

الگوی فرهنگ یادگیری الکترونیکی در مدارس متوسطه دوره دوم

میترا نودری^۱ | بتول فقیه آرام^۲ | فیروز کیومرثی^۳ | پری سوسهائی^۴ | رزینا ذبیحی^۵

چکیده

۳۱

سال پانزدهم
بهار و تابستان ۱۴۰۴

مقاله پژوهشی

تاریخ دریافت:

۱۴۰۳/۰۷/۲۶

تاریخ پذیرش:

۱۴۰۳/۰۹/۰۲

صص: ۳۹-۱

شاپا چاپ: ۶۳۲۸-۲۵۳۸
الکترونیکی: ۱۶۵۵-۲۷۱۷



فرهنگ یادگیری به مجموعه‌ای از نگرش‌ها، ارزش‌ها و تجربه‌های درون هر مرکز و موسسه یا جامعه اشاره دارد که فرآیند مستمر یادگیری را پشتیبانی می‌کند. این پژوهش با هدف تعیین ابعاد، مؤلفه‌ها و شاخص‌های فرهنگ یادگیری الکترونیکی در مدارس متوسطه دوره دوم و ارائه الگو انجام شد. این مطالعه از نظر هدف کاربردی و شیوه اجرا به توصیفی از نوع کیفی بود. جامعه آماری، صاحب‌نظران دانشگاهی، مدیران، معلمان و کارشناسان آموزش و پرورش، بودند. انتخاب نمونه‌های کیفی بر اساس اصل اشباع نظری داده‌ها با روش نمونه‌گیری هدفمند انجام شد. ابزار گردآوری داده‌های کیفی، مصاحبه نیمه ساختاریافته بود. برای، روایی و پایایی مصاحبه‌ها از معیارهای قابلیت اعتبار^۵، قابلیت انتقال/انتقال‌پذیری^۶، قابلیت اطمینان^۷ و قابلیت تأیید^۸ استفاده شد. تحلیل داده‌های کیفی، با استفاده از کدگذاری باز، محوری و انتخابی انجام شد. یافته‌های تحقیق بیانگر شناسایی الگوی فرهنگ یادگیری الکترونیکی در پنج بعد، ۲۱ مؤلفه و ۱۰۱ شاخص بود که با گرفتن نظر خبرگان، ابعاد، مؤلفه‌ها و شاخص‌ها تبیین و الگوی پژوهش ارائه شد. نتایج مطالعه حاضر می‌تواند به آگاهی و شناخت بهتر فرهنگ یادگیری الکترونیکی در آموزش و پرورش کمک نماید و برنامه ریزان آموزش و پرورش بر اساس مقوله‌ها، مؤلفه‌ها و مفهوم‌های آن گام مؤثری در جهت بهبود فرهنگ یادگیری الکترونیکی بردارند و اهتمام خود را در بهره‌گیری از الگوی تحقیق به کار بندند.

کلیدواژه‌ها:

فرهنگ، فرهنگ یادگیری، الگوی فرهنگ یادگیری الکترونیکی، دوره متوسطه دوم

۱. دانشجوی دکتری مدیریت آموزشی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد اسلامشهر، ایران.

۲. نویسنده مسئول: استادیار گروه علوم تربیتی، واحد اسلامشهر، دانشگاه آزاد اسلامی، اسلامشهر، ایران

Email: Faghiharam1388@iau.ac.ir

۳. دانشیار گروه مدیریت آموزشی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد اسلامشهر، ایران.

۴. استادیار گروه علوم تربیتی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد اسلامشهر، ایران.

۵. دانشیار گروه علوم تربیتی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد اسلامشهر، ایران.

credibility.^۵

3.transferability

.dependability or consistency^۷

.conformability or neutrality^۸

مقدمه

هم‌زمان با تغییرات سریع فنون و مهارت‌ها و ظهور پدیده‌های نوین فناوری اطلاعات و تأثیر آن‌ها بر شیوه‌ها و روش‌های زیستن، فرایند آموزش نیز متحول شده است. جهانی شدن و پیشرفت فناوری اطلاعات و ارتباطات همراه با افزایش تنوع ویژگی‌های دانش‌آموزان و تنوع فرهنگی، مؤسسات آموزشی را به چالش کشیده است. به‌طوری‌که تمامی جنبه‌های زندگی انسان از رشد فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی اثر پذیرفته است. آموزش و یادگیری نیز در زمره حوزه‌هایی است که به‌شدت تحت تأثیر فناوری اطلاعات و ارتباطات و سرعت رشد آن بوده که این تأثیرپذیری منجر به شکل‌گیری مفهومی جدید به نام «یادگیری الکترونیکی» شده است. یادگیری الکترونیکی به معنای استفاده از فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات برای ایجاد و غنای بیشتر تجربه‌های یادگیری و به‌عنوان بخشی از فرایندهای تغییر و توسعه جامعه شبکه‌ای منعکس‌کننده روندهای جهانی شدن و جهانی‌سازی است و فرهنگ بخش جدایی‌ناپذیر و درهم‌تنیده تعلیم و تربیت است؛ که از طرفی متأثر از فرهنگ غالب است و از طرفی دیگر قابلیت اثرگذاری بر فرهنگ را دارد. پذیرش این دیدگاه که فرهنگ، بخش اصلی و مکمل هر جنبه‌ای از طراحی آموزشی است، ایجاب می‌کند در طراحی ارائه آموزش و پرورش، عوامل اجتماعی و فرهنگی مهم تلقی شده و مورد توجه قرار گیرد (آیکین^۱، ۲۰۰۵). فرهنگ، بعد اساسی و زیربنایی است که در سطوح مختلف و به طرق گوناگون فرایند یاددهی و یادگیری الکترونیک را به‌ویژه نحوه طراحی، کاربست و ارزشیابی را تحت تأثیر قرار می‌دهد. ابعاد فرهنگی - آموزشی رویکرد و نحوه مواجهه و تعامل بازیگران مختلف از قبیل طراحان، معلمان، مدیران و دانشجویان تحت نفوذ خود شکل می‌دهند (سوفرت^۲، ۲۰۰۲). چنانچه برونر با بیان اینکه فرهنگ عنصر جدانشدنی هر طرح آموزشی است، بر اهمیت و تأثیر فرهنگ در نظام‌های آموزشی صحنه می‌گذارد (نقل از ادموندسون^۳

۱ - Aykin

۲ - Sofert

۳ - Edmonson

(۲۰۰۳). ویگوتسکی^۱ (۱۹۷۳) نیز با تأکید بر نقش واسطه‌گری زبان و تجربه‌های اجتماعی و فرهنگی در توسعه دانش فردی اذعان دارد، آنچه به‌عنوان دانش یا دانستن اهمیت دارد، روش‌های تدریس و روش‌های ارزشیابی یادگیری یادگیرنده، همه و همه با تأکید بر فرهنگ تعریف می‌شوند (نقل از روتیسن و همکاران^۲، ۲۰۰۳). درواقع از دیدگاه این دو صاحب‌نظر، یادگیری پدیده‌ای است که در بستر اجتماعی و به‌واسطه عوامل فرهنگی شکل می‌گیرد. باورها، ارزش‌ها و جهان‌بینی حاکم بر هر جامعه بر مفهوم یادگیری، نقش یاد دهنده، یادگیرنده، موضوع یادگیری، شیوه‌های تدریس و حتی شیوه‌های ارزشیابی تأثیر می‌گذارد که از تعامل بین مجموعه این اجزا، بستر جدید یا فرهنگ یادگیری شکل می‌گیرد (سراجی، ۱۳۹۱). لذا باتوجه‌به رابطه بین فرهنگ، آموزش و یادگیری در محیط وب به‌طور کلی، شناخت ویژگی‌های فرهنگی یادگیرندگانی که نظام آموزش الکترونیکی برای آن‌ها طراحی می‌شود، یک مسئله اساسی تلقی می‌شود. به دلیل آنکه این ویژگی‌ها بر روی اینکه یادگیرندگان چگونه یک محیط یادگیری برخط را درک کنند و چگونه در محیط‌های آموزش الکترونیکی حضور شناختی، اجتماعی و عاطفی داشته باشند، تأثیر می‌گذارد (نقل از روگر و وانگ^۳، ۲۰۰۹). لیانگ و مک کوئین^۴ (۱۹۹۹) معتقدند، ویژگی‌های فرهنگی یادگیرندگان در تعامل ترجیحی آن‌ها با استاد یا با هم‌تایان تأثیرگذار است. حتی تأثیر فرهنگ یادگیرندگان نسبت به آداب و رسوم برخط ازجمله میزان نقد نظرات یاد دهنده نیز مسئله قابل طرح دیگری است که به آن اشاره‌شده است (بیتز و پول، ۱۳۸۲). یکی از نیازها و خواسته‌های غیرمادی هر گروهی، فرهنگ آن گروه و یا جامعه است؛ از این لحاظ در آموزش‌های الکترونیکی بهتر است به ابعاد فرهنگ توجه جدی شود. درواقع می‌توان گفت که آموزش الکترونیکی و فرهنگ هر دو جز نظام‌های باز اجتماعی هستند و هرگونه تغییری در سیستم اجتماعی بایستی باتوجه‌به اجزای دیگر سیستم صورت پذیرد

