

بررسی و تعیین عوامل موثر بر مهارت‌های زندگی نسل دیجیتال

پریسا زمانی فراهانی^۱

افسانه زمانی مقدم^۲

نادر قلی قورچیان^۳

تاریخ دریافت: ۹۸/۰۴/۰۲

تاریخ پذیرش: ۹۸/۰۶/۰۴

چکیده

این مقاله به بررسی مهارت‌های زندگی نسل دیجیتال می‌پردازد از نظر هدف اکتشافی و روش آن توصیفی پیمایشی است. در این پژوهش ابتدا ابعاد کلیدی مهارت‌های زندگی بر اساس مبانی نظری و پیشینه پژوهش در ایران و جهان شناسایی شدند که شامل ابعاد شناختی، سلامت و بهداشت، فن آوری و اطلاعات، سواد رسانه، سواد زیست‌محیطی، مهارت‌های کار و زندگی؛ فرهنگی و مهارت‌های اجتماعی می‌شدند. سپس پرسش‌نامه‌ای بر مبنای طیف ۱۰ تایی تدوین شد. روایی محتوایی پرسش‌نامه با توجه به دیدگاه متخصصان آموزشی و ضریب پایایی نیز با اجرا بین ۴۰ نفر به صورت آزمایشی ۰/۹۷۳ بدست آمد. جامعه آماری دانش‌آموزان دختر دوره متوسطه و هنرستان‌های شهر تهران بوده که در مجموع ۲۵۷۳۸۵ می‌باشد و ۲۰۹۲۵ کلاس درس در این مقطع وجود دارد، نمونه آماری بر اساس روش خوشه‌ای چند مرحله‌ای تعیین شد. برای تحلیل داده‌ها از تحلیل عامل اکتشافی، آزمون t، آزمون فریدمن استفاده شد. نتایج تحلیل‌ها نشان می‌دهد که بین وضعیت موجود و مطلوب مهارت‌های زندگی تفاوت معناداری وجود دارد و اولویت بندی مهارت‌های زندگی نسل دیجیتال از نظر دانش‌آموزان و معلمان به ترتیب عبارت است از مهارت‌های فردی با ضریب آلفای ۰/۹۶۵، سواد رسانه و اطلاعات ۰/۹۱۸، سواد اقتصادی ۰/۸۹۳ و سواد‌های قرن ۲۱، ۰/۸۸۷.

کلیدواژه‌ها: مهارت‌های زندگی، نسل دیجیتال، سواد، یادگیری.

^۱ دانش‌آموخته دکتری گروه مدیریت آموزشی، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.
^۲ دانشیار گروه مدیریت آموزشی، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران (نویسنده مسئول).
^۳ استاد گروه مدیریت آموزشی، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

