

فصلنامه پیام فرهیختگان (علوم تربیتی)

سال اول، شماره ۴، زمستان ۱۳۹۵

صفحات: ۳۲-۱۵

تاریخ دریافت: ۱۳۹۵/۱۰/۱۵؛ تاریخ پذیرش نهایی: ۱۳۹۵/۱۲/۱۰

بررسی آسیب‌های فناوری‌های نوین ارتباطی در یادگیری تحصیلی دانش‌آموزان
پایه پنجم و ششم ابتدایی پسرانه شهر مرند از نظر معلمان دوره،
در سال تحصیلی ۹۳-۹۴

اسماعیل دلیلی* / حیدر علی زارعی**

چکیده

مقاله حاضر به منظور بررسی آسیب‌های فناوری‌های نوین ارتباطی در یادگیری تحصیلی دانش‌آموزان پسرانه شهر مرند در سال تحصیلی ۹۳-۹۴ انجام گردید. روش تحقیق این مطالعه از نظر شیوه گردآوری اطلاعات توصیفی (همبستگی) و از نظر هدف کاربردی بود و جامعه آماری این مقاله، کلیه معلمان پایه‌های پنجم و ششم ابتدایی شهر مرند به تعداد ۱۳۸ نفر که در سال جاری مشغول به خدمت بودند می‌باشد که به دلیل کم بودن جامعه آماری و بالا بردن روایی و اعتبار تحقیق نمونه‌گیری انجام نگردید لذا حجم نمونه برابر با جامعه آماری بود. گردآوری اطلاعات با استفاده از پرسشنامه محقق ساخته با ۲۷ سؤال در ۵ بخش صورت گرفت که روایی سؤالات پرسشنامه، توسط اساتید راهنما و متخصصین گروه پژوهش علوم تربیتی آموزش و پرورش صورت گرفت و پایایی پرسشنامه هم با استفاده از نرم‌افزار SPSS صورت گرفت طوری که ضریب آلفای کرونباخ برابر ۰,۷۶ به دست آمد که پایایی پرسشنامه را تأیید می‌کند. برای تجزیه و تحلیل آماری پژوهش حاضر از روش‌های توصیفی (میانگین، انحراف معیار) و استنباطی (آزمون ویلکاکسون) در نرم‌افزار SPSS استفاده گردید. نتایج

* کارشناس ارشد علوم تربیتی (برنامه‌ریزی درسی)، گروه علوم تربیتی، واحد مرند، دانشگاه آزاد اسلامی، مرند، ایران

** استادیار روان‌شناسی تربیتی، گروه علوم تربیتی، واحد مرند، دانشگاه آزاد اسلامی، مرند، ایران (نویسنده مسئول)

پژوهش حاضر بیانگر آن است که بین فناوری‌های نوین ارتباطی و یادگیری تحصیلی دانش‌آموزان رابطه معناداری وجود دارد.

کلیدواژه‌ها: سبک مدیریت، رهبری فناوری، فناوری آموزشی، فناوری اطلاعات و ارتباطات.

مقدمه

جوامع بشری همواره با مشکلات و آسیب‌های بسیاری مواجه بوده‌اند، با توجه به اینکه آسیب‌های اجتماعی بخش قابل‌توجهی از امور و سرمایه‌ها را به خود اختصاص داده‌اند و از آن جهت که توجه به آسیب‌ها منجر به پیشگیری و همچنین درمان آسیب‌ها می‌شود این امر همواره مورد توجه متخصصان در حوزه‌های مختلف واقع شده است و به آن‌ها نگاه معرفت‌شناختی و دانش مسلط عصر خویش نگریسته و در پی تبیین چرایی و چگونگی آن‌ها بوده‌اند (نقیب‌السادات، ۱۳۹۱). فناوری‌های نوین ارتباطی از جمله عواملی است که تأثیر بسیار زیادی بر ظهور انحرافات اجتماعی آسیب‌ها و وقوع بزهکاری دارد. استفاده از فناوری‌های نوین از جهات مختلف می‌تواند قابل‌بررسی باشد. به‌علاوه، بعضی از افرادی که به دلیل کمبود فضاهای تفریحی و آموزشی در جامعه، در منزل و با فضای مجازی مشغول می‌شوند، به تدریج نوعی انزوای اجتماعی را پیش می‌گیرند که در نهایت باعث منزوی شدن آنان از اجتماع می‌شود. منزوی شدن بهره‌برداران و ارتباط با افرادی که در دنیای واقعی وجود خارجی ندارند و وجود گروه‌های نابهنجار که در فضای مجازی فعالیت می‌کنند، ممکن است آثار نامطلوب در رفتارهای اجتماعی بهره‌برداران ایجاد کند (همان منبع). فناوری‌های جدید ارتباطی و اطلاعاتی با داشتن فواید زیاد، باید به‌صورت کنترل شده به‌کاربرده شوند که در حال حاضر مهم‌ترین عامل برای افزایش کنترل و نظارت بر کاربران، شناخت رابطه استفاده از این فناوری و نوع آسیب‌های پدیدار شده در بهره‌برداران است. از آنجاکه آموزش دوره ابتدایی به‌عنوان مبنا و اصل همه آموزش‌ها مطرح می‌شود و در واقع سنگ‌زیربنای نظام آموزشی بشمار می‌آید لذا توجه اساسی به این دوره در ذهن دانش‌آموزان اولین نقش‌هایی هستند که بر لوحی سفید و سینه نقش می‌بندد (اعظمی، ۱۳۹۱)؛ بنابراین این مطالعه باهدف درک و شناخت کاربردهای مختلف رسانه‌های پرکاربرد از جمله اینترنت، تلفن همراه و بازی‌های رایانه‌ای و آموزشی در بین دانش‌آموزان و در نهایت دستیابی به این موضوع که آیا فناوری‌های نوین و اطلاعاتی، آسیب‌هایی در یادگیری و پیشرفت تحصیلی و رفتارهای اجتماعی، روانی دانش‌آموزان ایجاد می‌کند یا نه، صورت می‌گیرد. فناوری‌های نوین ارتباطی و اطلاعاتی با تمام خوبی‌ها و فوایدش، کاستی‌ها و آسیب‌هایی نیز دارد که همگان به‌ویژه سیاست‌گذاران، مسئولان آموزشی و والدین در هر جامعه‌ای باید از آن‌ها آگاه باشند. البته سخن گفتن از آسیب‌های اینترنت و رسانه‌ها به معنای نفی این پدیده و نگاه منفی به آن‌ها نیست، بلکه واقعیت این است که اینترنت دارای کارکردهای منفی و مثبت است. دسترسی آسان به این نوع پدیده‌ها و اطلاع‌رسانی آن در زمینه‌های مختلف، باعث

