

## واکاوی چالش‌ها و موانع آموزش و تربیت شهروند دیجیتال در نظام آموزشی (یک مطالعه کیفی)

یزدان گرایبی گراوند<sup>۱</sup>، حمید آسماندره<sup>۲</sup>، پیمان گرایبی گراوند<sup>۳</sup>

۱. کارشناس ارشد علوم سیاسی، دانشکده علوم حقوق و علوم سیاسی، دانشگاه آزاد، واحد لرستان، ایران.
۲. کارشناس ارشد مدیریت آموزشی، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه شهید مدنی آذربایجان، تبریز، ایران.
۳. کارشناس ارشد مدیریت آموزشی، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه شهید مدنی آذربایجان، تبریز، ایران. (نویسنده مسئول).

مجله پیشرفت‌های نوین در علوم رفتاری، دوره هفتم، شماره پنجاه و پنجم، سال ۱۴۰۱، صفحات ۲۴۶-۲۳۷

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۰۸/۱۳

تاریخ وصول: ۱۴۰۰/۰۶/۲۴

### چکیده

هدف از پژوهش حاضر فهم تجارب زیسته معلمان از چالش‌های آموزش و تربیت شهروند دیجیتال در نظام آموزشی بود. این پژوهش کیفی با استفاده از روش پدیدارشناسی اجرا شد. روش گردآوری اطلاعات استفاده از مصاحبه‌های نیمه-ساختارمند بود. بدین منظور داده‌ها با مصاحبه از ۱۷ نفر از معلمانی که تجربه زیسته‌ای در زمینه موردنظر را داشتند جمع‌آوری و به روش استرابت و کارپتر (۲۰۰۳) مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت. تحلیل حاصل از مصاحبه‌ها حاکی از چهار مضمون اصلی از جمله چالش‌های فرهنگی، چالش‌های اجتماعی، چالش‌های اقتصادی و ساختاری و اداری بود و ۱۳ زیر مضمون از جمله بی‌تفاوتی به دانش آموزان، بی‌توجهی به زمینه، بی‌توجهی به زیرساخت‌ها، و بی‌توجهی به مسائل مالی بود. با توجه به نتایج پژوهش حاضر می‌توان گفت که اجرای مؤثر آموزش شهروند دیجیتال وابسته به رفع چالش‌های موجود در این زمینه است.

کلیدواژه: آموزش، شهروند دیجیتال، نظام آموزشی.

مجله پیشرفت‌های نوین در علوم رفتاری، دوره هفتم، شماره پنجاه و پنجم، سال ۱۴۰۱

## مقدمه

تأثیری که امروزه فناوری اطلاعات و ارتباطات بر زندگی انسان گذاشته است بر هیچ‌کس پوشیده نیست (رام و فیجز<sup>۱</sup>، ۲۰۱۷). این تحول عظیم در زندگی بشر امروزی وارد همه‌ی حیطه‌ها و عرصه‌های زندگی شهروندان شده و دگرگونی‌های مختلف و متنوعی را موجب گردیده است (ساراسون و همکاران<sup>۲</sup>، ۲۰۱۵). به‌گونه‌ای که با گسترده شدن نفوذ فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات، زندگی روزمره و تعاملات اجتماعی شهروندان بدون آگاهی لازم در مورد کاربردهای ICT مختل خواهد شد (سالیوان<sup>۳</sup>، ۲۰۱۶). وانگ و دیگران<sup>۴</sup> (۲۰۱۰) معتقدند که تأثیرات نوین ICT<sup>۴</sup> در زندگی روزمره، کنش متقابل میان شهروندان را متأثر ساخته و فرایند جدیدی از ارتباطات را به وجود آورده است. اینترنت نیز به عنوان یکی از ابزارهای ICT، منجر به تقویت ارتباطات متنوع بین افراد و ایجاد اشکالی جدیدی از ارتباطات با دیگران شده است (شپارد<sup>۵</sup>، ۲۰۱۵). یکی از این اشکال جدید ارتباطی، پدیده‌ای به نام شهروندی مجازی است (سانکو، هراندز و ریورا<sup>۶</sup>، ۲۰۱۶). در یک دهه اخیر تمایل به آموزش شهروندی مجازی در کشورهای مختلف افزایش یافته است و ابتکارات ملی مهمی در کشورهای استرالیا (شورای برنامه‌ریزی درسی، ۲۰۰۵)، انگلستان (کلور، ایرلند، کر ولوپز<sup>۷</sup>، ۲۰۱۰)، و ایالات متحده (موسسه کارنگی نیویورک<sup>۸</sup>، ۲۰۰۹) در زمینه آموزش شهروند مجازی صورت گرفته است. پژوهشگران مختلفی نیز (آریف<sup>۹</sup>، ۲۰۱۶؛ اورتجا و گابریل<sup>۱۰</sup>، ۲۰۱۵؛ سانابریا و سپادا<sup>۱۱</sup>، ۲۰۱۶؛ گرمین<sup>۱۲</sup>، ۲۰۱۵؛ سیمسک و سیمسک<sup>۱۳</sup>، ۲۰۱۳؛ وایکاتو<sup>۱۴</sup>، ۲۰۱۵؛ سالیوان<sup>۱۵</sup>، ۲۰۱۶) بر تعریف شهروند مجازی، دلالت‌های شهروند مجازی و تأثیر آن بر جامعه و نقشی که افراد در ارتباط با شهروندی باید ایفا کنند، تمرکز کرده‌اند و شهروند مجازی را فردی که توانایی لازم برای کار با اینترنت و کامپیوتر را برخوردار باشد و بتواند از اینترنت در ارتباطات خود و امورات مختلف زندگی استفاده کند تعریف کرده‌اند (بتینلی، ۲۰۱۲). برخی از پژوهشگران نیز معتقدند شهروند مجازی دارای دو بعد سواد مجازی (هایوان و تیتا<sup>۱۶</sup>، ۲۰۱۷) و مهارت مجازی (هیتز و براون<sup>۱۷</sup>، ۲۰۱۷) است. به‌طور کلی مورد شهروند مجازی تعاریف گوناگونی ارائه شده است اما با وجود تفاوت‌های که در این تعاریف وجود دارد، آن‌ها در ارائه‌ی مفهوم شهروند مجازی در یک مورد مشترک هستند و آن توانایی استفاده از ICT و اینترنت می‌باشد. شهروند