۱ - Vygotsky

۲ - Rotison & etc

۳ - Roger & wang

۴ - Lyang & mc quin

(کیوانی، زیرک، مؤمنی و حسین زاده، ۱۳۹۹). فرهنگ‌سازی در دانش‌آموزان متوسطه دوم به‌منظور بهبود یادگیری آن‌ها در بستر آموزش‌های الکترونیکی، تدوین و ارائه الگوی فرهنگ‌سازی یادگیری الکترونیکی بیش از گذشته بایستی موردتوجه قرار گیرد. در سند تحول بنیادین (۱۳۹۰)، به‌صراحت تحت عنوان راهبردهای کلان، به اهداف عملیاتی و راهکارهای آن پرداخته‌شده است که یکی از این راهبردهای کلان، بهره‌مندی هوشمندانه از فناوری‌های نوین در نظام تعلیم و تربیت رسمی و عمومی مبتنی بر نظام معیار اسلامی است. دوره‌ی متوسطه دوم از لحاظ مبانی فلسفی، زیستی، روانی و اجتماعی دوره‌ی بسیار مهمی است؛ بنابراین برنامه‌ریزی تحصیلات متوسطه از حیث هدف، محتوا و روش‌های اجرایی و مقررات حاکم بر این دوره باید بر پایه‌ای استوار باشد که موجبات رشد شخصیت نوجوانان و جوانان فراهم آید و استعداد‌های اختصاصی آنان شکوفا شود و برای زندگی مفید فردی و اجتماعی، آمادگی لازم در آنان ایجاد شود (صافی، ۱۳۹۸). مدارس و دانشگاه‌های زیادی در سرتاسر دنیا و ایران وجود دارند که با وجود سرمایه‌گذاری‌های وسیع در یادگیری الکترونیکی و تبلیغات فراوان، نهایت با شکست مواجه می‌شوند (احمدی و همکاران ۱۳۹۱) هرچند یادگیری الکترونیکی در بین سطوح مختلف دانش‌آموزی ترویج داده‌شده است؛ هنوز تمایل به ادامه به‌کارگیری چنین سامانه‌ای پایین است. هرچند پذیرش اولیه یادگیری الکترونیکی قدم اول و مهم به سمت دستیابی به موفقیت یادگیری است؛ موفقیت واقعی زمانی اتفاق می‌افتد که استفاده از این سیستم ادامه داشته باشد، کاربر یادگیری الکترونیکی را می‌پذیرد اما ادامه نمی‌دهد، (لی ۱، ۲۰۱۰). یافته‌های پژوهشگران بیانگر این است که فرهنگ یادگیری یکی از عوامل مؤثر بر موفقیت یادگیری الکترونیکی است و عرصه این فرهنگ از جمله حوزه‌های کمتر شناخته‌شده است. تاکنون الگویی برای آن در مدارس متوسطه دوم ارائه نشده است. گرچه از نظر کمی مطالعات اندکی انجام‌شده است، اما از لحاظ کیفی هنوز نیاز به کار وسیعی است که دلیل بارز آن همانا فقدان یک الگوی غالب علمی فرهنگ یادگیری الکترونیکی در مدارس متوسطه دوم است. لذا این مطالعه به دنبال شناسایی ابعاد، مؤلفه‌ها

و شاخص‌های الگوی فرهنگ یادگیری الکترونیکی در مدارس متوسطه است و پاسخ به این سؤالات است که ۱. الگوی فرهنگ یادگیری الکترونیکی در مدارس متوسطه دوره دوم چگونه است؟ ۲. ابعاد، مؤلفه‌های و شاخص‌های الگوی فرهنگ یادگیری الکترونیکی در مدارس متوسطه کدام‌اند؟

مفاهیم و اصطلاحات

فرهنگ

فرهنگ مجموعه پیچیده‌ای شامل: دانش‌ها، باورها، هنر، قوانین، اخلاق، آداب و رسوم و دیگر قابلیت‌ها و عادت‌هایی است که انسان به‌عنوان عضو جامعه آن‌ها را فرامی‌گیرد. (بلوتین و پاملا، ۱۳۹۹).

یادگیری

یادگیری به فرآیند تغییرات تدریجی و نسبتاً پایدار در رفتار بالقوه یادگیرنده که بر اثر تجربه و یا عادت حاصل شده است اطلاق می‌شود (شعبانی، ۱۴۰۰). یادگیری انسان فرایندی مادام‌العمر است، این پدیده به دلیل افزایش سرعت تغییر در جامعه، روزبه‌روز اهمیت بیشتری یافته، چراکه لازم است اعضای جامعه همواره یاد بگیرند تا بتوانند عضو جامعه باقی بمانند (جارویس^۲، ۱۳۸۳).

فرهنگ یادگیری

فرهنگ یادگیری متشکل از یک نظام مفروضات اساسی پویا و جمعی، ارزش‌ها و هنجارهایی است که باعث هدایت یادگیری افراد در یک موسسه می‌شود (معارف‌وند، شمس و صباغیان، ۱۳۹۷).

یادگیری الکترونیکی

به معنای استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات برای تقویت و حمایت یادگیری در هر سطح آموزش است (دو^۳، ۲۰۱۸). یادگیری الکترونیک اشاره به برنامه‌های یادگیری و آموزشی‌ای دارد که در آن‌ها از ابزارها، برنامه‌ها و فرآیندهای الکترونیکی برای ایجاد، مدیریت و انتقال دانش استفاده می‌شود. یادگیری الکترونیک، مجموعه گسترده‌ای از

^۱. Blotin & pamela

^۲. Jarvise

^۳ - Dev

برنامه‌های کاربردی و فرآیندها را پوشش می‌دهد. این نوع یادگیری به سازمان کمک می‌کند تا در زمان و هزینه خود صرفه‌جویی کند.

فرهنگ یادگیری الکترونیکی

به استفاده از فناوری‌های نوین اطلاعاتی و ارتباطاتی در سازمان اشاره دارد که در قالب مجموعه‌ای از ارزش‌ها، سامانه‌ها و عادات سازمانی است که افراد و کل سازمان را حمایت و تشویق می‌کند تا میزان دانش، شایستگی و عملکرد خود را به صورت مستمر بهبود بخشند (کیان، عطاران و فاضلی، ۱۳۹۰).

مبانی نظری

فرهنگ از مفاهیم فراخی است که تعاریف متنوعی در مورد آن ارائه شده است. رایج‌ترین تعریف فرهنگ را به عنوان مجموعه‌ای از الگوها و باورهای نظری و رفتاری که در میان افراد و گروه‌های مختلف به اشتراک گذاشته می‌شود، تعریف می‌کند (لیپونین^۱، ۲۰۰۲). هافستد (هافستد^۲، ۱۸۶) فرهنگ را به عنوان «الگوهای تفکر، رفتار، احساس و عمل بالقوه که در افراد یک جامعه، طبقه و مؤسسه درونی شده اند»، تعریف می‌کند. بر این اساس فرهنگ به مجموعه‌ای نظام‌های فکری، عقیدتی؛ معنایی و همچنین الگوهای فکری و رفتاری اطلاق می‌گردد که در بطن روابط انسان‌ها با یکدیگر و با نهادها پیرامونی که انسان‌ها تجارب زندگی خود را به دست می‌آورند، نهفته است. بعضی محققان، تحت تأثیر آراء ویگوتسکی، فرهنگ را به عنوان فرایند تولید و بازتولید معانی در فعالیت‌های معین افراد در محدوده زمان و مکان در نظر می‌گیرند (کاشیما^۳، ۲۰۰۴). فرهنگ، بعد اساسی و زیربنایی است که در سطوح مختلف و به طرق گوناگون فرایند یاددهی و یادگیری الکترونیکی را به ویژه نحوه طراحی، کاربست و ارزشیابی را تحت تأثیر قرار می‌دهد. ابعاد فرهنگی - آموزشی رویکرد و نحوه مواجهه و تعامل بازیگران مختلف از قبیل طراحان، معلمان، مدیران و دانشجویان تحت نفوذ خود شکل می‌دهند (سوفرت، ۲۰۰۲). فرهنگ یک نظام نسبتاً با ثباتی از

^۱. Liponin

^۲. Hafested

^۳. Kashima

معانی مشترک و گنجینه ای از نمادهای معنادار است که ساختاری را جهت تجربه کردن تهیه می کند. هافستد مظاهر و نمودهای فرهنگ را به عنوان لایه های اطراف هسته ارزش ها تصویر کرده است. مبنای مطالعه ارتباط «فرهنگ» و «یادگیری» برگرفته از دو عرصه مطالعات اجتماعی-فرهنگی (برخاسته از نظریه ویگوتسکی) و رشته انسان شناسی (با شیوه قوم نگاری) است. گیلدا^۱ (۱۹۹۴) با مرور این تاریخچه بیان می کند ویگوتسکی در اوایل دهه ۱۹۲۰، در پاسخ به مطالعه برنامه ای پیازه در ارائه قالب ها و مراحل استدلال و تفکر، اظهار داشت موضع مطالعات یادگیری باید در زمینه تاریخی و فرهنگی یادگیرنده باشد نه در حوزه جهانی و طبیعی او. با گسترده تر شدن نظریه ویگوتسکی در دو دهه ۱۹۸۰ و ۱۹۹۰ و ورود آن به نظریه های متخصصان تعلیم و تربیت، «یادگیری» به عنوان کارآموزی فرهنگی در تجارب اجتماعی، «تفکر» به عنوان فرایند محاوره ای تسهیل شده از طریق ابزارهای فرهنگی / فرایندهای اجتماعی و «فرهنگ» به عنوان شیوه مشترک ساخت معنا و زندگی در اجتماعاتی که از طریق به کارگیری ابزارهای فرهنگی، فناوری ها، مصنوعات و مفاهیم به طور مستمر بازسازی می شود، تلقی گردید. بر این اساس، نظریه پردازان اجتماعی-فرهنگی همچون برونر،^۲ کول^۳، در گرگن^۴ ۱۹۹۶؛ لیو و ونگر^۵، ۱۹۹۱ اسمیت^۶، ورج^۷، بروکمیر^۸، ۱۹۹۱؛ تأکید دارند که یادگیری و دانستن، پدیده هایی هستند که به صورت اجتماعی و فرهنگی شکل می گیرند. بر همین اساس می توان گفت طرز تلقی ما از دانستن و یادگیری و به طور کلی معرفت شناسی هریک از ما تابعی از هویت فرهنگی ما است (برونر، ۱۹۹۶). هویتی که در جامعه و در تعامل با دیگران شکل گرفته است. قابل ذکر است که نرم های فرهنگی _ آموزشی به آن الگوهای رفتاری، فکری، رسم های نوشته و نانوشته و بالاخره ترجیحاتی در محیط های آموزشی اطلاق می گردد که رویکرد و کنش بازیگران مختلف در یاددهی، یادگیری،

۱ - Gilda

۲ - Cole

۳ - Gergen

۴ - Lave & Wenger

۵ - Smith

۶ - Wertsch

۷ - Brockmeier

تعامل و یا روش‌هایی که معلمان ترجیح می‌دهند تا مسائل و مشکلات پیش‌آمده را حل نمایند را شکل می‌دهند.