مقدمه

نوآوری‌های دیجیتالی و فناوری با تاثیرگذاری بر زندگی روزمره‌ی مردم، منجر به تغییرات جمعیت‌شناختی قابل توجهی از قبیل انواع مشاغل جدید، روش‌های جدید آموزشی و بهداشتی و تغییرات در بافت‌های اجتماعی شده است و تحقیقات فزاینده‌ای وجود دارد که نشان می‌دهد دانش‌آموزان در سنین اواخر نوجوانی و دانشگاه با بزرگ شدن در دنیای روز به روز در حال رشد فناوری از بسیاری جهات مثبت و منفی تحت تأثیر قرار گرفته‌اند (هافمن^۱، ۲۰۱۰). در همین راستا، کمیسیون اروپا^۲ در سال ۲۰۱۷ تأکید کرده است که "این احتمال وجود دارد که اکثر کودکانی که امروز وارد دبستان می‌شوند، در انواع مشاغل جدیدی که هنوز وجود ندارند، کار کنند و اینکه مقابله با این امر "نیاز به سرمایه‌گذاری گسترده در مهارت‌ها و تجدیدنظر عمده در آموزش و پرورش و سیستم یادگیری" دارد (دی‌جیاکومو، ویتورینی و لاکاسا^۳، ۲۰۱۸). در واقع، در چند دهه اخیر، رشد صعودی فناوری اطلاعات و دسترسی گسترده به اینترنت منجر به تمایل بیشتر نوجوانان برای سپری کردن زمان خود در دنیای سایبری شده است. اینترنت اطلاعات جدید و شبکه‌های اجتماعی را فراهم می‌کند اما همزمان حاوی خطرات و اشکال جدی رفتارهای نادرست از جمله اعتیاد به اینترنت، پورنوگرافی سایبری، خطرات سلامتی، کلاهبرداری اینترنتی و قربانی‌سازی سایبری برای نوجوانان است که می‌تواند به رشد و نمو یک نوجوان صدمه وارد کند (بومن، تومی و واکر^۴، ۲۰۱۳). از این‌رو، مطالعات بسیاری تأثیر فناوری را بر نسل جوان در ارتباط با ترویج یادگیری نوآورانه، تقویت مهارت‌های زندگی و استقلال شناختی بیشتر برجسته ساخته‌اند (زیمرن و سیکلاس، ۲۰۰۵؛ دی‌جیاکومو، کاپوتی^۵ و ویتورینی، ۲۰۱۶). برای مثال، چائو و یو^۶ (۲۰۱۷) در مطالعه خود به بررسی تاثیر افزایش شبکه‌های اجتماعی بر گسترش شکل جدیدی از قلدری (قلدری سایبری^۷) در میان نوجوانان پرداختند و بیان کردند که والدین و معلمان می‌بایست با دانش‌آموزان در خصوص دسترسی و

¹ Hoffman

² European Commission

³ Di Giacomo, Vittorini & Lacasa

⁴ Bauman, Toomey & Walker

⁵ Caputi

⁶ Chao & Yu

⁷ Cyberbullying

مدیریت استفاده از اینترنت و نیز اثرات مخرب قلدری سایبری تعامل داشته و گفتگو کنند. رودریگز-آندرس، مندز-لوپز، خوان و پرز-هرناندز^۱ (۲۰۱۸) نیز در مطالعه خود تاثیر بازی‌های ویدئویی بر مهارت‌های هدایت‌گری^۲ کودکان (فرآیند تشخیص درست موقعیت و برنامه‌ریزی و دنبال کردن یک مسیر و هدف) را نشان دادند. تمامی این مطالعات، تاثیر فناوری بر فعالیت‌های روزمره افراد را نشان داده و اهمیت تغییر و ایجاد نوآوری در آموزش مهارت‌های زندگی را تاکید می‌کنند.

مهارت‌های زندگی، توانایی‌های رفتار سازگارانه و مثبت است که افراد را قادر می‌سازد تا به طور مؤثر با خواسته‌ها و چالش‌های زندگی روزمره مواجه شوند (سازمان جهانی بهداشت^۳، ۱۹۹۹). علاوه بر این، مهارت‌های زندگی به عنوان مهارت‌های لازم برای زندگی و یادگیری موفق و عملکرد نیرومندان افراد در محیط‌های مختلف تعریف شده است (موافی و پیتسوانی^۴، ۲۰۱۷). مهارت‌های زندگی نوجوانان و جوانان در عصر دیجیتال شامل مهارت‌های تحصیلی، راهنمایی شغلی، پرداختن به مسائل جنسی و جنسیتی، یادگیری مادام‌العمر و چگونگی برخورد با فضای مجازی و فناوری‌های دیجیتال در حال گسترش است. در همین رابطه کراکت، جوکز و چرچس^۵ (۲۰۱۱) معتقدند که حداقل می‌بایست ۵ تغییر اساسی از قبیل (۱) پذیرش چشم‌انداز جدید دیجیتالی، (۲) ارایه راهنمایی علاوه بر دسترسی اطلاعات خارج از مدرسه، (۳) تغییر ذهنیت، (۴) تدریس به یادگیرنده به عنوان یک کلیت و (۵) تاکید بر ارتباط بین مطالب در رویکرد مدارس به آموزش صورت گیرد تا دانش‌آموزان برای ورود به دنیای واقعی که در انتظارشان است آماده شوند.