1. Rahm &amp; Fejes

2. Searson et al

3. Wang, Heng, Hou, Jinchang

4. Information and Communications Technology

5. Shepherd

6. Sancho, Hernández &amp; Rivera

7. Cleaver, Irland, Kere &amp; Lopes

8. Carnegie Corporation of New York

9. Arif

10. Ortega-Gabriel

11. Sanabria &amp; Cepeda

12. Gorman

13. Simsek &amp; Simsek

14. Waikato

15. Sullivan

16. Hivon &amp; Titah

17. Hintz &amp; Brown

مجازی کسی است که از حداقل دانش لازم درباره مفاهیم پایه کامپیوتر و فناوری اطلاعاتی و ارتباطی برخوردار است، توانایی ارتباط با اینترنت و ارسال و دریافت پیام‌های الکترونیک را از طریق پست الکترونیک و شبکه‌های مجازی را دارد و همچنین می‌تواند اطلاعات مربوط به خدمات، کالاها و نرم‌افزارهای موردنیاز خود را از طریق اینترنت جستجو کند (کارادامن<sup>۱</sup>، ۲۰۱۷). ضمن اینکه چنین فردی باید نسبت به تأمین امنیت شخصی و خانواده در برابر آسیب‌های اینترنت آگاهی داشته و بتواند امور مختلف زندگی خود را تا حد امکان از طریق شبکه‌های اینترنتی انجام دهد (سرافرازی و معمارزاده، ۱۳۸۸).

وانگ و دیگران (۲۰۱۰) معتقدند شهروند مجازی کسی است که به اینترنت متصل شده و از خدمات گوناگون آن بهره‌مند شوند. در تعریف دیگری شهروند مجازی به کسی گفته شده است که قادر باشد در انجام امور روزانه خود از فناوری اطلاعات استفاده و خدمات موردنیاز خود را از دفاتر، انجمن‌ها و سازمان‌هایی که از ابزارهای سیستم الکترونیک استفاده می‌کند دریافت نماید (سینگ<sup>۲</sup>، ۲۰۱۷). هر صورت جدای از تعاریف شهروند مجازی به نظر می‌رسد که آموزش و پرورش به عنوان نهادی گسترده و متولی آموزش رسمی می‌تواند نقش بسیار مهمی در تربیت و آموزش شهروند مجازی ایفا نماید. مدرسه به عنوان قلب نظام آموزشی کانال و مجرای مناسب برای انتقال مجموعه‌ای از دانش‌ها، مهارت‌ها و باورهاست (فتحی و سعادت‌مند، ۱۳۹۴). یکی از این مهارت‌ها، مهارت شهروند مجازی است که مدرسه می‌تواند نقش مهمی در آن ایفا کند، مدرسه مکان مهمی برای دانش‌آموزان جهت تمرین رفتارها و تعاملات مجازی خود با دیگران است (لطف آبادی، ۱۳۹۰). به عبارتی می‌توان گفت مسئولیت اصلی پرورش مهارت‌های شهروندی مجازی بر دوش نظام آموزش و پرورش است که باید به گونه‌ای عمل کند که از دانش‌آموزان در این زمینه به شهروندانی فعال و مسئول مبدل شوند (فتحی و اجارگاه، ۱۳۹۲). بدون شک نظام آموزشی به‌خصوص مقطع ابتدایی در راه تربیت شهروند مجازی با مشکلات و چالش‌های اساسی روبه‌رو است، بنابراین مسئله اصلی پژوهش حاضر پرداختن به این چالش‌ها و موانع است.