پیشینه پژوهش

تاریخچه مطالعات فرهنگ یادگیری الکترونیکی در نظام آموزش کشورهای مختلف جهان نشان می‌دهد این فرهنگ به معنای شناخت ادراکات کاربران از فرایند یاددهی-یادگیری الکترونیکی (مجازی) در برخی کشورها مورد توجه بوده است. ازجمله: نتایج به‌دست‌آمده از پژوهش وهاب آهاری، زمانی و پور آتشی (۱۴۰۱) نشان داد که ضریب همبستگی تمام مؤلفه‌های فرهنگ یادگیری الکترونیکی سازمانی با اشتیاق شغلی کارکنان دانشگاه (ایجاد یادگیری مداوم، ارتقای کاوش و مباحثه، یادگیری تیمی، سامانه‌های تسهیمی، توانمندسازی افراد، سیستم ارتباطی و تدارک رهبری) مثبت و معنادار بودند و بین دو متغیر رابطه همبستگی مثبت، معنادار و در حد متوسط وجود دارد. کنعانی، رفیق حسنی و محمدی، (۱۴۰۰) ابعاد فرهنگ یادگیری را در مجموع ۹ بعد شامل ابعاد: «تحقیق و نوآوری»، «مدیریت مشارکتی»، «یادگیری تیمی»، «تبادل دانش»، «ویژگی‌های فردی»، «مدرسه و محیط»، «تفاوت‌های فردی»، «زیرساخت‌ها» و «تشویق» با ۳۲ مؤلفه شناسایی کردند. نتایج پژوهش تقوایی یزدی، (۱۴۰۰) بیانگر آن است که تحولات نظام‌های آموزشی در قرن بیست و یکم و بروز بحران‌های تأثیرگذار بر سامانه‌های آموزشی. یادگیری الکترونیکی را به الزامی بی‌بدیل در نظام آموزشی تبدیل ساخته است. نتایج پژوهش نورانی، زندی، سرمدی و سراجی (۱۳۹۶) نشانگر فرهنگ انتسابی، ابهام‌گریزی زیاد، جمع‌گرایی و قدرت بالا، در بعد منزلت استاد گویای قدرت بالا و جمع‌گرایی، در بعد روش‌های یاددهی-یادگیری ترجیحی همسو با ابهام‌گریزی بالا و جمع‌گرایی و در بعد روش‌های ارزشیابی ترجیحی نیز همبسته با فرهنگ‌هایی با بافت مداری بالا است. نتایج قوش، آشوتوش مودولیا و سامیر پینگل (۲۰۲۱) ثابت کرد که مهارت یادگیری به‌طور چشمگیری با پیامد آن در ارتباط است. دوم، فرهنگ و فناوری یادگیری الکترونیکی واسطه بین مهارت یادگیری و پیامد آن است. این نتایج به سازمان‌ها پیشنهاد می‌دهند که فرهنگ مناسبی را کسب نمایند و فناوری یادگیری

الکترونیکی را برای تسهیل در مهارت یادگیری مؤثر استفاده نمایند، فرهنگ مناسب را پرورش دهند و فن آوری یادگیری الکترونیکی را برای تسهیل چابکی یادگیری مؤثر اتخاذ کنند. وانگ و دیگران (۲۰۲۱) نشان می‌دهند که تأثیر هنجارهای ذهنی و خودکارآمدی بر قصد رفتار کاربران در فرهنگ جمع‌گرایانه برجسته‌تر است درحالی‌که سودمندی درک شده برای یادگیرندگان آنلاین در فرهنگ فردگرایانه مهم‌تر است. راشا حسن (۲۰۲۱) در پژوهشی نشان داد که قصد رفتاری و شرایط تسهیل‌کننده، تأثیر مستقیمی بر رفتار استفاده دارند درحالی‌که انتظار عملکرد، امید به تلاش، تأثیر اجتماعی، ارزش قیمت، شرایط تسهیل‌کننده و انگیزه استفاده از عوامل مهمی هستند که بر قصد رفتاری استفاده از یادگیری الکترونیکی تأثیر می‌گذارند. بر اساس نتایج مطالعه لاتروس و خادروی (۲۰۲۰) می‌توان گفت که فرهنگ‌های یادگیری مختلف می‌تواند عامل همگرایی یا واگرایی فراگیران باشد. این ابعاد عبارت‌اند از: مدیریت زمان و فعالیت‌های یادگیری، مدیریت فضای یادگیری، مدیریت روابط بین فردی و شبکه ارتباط. نتایج، توجه متخصصان را به بهبود رویکردهای عملی برای تطبیق خدمات آموزش الکترونیکی با فرهنگ‌های مختلف به‌منظور بهبود درک تجربه یادگیری الکترونیکی جلب می‌کند.

روش پژوهش

در این پژوهش به‌منظور شناسایی ابعاد مؤلفه‌ها و شاخص‌های فرهنگ یادگیری الکترونیکی و ارائه الگو، از پارادایم کیفی استفاده شده است. در این رویکرد، افراد، ادراکات آن‌ها، معانی و شناخت آن‌ها را به‌عنوان منبع اولیه داده‌ها تلقی می‌کند. در این مرحله، از روش پژوهش داده بنیاد^۱ استفاده شد که در زمره‌ی روش‌های پژوهش کیفی قرار دارد. جامعه آماری در این پژوهش، صاحب‌نظران دانشگاهی، مدیران، معلمان و کارشناسان آموزش و پرورش، بودند. استفاده از منابع چندگانه داده‌ها، روایی سازه و پایایی را افزایش می‌دهد (دانایی‌فرد؛ الوانی و آذر، ۱۳۸۸). آگاهی‌دهندگان انتخابی برای این پژوهش ۲۵ نفر شامل ۱۰ استاد دانشگاه، ۵ مدیر و معاون اداره آموزش و پرورش ۵ نفر کارشناس آموزش و سنجش اداره آموزش و پرورش و ۵ نفر مدیر دبیرستان متوسطه

۱. Foundation data

دوره دوم بودند که به صورت هدفمند و با توجه به قاعده اشباع نظری و به صورت داوطلبانه در پژوهش شرکت کرده‌اند. ابزار گردآوری داده‌ها، مصاحبه نیمه ساختاریافته بود. همانند روایی و پایایی پژوهش‌های کیفی در این پژوهش نیز مجموعه‌ای از معیارها شامل قابلیت اعتبار یا قابل قبول بودن^۱ (جایگزینی برای مفهوم کمی روایی درونی)، قابلیت انتقال/ انتقال‌پذیری^۲ (جایگزینی برای مفهوم کمی روایی بیرونی)، قابلیت اطمینان یا سازگاری^۳ (جایگزینی برای مفهوم کمی پایایی) و قابلیت تأیید یا بی‌طرفی^۴ (جایگزینی برای مفهوم کمی عینیت) (رضوی و همکاران، ۱۳۹۲) برای روایی و پایایی ابزار استفاده شد. تجزیه و تحلیل متون مصاحبه با استفاده از روش کدگذاری سه مرحله‌ای اشتراوس و کوربین (۱۹۹۸)، تحت عنوان کدگذاری باز، محوری و انتخابی انجام گرفت. در ادامه محقق با عنایت به نتایج حاصل از تحلیل متن مصاحبه‌ها الگوی پارادایمیک فرهنگ یادگیری الکترونیکی در مدارس متوسطه دوره دوم را طراحی نمود.

یافته‌های پژوهش

یافته‌ها

سؤال اول. الگوی فرهنگ یادگیری الکترونیکی در مدارس متوسطه

دوره دوم چگونه است؟

الگوی فرهنگ یادگیری الکترونیکی در مدارس متوسطه دوره دوم با استفاده از تحلیل داده‌های به دست آمده از پاسخ‌های داده شده به سؤالات مصاحبه، قابلیت‌ها و ابزارهای مختلف روش نظریه داده بنیاد از قبیل کدگذاری باز، محوری و انتخابی مبتنی بر یافته‌های حاصل طراحی و تدوین گردید.

الف. احصاء مفاهیم و ظهور مقوله‌ها (کدگذاری باز)

در این مرحله بر اساس روش مرسوم در نظریه داده بنیاد، به هر یک از اجزاء عنوان و یا برجسب‌هایی داده شد. این عنوان که اصطلاحاً به آن کد یا مفهوم گفته می‌شود، باید گویای محتوای داده‌ها باشند. به طوری که محقق و خواننده با مشاهده این

^۱.credibility

^۳.transferability

^۲.dependability or consistency

^۴.conformability or neutrality

عنوان و تیترا تا حدود زیادی به مفهوم جملات پی بیرد (میلز و هوبرمن، ۲۰۰۲) بر این اساس تعداد ۷۶ نشانه (گزاره کلیدی) از متن مصاحبه مشارکت کنندگان در پژوهش احصاء گردید. (جدول ۱) از آنجایی که ممکن است هر یک از گزاره‌های انتخابی دارای یک یا چند مفهوم باشند، در مجموع ۲۸۲ کد (مفهوم اولیه) در این پژوهش شناسایی گردید.