ریبل^۶ (۲۰۱۵) نیز شهروندی دیجیتال را داشتن هنجارهای مناسب و رفتار مسئولانه در بکارگیری فناوری تعریف می‌کند و ۹ عنصر را از خصیصه‌های شهروندی دیجیتال می‌داند که عبارتند از:
 ۱. دسترسی دیجیتال (داشتن مشارکت الکترونیک کامل در جامعه): حق دسترسی برابر دیجیتال و پشتیبانی از دسترسی الکترونیک نقطه‌ی آغازین شهروندی دیجیتال است.

¹ Rodriguez-Andres, Mendez-Lopez, Juan & Perez-Hernandez

² Navigation skills

³ World Health Organization

⁴ Mohapi & Pitsoane

⁵ Crockett, Jukes & Churches

⁶ Ribble

۲. تجارت دیجیتال (خرید و فروش الکترونیکی کالا و خدمات): کاربران فناوری باید بدانند که سهم عمده اقتصاد بازار به شیوه الکترونیکی است و بیاموزند که چگونه مصرف‌کنندگانی اثربخش در اقتصاد جدید دیجیتالی باشند.

۳. ارتباطات دیجیتال (تبادل الکترونیکی اطلاعات): یکی از تغییرات شگرف انقلاب دیجیتالی توانایی افراد در برقراری ارتباط با دیگران است. در قرن ۲۱، گزینه‌های برقراری ارتباطات با انتخاب‌های گسترده و متنوعی روبه‌رو است.

۴. سواد دیجیتال (فرایند یاددهی و یادگیری درباره فناوری و استفاده از فناوری). یادگیرندگان باید چگونگی آموختن در جامعه دیجیتالی را بیاموزند. به بیان دیگر، یادگیرندگان بایستی هر چیزی را، هر زمانی و هر جایی فراگیرند. شهروندی دیجیتال مستلزم آموزش افراد به شیوه جدید است و افراد نیاز به میزان بالایی از مهارت‌های سواد اطلاعاتی دارند.

۵. ضوابط اخلاقی دیجیتال (استانداردهای الکترونیکی رفتار): وجود قوانین و سیاست‌گذاری کافی نیست و می‌بایست هرکسی به شهروند مسئول دیجیتالی در جامعه جدید تبدیل شود.

۶. قوانین دیجیتال (مسئولیت الکترونیک در برابر رفتار و اعمال): قوانین دیجیتال در ارتباط با ضوابط اخلاقی فناوری در جامعه است. کاربران باید بدانند که خسارت زدن به کار دیگران، هویت یا مالکیت آن‌لاین^۱ جرم محسوب می‌شود. این قوانین در مورد هرکسی که کار یا بازی آن‌لاین می‌کند بکار می‌رود.

۷. حقوق و مسئولیت‌های دیجیتال (هر فرد در دنیای دیجیتال آزادی مسئولانه دارد): شهروند دیجیتال حق حریم خصوصی، آزادی بیان و ... دارد. حقوق اولیه دیجیتال بایستی در دنیای دیجیتال عنوان، بحث و درک شود. این حقوق مسئولیت‌هایی را نیز به همراه دارد. در جامعه دیجیتال این دو حوزه می‌بایست در کنار هم قرار گیرند تا برای هم مفید باشد.

۸. سلامت و آسایش دیجیتال (سلامت فیزیکی و روانی در دنیای فناوری دیجیتال): فرهنگ شهروندی دیجیتال، چگونگی محافظت از خود از طریق یادگیری و تعلیم را می‌آموزد.