ایجاد معضلی به نام اعتیاد به اینترنت در این فناوری جهانی شده است (ملک احمدی، ۱۳۸۸). فناوری‌های نوین ارتباطی و اطلاعاتی دارای کارکردها و کاربردهای فراوانی می‌باشند که این حوزه‌ها و جنبه‌های مختلفی را در برمی‌گیرد و می‌تواند برای جامعه در حال توسعه‌ای چون ایران به منزله ابزاری برای توسعه قلمداد شده و پراهمیت به‌شمار آید؛ بنابراین بررسی اثرات منفی کاربردهای فناوری‌های نوین ارتباطی شایسته توجه و عنایت خاص پژوهشگران، متفکران و مسئولان است، لذا در جهت شناسایی ابعاد مختلف این پدیده، مطالعات و تحقیق‌های لازم باید انجام شود تا شناسایی وضع موجود و کاربردها و آثار این مسئله، در سطح کلان، برای آموزش و استفاده صحیح و علمی از این ابزارها، برنامه‌ریزی و سیاست‌های لازم اتخاذ شود؛ و همچنین در سطح خرد، هشدارها و آموزش‌های لازم از راه رسانه‌های جمعی و نهادهای آموزشی به خانواده‌ها و افراد داده شود (معیدفر، ۱۳۸۸).

تئوری و پیشینه تحقیق

فناوری‌های نوین ارتباطی

در دنیای امروز انقلاب فناوری‌های ارتباطی-اطلاعاتی (ماهواره و اینترنت) جنبه‌های مختلف زندگی انسان را تحت تأثیر قرار داده، استفاده از فناوری اطلاعات در بردارنده سخت‌افزار، نرم‌افزار، انسان‌افزار و شبکه‌افزار است که فرآیند پویای اطلاعات، در قالب اثربخشی این تکنولوژی امکان‌پذیر است (نقیب السادات، ۱۳۸۹). اینترنت انقلابی عظیم در دنیای ارتباطات است که مرز جغرافیایی نمی‌شناسد (لینر و دیگران^۱، ۲۰۰۱)، تعریف اینترنت به دلیل سیال بودن آن دشوار است. از نظر دیمگیو «اینترنت» شبکه‌ای الکترونیکی از شبکه‌هایی است که خانه‌ها و دفاتر کاری را به یکدیگر متصل می‌سازد و مردم از آن برای تبادل پست الکترونیک، مشارکت در فضاهای تعاملی گوناگون و مشاهده سایت‌های اطلاعاتی «شبکه گسترده جهانی» بهره می‌گیرند (دیمگیو^۲، ۲۰۰۳) و «مک کوایل^۳» آن را چنین تعریف می‌کند: «نظام گسترده جهانی شبکه‌های بهم‌پیوسته که با استفاده از زیرساخت ارتباطات دور در حال حاضر شمار زیادی از انواع مبادلات و ارتباطات کامپیوتری را پشتیبانی می‌کند و دربرگیرنده رایزنی بانک‌های اطلاعاتی، سایت‌ها و صفحه‌های وب، برهم‌کنش‌هایی به صورت گفتگو، پست الکترونیک و

1. Leiner, et al

2. Dimaggio

3. MaQuail

انواع مختلفی از معاملات مالی و تجاری الکترونیک است» (مک‌کوایل، ۲۰۰۵). در عصری که فرا ارتباطات نامیده می‌شود، به سختی می‌توان منکر متغیری چنین قدرتمند در عرصه زندگی بشر شد. اگر چه بنا به تعریفی فناوری سازماندهی دانش برای مقاصد علمی به کار می‌رود؛ اما نباید زوایای منفی و ناهنجار آن را نادیده گرفت (نقیب السادات، ۱۳۸۹). در اینجا با توجه به اهمیت بازی های رایانه‌ای که جامعه دانش‌آموزی بیشتر با آن درگیر هستند از بین آسیب‌های فناوری‌های نوین ارتباطی به بیان محاسن و معایب بازی‌ها اکتفا می‌کنیم.

آسیب‌شناسی^۱

پاتولوژی به معنی آسیب‌شناسی، بیماری‌شناسی و تشخیص علل آسیب‌های وارده بر سیستمی مشخص (مورد مطالعه) است. این علم که به‌طور گسترده در علوم زیستی کاربرد دارد در علوم انسانی نیز دارای کاربرد می‌باشد. البته تمام مطالعاتی که در جهت آشکارسازی عیوب و عوامل آسیب‌زای سیستم خاصی قدم بردارند، در حیطه علم آسیب‌شناسی قرار دارند. هدف از آسیب‌شناسی در این مقاله جنبه‌های منفی است که فناوری‌های نوین به صورت‌های مختلف جامعه و افراد آن خصوصاً دانش‌آموزان عزیز را با آن روبرو می‌کند و ارزشها، سنت‌ها، روابط و یادگیری تحصیلی را در داخل آن با چالش مواجه کرده و به سمت نابودی می‌کشاند و به‌طور کلی هر نوع چالش و آسیبی که از طریق فناوری‌های نوین امنیت اجتماعی و یادگیری تحصیلی دانش‌آموزان را تحت تأثیر قرار می‌دهد (جان‌پرور، ۱۳۹۰). از نگاه «دیوید بل^۲» یکی از صاحب‌نظران حوزه ارتباطات، فضای سایبر یک شبکه گسترده جهانی است که شبکه‌های مختلف رایانه‌ای در اندازه‌های متعدد و حتی رایانه‌های شخصی را با استفاده از سخت‌افزارها و نرم‌افزارهای گوناگون و با قراردادهای ارتباطی با یکدیگر وصل می‌کند. فناوری‌های ارتباط راه دور اساس فضای سایبر را تشکیل می‌دهند. هرچند برخی از این فناوری‌ها مانند تلگراف و تلفن، در اوایل قرن نوزدهم اختراع شده بودند اما همه‌گیر و ارزان شدن این فناوری‌ها و بالا رفتن توان فنی آن‌ها که شرط اصلی ظهور فناوری‌های نوین است در چند سال اخیر اتفاق افتاده است (نقل از شریفی هولاسو، ۱۳۸۷)؛ بنابراین فضای سایبر رایانه‌ای به مکانی الکترونیک که در آن گروهی از افراد با یکدیگر دیدار و مباحثه می‌کنند، اطلاق می‌گردد. از نظر