جدول ۱ نمونه احصاء مفاهیم در مرحله کدگذاری باز

منبع داده	نشانه‌گر	نشانه‌ها (گزاره‌های کلیدی انتخابی)	شناسه	کدها (مفاهیم)
مصاحبه‌شونده ۴	P ۰۲۰۶۱۲۵	باورهای علمی نظیر اهمیت تقویت روحیه پژوهش، توسعه علوم و فنون موردنیاز جامعه	C57	علمی و آموزشی
مصاحبه‌شونده ۱۱	P ۰۲۰۹۱۹۱۳۲	زیرساخت‌های لازم برای تعامل برخط؛ پایگاه‌های اطلاعاتی لازم برای یادگیری الکترونیکی، ابزارها و امکانات قوی برای حذف کامل حضور فیزیکی از قبیل: تابلو اعلانات، کتابخانه الکترونیکی، آزمایشگاه‌های مجازی	C132	فناوری

مصحبه شونده ۲۵	P ۰۲۱۰۱۱۲۳۲۱۹	خودمداری، تفکر انتقادی و ارزش های یادگیری متأثر از فرهنگ در دانش آموزان	C219	محیطی، فرهنگی و رفتاری
-------------------	------------------	---	------	---------------------------------

در جدول فوق نشانگر (ستون دوم جدول) P به معنی Point یعنی نکته کلیدی شماره هشت یا نه رقمی از چپ به راست دو رقم اول سال، دو رقم دوم، ماه، دو رقم سوم روز و دو و یا سه رقم آخر تکرار کد انتخاب شده است؛ برای مثال ۰۲۱۰۱۱۲۳۲۱۹ عبارت است از دویست و نوزدهمین نکته ای که از متن مصاحبه، مصاحبه شونده شماره ۲۳ در روز یازدهم دی ماه ۱۴۰۲ استخراج شده است. شناسه (ستون چهارم جدول) شامل حرف لاتین (C) به معنی Concept یعنی مفهوم و یک عدد صحیح است که شماره آن مفهوم را نشان می دهد و برای مثال C۵۷ عبارت است از: پنجاه و هفتمین مفهوم احصاء شده از متن مصاحبه شونده شماره ۴ در فرایند کد گذاری باز. جدول (۲) وضعیت کلی گزاره ها و کدهای استخراج شده از متن مصاحبه های انجام شده در پژوهش را نشان می دهد.

جدول ۲ نمونه آمار نشانه ها و کدهای احصاء شده

ردیف	متن مصاحبه ها	تعداد گزاره	تعداد کد
۱	متن مصاحبه مصاحبه شونده شماره ۱	۷	۱۳
۲	متن مصاحبه مصاحبه شونده شماره ۱۵	۱۱	۹
...		...	...
۱۹	متن مصاحبه مصاحبه شونده شماره ۱۹	۶	۱۷

۵	۱۳	متن مصاحبه مصاحبه‌شونده شماره ۲۵	۲۵
۲۸۲	۷۶	جمع	

از میان مقوله‌های مفهوم‌سازی شده این تحقیق و بعد از تولید مقوله‌ها از طریق مقایسه و ترکیب مفاهیم، تعداد ۴۰ مقوله در یک سطح انتزاع بالاتر آشکار شده است. (جدول ۳)

جدول ۳ مقوله‌های ظهور یافته و پوشش مفهومی آن‌ها

ردیف	عنوان مقوله	تعداد کد	ردیف	عنوان مقوله	تعداد کد
۱	بهبود فرهنگ حمایتی	۵	۲۱	تقویت خودکارآمدی تحصیلی	۵
۲	نگرش مسئولین و مدیران	۷	۲۲	تناسب محتوای الکترونیکی،	۴
۳	تعیین اهداف یادگیری	۱۱	۲۳	کیفیت ابزارهای دیجیتال	۱۳
۴	سرعت در تصمیم‌گیری	۳	۲۴	فرهنگ و زمینه محیط	۱۱
۵	سیاست‌ها و اهداف سازمانی	۷	۲۵	سند تحول بنیادین	۱۴
۶	باورهای اخلاقی و نظم	۸	۲۶	باورهای فرهنگی	۹
۷	زیرساخت‌های انسانی	۹	۲۷	تمایل به پرسیدن سؤال	۷
۸	ایجاد یادگیری با داستان‌های فرهنگی	۱۱	۲۸	بسترسازی جهت ارائه درس	۶

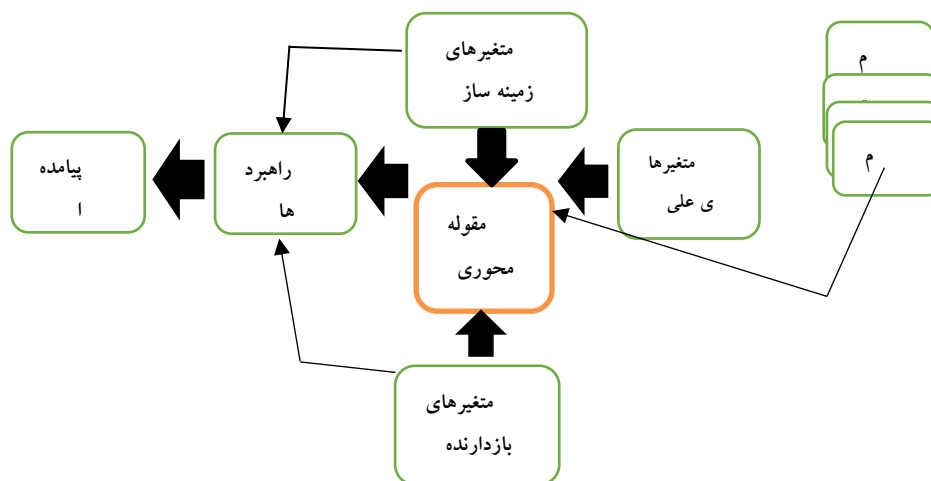
۹	تعامل دانش آموزان و زمینه مبتنی به فرهنگ	۹	۲۹	توجه به تفاوت زمینه اجتماعی	۵
۱۰	خلق و خوی، شیوه‌ها و اسلوب فکری دانش آموزان	۶	۳۰	پذیرش مطالب بدون تحلیل و نقد اطلاعات	۸
۱۱	ترس از استقلال در کلاس مجازی	۵	۳۱	بی توجه به موقعیت فرهنگی و اجتماعی	۷
۱۲	ضعف در یادگیری مستقل	۸	۳۲	کمبود نیروی متخصص و کارآمد	۴
۱۳	فقدان پشتیبانی فنی	۴	۳۳	بی توجهی به تشویق و تقویت	۱۲
۱۴	غلبه فرهنگ یادگیری معلم محور	۳	۳۴	غلبه فرهنگ امتحان محوری	۹
۱۵	عدم فرهنگ آموزش الکترونیک	۹	۳۵	رقابت منفی برای نمره	۹
۱۶	تبیین رویکردهای یاددهی-یادگیری	۱۰	۳۶	استفاده از نظریه‌های جدید یادگیری ۱	۱۴
۱۷	مقاومت خانواده و والدین	۸	۳۷	تمهید زیرساخت‌های فرهنگی	۱۶
۱۸	دانش و مهارت کار با رایانه، اینترنت و متعلقات آن	۹	۳۸	غنی‌سازی آموزش و یادگیری الکترونیکی	۱۰
۱۹	مدیریت دانش و به‌روزرسانی دانش	۱۲	۳۹	تبدیل باور دانش آموزان در ارتباط با دانش	۸

۹	کاهش اختلالات و اضطراب دانش آموزان	۴۰	۱۰	نوآوری و کارآمدی بیشتر معلم	۲۰
---	---------------------------------------	----	----	--------------------------------	----

ب- رویش الگوی نظری (کدگذاری محوری)

در مرحله دوم که به آن کدگذاری محوری گفته می‌شود، پژوهشگر یکی از مقوله‌ها را انتخاب کرده آن‌ها را تحت عنوان پدیده محوری در مرکز فرایند پژوهش مورد کاوش قرار داده و ارتباط سایر مقوله‌ها را با آن مشخص می‌کند.

این روش کدگذاری که اصطلاحاً به آن مدل پارادایم کدگذاری محوری گفته می‌شود، توسط استراوش و کوربین (۱۹۹۴) ارائه شده است و به این دلیل کدگذاری حول محور یکی از مقوله‌ها، به کدگذاری محوری معروف شده است. این الگو شش (۶) جعبه از اطلاعات شامل شرایط علی (متغیرهای علی)، شرایط زمینه‌ای (متغیرهای زمینه‌ای)، مقوله محوری، شرایط مداخله‌گر (متغیرهای بازدارنده)، راهبردها و پیامدها است که به شکل نظام‌مند الگوی پارادایم را تشکیل می‌دهند. (محمدعلی زاده، ۱۳۹۴، ۵۸) شکل (۱)



شکل ۱ الگوی پارادایم در کدگذاری محوری (کرسول، ۲۰۰۵، ۴۰۱)

در کدگذاری محوری، انتزاعی‌ترین مقوله که سایر مقوله‌ها را بتوان دور آن دسته‌بندی نمود انتخاب می‌کنیم. در این پژوهش هیچ کدام از مقوله‌های به‌دست آمده، انتزاعی‌تر از سایر مقوله‌ها نبود. لذا برای پدیده محوری نامی متناسب با موضوع پژوهش انتخاب گردید. (کرسول، ۲۰۰۵، ۳۹۸) پدیده محوری این پژوهش فرهنگ یادگیری الکترونیکی است که قلب الگو و در وسط سایر مقوله‌های دسته‌بندی شده در الگوی پارادایم قرار گرفته است.