¹ online

۹. امنیت دیجیتال (احتیاط الکترونیک و تضمین امنیت): به عنوان شهروند مسئول باید از اطلاعات خود در برابر فشارهای بیرونی که ممکن است موجب آسیب یا صدمه شوند محافظت کنیم.

با توجه به مطالب بیان شده، فقدان پژوهش‌های انجام شده در کشور و ارائه الگوی کاربردی جهت آموزش دانش‌آموزان به منظور آماده‌سازی آنها جهت ورود به محیط اجتماعی و دنیای واقعی کار و زندگی کاملاً محسوس است. در واقع، کاربران نوجوان ایرانی به درستی از موارد کاربرد اینترنت آگاه نیستند و غالباً هدف مشخصی ندارند. استفاده از بخش‌های سرگرمی، مسایل غیراخلاقی و گفتگوهای بیهوده در اتاق‌های چت به همین دلیل است و اتاق‌های چت اینترنتی از شلوغ‌ترین فضاهای اینترنتی در ایران است (ضیایی‌پور، ۱۳۸۴). از این‌رو، پژوهش حاضر در نظر دارد تا به بررسی و تعیین عوامل موثر بر مهارت‌های زندگی نسل دیجیتال در دوره آموزش عمومی بپردازد.

روش شناسی

پژوهش حاضر توصیفی و از نوع پیمایشی-مقطعی می‌باشد. با توجه به مبانی نظری و پیشینه پژوهش در ایران و جهان عوامل کلیدی مولفه‌های مهارت‌های زندگی استخراج شد، سپس پرسشنامه‌ای بر اساس طیف ۱۰ تایی لیکرت تدوین شد و روایی محتوایی آن با پرسش از دیدگاه صاحب‌نظران و متخصصان آموزشی تعیین و اصلاحات و نظرات اساتید در پرسشنامه لحاظ شد. سپس ۲۰ دانش‌آموز و ۲۰ معلم پرسشنامه را تکمیل کرده و روایی و پایایی آن محاسبه شد. در مرحله آخر پرسشنامه‌ی ویرایش شده بین دانش‌آموزان دختر مشغول به تحصیل در دبیرستان‌ها و هنرستان‌های تهران و دبیران این مدارس به اجرا درآمد تا مولفه‌ها و شاخص‌های مهارت‌های زندگی نسل دیجیتال تعیین شود. به منظور تحلیل داده‌ها با توجه به ماهیت اطلاعات گردآوری شده از آمار توصیفی شامل جداول، نمودارها، انحراف استاندارد، شاخص‌های پراکندگی و آمار استنباطی شامل تحلیل واریانس، ضریب همبستگی و تحلیل عامل اکتشافی استفاده شد.

جامعه آماری شامل تمامی دانش‌آموزان دختر دوره متوسطه و هنرستان‌های شهر تهران بودند ($N=257385$). نمونه‌ی آماری ($n=609$) بر اساس روش خوشه‌ای چندمرحله‌ای از میان ۲۰۹۲۵ کلاس درس در مقطع متوسطه‌ی شهر تهران تعیین شد. به این طریق که تهران به ۵ منطقه آموزشی شمال، جنوب، شرق، غرب و مرکز تقسیم بندی شد، سپس به صورت تصادفی از هر منطقه یک دبیرستان دخترانه و یک هنرستان انتخاب شد.

جدول ۱: توزیع فراوانی جامعه آماری پژوهش

فراوانی	افراد
۶۶۱۶۹	دانش‌آموزان دختر متوسطه دوم
۱۲۴۱۰	دانش‌آموزان هنرستان
۱۲۸۶۵	معلمان زن دبیرستان
۳۱۰	دبیرستان دخترانه دولتی
۵۶	هنرستان دخترانه دولتی

یافته‌ها

از میان افراد نمونه، ۳۸/۸ درصد (۲۳۶ نفر) دانش‌آموز دبیرستانی با میانگین سنی ۱۷، ۱۹/۵ درصد (۱۱۹ نفر) دانش‌آموز هنرستانی با میانگین سنی ۱۷، ۴۰/۶ درصد (۲۴۷ نفر) معلم با میانگین سنی ۳۲ و ۱/۱ درصد (۷ نفر) متخصص با میانگین سنی ۴۳ بودند.