1. Pathology
2. David Bell

فنی نیز فضای سایبر به معنای فضای اطلاعاتی که به وسیله سیستم‌های رایانه‌ای شبکه‌های دیجیتالی که در نهایت با «مادر» همه شبکه‌ها یعنی «اینترنت» ارتباط پیدا می‌کند، می‌باشد. به عبارتی هر زمینه غیر فیزیکی که به وسیله سیستم‌های رایانه‌ای «آنلاین» به وجود می‌آید می‌تواند به عنوان فضای سایبر تلقی شود (خبرنامه حقوق فناوری، ۱۳۸۲). در این راستا، فضای سایبر دارای تأثیرهای گوناگونی بر جوامع در فضای واقعی است که در قالب مزایا و معایبی در جامعه، جلوه‌گر خواهد بود.

پیشینه پژوهش

یزدچی و نجفی در پژوهش‌های خود که برای بررسی میزان اثربخشی اجرای طرح تصویری در تدریس انجام داده‌اند به این نتیجه رسیدند که استفاده از نوارهای ویدیویی تأثیر مثبتی در یادگیری دانش‌آموزان دارد (نقل از حاجیان نیا، ۱۳۸۵). انصاری پژوهشی را با عنوان بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان پایه دوم و سوم راهنمایی انجام داد به این نتیجه رسید که بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و افت تحصیلی و خیالبافی رابطه معناداری وجود ندارد ولی بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و خلاقیت و عملکرد تحصیلی رابطه معناداری وجود دارد (انصاری، ۱۳۹۰). احمدی در بررسی تأثیرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای بر دانش‌آموزان پسر کلاس‌های سوم راهنمایی نشان داد که دانش‌آموزانی که بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند، در مقایسه با دانش‌آموزانی که به این بازی‌ها نمی‌پردازند، از لحاظ وضعیت تحصیلی یکسان و مشابه‌اند. نتایج تحقیقات نشان می‌دهد که استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در بسیاری از پژوهش‌ها در زمینه پیشرفت تحصیلی و انگیزه پیشرفت تحصیلی نتیجه بخش می‌باشد و در برخی دیگر نقش چندانی ندارد (نقل از صالح‌صدق‌پور ۱۳۹۲). آیتی در پژوهشی با عنوان اثر استفاده از کتاب فیلم در پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان دوره راهنمایی به این نتیجه رسید که کارایی تدریس معلم همراه با کتاب فیلم نسبت به تدریس تنها از طریق معلم یا کتاب فیلم بیشتر است (نقل از حاجیان نیا، ۱۳۸۵). مطالعه خزاعی و همکارانش با موضوع بررسی میزان وابستگی به رایانه و پیامدهای ناشی از آن در کودکان دبستانی شهر بیرجند در سال ۱۳۸۵ نشان داد که میزان وابستگی به رایانه در ۱/۳٪ کودکان شدید، در ۲۵/۵٪ متوسط و در ۷۳/۲٪ خفیف بود و همچنین میانگین نمره وابستگی به رایانه در پسران بیشتر از دختران بود؛ و نیز توصیه کرد که داشتن آگاهی نسبت به جنبه‌های مثبت و منفی کار با رایانه ما را در استفاده هر چه بهتر از آن یاری می‌کند و با افزایش دانش کودک و والدین می‌توان به آن‌ها کمک کرد تا از رایانه در جهت

افزایش رشد و تکامل کودک بهره‌گیر و مثل استفاده از بازی‌های خلاق به‌جای بازی‌های مخرب (خزاعی، ۱۳۸۴). پژوهش کسیری دولت‌آبادی و همکارانش با موضوع ارتباط بازی‌های رایانه‌ای بر کیفیت زندگی در نوجوانان ۱۲ الی ۱۹ ساله شهرستان برخوار در سال ۱۳۹۰ نشان داد که بین میانگین نمره کلی کیفیت زندگی در کاربران بازی‌های رایانه‌ای و گروهی که بازی‌های رایانه‌ای انجام نمی‌دادند تفاوت معنی‌داری وجود داشت و همچنین در حیطه‌های کیفیت زندگی بین دو گروه در ابعاد سلامت روانی و سلامت محیط نیز تفاوت معنی‌داری به دست آمد؛ و همچنین توصیه کردند که انجام بازی‌های رایانه‌ای در مدت زمان کم و کنترل شده تحت نظارت والدین می‌تواند اثرات مثبت بر کیفیت زندگی کاربران داشته باشد و در صورت پرداختن به آن در ساعات بیشتری از روز و درازمدت می‌تواند تأثیر معکوسی نظیر تأثیر منفی بر سلامت روان و یادگیری تحصیلی داشته باشد (کثیری دولت‌آبادی، ۱۳۹۰). بررسی آسیب‌های روانی اجتماعی و وابستگی به تلفن همراه در دانش‌آموزان که توسط پناهی و همکارانش در سال ۱۳۹۰ صورت گرفت نتایج ضریب همبستگی پیرسون نشان داد که بین وابستگی به تلفن همراه با افزایش ارتباط ناسالم و افت تحصیلی رابطه وجود دارد و همچنین بیان کرد که استفاده از تلفن همراه باعث افت تحصیلی در دانش‌آموزان و نیز کاهش برقراری ارتباط عاطفی نوجوانان با خانواده‌هایشان می‌شود که در طولانی مدت اثرات مخرب روحی و فرهنگی ایجاد می‌نماید؛ بنابراین لازم است برنامه‌ریزی مناسب برای آموزش انجام شود تا فرهنگ صحیح استفاده از تلفن همراه در جامعه بوجود آید (پناهی، ۱۳۹۲).