اشباع نظری

اشباع حالتی است که در آن پژوهشگر به این قضاوت و تشخیص می‌رسد که داده‌های جدید به توسعه مقوله‌ها کمک نمی‌کند. در این پژوهش برای اطمینان بیشتر و باتوجه‌به اینکه داده‌های جدید تکرار داده‌های قبلی بوده و داده تازه‌ای به دست نمی‌دهد، همه داده‌ها موردبررسی و بازبینی قرار گرفته است. درواقع اشباع زمانی اتفاق می‌افتد که پژوهشگر با سطح قابل قبولی از حساسیت نظری وارد داده‌ها شده و در یک فرایند کدگذاری و مقایسه رفت و برگشتی در طول (مفاهیم با مقوله‌ها) و عرض (مفاهیم با مفاهیم و مقوله‌ها با مقوله‌ها) تا مرحله کفایت نظری کار گردآوری و تحلیل داده‌ها را انجام دهد. (محمدعلی زاده، ۱۳۹۵) جدول (۴)

جدول ۴ فرایند هر می اشباع نظری و تولید الگوی نظری پژوهش بر اساس مقادیر و سطح

انتزاع

الگو
رویش مقوله
ظهور مقوله‌ها: ۶۹ مقوله
کدگذار و مفهوم‌سازی: ۲۸۲ کد
تمام خوانی و احصاء گزاره‌ها: ۳۱۷ گزاره
داده‌های اولیه: متن مصاحبه ۲۵ نفر

داده‌های این جدول نشان می‌دهد که روند حرکت از داده‌ها به سمت نظریه یک حرکت استقرایی بوده است؛ به گونه‌ای که محقق میان انبوهی از داده‌ها و اطلاعات

با یک فرایند مفهوم‌سازی، تجمیع و ترکیب مفهومی به مقوله‌های انتزاعی‌تر و در نهایت با چند گام به ابعاد اصلی الگوی نظری از داده‌ها تا رسیدن به کفایت نظری (فرا مقوله‌ها) رسیده است. در جدول (۵) فرا مقوله‌ها (ابعاد) و سهم پوشش داده‌های آن‌ها را نشان می‌دهد.

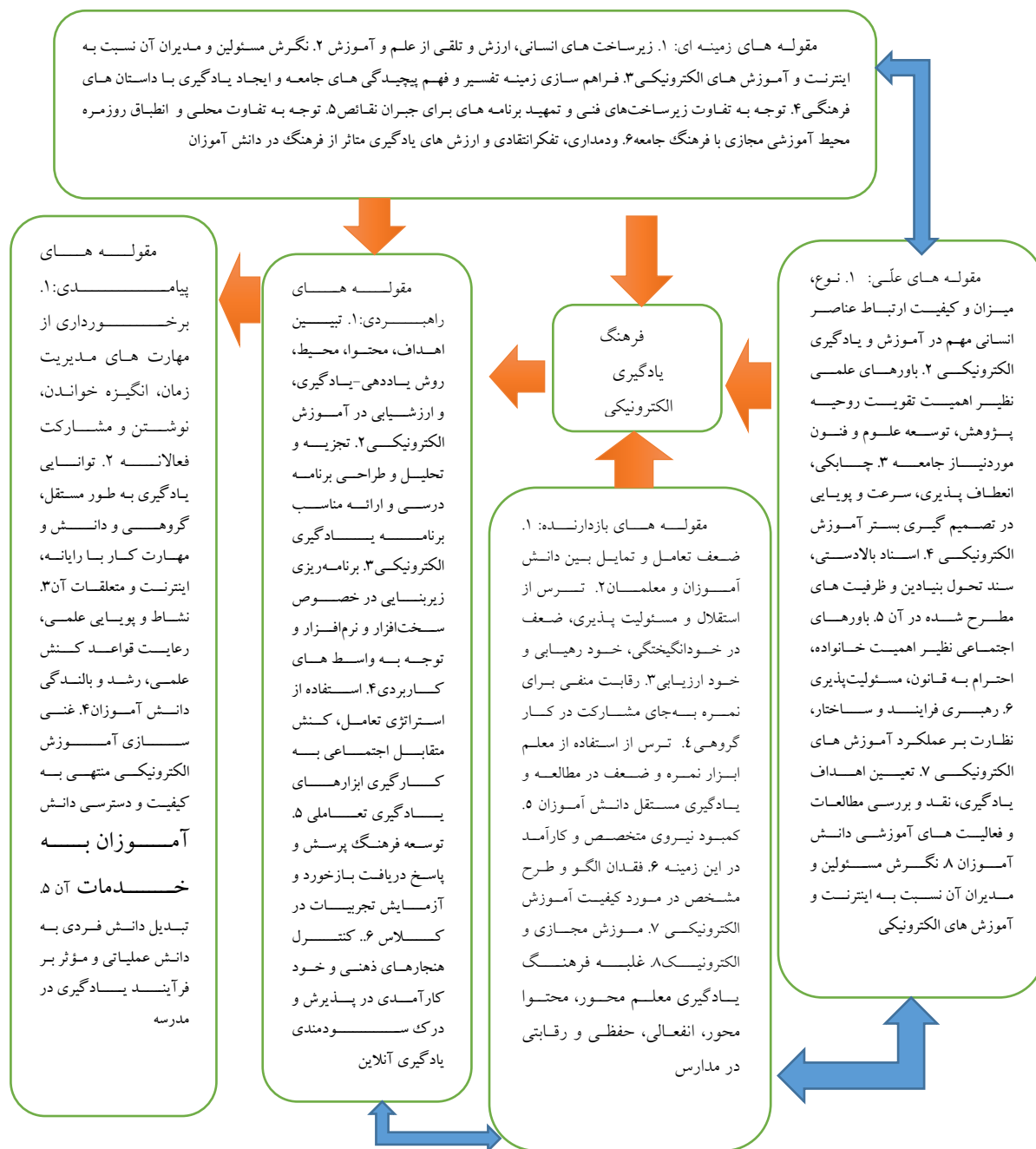
جدول ۵ پوشش داده‌های ابعاد الگوی فرهنگ یادگیری الکترونیکی در مدارس متوسطه دوره

دوم

فرا مقوله‌ها (بعد)		فراوانی پوشش	درصد پوشش
مقوله‌های علی		۵۴	۱۹/۱۴
مقوله‌های بازدارنده		۶۲	۲۱/۹۸
مقوله‌های تقویت‌کننده (زمینه‌ای)		۶۵	۲۳/۰۴
مقوله‌های راهبردی		۵۹	۲۱/۹۲
مقوله‌های پیامدی		۴۲	۱۴/۸۹
جمع		۲۸۲	۱۰۰

اطلاعات جدول (۵) نشان می‌دهد که مقوله‌های تقویت‌کننده (زمینه‌ای) با فراوانی ۶۵ کد (۲۳/۰۴ درصد) بیشترین مفاهیم و داده‌ها را به خود اختصاص داده و مقوله‌های راهبردی در رتبه دوم با فراوانی ۵۹ کد (۲۱/۹۲ درصد) و مقوله‌های پیامدی با کمترین پوشش داده‌ای با فراوانی ۴۲ کد (۱۴/۸۹ درصد) را به خود اختصاص داده است. الگوی پارادایمیک در شکل (۲) نشان داده شده است.

شکل ۲ الگوی پارادایمی فرهنگ یادگیری الکترونیکی در مدارس متوسطه دوره دوم (منبع: یافته‌های پژوهش، ۱۴۰۳)



سؤال دوم. ابعاد، مؤلفه‌ها و شاخص‌های الگوی فرهنگ یادگیری الکترونیکی در مدارس متوسطه دوره دوم کدم‌اند؟

برای شناسایی ابعاد، مؤلفه‌ها و شاخص‌های الگوی فرهنگ یادگیری الکترونیکی در مدارس متوسطه دوره دوم در ابتدا، تلاش شد که مقوله‌ها از طریق کدگذاری باز مشخص شوند و طی کدگذاری محوری، مقوله‌ها به یکدیگر مرتبط شوند. بعد از این که ارتباط بین مقوله‌ها طی کدگذاری باز و محوری شناسایی شدند، طی کدگذاری انتخابی، مقوله‌های فرعی و ارتباط آن‌ها یکپارچه شد تا مدل نظری توسعه یابد. لذا تحلیل محتوای مصاحبه‌ها به شکل تئوریک انجام گرفت. در مرحله کدگذاری باز تحلیل داده‌ها از طریق مقایسه مداوم هم‌زمان با جمع‌آوری داده‌ها انجام گرفت؛ که پس از غوطه‌وری و تحلیل داده‌ها تعداد ۳۱۷ کد اولیه استخراج شد. پس از تحلیل تفسیری و ادغام کدهای مرتبط و یا حذف کدهای غیر مرتبط، تعداد ۲۸۲ کد (شاخص) مشخص شد. در مرحله بعد کدهای تکراری حذف شد و فرایند تلخیص و کاهش کدها تا جایی ادامه پیدا کرد که به مقوله‌ها و طبقه‌های کلی‌تری رسید (کدگذاری محوری). شاخص‌های احصاء شده را در قالب (۵) بعد، (۲۱) مؤلفه و (۱۷۰) شاخص مقوله‌بندی شد. در مرحله آخر و بازبینی مجدد توسط گروه پژوهش و نظرخواهی از اساتید و صاحب‌نظران، تعداد ۵ کد اصلی (بعد) و تعداد ۲۱ کد فرعی (مؤلفه) و تعداد ۱۰۱ شاخص در خصوص الگوی فرهنگ یادگیری الکترونیکی در مدارس متوسطه دوره دوم شناسایی شدند. (جدول ۲)