جهت تعیین مولفه‌ها و شاخص‌های مهارت‌های زندگی نسل دیجیتال از نظر دانش‌آموزان، معلمان و متخصصان، تحلیل عامل اکتشافی^۱ (EFA) به روش تحلیل مولفه‌های اصلی (PCA)^۲ انجام شد. با در نظر گرفتن سه شاخص ارزش ویژه، درصد واریانس تبیین شده و نمودار اسکری^۳ مشاهده شد که سهم چهار عامل در واریانس کل پرسشنامه چشمگیر و از سهم بقیه عامل‌ها متمایز است. واریانس تبیین شده‌ی عوامل چهارگانه قبل و بعد از چرخش در جدول شماره ۲ نشان داده شده است.

جدول ۲: ارزش ویژه، درصد تبیین واریانس و درصد تراکمی عامل‌ها قبل و بعد از چرخش

عامل	قبل از چرخش			بعد از چرخش		
	ارزش ویژه	درصد واریانس	درصد تراکمی	ارزش ویژه	درصد واریانس	درصد تراکمی
۱	۲۳.۱۹۶	۳۹.۹۹۳	۳۹.۹۹۳	۱۳.۳۶۶	۲۳.۰۴۵	۲۳.۰۴۵
۲	۲.۸۵۴	۴.۹۲۱	۴۴.۹۱۴	۷.۳۹۷	۱۲.۷۵۳	۳۵.۷۹۹
۳	۲.۵۷۳	۴.۴۳۶	۴۹.۳۵۰	۵.۸۲۸	۱۰.۰۴۸	۴۵.۸۴۷
۴	۲.۱۴۱	۳.۶۹۲	۵۳.۰۴۲	۴.۱۷۳	۷.۱۹۵	۵۳.۰۴۲

^۱ Exploratory Factor Analysis

^۲ Principle Components Analysis

^۳ Scree plot

اولویت‌بندی عوامل مهارت‌های زندگی نسل دیجیتال از نظر دانش‌آموزان، معلمان و متخصصان در وضعیت‌های موجود و مطلوب در جدول شماره ۳ ارائه شده است.

جدول ۳: رتبه عوامل در وضع موجود و مطلوب از نظر دانش‌آموزان، معلمان و متخصصان

عوامل	میانگین رتبه در وضع موجود	میانگین رتبه در وضع مطلوب
سوادهای قرن ۲۱	۳.۱۵	۲.۳۷
مهارت‌های فردی	۲.۵۰	۲.۶۵
سواد اقتصادی	۲.۲۳	۲.۴۳
مهارت اجتماعی و مجازی	۲.۱۲	۲.۵۶
آزمون فریدمن	$\chi^2 = 81/238, p < 0.01$	$\chi^2 = 363/18, p < 0.01$

همانطور که مشاهده می‌شود در وضعیت موجود نظر دانش‌آموزان، معلمان و متخصصان این است که، به عامل "سوادهای قرن ۲۱" نسبت به عوامل دیگر توجه بیشتر و به عامل "مهارت اجتماعی و مجازی" نسبت به عوامل دیگر توجه کمتری می‌شود. در وضعیت مطلوب نظر دانش‌آموزان، معلمان و متخصصان این است که عامل "مهارت‌های فردی" دارای بیشترین اهمیت و عامل "سوادهای قرن ۲۱" از نظر اهمیت نسبت به عوامل دیگر در رتبه آخر قرار دارد. با توجه به یافته‌ها اولویت‌بندی مهارت‌های زندگی از نظر دانش‌آموزان، معلمان و متخصصان به ترتیب عبارت است از:

(۱) مهارت‌های فردی؛ (۲) مهارت اجتماعی و مجازی؛ (۳) سواد اقتصادی؛ و (۴) سوادهای قرن ۲۱. جهت بررسی عوامل در وضع موجود از نظر دانش‌آموزان، معلمان و متخصصان و مقایسه با وضع مطلوب از آزمون آماری t یک نمونه‌ای استفاده شد که در جدول شماره ۴ نشان داده شده است.