تحقیقی که آتشک و همکارانش با موضوع تأثیر بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر مهارت اجتماعی و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان در سال ۱۳۹۰ با پرسشنامه استاندارد مهارت اجتماعی گرشام و البوت انجام دادند مشخص شد که بازی آموزشی مورد نظر باعث افزایش پیشرفت تحصیلی آن‌ها شد (آتشک، ۱۳۹۲). در تحقیق صدق پور و همکارش با موضوع نقش بازی رایانه‌ای دایمنشن بر انگیزه پیشرفت و پیشرفت تحصیلی ریاضی با توجه به پیش دانسته‌های زبان و ریاضی دانش‌آموزان در سال ۱۳۹۲ مشخص شد که بازی مورد نظر باعث افزایش پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان شد (صالح صدق پور، ۱۳۹۲).

نتایج مطالعه ببران و همکارش با موضوع بررسی نقش و تاثیرات استفاده از تلفن‌همراه بر دختران دانش‌آموز دبیرستانی با استفاده از جدول مورگان و فرمول کوکران در سال ۱۳۹۰ نشان داد که از

دیدگاه دانش‌آموزان تلفن همراه باعث افت تحصیلی در آن‌ها می‌شد (بیران، ۱۳۹۰). بررسی مطالعه عباسی و همکارانش با موضوع بررسی رابطه فن‌آوری ارتباطی جدید (بازی‌های رایانه‌ای) با سازگاری اجتماعی کودکان دبستانی در سال ۱۳۹۰-۱۳۹۱ در شهر بیرجند با پرسشنامه اجتماعی سینه‌ها و سینگ و پرسشنامه جمعیت شناختی صورت گرفت نشان داد که بین سازگاری اجتماعی در تمامی مؤلفه‌ها با میزان استفاده از رایانه برای بازی و سرگرمی رابطه مثبت و معنی‌داری وجود داشت (عباسی، ۱۳۹۲).

مطالعه نقی زاده و همکارانش با موضوع تأثیر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت افراد که در دانشگاه علوم پزشکی اردبیل در سال ۱۳۹۰ صورت گرفت نشان داد که اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای باعث ایجاد اختلال در خواب می‌شد که در نهایت نیز باعث خواب‌آلودگی در کلاس و کاهش گیرایی و در نهایت باعث افت تحصیلی دانشجویان می‌شد (نقی زاده، ۱۳۹۰). محمد بیگی و همکارانش مطالعه‌ای که با موضوع تأثیر وابستگی به اینترنت بر وضعیت تحصیلی دانشجویان دانشگاه علوم پزشکی اراک در سال ۱۳۸۸ که با پرسشنامه استاندارد اعتیاد به اینترنت یانگ انجام دادند مشخص شد که به‌طور کلی اعتیاد به اینترنت باعث افزایش ساعات استفاده از رایانه و اینترنت شده و در نهایت نیز باعث افت تحصیلی دانشجویان می‌شد و نیز بیان کردند که می‌توان با ایجاد زمینه‌های فرهنگی و پر کردن اوقات فراغت دانشجویان، شرایطی را فراهم کنند که آن‌ها فقط برای جستجوی مقالات علمی و آموزشی به اینترنت رجوع کنند (محمد بیگی، ۱۳۸۸). مطالعه نجفی با موضوع تأثیر فناوری اطلاعات بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان دبیرستان شهر اردبیل در سال ۸۴-۸۵ نشان داد که دانش‌آموزانی که همراه معلم از این فناوری‌ها استفاده می‌کردند نسبت به کسانی که از کلاس‌های سنتی بحث یک‌طرفه معلم استفاده می‌کردند پیشرفت تحصیلی بیشتری داشتند (نجفی، ۱۳۸۵). رایس در تحقیق خود درباره-ی تأثیر فیلم آموزشی دریافت که در یادگیری اگر در طرح و تهیه برنامه‌ها از متخصصان تعلیم و تربیت و روان‌شناسی کودک استفاده شود و این برنامه با توجه به نیازهای خاص بینندگان در رسیدن به اهداف از پیش تعیین شده باشد موفقیت‌آمیز خواهد بود (نقل از حاجیان نیا، ۱۳۸۵). بر اساس

یافته‌های به‌دست‌آمده از تحقیقات کزما فن‌آوری‌های جدید به‌خودی‌خود تأثیر اندکی بر کیفیت تدریس و یادگیری دارد، اما فرصت‌های فراوان برای ایجاد محیط‌های یادگیری و تدریس فراهم می‌آورد (حاجیان نیا، ۱۳۸۵). در تحقیق دیگری که دولیندگر با عنوان طراحی بازی‌های رایانه‌ای و آموزش انجام داد نتایج نشان داد که بازی‌ها کاربران را برانگیخته می‌کند تا مدت زمانی را صرف کنند تا بر مهارت‌های مربوط به بازی مسلط شوند و از بازی بهره‌مند شوند. حال اگر شمار بیشتری از عناصر در طراحی بازی در نظر گرفته شود مانند قوانین، رعایت محتوا، هدف‌ها و نشانه‌های چندحسی، کسب یادگیری از بازی برای کاربران در سنین مختلف سریعتر و راحت‌تر می‌شود (روشنیان، ۱۳۹۲). پژوهش چیبی و همکارانش با موضوع بررسی برخی از اختلالات اعتیاد به اینترنت در سال ۲۰۰۱ نشان داد که استفاده بیش‌ازحد از اینترنت موجب استفاده نادرست از آن و ایجاد مشکلات تحصیلی در دانشجویان می‌شد (چیبی، ۲۰۰۱). مطالعه یانگ با موضوع اعتیاد به اینترنت: ظهور یک اختلال بالینی جدید که در سال ۲۰۰۹ انجام شد به این نتیجه رسید که دانش‌آموزانی که بیش‌ازحد از اینترنت استفاده می‌کردند دچار افت در مطالعه می‌شدند و نیز میزان غیبت‌هایشان نسبت به بقیه دانش‌آموزان بیشتر بود (یانگ، ۱۹۹۸).

