷۱	۰/۵۲۶	۰/۴۰۰	بازی برخط
۰/۷۵۴	۰/۰۰۵	۰/۲۴۱	اخبار و روزنامه
۰/۵۳۴	۰/۴۷۷	۰/۳۱۷	خرید



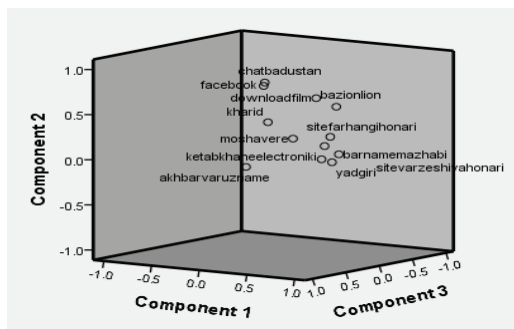
فصلنامه علمی - پژوهشی

۱۴۱

الگوی استفاده از اینترنت در ...

بر اساس جدول بالا سؤالات مربوط به کتابخانه الکترونیکی، برنامه مذهبی، سایت فرهنگی، اجتماعی، سایت ورزشی، هنری و مشاوره در عامل اول تحت عنوان «دسترسی به اطلاعات و منابع» و سؤالات مربوط به چت با دوستان، فیس بوک، دانلود فیلم و بازی برخط در عامل دوم تحت عنوان «عامل فراغتی» قرار می‌گیرند و سؤالات مربوط به اخبار و روزنامه و خرید از تحلیل آماری به دلیل عدم پوشش کامل سطح واریانس حذف می‌شوند و این پرسشنامه دارای ۲ عامل می‌گردد.

Component Plot in Rotate d Space



نمودار ۲. نمودار سه بعدی دوران یافته

در نمودار ۲ پراکنش متغیرهای مورد بررسی نسبت به عامل دسترسی به منابع و فراغتی مشاهده می شود.

همچنین براساس یافته‌های پژوهش در جدول شماره ۹ و پاسخ به سؤال «دوست داری در اینترنت چه کار کنی؟» بیشترین علاقه مندی دانش‌آموزان در اینترنت با ۷۷٫۲۰ درصد پاسخ‌ها به دانلود فیلم و آهنگ اشاره دارد و سپس بازی‌های برخط و برنامه‌های تفریحی با ۶۶٫۴۰ درصد از پاسخ‌ها و پس از آن آزمایشگاه‌های مجازی و کتابخانه الکترونیکی رتبه سوم را از میان درصد پاسخ‌دهندگان به خود اختصاص داده است.

جدول ۹. دوست داری در اینترنت چه کار کنی؟

درجه اهمیت	درصد پاسخگویی به درصد	دوست داری در اینترنت چه کار کنی؟
۱	۷۷٫۲۰	دانلود فیلم و آهنگ
۲	۶۶٫۴۰	بازی آنلاین و برنامه تفریحی
۳	۶۶٫۲۰	آزمایشگاه مجازی
۳	۶۶٫۲۰	کتابخانه الکترونیکی
۴	۶۵	فیس بوک
۵	۶۳٫۰۰	مشاوره و سؤالات شخصی
۶	۶۱٫۴۰	مراجعه به سایت فرهنگی و اجتماعی
۷	۶۰٫۰۰	اخبار و روزنامه
۸	۵۸٫۲۰	اطلاق چت با دوستان دختر و پسر
۹	۵۷٫۴۰	یادگیری و مطالعه دروس
۱۰	۵۱٫۸۰	خرید
۱۱	۵۱٫۴۰	سایت‌های ورزشی و هنری