جدول ۴: بررسی عوامل در وضع موجود از نظر دانش آموزان، معلمان و متخصصان و مقایسه با وضع مطلوب

عوامل		وضعیت موجود		آزمون آماری t یک نمونه ای			آزمون آماری t وابسته		
		میانگین	انحراف استاندارد	t	df	معناداری	تفاوت میانگین	t	معناداری
۱	مهارت های فردی	۳.۱۶	۱.۶۷	-۳۴.۴۵۰	۶۰۷	.۰۰۱	۵.۱۵	-۵۴.۱۵	.۰۰۱
۲	مهارت اجتماعی و مجازی	۲.۸۸	۱.۶۴	-۳۹.۴۷۴	۶۰۸	.۰۰۱	۵.۳۴	-۵۵.۰۴	.۰۰۱
۳	سودهای قرن ۲۱	۳.۷۰	۱.۵۵	-۲۸.۷۳۶	۶۰۸	.۰۰۱	۴.۴۸	-۵۲.۰۶	.۰۰۱
۴	سود اقتصادی	۳.۱۵	۱.۹۰	-۳۰.۴۹۰	۶۰۸	.۰۰۱	۴.۹۶	-۴۵.۱۱	.۰۰۱

همان طور که در جدول شماره ۴ آمده است، وضعیت موجود عوامل مهارت‌های زندگی از نظر دانش آموزان، معلمان و متخصصان در مقطع متوسطه شهر تهران به صورت معناداری کمتر از متوسط موردانتظار است ($p < 0/001$). همچنین، بیشترین تفاوت بین وضعیت موجود و مطلوب مربوط به عامل مهارت اجتماعی و مجازی و کمترین تفاوت مربوط به عامل سودهای قرن ۲۱ است.

بحث و نتیجه گیری

مقاله حاضر با هدف تعیین مهارت‌های زندگی نسل دیجیتال برای دانش آموزان قرن ۲۱ که نسل نت یا دیجیتال نامیده می‌شوند به روش توصیفی و از نوع پیمایشی-مقطعی انجام شد. در واقع، ما در عصری زندگی می‌کنیم که دسترسی آسان به اطلاعات و ابزارهای دیجیتال شکل زندگی را در ابعاد مختلف فرهنگی، اجتماعی، سیاسی، اقتصادی تحت‌تاثیر قرار داده و منجر به شکل‌گیری نیازها و استلزامات جدیدی در جوامع شده است. بنابراین، برای پاسخگویی اثربخش به این نیازها بایستی مهارت‌های لازم برای زندگی در شرایط جدید را به دانش آموزان و نسل آینده آموزش دهیم. از این رو، شناسایی و تعیین مولفه‌های آموزش مهارت‌های زندگی به منظور شفاف‌سازی و رفع ابهام در مورد آن با توجه به مقتضیات و نیازهای جامعه امری ضروری است تا بتوان بر اساس آنها برنامه‌ریزی و راه‌کارهای مناسب را اتخاذ کرد و مانند بسیاری از نظام‌های آموزشی دارای یک مدل آموزشی برای مهارت‌های زندگی به نسل دیجیتال شویم.

نتایج حاصل از یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که مهارت‌های زندگی برای دانش‌آموزان در ۴ گروه اصلی مهارت‌های فردی، مهارت اجتماعی و مجازی، سواد اقتصادی و سواد‌های قرن ۲۱ تقسیم‌بندی می‌شود. همانطور که پیشینه پژوهشی مکرراً مستند ساخته است، داشتن مهارت‌های فردی و بین فردی که اصطلاحاً به عنوان مهارت‌های نرم^۱ ذکر می‌شوند یکی از ضروریات پیشرفت در حیطه‌های مختلف شخصی، اجتماعی و شغلی است (ویجایالاکاشمی^۲، ۲۰۱۶).