در یک جمع‌بندی کلی از مطالعات، گفته می‌شود یکی از مهم‌ترین موضوعاتی که امروزه دست‌اندرکاران تعلیم و تربیت کشور را به خود مشغول کرده است، نحوه مواجهه‌شدن آموزش و پرورش با فرصت‌ها و تهدیدهای حاصل از گسترش فناوری اطلاعات و ارتباطات و برنامه‌ریزی دقیق و اصولی برای بهره‌برداری و استفاده از آن است. به‌ویژه با توجه به تأثیر این فناوری‌های نوین در شیوه‌های یاددهی-یادگیری و تغییر نقش معلمان ضروری است، زمینه‌هایی فراهم شود تا هم وزارت آموزش و پرورش زمینه موجود در جامعه معلمان را شناسایی کند و هم معلمان به شناسایی و ارتقای مهارت‌های خود در کاربرد فناوری‌های نوین نظیر ICT و IT در آموزش بپردازند (عباسی، ۱۳۹۲).

مواد و روش‌ها

این تحقیق از لحاظ هدف تحقیق کاربردی و از لحاظ نوع تحقیق به‌عنوان توصیفی و مقطعی به شمار آورد. توصیفی به این دلیل که هدف محقق از انجام این پژوهش توصیف عینی، واقعی و منظم خصوصیات یک موقعیت یا یک موضوع است (استبصاری، ۱۳۹۲)؛ و مقطعی از این جهت که این مطالعه در یک بازه‌ی زمانی مشخص انجام پذیرفت. جامعه آماری این پژوهش شامل کلیه معلمان زن و مرد پایه‌های پنجم و ششم ابتدایی مدارس شهر مرند که در سال تحصیلی ۹۴-۹۳ در حین تدریس بوده‌اند. طبق آمار اعلامی اداره آموزش و پرورش منطقه مرند تعداد معلمان زن و مرد شاغل در پایه‌های مذکور در سال جاری ۱۳۸ نفر می‌باشد که از این میان ۶۷ نفر آن‌ها مرد و ۷۱ نفر آن‌ها زن بوده‌اند که به دلیل کم بودن جامعه آماری و بالا بردن روایی و اعتبار تحقیق نمونه‌گیری انجام نگردید، حجم نمونه برابر با جامعه آماری بود (۱۳۸ نفر) که از این میان به تعداد ۱۲۳ نفر به سؤالات به‌صورت دقیق و کامل جواب داده بودند و بقیه که به تعداد ۱۵ نفر به دلیل عدم همکاری و یا جواب‌های شانسی و ناقص بودند از لیست جامعه آماری حذف گردید و جامعه آماری نهایی برابر ۱۲۳ نفر بود. ابزار اندازه‌گیری این پژوهش پرسشنامه محقق ساخته می‌باشد که ۲۷ سؤال که پس از مطالعه منابع جدید داخلی و خارجی درباره تأثیرات فناوری‌نویین ارتباطی در یادگیری تحصیلی دانش‌آموزان تنظیم شد که ۵ سؤال اول، در مورد یادگیری تحصیلی و ۵ سؤال دوم، در مورد روابط اجتماعی و رفتاری دانش‌آموزان و ۵ سؤال سوم، در مورد آثار سوء جسمانی فراگیران و ۵ سؤال چهارم، در مورد عوامل تربیتی و روانی دانش‌آموزان و ۷ سؤال آخر، در مورد بازی‌های رایانه‌ای بود. برای سنجش روایی سؤالات پرسشنامه گویه‌های آن در چندین نوبت توسط اساتید راهنما و متخصصان گروه پژوهش علوم تربیتی آموزش و پرورش مورد بازنگری و بررسی قرار گرفت و همچنین برای اطمینان بیشتر، پرسشنامه در بین چند نفر از همکاران و معلمان که جزء جامعه آماری بوده‌اند پخش و نظرات آنان در مورد گویه‌ها از لحاظ داشتن ابهام و یا موارد دیگر مورد بررسی قرار گرفت. برای به دست آوردن پایایی از ضریب آلفای کرونباخ استفاده شده است که میزان آن برابر با ۰/۷۶ به دست آمد که پایایی پرسشنامه را تأیید می‌کند. برای تجزیه و تحلیل نتایج حاصل از پرسشنامه در دو حالت توصیفی و استنباطی از نرم‌افزار spss22 استفاده شد؛ که در سطح آمار توصیفی اطلاعاتی نظیر فراوانی، درصد فراوانی، میانگین و

انحراف معیار محاسبه گردید و در سطح آمار استنباطی نیز از آزمون ویلکاکسون تک متغیره در سطح معنی‌داری ۰/۰۵ و برای نرمالیته از آزمون کولموگروف - اسمیرنوف مورد استفاده قرار گرفت.