جدول ۱۰. سؤالات مربوط به نیاز به دانستن به ترتیب اهمیت

شماره گویند	سؤالات مربوط به نیاز به دانستن	درجه اهمیت دانش‌آموزان	درجه اهمیت مربیان
۳	آشنایی با فناوری‌های نوین، اینترنت و موبایل	۱	۲
۲	موضوعات علمی و آموزشی و پژوهشی	۲	۴
۸	جسمی، بهداشتی، زیستی	۳	۷
۶	روانشناسی مانند شناخت خود و استعدادها	۴	۱
۱	اقتصادی _ حرفه‌ای	۴	۵
۷	فرهنگی _ هنری و ورزشی	۵	۶
۴	اجتماعی مانند وظایف شهروندی، برنامه‌ریزی اوقات فراغت	۶	۴
۵	معنوی _ اخلاقی _ دینی	۷	۳
۹	مدنی، جهانی و سیاسی	۸	۸



فصلنامه علمی - پژوهشی

۱۴۲

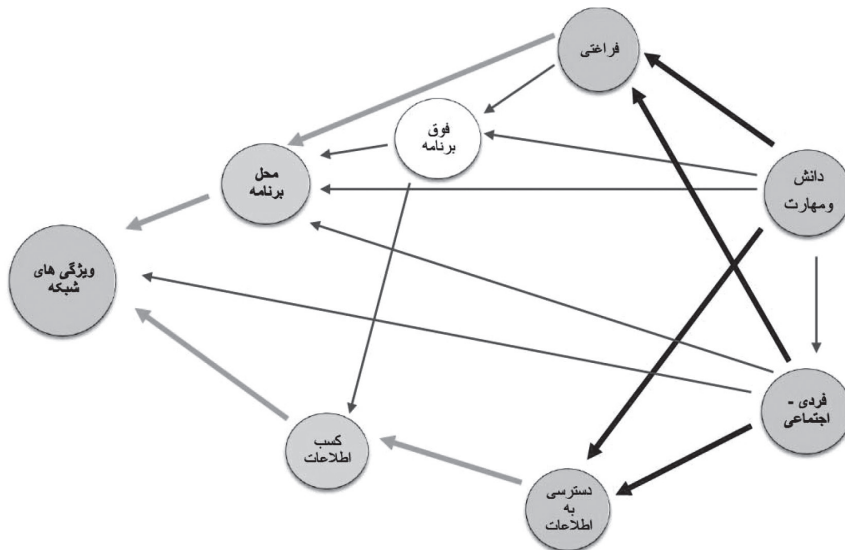
دوره هفتم
شماره ۲
بهار ۱۳۹۴

نیازهای دانش‌آموزان بر اساس روش تحلیلی عاملی به دو عامل «دانش و مهارت» و «ویژگی‌ها/ نیازهای فردی - اجتماعی» تفکیک شده است. نتایج تحلیل مسیر نشان می‌دهد که متغیر دانش و مهارت بر عوامل فراغتی اثر منفی و مستقیم دارد؛ یعنی دانش و مهارت $0/18 = 0/42^2$ از عوامل فراغتی را تبیین می‌کند و این در حالی است که دانش و مهارت بردسترسی به اطلاعات و منابع اثری مثبت و مستقیم دارد یعنی دانش و مهارت $0/02 = 0/05^2$ از دسترسی به اطلاعات و منابع را تبیین می‌کند. در رابطه با ویژگی‌ها/ نیازهای فردی - اجتماعی نتایج تحلیل مسیر نشان می‌دهد که ویژگی‌های فردی - اجتماعی بر عوامل فراغتی اثر معناداری به صورت مثبت و مستقیم دارد. یعنی ویژگی‌های فردی - اجتماعی $0/79 = 0/89^2$ از عوامل فراغتی را تبیین می‌کند. این در حالی است که ویژگی‌های فردی - اجتماعی بردسترسی به اطلاعات و منابع هم اثری مثبت و مستقیم دارد یعنی ویژگی‌های فردی - اجتماعی $0/88 = 0/94^2$ از دسترسی به اطلاعات و منابع را تبیین می‌کند.