جدول ۶ ابعاد، مؤلفه‌ها و شاخص‌های الگوی فرهنگ یادگیری الکترونیکی
دانش آموزان دوره متوسطه دوم (منبع: یافته‌های پژوهش)

ابعاد (مقوله‌های اصلی یا مضامین)	مؤلفه‌ها (مقوله‌های فرعی)	شاخص‌های استخراج شده
عوامل علی	انسانی	فعالیت‌های تحصیلی مبتنی بر انگیزه، نگرش، تعهد و نظم فردی
		نوع، میزان و کیفیت ارتباط عناصر انسانی مهم در آموزش و یادگیری الکترونیکی
		نگرش مسئولین و مدیران آن نسبت به اینترنت و آموزش‌های الکترونیکی
		نوع نگاه و پذیرش فناوری و داشتن درک درست و احساس نیاز به فناوری در جامعه
علمی و آموزشی	علمی و آموزشی	تناسب محتوا، طرح درس، سرفصل و تسلط بر محتوا
		بازخورد، تعداد افراد کلاس، شیوه تدریس، مشارکت کلاسی
		باورهای علمی نظیر اهمیت تقویت روحیه پژوهش، توسعه علوم و فنون مورد نیاز جامعه
		تعیین اهداف یادگیری، نقد و بررسی مطالعات و فعالیت‌های آموزشی دانش آموزان
		فناوری در آموزش، کیفیت ابزارهای دیجیتال، زیرساخت‌های مخابراتی

فناوری	شکل‌گیری فناوری‌های آموزشی از فرهنگ و زمینه محیط انعکاس خصیصه‌ها، انتظارات و نیازهای خاص جامعه در فناوری‌های آموزشی چابکی، انعطاف‌پذیری، سرعت و پویایی در تصمیم‌گیری بستر آموزش الکترونیکی	
ساختار ی مدیریتی	اسناد بالادستی، سند تحول بنیادین و ظرفیت‌های مطرح‌شده در آن سیاست‌های سازمانی و اهداف کلان نظام آموزش و پرورش رهبری فرایند و ساختار، نظارت بر عملکرد آموزش‌های الکترونیکی توانمندسازی و تدارک رهبری استراتژیک برای یادگیری در سطح سازمانی	
محیطی و فرهنگی	باورهای فرهنگی نظیر اهمیت زیبایی‌شناسی، حفظ میراث فرهنگی باورهای اجتماعی نظیر اهمیت خانواده، احترام به قانون، مسئولیت‌پذیری باورهای اعتقادی نظیر اهمیت خودشناسی، خداشناسی باورهای اخلاقی نظیر توجه به تقویت روحیه تهذیب نفس، اعتماد به نفس، نظم	
انسانی	زیرساخت‌های انسانی، ارزش و تلقی از علم و آموزش	

باور و تسلط معلم به استفاده از فضای آموزش و یادگیری الکترونیکی	شرایط زمینه‌ای	علمی و آموزشی
نگرش و نقش معلم به یادگیری و یادگیری الکترونیکی		
تمایل به پرسیدن سؤال، دریافت بازخورد، به موقع توسط معلم در فضای مجازی		
توجه معلم به تفاوت فرهنگ آموزشی هنگام طراحی دوره آموزشی		
فراهم سازی زمینه تفسیر و فهم پیچیدگی‌های جامعه و ایجاد یادگیری با داستان‌های فرهنگی		
پای بندی معلم به تعهد، صلاحیت، تسهیل گری و تعامل در کلاس		
توجه به مشارکتی و اکتشافی بودن محتوا، کاربردی و عدم قطعیت و ثبات محتوا		
توجه به وظایف، انتظارات و تفاوت سبک یادگیری دانش آموزان		
زیرساخت‌های مخابراتی، پهنای باند و اینترنت پرسرعت، سخت‌افزارها و نرم‌افزارها	فناوری	
پایگاه‌های اطلاعاتی، ابزارها و امکانات قوی برای حذف کامل حضور فیزیکی (تابلو اعلانات، کتابخانه الکترونیکی، آزمایشگاه‌های مجازی)		
زیرساخت‌های فناورانه و بستر سازی جهت ارائه درس به صورت ویدئو کنفرانس، صوتی، چت متنی، سی‌دی‌های آموزشی		

توجه به تفاوت زیرساخت‌های فنی و تمهید برنامه‌های برای جبران نقایص		
ایجاد زمینه تعاملات اجتماعی به‌عنوان عامل اثرگذاری مدرسه، خلق، توزیع و استفاده از دانش	ساختاری و مدیریتی	
تزریق تحرک و روح بخشی به نظام آموزشی برای افزایش خود انگیزی معلم و دانش آموز		
مدیریت دانش و مدیریت فرآیند یادگیری		
توجه به تفاوت محلی و انطباق روزمره محیط آموزشی مجازی با فرهنگ جامعه		
خودمداری، تفکر انتقادی و انتقال اصول اخلاقی، عواطف، احساسات و تعامل روحی و روانی	محیطی، فرهنگی و رفتاری	
توجه به تفاوت زمینه اجتماعی (تعامل بین دانش آموزان و زمینه مبتنی به فرهنگ)		
توجه به تفاوت باورها، علایق و انگیزه‌ها، فرهنگ فردگرایانه و جمع‌گرایانه		
توجه به تفاوت خلق و خوی، شیوه‌ها و الگوهای فکری و استدلال دانش آموزان		
زیرساخت‌های فرهنگی برای یادگیری الکترونیکی در مدرسه و در جامعه		
ضعف تعامل و تمایل بین دانش آموزان و معلمان	انسانی	
پذیرش مطالب بدون تحلیل و نقد اطلاعات توسط دانش آموزان		
یادگیری به وابسته به معلم و مطالعه محتواهای مشخص		

عوامل	ترس از استقلال و مسئولیت پذیری، ضعف در خودانگیزختگی، خود رهیابی و خودارزیابی
مداخله‌ای	سکوت انفعالی، کاهش انگیزه تحصیلی و فرار از فضای مجازی
علمی و آموزشی	وجود روحیه تقلید و اطاعت در برابر نوآوری، کنجکاوی و خلاقیت
	وجود روحیه انفعال و ترس به جای پرسشگری و نقادی
	رقابت منفی برای نمره به جای مشارکت در کار گروهی
	ترس از استفاده از معلم ابزار نمره و ضعف در مطالعه و یادگیری مستقل دانش آموزان
	خودداری دانش آموزان از نظر دادن، مشارکت کردن و یا مخالفت کردن با معلم
فناوری	کمبود نیروی متخصص و کارآمد در زمینه آموزش مجازی و الکترونیک
	کمبود و ناتوانی در تهیه امکانات و تجهیزات تولید محتوای الکترونیکی
	نگرش منفی دانش آموزان نسبت آموزش الکترونیکی
	فقدان پشتیبانی فنی، دسترسی ناکافی به سخت افزار و نرم افزار
	نبود سیاست ها و خط مشی سازمانی برای یادگیری الکترونیکی

الزام پاسخگویی و رضایت دانش آموزان در یادگیری الکترونیکی	ساختاری و مدیریتی	
مسئولیت و نقش کلیدی معلم		
بی توجهی به تشویق، نظارت و تقویت دانش آموزان به یادگیری در محیط الکترونیکی		
فقدان الگو و طرح مشخص در مورد کیفیت آموزش الکترونیکی		
عدم پشتیبانی از طراحی آموزشی برای یادگیری الکترونیکی		
غلبه فرهنگ یادگیری معلم محور، محتوا محور، انفعالی، حفظی و رقابتی در مدارس پذیرش منفعلانه متأثر از فرهنگ مبتنی بر مفروضات بشدت مخرب	محیطی و فرهنگی	
عادت دانش آموزان به ارتباط حضوری، ترجیح یادگیری از طریق گفتار بر مطالعه مطالب متنی		
وجود روحیه انفعال، تقلید، اطاعت و رقابت منفی برای نمره به جای مشارکت در کار گروهی		
عدم فرهنگ آموزش الکترونیک مقاومت خانواده و والدین در برابر آموزش مجازی		
فراهم سازی حضور شناختی دانش آموزان و توسعه محیط پرورش مهارت های اساسی تفکر		
اصول تربیتی و اخلاقی؛ آزادی علمی و اصالت بخشی به آزادی اندیشه و بیان اخلاق حرفه ای، اخلاق و صداقت آموزشی و پژوهشی	انسانی	راهبردها

تبیین اهداف، محتوا، محیط، روش یاددهی - یادگیری، و ارزشیابی در آموزش الکترونیکی		علمی و آموزشی
نقش فعال معلم، دانش آموز، نظم و برنامه ریزی، مسئولیت پذیری، تعهد و تعلق به مدرسه		
سازمان دهی محتوا، تحلیل موضوع یادگیری و راهنمایی دانش آموزان		
استفاده از نظریه های جدید یادگیری الکترونیکی و شیوه های نوین تدریس		
تلفیق فناوری و پداگوژی جدید، اجتناب از محتوا و مواد آموزشی سخت و انعطاف ناپذیر		فناوری
حمایت یادگیری و کمک به بازسازی شناختی دانش آموزان		
تجزیه و تحلیل و طراحی برنامه درسی و ارائه مناسب برنامه یادگیری الکترونیکی		
برنامه ریزی زیربنایی در خصوص سخت افزار و نرم افزار و توجه به واسطه های کاربردی		
استفاده از سامانه های تسهیمی و دستیابی به نظرات و عقاید دانش آموزان		
پشتیبانی آنلاین منابع و نگه داری محتوای یادگیری الکترونیکی		
طراحی رابط (طراحی صفحه، محتوا، دیاگرام، دسترس پذیری، آزمون قابلیت استفاده)		
حمایت و پشتیبانی فنی؛ سخت افزاری و نرم افزار، منابع برخط و غیر برخط		

امور مدیریتی و حمایت از برنامه‌های یادگیری الکترونیکی	ساختاری و مدیریتی	
تحلیل نیازها و ویژگی‌های دانش آموزان و معلمان و شفاف‌سازی انتظارات		
استفاده از استراتژی تعامل، کنش متقابل اجتماعی به کارگیری ابزارهای یادگیری تعاملی		
تمهید زیرساخت‌های فرهنگی و متناسب با یادگیری الکترونیکی و رواج فرهنگ پداگوژی		
تدوین محتوای یادگیری الکترونیکی و کتاب‌های درسی سازگار با آموزش‌های الکترونیکی		
توسعه فرهنگ پرسش و پاسخ دریافت بازخورد و آزمایش تجربیات در کلاس	محیطی و فرهنگی	
تبدیل دانش آموزان به افرادی خودانگیزخته، ساعی، مستقل، منضبط، خودباور و هدف محور		
کنترل هنجارهای ذهنی و خودکارآمدی در پذیرش و درک سودمندی یادگیری آنلاین		
بهبود فرهنگ حمایتی خانواده و معلمان در ایجاد انگیزش بالا نسبت به تحصیل		
در نظر داشتن تنوع جغرافیایی، ملاحظات اخلاقی، اجتماعی، فرهنگی و سیاسی		
برخورداری از مهارت‌های برنامه‌ریزی تحصیلی و پیش‌قدم بودن در یادگیری	نتایج و پیامدها	
برخورداری از مهارت‌های مدیریت زمان، انگیزه خواندن، نوشتن و مشارکت فعالانه		

توانایی یادگیری به‌طور مستقل، گروهی و دانش و مهارت کار با رایانه، اینترنت و متعلقات آن	نتایج و پیامدها
تعامل یادگیری با فرهنگ بیشتر و افزون‌تر با شد اهداف به‌دست آمده متعالی و برتر	
قدرت انتخاب، استقلال و ارزش‌های فردی، زندگی هیجان‌انگیز و تعهد به پیشرفت	
نشاط و پویایی علمی، رعایت قواعد کنش علمی، رشد و بالندگی دانش آموزان	
غنی‌سازی آموزش الکترونیکی منتهی به کیفیت و دسترسی دانش آموزان به خدمات آن	
شکل‌دهی به فرآیندی برای خلق، توزیع و به رسمیت شناخته شدن دانش جدید در کلاس	

نتیجه‌گیری

فناوری آموزشی پدیده‌ای فرهنگی است و باید ملاحظات فرهنگی آن مدنظر باشد. فرهنگ به معنی ساخت معناست؛ به‌طوری‌که افراد این معنا را از طریق تجربه، تفسیر، تفکر و تصوراتشان می‌سازند و یادگیری الکترونیکی از فناوری‌های مختلف چون اینترنت به‌عنوان روشی برای بهبود دانش و رفتار استفاده می‌کند. این مقاله کوشید تا با استفاده از نظریه داده بنیاد پدیده محوری فرهنگ یادگیری الکترونیکی در مدارس را در پنج بعد و بیست‌ویک مؤلفه شناسایی و احصا نماید. نتایج بخش کیفی و مبانی نظری نشان داد که حداقل ۵ بعد، ۲۱ مؤلفه و ۱۰۱ شاخص برای الگوی فرهنگ یادگیری الکترونیکی در مدارس متوسطه دوره دوم قابل طرح است. در این الگو تلاش گردید تا ابعاد و مؤلفه‌های فرهنگ یادگیری الکترونیکی در مدارس متوسطه دوره دوم (پدیده محوری) به شکل نظام‌مند و روشمند جمع‌آوری شده و با فرایند کدگذاری در روش

داده بنیاد مفهوم سازی و الگوی پارادایمی حاکم بر آن در پنج مقوله اصلی: مقوله های علی، مقوله های زمینه ساز (تقویت کننده)، مقوله های بازدارنده، مقوله های راهبردی و در نهایت مقوله های پیامدی ارائه گردد. بر این اساس می توان نتیجه گرفت که فرهنگ یادگیری الکترونیکی در مدارس متوسطه دوره دوم یک مفهوم چندبعدی است که به عنوان رسالت اصلی آموزش و پرورش ساختار بندی شده است. طبق این منظومه علل و عواملی برای ایجاد و موضوعیت یافتن پدیده محوری پژوهش وجود دارد و این پدیده در مسیر حرکت به سمت اهداف خود و فعلیت یافتن، با موانع و متغیرهای بازدارنده مواجه بوده و عواملی نیز آن را تقویت می کنند. بر این اساس می توان گفت که با توجه به متغیرهای علی، برای بهره مندی از ظرفیت های آموزش و پرورش در حوزه مجازی و تقویت یادگیری دانش آموزان در این فضا لازم است تا تأکید اصلی نظام آموزش و پرورش بر توسعه و حفظ فرهنگ یادگیری الکترونیکی باشد. برای این منظور ضرورت دارد برنامه های راهبردی آموزش و پرورش در آموزش های الکترونیکی تدوین شود و با کاربرد الگوی فرهنگ یادگیری الکترونیکی بتواند به نیازهای جامعه معلمان و دانش آموزان به طور عالمانه پاسخگو باشد، به آموزه های عملی آن توجه نموده و به بازاندیشی ابعاد و مؤلفه های فرهنگ یادگیری الکترونیکی در مدارس بپردازد. نسبت به حل مسائل آموزشی در این خصوص اقدام کند؛ و موجب جذابیت آفرینی یادگیری در نزد جامعه هدف گردد. برای تحقق متغیرهای علی مجموعه آموزش و پرورش و سرمایه انسانی آن، بایستی اخلاق، ایمان به خدا، ولایت مداری، ایثار، مقاومت و کار گروهی، اجرای الگو از پایین به بالا، ایمان به هدف، همت، انگیزه درونی و اعمال اراده متمایل به ارزش، سرمایه گذاری و تأمین مالی و تبدیل فرهنگ جامعه به جامعه یادگیری محور را سرلوحه کار خود قرار دهد. در تشریح عوامل و مؤلفه های فرهنگ یادگیری الکترونیکی می توان گفت که با توجه به این مفهوم کلیه عناصر برنامه درسی، رفتارهای آموزشی معلمان و دانش آموزان دوره متوسطه دوم که در یک محیط یادگیری با یکدیگر تعامل دارند و از بستر فرهنگی آن محیط تأثیر می پذیرند رشد و توسعه یابند. زمانی که فرهنگ آموزش و یادگیری الکترونیکی به خوبی شناخته شود و در راستای

فرهنگ کلی جامعه قرار گیرد، می‌تواند ابزار توسعه باشد، اما اگر این آموزش در تقابل با فرهنگ و خرده‌فرهنگ‌های رایج چه در زمینه آموزش و سایر موارد قرار گیرد سبب تأخر فرهنگی و یا حتی زمینه‌ساز تضادهای فرهنگی می‌شود. شایسته است نظام آموزش و پرورش نسبت به رفع نقاط ضعف در ساختارهای مدیریتی و اجرایی مدارس در آموزش الکترونیکی، گفتمان سازی مفهوم فرهنگ یادگیری الکترونیکی، رفع موانع نظارتی، پشتیبانی، کمی و کیفی بر عملکرد مدارس، پاسخ‌دهی مناسب به مطالبات عمومی در این خصوص، غلبه نگاه ملی بر نگاه بخش‌نگر، ایجاد مدیریت سامانه‌ای سازمانی و تصمیم‌گیری، اعطاء استقلال عملیاتی برای اداره امور مدارس به نحو مطلوب، حذف مسیرهای موازی و عملکرد بعضاً فراقانونی، پرهیز از رویکرد تمرکزگرایی در امور اجرایی و قیومیت مدارس اقدام نماید و راهبردهای اساسی مندرج در الگو را در اولویت برنامه‌های خود قرار دهد.

پیشنهادهای

۱. گفتمان سازی مفهوم الگوی فرهنگ یادگیری الکترونیکی در مدارس و آشنا نمودن مدیران، معلمان، مجریان آموزش و دانش آموزان در این زمینه
۲. وزارت آموزش و پرورش با توجه به ابعاد، مؤلفه‌ها و شاخص‌های به‌دست آمده از الگوی فرهنگ یادگیری الکترونیکی در مدارس متوسطه دوم در سایر دوره‌های تحصیلی نیز از نتایج آن استفاده نماید.
۳. وزارت آموزش و پرورش جهت استقرار فرهنگ یادگیری الکترونیکی در مدارس پیش‌بینی‌های لازم از نظر تجهیزات و نیروی انسانی در ساختار سازمانی مدارس و در آئین‌نامه اجرایی مدارس مدنظر قرار گیرد.