یافته‌ها

فرضیه اول: فناوری‌های نوین ارتباطی در یادگیری تحصیلی دانش‌آموزان تداخل ایجاد می‌کند. برای آزمودن فرضیه اول از آزمون ویلکاکسون به این ترتیب استفاده خواهیم کرد که اگر میانه به دست آمده بزرگ‌تر از مقدار فرضی ۳ باشد، به معنای موافقت معلمین با فرض تداخل فن‌آوری‌های نوین ارتباطی در یادگیری تحصیلی است. فرض صفر و فرض مقابل این آزمون به صورت زیر است:

$$\begin{cases} H_0: \text{Median}(\bar{x}) = 3 \\ H_1: \text{Median}(\bar{x}) \neq 3 \end{cases}$$

| متغیر | میانه | آماره استاندارد شده | سطح معناداری | تعداد |
|---------|-------|---------------------|--------------|-------|
| یادگیری | ۴/۲ | ۹,۵۹۶ | ۰,۰۰ | ۱۲۳ |

جدول (۱): آزمون ویلکاکسون برای فرضیه اول

با توجه به نتایج جدول (۱)، اختلاف میانه به دست آمده از مقدار فرضی اختلاف مثبت است و با توجه به سطح معنی‌داری (کمتر از ۰,۰۵) فرض صفر را رد می‌کنیم بنابراین با اطمینان ۰/۹۵ می‌توان گفت از نظر معلمان ابتدایی شهرستان مرنند، فن‌آوری‌های نوین ارتباطی در یادگیری تحصیلی دانش‌آموزان تداخل ایجاد می‌کند.

فرضیه دوم: فناوری‌های نوین ارتباطی در روابط اجتماعی و رفتاری دانش‌آموزان تأثیر دارد. برای آزمودن این فرضیه از آزمون ویلکاکسون استفاده می‌کنیم. بدین ترتیب که اگر میانه بزرگ‌تر از ۳ باشد از نظر پاسخ‌دهندگان فن‌آوری‌های نوین ارتباطی در روابط اجتماعی و رفتاری دانش‌آموزان تأثیر دارد، فرض صفر و فرض مقابل این آزمون به صورت زیر است:

| متغیر | میانه | آماره استاندارد شده | سطح معناداری | تعداد |
|---------|-------|---------------------|--------------|-------|
| یادگیری | ۴ | ۸,۶۱۹ | ۰,۰۰ | ۱۲۳ |

جدول (۲): آزمون ویلکاکسون برای فرضیه دوم

با توجه به نتایج جدول (۲)، سطح معنی‌داری به‌دست‌آمده کمتر از ۰/۰۵ است بنابراین فرض صفر را رد می‌کنیم و با اطمینان ۰/۹۵ می‌توان گفت فن‌آوری‌های نوین ارتباطی در روابط اجتماعی و رفتاری دانش‌آموزان تأثیر دارد.

فرضیه سوم: فناوری‌های نوین ارتباطی آثار سوء جسمانی در دانش‌آموزان ایجاد می‌کند.

برای آزمودن این فرضیه میانه مؤلفه‌ی سوء جسمانی را با مقدار فرضی ۳ مقایسه می‌کنیم فرض صفر و فرض مقابل این آزمون به‌صورت زیر است:

| متغیر | میانه | آماره استاندارد شده | سطح معناداری | تعداد |
|---------|-------|---------------------|--------------|-------|
| یادگیری | ۴/۴ | ۹/۴۰۳ | ۰,۰۰ | ۱۲۳ |

جدول (۳): آزمون ویلکاکسون برای فرضیه سوم

با توجه به نتایج جدول (۳)، سطح معنی‌داری به‌دست‌آمده کمتر از ۰/۰۰۵ است و فرض صفر رد می‌شود بنابراین با اطمینان ۰/۹۵ می‌توان گفت از نظر معلمان پاسخ‌دهنده فن‌آوری‌های نوین ارتباطی آثار سوء جسمانی در دانش‌آموزان ایجاد می‌کند. نمودار ۴-۶ نمایانگر بهتر این مطلب است.

فرضیه چهارم: فناوری‌های نوین ارتباطی بر عوامل تربیتی و روانی دانش‌آموزان تأثیر دارد.

فرض صفر و فرض مقابل این آزمون به‌صورت زیر است:

| متغیر | میانه | آماره استاندارد شده | سطح معناداری | تعداد |
|---------|-------|---------------------|--------------|-------|
| یادگیری | ۴/۲ | ۹/۳۹۰ | ۰,۰۰ | ۱۲۳ |

جدول (۴): آزمون ویلکاکسون برای فرضیه چهارم

با توجه به نتایج جدول (۴)، سطح معنی‌داری به‌دست‌آمده کمتر از ۰/۰۰۵ است و فرض صفر رد می‌شود بنابراین با اطمینان ۰/۹۵ می‌توان گفت از نظر معلمان پاسخ‌دهنده فن‌آوری‌های نوین ارتباطی بر عوامل تربیتی و روانی دانش‌آموزان تأثیر دارد.

فرضیه پنجم: فناوری‌های نوین ارتباطی خصوصاً (بازی‌های رایانه‌ای) اعتیادآور است.

فرض صفر و فرض مقابل این آزمون به‌صورت زیر است:

| متغیر | میانگین | آماره استاندارد شده | سطح معناداری | تعداد |
|---------|---------|---------------------|--------------|-------|
| یادگیری | ۴,۲ | ۹,۵۹۶ | ۰,۰۰ | ۱۲۳ |

جدول (۵): آزمون ویلکاکسون برای فرضیه پنجم

با توجه به نتایج جدول (۵)، سطح معنی‌داری به دست آمده کمتر از $0/005$ است بنابراین فرض صفر رد می‌شود و با اطمینان $0/95$ می‌توان گفت فن‌آوری‌های نوین ارتباطی خصوصاً (بازی‌های رایانه‌ای) اعتیادآور است.