نتایج به دست آمده از فرضیه اول پژوهش: «نیازهای دانش‌آموزان بر ویژگی‌های شبکه از نظر محتوایی تأثیر دارد» نشان می‌دهد که نیازهای دانش‌آموزان بر اساس روش تحلیل عاملی به دو عامل دانش و مهارت و ویژگی‌های فردی - اجتماعی تفکیک شده است. بنابراین لازم است که رابطه دانش و مهارت و ویژگی‌های فردی - اجتماعی مورد بررسی قرار گیرد. یافته‌های پژوهش در خصوص سؤال پژوهش نشان می‌دهد که الگوی استفاده از اینترنت با توجه به موقعیت و شرایط مکانی بر ویژگی‌های شبکه تأثیر می‌گذارد و اینکه در کدام فضا و موقعیت از برنامه‌ها استفاده نماییم، نقش مهمی در ویژگی‌های شبکه دارد. همچنین بیشترین علاقه مندی دانش‌آموزان در اینترنت به دانلود فیلم و آهنگ و سپس به بازی‌های آنلاین و برنامه‌های تفریحی اشاره دارد و پس از آن آزمایشگاه‌های مجازی و کتابخانه الکترونیکی رتبه سوم را از میان درصد پاسخ دهندگان به خود اختصاص داده است. نکته مهم اولویت برنامه‌های بازی آنلاین و برنامه تفریحی به نسبت یادگیری است. پیشنهاد می‌شود که برنامه ریزان به تهیه و ارایه فیلم‌ها و بازی‌های آموزنده، علمی و جذاب توجه بیشتری مبذول دارند تا بتوان این نیاز دانش‌آموزان را به مسیر صحیح هدایت نمود. یافته‌های پژوهش در خصوص سؤال شماره دو «آیا نیازهای دانش‌آموزان بر الگوی استفاده از اینترنت تأثیر دارد؟» نشان می‌دهد که نیازهای دانش‌آموزان بر اساس روش تحلیل عاملی به دو عامل «دانش و مهارت» و «ویژگی‌های فردی - اجتماعی» تفکیک شده است. نتایج بیانگر آن است که متغیر برون‌زا، دانش و مهارت، در تبیین واریانس کل متغیر درون‌زای ویژگی‌های فردی - اجتماعی اثری در حدود $12 = 35\%$ درصد دارد، ولی بر اساس نتایج حاصل از تحلیل مسیر مشاهده می‌شود که این متغیر نه به صورت مستقیم و نه حتی به صورت غیرمستقیم و با میانجی‌گری



متغیر ویژگی‌های فردی - اجتماعی با متغیر درون‌زای ویژگی‌های شبکه رابطه معناداری برقرار نمی‌سازد. بدین معنا که این متغیر به طریق مستقیم در تبیین واریانس ویژگی‌های شبکه سهم نمی‌شود. یعنی در تعیین ویژگی‌های شبکه بیشترین سهم را ویژگی‌های فردی - اجتماعی (۰/۳۱) به صورت مستقیم دارد. با توجه به آنکه معمولاً در برنامه‌های رسمی مدارس ما نیازهای فردی - اجتماعی کمتر مورد توجه قرار گرفته و بیشتر به عوامل دانش و مهارت توجه می‌شود، یافته‌های این پژوهش نقش بسیار مهم ویژگی‌ها/نیازهای فردی - اجتماعی دانش‌آموزان را در ویژگی‌های شبکه برای برنامه‌های پس از مدرسه مشخص می‌سازد. نکته حائز توجه دیگر آن است که مؤلفه دانش و مهارت هیچ ارتباطی با ویژگی‌های شبکه برقرار نمی‌سازد و این ارتباط تنها از طریق ویژگی‌های فردی - اجتماعی است. بنابراین می‌توان بیان کرد عامل عمده‌ای که دانش‌آموزان را به سمت شبکه‌های مجازی و دنیای اینترنت سوق می‌دهد نیازهای فردی - اجتماعی آنان است و اگر مانند برنامه‌های رسمی مدارس اولویت این فضا بر عوامل دانش و مهارت قرار گیرد از سوی دانش‌آموزان مورد استقبال قرار نخواهد گرفت؛ زیرا که دانش‌آموزان به دلیل نیازهای دانشی و مهارتی به شبکه روی نمی‌آورند بلکه نیازهای فردی - اجتماعی عامل اصلی می‌باشد. به نظر می‌رسد که این یافته می‌تواند علت استقبال کمتر دانش‌آموزان را از بعضی شبکه‌های موجود در کشور بیان نماید. مسیر این رابطه در نمودار شماره ۳ برجسته‌سازی شده است.