از سوی دیگر، اگرچه روش سنتی آموزش مهارت‌های فردی و اجتماعی از طریق ایفای نقش^۳ در موقعیت‌های ویژه (برای مثال، ارائه^۴ کوتاه در مقابل سایر کارآموزان) به همراه بازخورد^۵ (برای مثال، تماشای فیلم ضبط شده از خود، بازخورد از کارآموزی دیگر یا بازخورد مربی) بوده است (سالاس^۶، ویلدمن و پیکولو^۷، ۲۰۰۹) اما امروزه با گسترش دانش دیجیتال، فضاهای مجازی در پارادایم‌های مختلف مورد استفاده قرار می‌گیرند؛ چراکه امکان ایجاد سبک‌های مختلف یادگیری از قبیل یادگیری مبتنی بر مسئله، یادگیری اکتشافی و یادگیری از راه دور را فراهم می‌سازند (کریستوپولوس، کنراد و شوکلا^۸، ۲۰۱۸). از این رو، دیگر مهارت موردنیاز از دیدگاه دانش‌آموزان، معلمان و متخصصان داشتن مهارت‌های مجازی ذکر شده است.

مطالعات نیز دو دسته از مهارت‌ها از قبیل داشتن مهارت‌های دیجیتال^۸ و مهارت‌های هدایت‌گری دیجیتال^۹ را از جمله مهارت‌های ضروری در عصر دیجیتال می‌دانند. مهارت‌های دیجیتال مهارت‌های فنی مورد نیاز برای استفاده از فناوری‌های دیجیتال هستند، در حالی که مهارت‌های هدایت‌گری دیجیتال مجموعه‌ی گسترده‌ای از مهارت‌های موردنیاز برای موفقیت در دنیای دیجیتال

¹ Soft skills

² Vijayalakshmi

³ Role-play

⁴ presentation

⁵ Feedback

⁶ Salas, Wildman & Piccolo

⁷ Christopoulos, Conrad & Shukla

⁸ Digital skills

⁹ Digital navigation skills

است. این مهارت‌ها شامل تهیه اطلاعات، اولویت‌بندی اطلاعات و ارزیابی کیفیت و قابلیت اطمینان اطلاعات است (گرن-کلمنت^۱، ۲۰۱۷).

در مجموع مطابق با یافته‌های به دست آمده در پژوهش حاضر می‌بایست بیان نمود که کسب مهارت‌های لازم برای شهروند جهانی بودن از اهمیت بسزایی برخوردار است و نظام آموزشی بایستی به دنبال آموزش مهارت‌هایی باشد که منجر به تربیت افرادی شود که خود را نه تنها در قبال جامعه خود بلکه در قبال جهان مسئول بدانند و مهارت‌های لازم را برای شهروندی فعال و مسئول بودن در آموزش عمومی کسب کرده باشند. مهارت احترام به خود و دیگران، حفاظت از مالکیت فکری خود و دیگران را آموخته باشد و استلزامات اخلاقی و قانونی شکل دهنده هویت مجازی را بشناسد. اما در کنار این شهروند دیجیتال جهانی، شهروند مدنی مسئولیت‌پذیری باشد که مهارت‌های لازم برای انجام مسئولیت‌های اجتماعی و مدنی خود را کسب کرده باشد و در عین حال توانایی کسب حقوق شهروندی خود را داشته باشد و همانطور که مهارت توانایی سازگاری و انعطاف‌پذیری و مشارکت و احترام به دیگر فرهنگ‌ها را کسب کرده است به او اهمیت کسب هویت ملی و غنای آن آموزش داده شده باشد و آگاه از سنت‌ها و ارزش‌های ملی خود باشد و همان طور که به اهمیت تسلط بر زبان‌های خارجی به عنوان ابزاری برای موفقیت در محیط‌های کنونی و آتی کسب و کار آگاه است و آن را برای بقا و موفقیت در زندگی کاری و فردی خود کسب می‌کند بر حفظ و غنای زبان مادری به عنوان یک ارزش و هویت ملی توجه نماید. بعلاوه مهارت‌های لازم برای داشتن زندگی شاد که در آن توانایی برقراری تعادل میان کار و زندگی و مهم‌تر از آن بین جسم و روح و ذهن خود را داشته باشد تا فعالانه به عنوان فردی مسئولیت‌پذیر و مشارکت‌جو نه تنها به کسانی که می‌شناسد بلکه به افراد نا آشنا با تفاوت‌های آشکار فرهنگی، قومی و ملی کمک نماید و به هنگام بروز مشکلات و موانع توانایی شناسایی احساسات خود و دیگران را داشته باشد و مهارت‌های لازم برای کنترل و مدیریت احساسات، هیجانات و عواطف خود و دیگران را داشته باشد و در ارتقا سلامت و بهداشت فردی و جامعه با یادگیری شیوه‌های مراقبت از خود و دیگران و پیش‌گیری به شکل‌گیری جامعه ای سالم که در آن افراد با احترام و ادب و مسالمت آمیز در کنار یکدیگر به تفاوت‌ها احترام می‌گذارند و به‌هم می‌دهند کمک کند.