نتیجه‌گیری

نتایج حاصل از مطالعات نشان می‌دهد که فناوری‌های نوین ارتباطی با داشتن مزایا و آسودگی و راحتی‌های که در زندگی عصر جدید ایجاد کرده‌اند دارای آسیب‌های زیادی نیز هستند که این آسیب‌ها در بین نوجوانان شایع‌تر می‌باشد بنابراین با توجه به مطالعات انجام‌یافته و تحقیقات پژوهشی، اگر این فناوری‌ها به صورت کنترل نشده بدون نظارت والدین و برنامه‌ریزی نشده در دسترس دانش‌آموزان قرار گیرد پیامدهای ناگواری نظیر افت تحصیلی، ترک تحصیل و آسیب‌های جسمانی و روانی و اجتماعی در بین جامعه دانش‌آموزی افزایش خواهد یافت که به تبع آن نیز عواقب جبران‌ناپذیری بر پیکره خانواده و جامعه وارد خواهد شد، لذا باید فناوری‌های نوین ارتباطی به صورت کنترل شده و با نظارت والدین و مسئولان آموزشی در اختیار دانش‌آموزان قرار گیرد و در نهایت محتوا به گونه‌ای انتخاب شود که اصل آموزش را تحت تأثیر قرار ندهد تا فناوری‌های نوین ارتباطی بتواند به عنوان ابزاری برای پیشرفت دانش‌آموزان در امور تحصیلی و تربیتی مؤثر باشد.

با توجه به نتایج تحقیق پیشنهادهای زیر به مخاطبین ارائه می‌شود.

۱- والدین برای اینکه بتوانند در خصوص محاسن و عیوب فناوری‌ها، راهنمای خوب و مؤثری برای فرزندانشان باشند، باید در این زمینه، مطالعه و مشاوره کرده، اطلاعات و مهارت‌های خود را افزایش دهند و به روز کنند تا توصیه‌های آنان برای فرزندان قابل قبول و پذیرش و دارای دقت و اعتبار باشد.

۲- برای تماشای تلویزیون و بازی با رایانه در منزل، ضوابطی که قابلیت اجرا باشد، با نظر فرزندتان در نظر بگیرید و خود به آن عمل کنید. محدودیت‌هایی را متناسب با سن و دوره

- تحصیلی فرزندان اعمال کنید هرگز بدون زمان‌بندی و محدودیت، پلی‌استیشن، رایانه و تلویزیون را در اختیار آن‌ها، قرار ندهید تا به‌صورت یک عادت و اعتیاد غلط دربیابد.
- ۳- برای اینکه استفاده از رسانه‌ها به‌عنوان یک عادت مضر در نیاید، محیط زندگی خود و فرزندان را متنوع کنید؛ مثلاً از طریق کتاب‌خوانی، قصه‌گویی، نقاشی، کارهای دستی و امور هنری، رفتن به موزه‌ها، کتابخانه‌ها پارک‌ها و مساجد، تفریح، ورزش (شنا، راهپیمایی، کوهنوردی و ...) و همچنین برای اینکه فرزندان شما به مطالعه و سایر فعالیت‌های مثبت، علاقه‌مند شوند، خودتان نیز باید در عمل، مثلاً اهل مطالعه باشید. بدین منظور نباید خودتان درحالی‌که روبه‌روی تلویزیون می‌نشینید و مقابل آن به خواب می‌روید، از فرزندان بخواهید تلویزیون تماشا نکند و به مطالعه پردازد!
- ۴- در خرید بازی‌های رایانه‌ای دقت کنید تا بهترین بازی‌های موجود در بازار را که برای رشد ذهنی، خلاقیت، تجسم فضایی و سایر مهارت‌های فرزندان مفید است، با مشورت افراد خبره و مطلع، انتخاب کنید. از خرید بازی‌های خشن و مبتذل نیز جداً بپرهیزید.
- ۵- به خاطر داشته باشیم که استفاده بیش از حد رسانه‌ها توسط فرزندان، سبب بروز رفتارهای پرخاشگرانه، خشن و انتقام‌جویانه و بی‌اعتنایی به ارزش‌های خانواده و بی‌علاقگی به درس و مسئولیت‌پذیری می‌شود. بهتر است هنگام تماشای فیلم‌ها و بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای، برای فرزندان (از سنین پایین) توضیح دهید که این صحنه‌ها غیرواقعی و در قالب فیلم است و سخنان زشت و غیراخلاقی بازیگران را الگو قرار ندهند.
- ۶- پیشنهاد می‌شود در مطالعات بعدی به تأثیر فناوری‌های نوین ارتباطی در بلوغ فکری و ذهنی و جسمی دانش‌آموزان ابتدایی پرداخته شود.

فهرست منابع

- ۱- آتشک محمد، برادران، بدرالملوک، احمدوند، محمدعلی (۱۳۹۲). «تأثیر بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر مهارت اجتماعی و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان»، فصلنامه فناوری آموزش، دوره ۷، شماره ۴، ۳۰۵-۲۹۷.
- ۲- استبصاری، فرهاد (۱۳۹۲). بررسی رابطه مهارت‌های انسانی مدیران با بهره‌وری مدارس آنان از دیدگاه معلمان مقطع متوسطه منطقه صوفیان. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، مرند: دانشگاه آزاد اسلامی واحد مرند.
- ۳- اسمعیلی، بابک (۱۳۸۱). آسیب‌شناسی مدیریت منابع انسانی، تهران: انجمن مدیریت ایران.
- ۴- اعظمی، محمود، علیرضا جعفری، ناهید کریمی (۱۳۹۱). «بررسی تأثیر آموزش مهارت‌های زندگی در افزایش خلاقیت کودکان دبستان»، ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی، دوره دوم، شماره ۳، ۴۳-۲۷.
- ۵- انصاری، مسعود (۱۳۹۰). بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان پایه دوم و سوم مقطع راهنمایی شهرستان نورآباد ممسنی در سال تحصیلی ۸۹-۹۰. پایان‌نامه کارشناسی ارشد رشته برنامه‌ریزی درسی، چاپ نشده، دانشگاه خوارزمی.
- ۶- ببران، صدیقه، سادات اخوان طباطبایی، مهرنوش (۱۳۹۰). «بررسی نقش و تأثیرات استفاده از تلفن همراه بر دختران دانش‌آموز دبیرستانی»، فصلنامه فرهنگ ارتباطات، دوره اول، شماره اول، ۹۵-۱۱۷.
- ۷- بیات، میترا (۱۳۸۱). «تأثیر فناوری‌های ارتباطی جدید بر زندگی فرهنگی اجتماعی»، فصلنامه فرهنگ عمومی، شماره ۳۲.
- ۸- پناهی، یعقوب (۱۳۹۲). «آسیب‌های روانی-اجتماعی و وابستگی به تلفن همراه در دانش‌آموزان»، ششمین همایش بین‌المللی روان‌پزشکی کودکان و نوجوانان، دانشگاه علوم پزشکی تبریز.
- ۹- جان‌پرور، محسن (۱۳۹۰). «آسیب‌شناسی فضای سایبر بر امنیت اجتماعی»، فصلنامه نظم و امنیت انتظامی، دوره ۴، شماره ۳: ۱۷۲-۱۴۱.