### روش پژوهش

به‌منظور پاسخ‌دهی به سوال فوق از مصاحبه عمیق با معلمان این زمینه استفاده شد. کانون توجه. مشارکت‌کنندگان پژوهش شامل همه‌ی معلمان بود که در موضوع فوق تجربه داشتند. تعداد نمونه‌های تحقیق ۱۷ معلم بود که از هر ۱۷ مورد مصاحبه به‌عمل آمده است. شرکت‌کنندگان تحقیق بر اساس نمونه‌گیری هدفمند و به‌صورت روش گلوله برفی انتخاب شدند.

تعیین تعداد نمونه‌ها بر اساس اشباع اطلاعاتی محقق صورت گرفت؛ یعنی تعداد مصاحبه‌ها تا آنجا پیش رفت که اطلاعات محقق در زمینه‌ی پژوهش اشباع شد و بعدازآن اطلاعات دیگری بر آن افزوده نشد. در بحث سنجش اعتبار پژوهش، سؤالات مصاحبه بعدازاینکه طراحی شد توسط ۴ تن از اساتید متخصص در حوزه مربوطه اصلاح و تأیید گردید. برای ثبت مصاحبه‌ها، همه‌ی مکالمات انجام‌شده به‌صورت صوتی ضبط گردید. سپس مصاحبه‌های ضبط‌شده توسط خود پژوهشگر به‌دقت گوش داده شد و کلمه به کلمه نوشته شد. بعدازاینکه مصاحبه ضبط‌شده به‌صورت مکتوب درآمد برای تأیید روایی مصاحبه‌ها از روش "چک اعضا" استفاده شد. بدین ترتیب که متن مکتوب مصاحبه دوباره برای شرکت‌کنندگان فرستاده شد تا صحت و سقم مطالب تأیید و در صورت لزوم

1. Karaduman

2. Singh

مطالب اصلاح گردد. تجزیه و تحلیل اطلاعات به روش استرابت و کارپنتر (۲۰۰۳) انجام شد. روش مذکور شامل توصیف پدیده موردنظر توسط محقق، کنارگذاری پیش فرض‌های محقق، مصاحبه با شرکت کنندگان، قرائت توصیف‌های شرکت کنندگان، استخراج جوهره‌ها، پیدا کردن روابط اساسی، نوشتن توصیفی از پدیده، برگرداندن توصیف به شرکت کنندگان و کسب تأیید آنان، مرور بر متون مربوطه و انتشار یافته‌ها می‌باشد (ادیب حاج باقری، پرویزی، صلصالی، ۱۳۹۰).

#### یافته‌ها

پس از عملیاتی کردن مجموع ۱۷ مصاحبه با معلمانی که تجربه خوبی در زمینه موردنظر داشتند و مطالعه چندین باره آن‌ها چهار مضمون اصلی و ۱۳ زیر مضمون استخراج گردید که در جدول زیر ارائه شده است.

جدول ۲. مضامین اصلی و فرعی استخراج شده از مصاحبه‌ها

| مضامین اصلی     | مضامین فرعی چالش‌ها   |
|-----------------|---|
| فرهنگی          | تهاجم و جدایی فرهنگی<br>مقاومت<br>خودشیفتگی                                       |
| اجتماعی         | انزوای اجتماعی<br>خطر خودبزرگ پنداری<br>عدم توجه به ذی‌نفعان                      |
| اقتصادی         | کمبود بودجه<br>مشکلات سخت‌افزاری<br>مشکلات نرم‌افزاری<br>عدم تزریق مالی بخش خصوصی |
| ساختاری و اداری | کاغذبازی<br>ناهماهنگی سازمانی<br>قوانین متضاد                                     |

#### مضمون اول: فرهنگی

تهاجم و جدایی فرهنگی: آموزش شهروند مجازی با خطر جدایی فرهنگی نیز است. یکی از مشارکت کنندگان در این ارتباط بیان می‌کند که:

شما وقتی بخواهی آموزش شهروند مجازی داشته باشی و توی اون به همه فرهنگ‌ها توجه کنی ممکنه ناخواسته و ناهوشیارانه فرهنگی خاص رو بیشتر برجسته کنی و این مسئله منجر به جدایی فرهنگ‌ها از هم بشه (مشارکت کننده شماره ۳).

مقاومت: واکنش منفی از جمله مواردی است که افراد بسیاری به آن اشاره کرده‌اند. یکی از مصاحبه‌شوندگان در این ارتباط بیان می‌کند که:

خیلی از افراد حتی معلما و دانش آموزان ممکنه جلوی آموزش شهروند مجازی از خودشون مقاومت نشون بدن (مشارکت کننده شماره ۱۴).

**تعصب:** یکی از مواردی که بسیاری از افراد پژوهش حاضر به آن اشاره کرده‌اند مسئله تعصب بود. یکی از افراد مشارکت کننده در این باره بیان می‌کند که:

هر موقع بحث از به چیز جدید میشه به عده بی دلیل شروع به تعصب میکنن که فلان آموزش به ضرر باوره‌های ما هست (مشارکت کننده شماره ۶).

### مضمون دوم: اجتماعی

**انزوای اجتماعی:** در آموزش شهروند مجازی امکان انزوا وجود دارد. یکی از مشارکت‌کنندگان در این ارتباط بیان می‌کند که: وقتی شما آموزش شهروند مجاز بینی بدون شک نمی‌تونی مثل گذشته زندگی کنی و این مسئله توی جامعه سنتی باعث انزوای شما میشه (مشارکت کننده شماره ۱۲).

**خطر خودبزرگ‌پنداری:** خودبزرگ‌پنداری از جمله دیگر خطراتی است که با اجرای این نوع آموزش امکان بروز آن وجود دارد. یکی از مصاحبه‌شوندگان در این زمینه بیان می‌کند که:

بعضی از افراد فکر میکنن اگر دوتا کلمه یاد بگیرن یا مهارت مجازی داشته باشن از همه بیشتر می‌دونن و دانایی کل هستن (مشارکت کننده شماره ۵).

**عدم توجه به نیازهای ذی‌نفعان:** بی‌توجهی به والدین و علائق کودکان یکی دیگر از چالش‌های شهروند دیجیتال است. یکی از مشارکت‌کنندگان در این ارتباط بیان می‌کند که:

متأسفانه خیلی وقت‌ها آموزش‌های از پیش تعیین شده در این زمینه اجرا میشه و هیچ توجهی به علائق دانش‌آموزان نمیشه (مشارکت کننده شماره ۸).

### مضمون سوم: اقتصادی

**کمبود بودجه:** عدم تخصیص بودجه مناسب یکی دیگر از چالش‌های موجود در این زمینه است. یکی از مشارکت‌کنندگان در این زمینه بیان می‌کند که:

بودجه‌ای که توی آموزش و پرورش واسه این کار اختصاص میدن خیلی اندک هست و حتی نمیشه با اون هزینه مری‌ها رو پرداخت (مشارکت کننده شماره ۱۷).

**مشکلات سخت‌افزاری:** آموزش شهروند دیجیتال مستلزم ایجاد امکانات سخت‌افزاری می‌باشد. یکی از مشارکت‌کنندگان در این زمینه بیان می‌کند که:

توی مدرسه ما کلا سه تا کامپیوتر هست چطور میشه با این امکانات محدود آموزش شهروند مجازی رو اجرا کرد (مشارکت کننده شماره ۵).

**مشکلات نرم‌افزاری:** آموزش شهروند دیجیتال نیاز به ایجاد امکانات نرم‌افزاری دارد. یکی از مشارکت‌کنندگان در این زمینه بیان می‌کند که:

یکی از موارد ضروری برای آموزش شهروند مجازی اینترنت و برنامه‌های نرم‌افزاری و تسلط بر این موارد هست که متأسفانه در این زمینه مشکل داریم (مشارکت‌کننده شماره ۱۱).

**عدم تزریق مالی بخش خصوصی:** عدم حمایت بخش خصوصی از شهروند دیجیتال یکی دیگر از چالش‌ها در این زمینه است. یکی از مشارکت‌کنندگان در این زمینه بیان می‌کند که:

خیلی از دانش‌آموزان بعد از کسب مهارت شهروندی مجازی می‌تونن نیازهای بخش خصوصی رو رفع کنن اما متأسفانه این بخش حمایت نمی‌کنه (مشارکت‌کننده شماره ۵).

#### مضمون چهارم: ساختاری واداری

**کاغذ بازی:** بروکراسی و کاغذ بازی یکی از چالش‌های اصلی در زمینه آموزش شهروند دیجیتال است. یکی از مصاحبه‌شوندگان در این ارتباط بیان می‌کند که:

هر زمان قرار میشه طرحی مثل شهروندی دیجیتال اجرا بشه توی دالان پر پیچ‌خم اداری و کاغذبازی‌های این چنینی گیر میکنه (مشارکت‌کننده شماره ۱۲).

**ناهماهنگی سازمانی:** ناهماهنگی سازمانی یکی دیگر از چالش‌های در این زمینه است. یکی از مشارکت‌کنندگان در این زمینه بیان می‌کند که:

آموزش شهروند مجازی مسئله مهمی هست که باید با تمامی هماهنگی بین بخش‌های مختلف به سازمان بزرگ مثل آموزش و پرورش صورت بگیره اما در عمل می‌بینیم این چنین هماهنگی وجود نداره (مشارکت‌کننده شماره ۱).

**قوانین متضاد:** وجود قوانین متضاد یکی دیگر از چالش‌های مهم در آموزش شهروند دیجیتال است. یکی از مشارکت‌کنندگان در این زمینه بیان می‌کند که:

هر روز در مورد تربیت مجازی و الکترونیک به آیین نامه صادر میشه که گاهی با هم تضاد دارن خب در چنین شرایطی همیشه انتظار داشت آموزش شهروند مجازی به خوبی انجام بشه (مشارکت‌کننده شماره ۱۶).

#### بحث و نتیجه‌گیری

در پژوهش حاضر چهار مانع اصلی در ارتباط با آموزش شهروند دیجیتال مورد شناسایی قرار گرفت که عبارت بودند از: موانع اقتصادی، موانع ساختاری واداری و موانع فرهنگی و اجتماعی. یکی از موانعی که در پژوهش حاضر در ارتباط با آموزش شهروند مجازی مورد شناسایی قرار گرفت، موانع اقتصادی بود. موانع اقتصادی اشاره به آن دسته از موانع و چالش‌هایی دارد که در اثر مسائل مالی به وجود می‌آیند. این دسته از موانع از اهمیت به‌سزایی در رشد یا عدم رشد شهروندی مجازی و دیجیتال برخوردارند به‌طوری‌که بسیاری از برنامه‌ها و سیاست‌های تعیین‌شده در این زمینه، تحت تأثیر مسائل اقتصادی قرار می‌گیرد. این دسته از موانع شامل موانعی از جمله: کمبود بودجه، کمبود امکانات، مسائل اداری بودجه‌ریزی، مقرون‌به‌صرفه نبودن، اتلاف بودجه، عدم مشارکت اقتصادی ذی‌نفعان، نگاه اقتصادی زودبازده و عدم حمایت بخش خصوصی می‌شود. پژوهش‌های متعددی بر تأثیر مسائل اقتصادی

بر رشد یا عدم رشد آموزش شهروندی به‌خصوص شهروندی مجازی صحه گذاشته‌اند. به‌طور مثال حسینی و همکاران (۱۳۹۷) در پژوهشی تحت عنوان شاخص‌های شهروند الکترونیک، حمایت‌های مادی و معنوی و وجود زیرساخت‌های سخت‌افزاری و نرم‌افزاری را یکی از عوامل علی تأثیرگذار در توسعه شهروند الکترونیک می‌دانند. کوک (۲۰۱۸) نیز ضعف زیرساخت‌های تجهیزاتی و انسانی را عاملی مهم در عدم توسعه سواد دیجیتال و شهروندی الکترونیک معرفی می‌کند که حاکی از تأثیر عوامل اقتصادی در این زمینه است. مالینوسکاس (۲۰۱۴) نیز در پژوهشی تحت عنوان بررسی موانع آموزش شهروند الکترونیک در مدارس یونان به مواردی چون نبود تجهیزات و امکانات اشاره می‌کند که حاکی از تأثیرگذاری عوامل اقتصادی بر توسعه آموزش شهروندی الکترونیک است. مسائل مرتبط با بودجه و امکانات مادی همواره از جمله مهم‌ترین موانع در برنامه‌های آموزش شهروند الکترونیک و مجازی بوده‌اند. اصولاً هر نوع برنامه‌ای فارغ از ماهیت آن برای موفقیت نیاز به حمایت مالی و تجهیزاتی و زیرساختی دارد. رشد شهروندی مجازی نیز از این قاعده مستثنا نیست. بودجه‌هایی که در نهاد آموزش و پرورش به این مسائل اختصاص می‌یابد بسیار اندک و ناچیز است، مقدار زیادی از این بودجه‌ها نیز در قسمت‌های دیگر مصرف می‌شود. در حال حاضر مشارکت مالی در مسئله مهمی چون شهروندی مجازی در پایین‌ترین حد خود قرار دارد. سیستم بوروکراتیک و ناکارآمدی اداری نیز در این موضوع دمیده است. هزینه‌های که برای تجهیز دانش آموزان به عنوان قلب تپنده آموزش و پرورش به مهارت‌های شهروندی مجازی می‌شود چندان کارساز نیستند. نهادینه کردن شهروندی مجازی فرایندی بلندمدت با هزینه‌های بلندمدت است اما متأسفانه چنین دیدگاهی در آموزش و پرورش حاکم نیست. دید بازده اقتصادی کوتاه‌مدت همچون آفتی به‌جان این نوع از برنامه‌ها افتاده و روزه‌روز با منطقی و پیش‌فرض‌های غلط اثربخش بودن این نوع از آموزش را زیر سوال می‌برند؛ بنابراین پرواضح است که مشکلات اقتصادی مرتبط با توسعه آموزش شهروند مجازی فقط و فقط به تخصیص بودجه بر نمی‌گردد بلکه نگرانی در نتایج اقتصادی حاصله از این برنامه‌ها را حتی می‌توان از تخصیص بودجه نیز مهم‌تر دانست. به عبارتی عینیت نگرانی کوتاه‌مدت به دلیل اختصاص بودجه به این نوع برنامه‌ها خود به چالشی عظیم در این راه مبدل شده است؛ بنابراین لازم و ضروری است تفکر خطی و کارخانه‌ای در آموزش شهروندی الکترونیک گذاشته شود، این نوع تفکر به دنبال بازده‌های یکسان با درون داده‌های یکسان است اما حقیقت آن است که در مسئله شهروندی الکترونیک ما با انسان‌ها سروکار داریم و نمی‌توان انتظار داشت با درون داده‌های یکسان (پول، بودجه، امکانات) به نتایج یکسانی دست‌یافت چراکه تفاوت‌های موجود در انسان‌ها اثرات خود در نتایج را به‌جا خواهد گذاشت. فلذا در زمینه موانع اقتصادی توجه به دو مقوله از اهمیت خاصی برخوردار است، اول اینکه بودجه مناسبی اختصاص داده شود و دوم اینکه از تفکر یکسان‌نگری و کوتاه‌مدت در این زمینه پرهیز شود.

مانعی که در تحقیق حاضر در ارتباط با آموزش شهروند الکترونیک مورد شناسایی قرار گرفت، موانع ساختاری بود. موانع سازمانی اشاره به آن دست از چالش‌ها و مشکلاتی دارند که در درون یک سازمان منجر به ایجاد مانع در مقابل برنامه‌ها و طرح‌های آموزش شهروند الکترونیک می‌شود. این موانع ارتباطی با محیط بیرون ندارد و بیشتر از درون یک سازمان نشات می‌گیرد تا محیط پیرامونی. پژوهش‌های متعددی بر تأثیر عوامل ساختاری در آموزش شهروند مجازی و الکترونیک تأکید داشته‌اند. به‌طور مثال خاکپور (۱۳۹۷) در پژوهشی پیرامون شهروند مجازی از عواملی چون ساختار تصمیم‌گیری مناسب، توجه به آموزش و محتوا مناسب نام می‌برد که

حاکمی از تأثیرگذاری عوامل سازمانی بر آموزش شهروند مجازی است. پورکریمی و همکاران (۱۳۹۵) نیز در پژوهش خود بر عوامل سازمانی چون تصمیم‌گیری و رهبری در برنامه‌های مرتبط به تجهیز شهروندان به مهارت‌های الکترونیک تأکید می‌کنند. هانت و تاچر (۲۰۱۷) نیز معتقدند که سازمان و قوانین آن نقش مهمی در اجرا یا عدم اجرای برنامه‌های مختلف از جمله شهروندی الکترونیک و مجازی دارند. باید گفت که ساختارها همانند تیغ دو لبه در آموزش شهروند الکترونیک عمل می‌کنند. سازمان از یک طرف می‌تواند تسهیل‌کننده رشد و توسعه شهروندی الکترونیک باشد و از طرف دیگر می‌تواند مانع آن باشد. عناصر درون‌سازمانی نقش بسیار مهمی در زمینه الکترونیک دارند. اگر در سازمان نگاه راهبردی حاکم نباشد بسیاری از مسائل مرتبط با رشد شهروندی الکترونیک نادیده گرفته می‌شود.

آخرین مانعی که در پژوهش حاضر در ارتباط با شهروندی مجازی مورد شناسایی قرار گرفت، موانع فرهنگی و اجتماعی بود. موانع فرهنگی و اجتماعی اشاره به موانعی دارد که به واسطه برخی از مسائل اجتماعی و فرهنگی منجر به مشکلات و چالش‌هایی در رشد شهروندی مجازی می‌شود. برخی از پژوهش‌ها عوامل فرهنگی و اجتماعی را عاملی مهم در توسعه یا عدم توسعه آموزش شهروندی مجازی معرفی کرده‌اند. به طور مثال کنتاسون و همکاران (۲۰۱۲) در پژوهش خود تحت سواد دیجیتالی در قرن ۲۱، بر وجود فرهنگ کار مشارکت، تعامل و گفت‌وگو به عنوان عاملی تأثیرگذار گسترش سواد دیجیتالی در بین شهروندان تأکید کرده‌اند. عباسی و همکاران (۱۳۹۷) نیز وجود منافع متضاد در بین ذی‌نفعان را عاملی مهم در رشد یا عدم رشد شهروندی الکترونیک معرفی می‌کنند. هاشمی (۱۳۹۷) ضعف در زیرساخت‌های فرهنگی را مانعی مهم در توسعه شهروندی الکترونیک و مجازی تلقی می‌کند. تمامی نهادهای آموزشی در هر جامعه‌ای در بافت خاص فرهنگی و اجتماعی خود مشغول به فعالیت است که این بافت‌ها تأثیر بسزایی در ابعاد مختلف آموزشی از جمله رشد و توسعه شهروندی الکترونیک دارند. نهادهای آموزشی که به دلیل نبود فرهنگ قوی، مسئله‌ای چون شهروندی الکترونیک را اولویت خود نمی‌داند هرگز به آن بها نخواهد داد تضاد مدرنیته و سنت در جوامعی چون ایران نیز یکی از عوامل مهم در رشد و توسعه شهروندی مجازی است، به طور مثال فرض کنید در آموزش شهروندی الکترونیک دسترسی به اینترنت قوی یکی از پیش‌فرض‌های مهم است ولی بخش سنتی جامعه این موضوع را نمی‌پسندد در اینجا است که مسئله تضاد بین سنت و مدرنیته پررنگ می‌شود. مثال فوق به نوعی چالش فرهنگی و اجتماعی هست که نگرش جامعه و نهاد آموزش و پرورش نسبت به شهروندی الکترونیک تحت تأثیر قرار می‌دهد. در حال به نظر می‌رسد که توجه پیش از پیش به موانع موجود بر سر راه آموزش شهروند الکترونیک و رفع آن‌ها باید سرلوحه تصمیمات و برنامه‌های آموزشی قرار بگیرد.

#### منابع

- سرافرازی، مهرزاد؛ معمارزاده، غلامرضا (۱۳۸۸). شهروندمداری الکترونیکی شاخصی نو در استقرار شهر الکترونیک. مجله عصر فناوری اطلاعات، ۴۴، ۷۱-۶۴.
- فتحی و اجارگاه، کورش؛ ذبیحون، شهلا (۱۳۸۸). شهروند الکترونیک. مجله مدارس کارآمد، (۹)، ۲۴-۳۰.
- عباسی، حسن (۱۳۸۶). آموزش دانش شهروندی، سیاست نظری و تاسیسی، چاپ هشتم، تهران: نگاه معاصر.
- تافلر، الوین و هایدی (۱۹۹۵). به سوی تمدن جدید. ترجمه محمدرضا جعفری، نشر: سیمرغ.

- حسینی، غلامعباس (۱۳۸۵). واقعیت اجتماعی شهروندی در ایران؛ مجله انجمن جامعه‌شناسی ایران، ۵(۲)، ۶۲-۳۲.
- فتحی و اجارگاه، کورش؛ واحد چوکده، سکینه (۱۳۸۵). شناسایی آسیب‌های تربیت شهروندی در برنامه درسی پنهان. فصلنامه نوآوری‌های آموزشی، ۱۷(۵)، ۱۳۲-۹۳.
- فتحی و اجارگاه، کورش (۱۳۸۸). اصول و مفاهیم برنامه ریزی درسی، تهران، انتشارات بال.
- فتحی و اجارگاه، کورش؛ اعلائی، حسین (۱۳۸۹). تربیت شهروندجهانی، فصلنامه مدارس، ۲۷، ۳۱-۲۷.
- هاشمی، سهیلا (۱۳۸۸). تحلیل محتوای کتاب‌های درسی متوسطه و پیش‌دانشگاهی رشته علوم انسانی بر اساس مولفه‌های آموزش صلح، فصلنامه مطالعات برنامه درسی، ۴(۱۵)، ۱۰۴-۸۳.
- هاشمی، سید احمد (۱۳۸۹). بررسی میزان استفاده از مفاهیم تربیت شهروندی در محتوای کتاب‌های تعلیمات اجتماعی دوره راهنمایی از دیدگاه دبیران، فصلنامه رهبری و مدیریت آموزشی، ۴(۱)، ۱۶۰-۱۴۱.
- هویدا، نادری. رضا، ناهید (۱۳۸۸). بررسی سطح رفتاری شهروندی سازمانی کارکنان. پژوهشنامه مدیریت اجرایی، ۹(۲)، ۱۱۸-۱۰۳.

- Andrews, R.M. (2007). Citizenship teaching and learning within a multinational state, citizenship teaching and learning, 3(1), 73-88
- Benhabib, S. (2004). The rights of others: Aliens, residents and citizens. Cambridge: Cambridge University Press.
- Cook, A.L. (2018). Job Satisfaction And Job Performance: Is The Relationship Spurious?. Master's Thesis.
- Wang, H., Hou, J. (2010). Main contributions of e-governance. International conference on computer design and applications. ICCDA.
- Reddick, C. (2008). citizen interaction whit e-government: From the streets to servers. Government information quarterly, 22, 38-75.
- Velson, L., & et al. (2009). Requirements engineering for e-government services: A citizen-centric approach and case study. government information quarterly, 26, 477-486.
- Singh, A. K., Sahu, R., (2007). Integrating internet, telephones, and call centers for delivering better quality e-governance to all citizens, "Government Information Quarterly.
- Jensen, M., Danziger, J., Venkatesh, A. (2007). Civil society and cyber society. The Role of the Internet in Community Associations and Democratic Politics. The Information Society, 23(1), 9-15.
- Dekker, P., & de Hart, J. (2005). Goede Burgers? In: Dekker, P.& de Hart, J (eds.). De Goede Burger. Tien beschouwingen over een morele categorie. Den Haag, Nederland: Sociaal en Cultureel Planbureau, 11-19.
- Dobson, A. (2000). Green political thought. London, Engeland: Routledge.
- Dower, N. (2010). The idea of global citizenship: A sympathetic assessment. Global Society, 14(4), 553-567.
- Dunn, J. (2005). Setting the people free; the story of democracy. Londen, Engeland: Atlantic Books.
- Eagly, A.H. & Chaiken, S. (1993). The Psychology of Atitudes. Fort Worth (TX): Hartcourt Janovich College Publishers.

- Edserd, R. (2000). *Globalization and Pedagogy* (London and New York: Routledge).
- Fukuyama, F. (1992). *The clash of civilization the Remaining of the world order*. London: Touchston.
- Gaventa, J., & Tandon, R. (2010). Citizen engagements in a globalizing world. In J. Gaventa & R. Tandon (Eds.), *Globalizing citizens: New dynamics of inclusion and exclusion* (pp. 3-30). London, England: Zed Books.
- Golas, A. (2002). *International Civil Society*, (Cambridge: Polity Press), PP 27-48.
- Halak, J. (1998). *Education and Globalization*. EP. Newsletter.
- Harriet, M. (2009). Educating The European Citizen in the Global age. *Curriculum Studies*, 41(2), 247-267.
- Hart, M. (2011). citizenship: A key to a world without poverty and inequality? In P. Hoebink (Ed.), *The Netherlands yearbook on international cooperation 2009*. (pp. 141-160). Assen, Nederland: Van Gorcum.
- Hento, I. (2011). *Barometer internationale samenwerking 2011*. Amsterdam, Nederland: NCDO.
- Het, E. (1993). *The development of an instrument to measure global-mindedness* (Doctoral dissertation, University of San Diego, CA)
- Hindess, B. (2002). Neo-liberal citizenship. *Citizenship Studies*, 6(2), 127-143.
- Ichilov, O. (1998). *Citizenship and citizenship education in a changing world*, London Woburn press.
- Parekh, V., & Biekart, K. (2009). Linking, learning, and leaving: Dutch experiments promoting global citizen action. In P. Hoebink (Ed.), *The Netherlands Yearbook on International Cooperation 2008*. (pp. 129-144). Assen, Nederland: Van Gorcum.
- Rasinski, K., & Scot, L. (1990). Culture, values, and beliefs about economic justice. *Social Justice Research*, 4(4), 307-323.
- Scaperlanda, A. (1999). *Matters of economic justice*. *Review of social economy*, 57(4), 419-426.
- Scheffer, P. (2007). *Het Land van Aankomst*. Amsterdam: De Bezige Bij.
- Schinkel, W. (2008) 'The Moralisation of Citizenship in Dutch Integration.
- Schuck, P.H. (2002). *Liberal Citizenship*. In Isin, E.F. & Turner, B.S. *Citizenship Studies: An Introduction* (pp. 131-144). London: Sage.
- World Commission on Environment and Development (1987). *Our common future*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Chen Hsieh, J. S., Wu, W. C. V., & Marek, M. W. (2016). Using the virtual classroom to enhance EFL learning. *Computer Assisted Language Learning*, 1-25
- Loo, J. L., Eifler, D., Smith, E., Pendse, L., He, J., Sholinbeck, M., & Dupuis, E. A. (2016). E-citizen Instruction. for Information Literacy: Five Instructional Cases of Academic Librarians. *The Journal of Academic Librarianship*, 42(3), 273-280.
- White, C., McCollum, M., Bradley, E., Roy, P., Yoon, M., Martindale, J., & Worden, M. K. (2015). Challenges to engaging medical students in a online classroom model. *Medical Science Educator*, 25(3), 219-222.
- Lento, C. (2016). Promoting active learning in introductory financial accounting through the virtual classroom design. *Journal of Applied Research in Higher Education*, 8(1), 72-87
- Li, X., & Huang, Z. J. (2017). An E-citizen classroom approach to educate MATLAB in chemical process control. *Education for Chemical Engineers*, 19, 1-12.