¹ Grand-Clement

کتابنامه

ضیائی پرور، حمید (۱۳۸۴). اینترنت در ایران، بررسی کارکردهای مثبت و منفی اینترنت و وبلاگ در ایران. تهران: موسسه مطالعات و تحقیقات بین‌المللی ابرار معاصر تهران.

Chao, C. M., & Yu, T. K. (2017). Associations among different internet access tim geeer nn yyrri uullyigg aaaa virr in Tii w''' s llll sscctt ooott irr in psychology, 8, 1104.

Christopoulos, A., Conrad, M., & Shukla, M. (2018). Increasing student engagement through virtual interactions: How?. *Virtual Reality*, 22(4), 353-369.

Crockett, L., Jukes, I., & Churches, A. (2011). *Literacy is not enough: 21st century fluencies for the digital age*. Corwin Press.

Di Giacomo, D., Vittorini, P., & Lacasa, P. (2018). Digital skills and life-long learning: Digital learning as a new insight of enhanced learning by the innovative approach joining technology and cognition. *Frontiers in psychology*, 9, 2621.

Grand-Clement, S. (2017). *Digital Learning: Education and Skills in the Digital Age*. RAND Corporation and Corsham Institute.

Hoffman, J. (2010). What we can learn from the first digital generation: Implications for developing twenty-first century learning and thinking skills in the primary grades. *Education 3-13*, 38(1), 47-54.

Mohapi, B. J., & Pitsoane, E. M. (2017). Life skills as a behaviour change strategy in the prevention of HIV and AIDS: Perceptions of students in an open and distance learning institution. *SAHARA-J: Journal of Social Aspects of HIV/AIDS*, 14(1), 77-84.

Ribble, M. (2015). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know*. International Society for Technology in Education.

Rodriguez-Andres, D., Mendez-Lopez, M., Juan, M., & Perez-Hernandez, E. (2018). A virtual object-location task for children: Gender and videogame experience influence navigation; age impacts memory and completion time. *Frontiers in psychology*, 9, 451.

Salas, E., Wildman, J. L., & Piccolo, R. F. (2009). Using simulation-based training to enhance management education. *Academy of Management Learning & Education*, 8(4), 559-573

Vijayalakshmi, V. (2016). Soft Skills-The Need of the Hour for Professional Competence: A Review on Interpersonal Skills and Intrapersonal Skills Theories. *International Journal of Applied Engineering Research*, 11(4), 2859-2864.

World Health Organization (1999). *Partners in life skills education*. Geneva: Author.



پروشکاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی