

راهنمای آموزشی اساتید و والدین: تعاملات اجتماعی و رفتار محترمانه آنلاین (استاندارد 1A-IC-17)

۱. مقدمه و تبیین استاندارد آموزشی بر اساس استاندارد 1A-IC-17 از مجموعه استانداردهای علوم کامپیوتر CSTA (سطح 1A)، هدف اصلی آموزش به کودکان ۵ تا ۷ سال، «کار کردن محترمانه و مسئولانه با دیگران در فضای آنلاین» است. در این سنین، بسیار حیاتی است که دانش‌آموزان درک کنند مفاهیم اخلاقی و رفتاری که در دنیای واقعی (مدرسه و خانه) رعایت می‌کنند، در فضای مجازی نیز به همان اندازه اهمیت دارند. این استاندارد بر تمرین آموزشی P2.1 (همکاری پیرامون محاسبات) تأکید دارد و به کودکان می‌آموزد که چگونه در محیط‌های مشترک دیجیتال، همراهان خوبی برای یکدیگر باشند. هدف ما تبدیل کودکان از کاربران ساده به شهروندان دیجیتال مسئولیت‌پذیری است که می‌دانند پشت هر آواتار یا نام کاربری، یک انسان واقعی با احساسات واقعی وجود دارد.

۲. واژگان کلیدی برای کودکان (Digital Citizenship Vocabulary) برای برقراری ارتباط موثر، استفاده از واژگان دقیق ضروری است. جدول زیر مفاهیم پیچیده را به زبان ساده برای کودکان بازتعریف می‌کند:

واژه علمی / فنی	تعریف به زبان کودکانه
آنلاین (Online)	وقتی کامپیوترها، تبلت‌ها یا گوشی‌ها از طریق اینترنت با هم حرف می‌زنند و به هم وصل هستند.
احترام (Respect)	مهربان بودن با دیگران در بازی‌ها و پیام‌ها، حتی وقتی آن‌ها را روبروی خود نمی‌بینیم.
مسئولیت‌پذیری (Responsibility)	انجام کار درست و مراقبت از وسایل دیجیتال و نحوه برخورد با دیگران در اینترنت.

ارتباط دیجیتال (Digital) (Communication)	فرستادن پیام، نقاشی یا شکلک (ایموجی) برای دیگران با استفاده از رایانه.
---	--

۳. اصول رفتار دوستانه در اینترنت (Online Etiquette Guide) رعایت این رفتارهای کلیدی، مصداق بارز استاندارد 1A-IC-17 در کلاس درس یا خانه است:

- **کلمات مهربانانه:** همیشه در پیام‌ها و بازی‌های گروهی از کلمات مثبت و دوستانه استفاده کنید.
- **کسب اجازه:** قبل از دست زدن یا استفاده از تبلت و کامپیوتر دیگران، حتماً از صاحب دستگاه اجازه بگیرید.
- **رعایت نوبت:** هنگام بازی‌های گروهی آنلاین یا استفاده از دستگاه‌های مشترک، صبور باشید و نوبت را رعایت کنید.
- **حریم فیزیکی:** هنگام کار با دستگاه، به فضای شخصی دیگران احترام بگذارید؛ بدون اجازه به صفحه نمایش آن‌ها نزدیک نشوید و مزاحم تمرکزشان نشوید.

۴. فعالیت‌های عملی و بدون رایانه (Unplugged Activities) این فعالیت‌ها مفاهیم تعامل آنلاین را به صورت فیزیکی و ملموس آموزش می‌دهند:

- **فعالیت «رشته‌کوه مهربانی»**
 - **هدف:** درک چگونگی انتقال پیام در شبکه و تأثیر کلمات بر دیگران.
 - **روش اجرا:** کودکان را با نخ به هم وصل کنید (شبیه‌سازی شبکه). یک پیام مهربانانه را در یک لیوان بنویسید و آن را در طول مسیر نخ‌ها حرکت دهید تا به مقصد برسد. درباره احساس گیرنده پیام صحبت کنید.
- **بازی «ایستگاه نوبت‌گیری»**
 - **هدف:** تمرین صبر و احترام در استفاده از منابع مشترک (سخت‌افزار).
 - **روش اجرا:** یک تبلت خاموش یا یک وسیله محبوب را در مرکز قرار دهید. کودکان باید با استفاده از یک تایمر و گفتن جملات محترمانه («آیا نوبت من است؟»)، زمان استفاده از آن را به صورت اشتراکی مدیریت کنند.
- **تمرین «صورتک‌های دیجیتال»**
 - **هدف:** درک اهمیت ایموجی‌ها در جبران نبود ارتباط چهره‌به‌چهره.
 - **روش اجرا:** از کودکان بخواهید پیامی را فقط با کلمات بگویند، سپس همان را با یک ایموجی کاغذی (خوشحال یا ناراحت) نشان دهند. **نکته آموزشی:** مربی باید توضیح دهد چون در

اینترنت چهره هم را نمی‌بینیم، کلمات ممکن است اشتباه فهمیده شوند و ایموجی‌ها به ما کمک می‌کنند احساسمان را درست منتقل کنیم.

۵. **مسئولیت‌پذیری و حریم خصوصی (ارتباط با استاندارد 1A-IC-18)** رفتار محترمانه شامل محافظت از حریم خصوصی خود و دیگران نیز می‌شود. طبق استاندارد 1A-IC-18، کودکان باید یاد بگیرند که اطلاعات ورود (مانند رمز عبور) خود را محرمانه نگه دارند و پس از اتمام کار، به درستی از سیستم **خروج (Log off)** کنند (یعنی بستن برنامه یا حساب کاربری تا نفر بعدی به اطلاعات آن‌ها دسترسی نداشته باشد).

💡 **نکته آموزشی (Pro-Tip):** به دانش‌آموزان پیام‌رسان را آموزش دهید که اگر در فضای آنلاین با رفتار نامحترمانه یا پیامی روبرو شدند که باعث ناراحتی آن‌ها شد، بلافاصله کار با دستگاه را متوقف کرده و موضوع را به یک بزرگتر (معلم یا والدین) اطلاع دهند. این بخشی از «رفتار مسئولانه» در دنیای دیجیتال است.

۶. **سناریوهای حل مسئله (Critical Thinking)** از این موارد برای شروع بحث در کلاس استفاده کنید:

- **سناریوی اول:** در یک بازی آنلاین، دوستت به اشتباه باعث باخت گروه می‌شود.
 - **پاسخ درست:** به او بگویند «اشکالی ندارد، دفعه بعد بهتر عمل می‌کنیم.»
 - **پاسخ نادرست:** گفتن کلمات ناراحت‌کننده یا قهر کردن و بازی نکردن با او.
- **سناریوی دوم:** می‌خواهی با تبلت برادرت بازی کنی اما او در اتاق نیست.
 - **پاسخ درست:** منتظر بمانید تا برگردد و از او اجازه بگیرید.
 - **پاسخ نادرست:** برداشتن تبلت و شروع بازی بدون اطلاع و اجازه او.

۷. **مرجع و اعتبار استاندارد** این راهنما بر اساس استانداردهای بازنگری شده **CSTA K-12 Computer 2017** و **Science Standards** تدوین شده است. این اصول توسط کارگروه استانداردهای CSTA و با استناد به **K-12 Computer Science Framework** تدوین شده‌اند. انجمن ماشین‌های محاسباتی (**ACM**) بنیان‌گذار CSTA بوده و از توسعه این استانداردهای آموزشی حمایت می‌کند. *محتوای این سند تحت لایسنس CC BY-NC-SA منتشر شده است.* (4.0)