نمودار ۳. مسیر رابطه متغیر «دانش و مهارت» و «ویژگی‌ها/نیازهای فردی - اجتماعی» بر «الگوی استفاده از اینترنت»

بحث، نتیجه‌گیری و پیشنهادها

جامعه جهانی با سرعت غیر قابل وصفی حرکت به سمت اطلاعاتی شدن را آغاز کرده است و برای نشر اطلاعات مورد نیاز همه اقشار جامعه از یکدیگر سبقت می‌گیرند. ما نیز برای این که از این قافله عقب نمانیم باید به طور مستقیم در جریان تولید اطلاعات جهانی قرار داشته باشیم و این الزامی است که شرایط نوین دنیا می‌طلبد. در چنین شرایطی در خصوص نوجوانان شرایط خاص دوران بلوغ و عدم توجه به نیازهای آنان در این دوران باعث می‌شود نوجوان به عنوان یک نیروی کارآمد تربیت نشود، این در حالی است که نوجوانان و جوانان نقش مهم و تعیین‌کننده‌ای در ساختن جامعه به عهده دارند. لذا شناخت نیازها و مسائل و مشکلات آنها می‌تواند کمک شایانی به والدین، مربیان و مسئولان امور در نحوه برخورد با آنان و برنامه‌ریزی و هدایت آنها برای استفاده مطلوب از زمانی که در اینترنت صرف می‌کند، داشته باشد.

بر اساس نتایج این پژوهش، الگوی استفاده از اینترنت، که شامل عوامل فراغتی و دسترسی به اطلاعات و منابع است، اثر مستقیمی بر ویژگی‌های شبکه ندارد و این تأثیر در رابطه با عوامل فراغتی از طریق محل برنامه‌ها صورت می‌پذیرد. این بدان معنا است که الگوی استفاده از اینترنت با توجه به موقعیت و شرایط مکانی برویژگی‌های شبکه تأثیر می‌گذارد و اینکه در کدام فضا و موقعیت از برنامه‌ها استفاده نماییم، نقش مهمی در برویژگی‌های شبکه و برنامه‌های یادگیری دارد. در تعیین ویژگی‌های شبکه بیشترین سهم را ویژگی‌های فردی - اجتماعی (۰/۳۱) به صورت مستقیم دارد. با توجه به آنکه معمولاً در برنامه‌های رسمی مدارس ما برای دانش‌آموزان نوجوان نیازهای فردی - اجتماعی کمتر مورد توجه قرار گرفته و بیشتر به عوامل دانش و مهارت توجه می‌شود، یافته‌های این پژوهش نقش بسیار مهم ویژگی‌ها/نیازهای فردی - اجتماعی دانش‌آموزان را در برویژگی‌های شبکه برای برنامه‌های پس از مدرسه مشخص می‌سازد.

نکته حائز توجه دیگر آن است که مؤلفه دانش و مهارت هیچ ارتباطی با ویژگی‌های شبکه برقرار نمی‌سازد و این ارتباط تنها از طریق ویژگی‌های فردی - اجتماعی است. بنابراین می‌توان بیان کرد عامل عمده‌ای که دانش‌آموزان نوجوان را به سمت شبکه‌های مجازی و دنیای اینترنت سوق می‌دهد نیازهای فردی - اجتماعی آنان است و اگر مانند برنامه‌های رسمی مدارس اولویت این فضا بر عوامل دانش و مهارت قرار گیرد از سوی دانش‌آموزان مورد استقبال قرار نخواهد گرفت. استفاده از نتایج این پژوهش و اطلاعات علمی که در خصوص اولویت‌های تعیین شده در خصوص آنچه که نوجوانان دوست دارند در اینترنت انجام دهند و تأثیر هر یک از نیازها و عوامل پیش‌گفته آنها بر استفاده از شبکه به مسئولین آموزشی، فرهنگی و سیاست‌گزاران کمک خواهد نمود تا با توجه به نیازهای دانش‌آموزان نوجوان محتوای مناسب در اینترنت و فضای



فصلنامه علمی - پژوهشی

۱۴۵

الگوی استفاده از
اینترنت در ...

مجازی را با توجه به فرهنگ بومی تولید و نوجوانان را برای دستیابی به اطلاعات مورد نیاز که ضمن اینکه نیازهای آنها به دانستن را تضمین می نماید سلامت روحی و روانی آنان را نیز تضمین، هدایت و راهنمایی کنند. همچنین بیشترین علاقه مندی دانش آموزان در اینترنت به دانلود فیلم و آهنگ و سپس بازی های برخط و برنامه های تفریحی اشاره دارد که لزوم توجه برنامه ریزان را به تهیه و ارایه فیلم و بازی ها و برنامه های آموزنده، علمی و تفریحی - آموزشی مشخص می نماید.



فصلنامه علمی - پژوهشی

۱۴۶

دوره هفتم
شماره ۲
بهار ۱۳۹۴

منابع

- ابراهیمی، مرتضی (۱۳۹۳). بررسی ضرورت‌های مطالعات میان‌رشته‌ای در حوزه علوم انسانی. فصلنامه مطالعات میان‌رشته‌ای در علوم انسانی. ۲(۶)، ۱۹-۳۲.
- اکبری، محمدعلی (۱۳۸۵). بزهکاری در نوجوانان و راه‌های پیشگیری، قابل‌بازایی در: www.emtedaderah.persianblog.ir
- ابراهیم‌آبادی، حسین (۱۳۸۹). آموزش و یادگیری در محیط وب. تهران: پژوهشکده مطالعات فرهنگی و اجتماعی.
- ابراهیمی، مرتضیه (۱۳۸۹). درباره آموزش مجازی. آموزشی از نوع دیگر قابل‌بازایی در: www.karduk.blogfa.com
- تابش، یحیی (۱۳۸۸). مدلی برای توسعه و کاربرد فناوری اطلاعات و ارتباطات در مدرسه. تهران: دانشگاه صنعتی شریف.
- حداد، وادی و الکساندر دارکسار (۱۳۸۶). فناوری برای آموزش، قابلیت‌ها، پارامترها و چشم‌اندازها. ترجمه محمدرضا سرکارارانی و علی‌رضا مقدم. نشرنی، چاپ دوم.
- خلیل‌زاده، سجاد (۱۳۹۱). مبانی فضای مجازی، دهکده جهانی. قابل‌بازایی در: www.mahdimasnabadi.blogfa.com
- عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۸). زمان مجازی تحول در نهادهای مجازی. تهران: مؤسسه انتشارات بعثت.
- عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۵). ارزیابی فضای مجازی ایرانی، مجموعه مقالات دانشجویی، تهران: نشر دانشگاه تهران و شورای عالی اطلاع‌رسانی.
- کلاین، پل (۱۳۸۰). راهنمای آسان تحلیل عاملی (ترجمه صدرالسادات واصغری مینایی). تهران: سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها.
- گرانمایه پور، علی (۱۳۹۰). دغدغه‌های خانواده‌های ایرانی در محیط اینترنت. مصاحبه با ایستنا. (۲۰۱۱/۱۳/۱۲). قابل‌بازایی در: forum.opda.ir/archive/index.php
- واجاری، طلعت و فتحی واجارگاه، کوروش (۱۳۸۸). دانشگاه‌های مجازی بین‌المللی رویکردی بین‌المللی بین‌رشته‌ای در آموزش عالی. فصلنامه مطالعات میان‌رشته‌ای در علوم انسانی. ۱(۳)، ۶۷-۹۶.
- Tabachnick, B.G. & Fidell, L.S. (2007). *Using Multivariate statistics* (5th ed.). Boston: Pearson Education.