- ۱۰- جعفری، مرجان (۱۳۸۹). نقش بازی‌های رایانه‌ای در شکل‌گیری تخفیف اجتماعی کودکان ۶-۱۱ سالم از دیدگاه مدیران ناحیه ۴ استان قم، پایان‌نامه کارشناسی علوم تربیتی، قم: دانشگاه آزاد اسلامی واحد قم.
- ۱۱- حاجیان نیا، سودابه (۱۳۸۵). «تأثیر کتاب فیلم زیست‌شناسی بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان دوره متوسطه»، دانش و پژوهش در علوم تربیتی، شماره ۴۰، صص ۱۲-۲۷.
- ۱۲- خزاعی، طیبه (۱۳۸۵). «بررسی میزان وابستگی به رایانه و پیامدهای ناشی از آن در کودکان دبستانی شهر بیرجند»، فصلنامه علمی دانشکده پرستاری و مامایی دانشگاه علوم پزشکی بیرجند، شماره (۲ و ۳ و ۴)، صص ۲۶-۳۱.
- ۱۳- خواجه موگهی، ناهید و علاسوند، مریم (۱۳۸۹). «بررسی متغیرهای شخصیتی پیش‌بینی کننده اعتیاد به اینترنت»، مجله علمی پزشکی، دوره ۹، شماره ۴، صص ۳۶۶، ۳۵۹.
- ۱۴- رحیمی، امین (۱۳۷۸). «آسیب‌شناسی پیامک و تأثیرات آن بر روابط اجتماعی افراد»، نشریه آرمان روابط عمومی، شماره ۱۸۵۹.
- ۱۵- رحیمی، حسین (۱۳۸۳). مفاهیم پایه‌ای فناوری اطلاعات، تهران: انتشارات جهان نو.
- ۱۶- رئیس‌دانا، فرخ‌لقا (۱۳۸۱). «کاربردها و سودمندی‌های فناوری اطلاعات»، ماهنامه رشد تکنولوژی آموزشی، شماره ۱۴۳.
- ۱۷- رزاقی، افشین (۱۳۸۱). نظریه‌های ارتباطات اجتماعی، تهران: نشر پیکان.
- ۱۸- عباسی، زهرا؛ کیوان کار، مهدی؛ فرازی، زهرا (۱۳۹۲). «بررسی رابطه فن‌آوری ارتباطی جدید (بازی‌های رایانه‌ای) با سازگاری اجتماعی کودکان دبستانی»، ششمین کنفرانس بین‌المللی روانشناسی کودکان و نوجوانان، دانشگاه علوم پزشکی تبریز.
- ۱۹- فرشید فر، زهرا؛ عطایی، نغمه؛ فرازی، زهرا (۱۳۹۲). «بررسی نگرش، کاربرد و تأثیر تلفن همراه و پیام کوتاه در نوجوانان»، ششمین کنفرانس بین‌المللی روانپزشکی کودکان و نوجوانان، دانشگاه علوم پزشکی تبریز.
- ۲۰- معید فر، سعید؛ گنجی، احمد (۱۳۸۸). «تحلیلی بر کاربردهای تلفن همراه در بین دانش‌آموزان دختر و پسر مقطع متوسطه شهر تهران»، مجله جهانی رسانه، دوره ۴، شماره ۲.

۳۱ ————— بررسی آسیب‌های فناوری‌های نوین ارتباطی در یادگیری تحصیلی دانش‌آموزان ...

- ۲۱- نقیب السادات، سید رضا؛ قانع، مهسا (۱۳۹۱). «بررسی رابطه بهره‌برداری از فناوری‌های نوین ارتباطی و گرایش به اعتیاد در جوانان ۱۵ تا ۳۰ سال»، فصلنامه جامعه‌شناسی مطالعات جوانان، دوره دوم، شماره پنجم، ۱۲۸-۱۱۳.
- ۲۲- نقی زاده، محمدجواد، همکارانش (۱۳۹۰). «تأثیر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت افراد»، پنجمین همایش سالیانه‌ی دانشجویی، دانشگاه علوم پزشکی اردبیل.

- 23- Tung, F.C. & Chang, S.C. (2008). Nursing Students' Behavioral Intention to Use Online Courses: A Questionnaire Survey. *Int. J. Nursing Studies*, 45. 1299-1309.
- 24- Tisknakis, M. & Kouroubali, A. (2009). Organizational Factors Affecting Successful Adoption of Innovative E-Health Services: A Case Study Employing the FITT Framework. *Int. J. Medical Informatics*, 78, 39-52.
- 25- Hauge MR, Gentile DA, editors(2003). Video game addiction among adolescents: Associations with academic performance and aggression. Society for Research in Child Development Conference.
- 26- Leiner, Barry M. et al. (2001). A Brief History of the Internet. URL: <http://www.isco.org/internet/history/brief.html>.
- 27- Lee, S. & Kim, B.G. (2009). Factors Affecting the Usage of Internet: A Confirmatory Study. *Computers in Human Behavior*, 25, 191-201.
- 28- Nigg, C.R. Lippke, S. & Maddock, J.E. (2009). Factorial Invariance of the Theory of Planned Behavior Applied to Physical Activity across Gender, Age, and Ethnic Groups. *Psychology of Sport and Exercise*, 10, 219-225.
- 29- Young KS. Internet addiction(1998). The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior*;1(3):44-237.