فهرست منابع

۱. احمدی، روشن، احمدی، غلامعلی و زامیاد، گلریز (۱۳۹۱). بررسی و تبیین عوامل مؤثر در پذیر و کاربرد سامانه‌های یادگیری الکترونیکی در بین دانشجویان یادگیری الکترونیکی دانشگاه علم و صنعت ایران. پژوهش در نظام‌های آموزشی، ۶(۱۹)، ۱۰۱-۱۲۶.
۲. اندرسون، ت. الومی، ف. (۱۳۸۵). یادگیری الکترونیکی از تئوری تا عمل (ترجمه عشرت زمانی؛ سید امین عظیمی). تهران: مؤسسه توسعه فناوری اطلاعات آموزشی مدار هوشمند.
۳. استراوس، آنسلم و جولیت کوربین (۱۳۸۵)، نظریه مبنایی. ترجمه بیوک محمدی. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
۴. بلوتین، پاملا (۱۳۹۹). فرهنگ‌های برنامه درسی (نظریه‌ها)، ترجمه محمود مهر محمدی. تهران: سمت.
۵. پورکریمی، جواد و علیمردانی، زهره (۱۳۹۹). تحلیل پدیدار شناختی عوامل مؤثر بر تعاملات در محیط آموزش الکترونیکی. فصلنامه پژوهش در یادگیری آموزشگاهی و مجازی، ۸(۳)، ۳۵-۵۰.
۶. تقوایی یزدی، مریم (۱۴۰۰). تحلیل ساختارمند فرهنگ یادگیری الکترونیکی در نظام‌های آموزشی. نشریه فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، زمستان، شماره ۴۶ (ISC)، ۱۰۹-۱۳۴.
۷. دفتر اطلاع‌رسانی و سنجش افکار. (۱۳۸۹). نظام آموزشی ایران. قابل دسترس در: <http://dl.irpdf.com/ebooks/Part12/www.irpdf.com%285400%29.pdf>
۸. رابرتسون، رونالد (۱۴۰۱). جهانی شدن تئوری‌های اجتماعی و فرهنگ جهانی. ترجمه کمال پولادی، تهران: ثالث.
۹. سراجی، فرهاد و عطاران، محمد (۱۳۹۶). یادگیری الکترونیکی (مبانی، طراحی، اجرا و ارزشیابی). همدان: انتشارات دانشگاه بوعلی سینا.

۱۰. شعبانی، حسن (۱۴۰۰). مهارت‌های آموزشی و پرورشی. تهران: سمت.
۱۱. شاه مرادی، لیلا. چنگیزی، وحید. مهرآیین، اسماعیل. حسینی، مهسا. (۱۳۹۷). چالش‌های سیستم آموزش الکترونیکی: دیدگاه مؤسسات آموزش عالی. مجله آموزش و ارتقای سلامت، ۳(۷)، ۲۹-۴۳.
۱۲. شورای عالی آموزش و پرورش (۱۳۹۰). سند تحول بنیادین آموزش و پرورش. تهران: شورای عالی آموزش و پرورش.
۱۳. صافی، احمد (۱۴۰۲). سازمان و قوانین آموزش و پرورش ایران. تهران: سمت.
۱۴. عبدلی، سمانه و محمد حسنی، نسرين (۱۳۹۴)، سنتز پژوهی مؤلفه‌ها، ابزار و روش‌های به کاررفته در ارزشیابی یادگیری الکترونیکی و اراده الگویی جامع برای ارزشیابی آموزش الکترونیکی، فصلنامه مطالعات اندازه گیری و ارزشیابی آموزشی، سال پنجم، شماره ۹ بهار ۱۳۹۴ صص ۱۷۲-۱۵۳
۱۵. عباسی، حامد؛ شمس، غلامرضا؛ سراجی، فرهاد و رضایی زاده، مرتضی (۱۳۹۸). ابزارهای ارزشیابی یادگیرندگان در محیط یادگیری الکترونیکی. فصلنامه رشد فناوری، ۱۶(۶۱)، ۴-۹.
۱۶. کیان، مریم؛ عطاران، رضا و فاضلی، نعمت‌الله (۱۳۹۰). [واکای فرهنگ یادگیری الکترونیکی در دانشگاه‌های ایران: یک پژوهش نظریه‌مبنایی](#). مطالعات فرهنگی و ارتباطات، ۷(۲۴)، ۹۵-۱۲۷.
۱۷. کنعانی، مریم؛ حسنی، رفیق و محمدی، مجید (۱۴۰۰). مروری نظام‌مند بر شناسایی ابعاد و مؤلفه‌های مدل توانمندسازی فرهنگ یادگیری مدارس. نشریه رهیافتی نو در مدیریت آموزشی، ۱۷(۳)، ۱۵-۴۹.
۱۸. کیوانی، میثم؛ زیرک، مهدی؛ مؤمنی، حسین و حسین زاده، علی (۱۳۹۹). طراحی مدل فرهنگ یادگیری الکترونیکی در جهت پذیرش فناوری اطلاعات. رویکردهای نوین آموزشی، ۲(۳۲)، ۵۹-۸۰.
۱۹. محمدعلی زاده، اکبر (۱۳۹۵). «الگوی بیداری اسلامی مبتنی بر هندسه فکری امام خامنه‌ای»، رساله دکتری. تهران: دانشگاه جامع امام حسین (ع)

۲۰. معارف وند، زهرا؛ شمس، غلامرضا و صباغیان، زهرا (۱۳۹۷). آسیب‌شناسی فرهنگ یادگیری دانشجویان رشته‌های علوم انسانی، مطالعات آموزش و یادگیری، ۱(۷۴)، ۱۳۱-۱۶۷.
۲۱. نورانی، خدیجه؛ زندی، بهمن؛ سرمدی، محمدرضا و سراجی، فرهاد (۱۳۹۶). ویژگی‌های فرهنگی یادگیرنده ایرانی در نظام آموزش الکترونیکی فصلنامه پژوهش در یادگیری آموزشگاهی و مجازی، ۹(۱)، ۸۵-۹۸.
۲۲. وهاب آهاری، رضا؛ زمانی، اصغر و پور آتشی، مهتاب (۱۴۰۱). سنجش ابعاد فرهنگ یادگیری الکترونیکی سازمانی و ارتباط آن با اشتیاق شغلی کارکنان دانشگاه تربیت دبیر شهید رجائی. فناوری آموزشی، ۱۶(۳)، ۶۰۵-۶۱۸.
۲۳. هافستد، گریت (۱۳۸۸). فرهنگ و سازمان‌ها: نرم‌افزار ذهن و همکاری‌های بین فرهنگی و اهمیت آن برای بقا. مترجمان سید محمد اعرابی و همکاران. تهران: علم.
۲۴. یزدان بخش، علی‌اصغر. (۱۳۹۸). فرهنگ یادگیری و یادگیری فرهنگی، چهارمین کنگره بین‌المللی فرهنگ و اندیشه دینی، دانشگاه قم.
۲۵. Aykin, N. (2005). Introduction and cultural considerations: Practical issues and guidelines for international information display. In N. Aykin & A. E. Milewski (Eds.), Usability and internationalization of information technology (pp. ۲۱-۵۰). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates
۲۶. Barton, M. (2010). Social and Cultural Factors that Influence the Uptake of E-learning Case Studies in Malaysia, Indonesia, Turkey Singapore and Australia. A thesis Philosophy. RMIT Universit.
۲۷. Bruner, J. S. (1996). The culture of education. Cambridge, Mass.; London: Harvard University Press.
۲۸. Creswell, J.W. (2003). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed approaches. Thousand Oaks, CA: Sage-58, 129-149

۲۹. Castells, M. (1996). The rise of the network society. Oxford, UK: Blackwell.
- Collis, B., & Moonen, J. (2001). Flexible learning in a digital world: Experiences and expectations. London: Kogan Page & Stylus Publishing Inc.
- (۱۹۹۶). Cultural Psychology: A Once and Future ۳۰. Cole, M. Cambridge, Mass. In “Toward a Cultural : London.Discipline Constructionist Psychology”, Gergen & Gergen,(1997), Theory and Psychology, Vol. 7.
۳۱. Carnoy, M. (1999). Globalization and educational reform: What planners need to know. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO).
۳۲. Chen X, Mingshuai, W, Huimin, H. Effects of Constructivist and Transmission Instructional Models on Mathematics Achievement in Mainland China: A Meta-Analysis. Psychol. Frontiers in Psychology,2018, 9(12), 10-26.
۳۳. Dev, K. E-learning and higher education. International Journal of Academic Research and Development,(2018), 3(2), 1679 ۱۶۸۲
۳۴. Dewey, J. (1925). Experience and nature. La Salle, IL: Open Court.
- Edmundson, A. (2006). The cultural adaptation process (CAP) model: Designing elearning for another culture. In A. Edmundson (Ed.), Globalized e-learning cultural challenges (pp. 267–290). Hershey, PA: Information Science Publishing.
۳۵. Dilmaç, S. Students’ Opinions about the Distance Education to Art and Design Courses in the Pandemic Process. World Journal of Education(2020), 10(3), 113-126 .
۳۶. Edmundson, A. (2003). Decreasing cultural disparity in educational ICTs: tools and recommendations. Turkish Online Journal of Distance Education, Vol. 4,No. 3.

۳۷. [Guild, Pat.](#) (1994). The Culture/Learning Style Connection. Educational Leadership, V51, No.
۳۸. Ghosh S, Muduli A, Pingle S(2021). Role of e-learning technology and culture on learning agility: An empirical evidence Human Systems Management 40 (2021) 235–248
۳۹. Hassan, R. (2021). Factors and challenges that influence higher education students' acceptance of E-learning system after Coronavirus pandemic. Journal of Theoretical and Applied Information Technology, ۹۹(۱۱).
۴۰. Hofstede, G. (1997). Cultures and organizations: Software of the mind. New York: McGraw-Hill.
۴۱. Hofstede, G. (2010). National cultures and corporate cultures. CA: Wadsworth. In “The Middle Way: East Asian Master's Students' Perceptions of Critical Argumentation in U.K”,
- Hawke, G. (۲۰۰۲). Case Studies of & ۴۲. Johnston, R. Organizations with Established Learning Cultures, In “The Impact of Learning Culture and Information Technology Use on Knowledge-Sharing, Mustafa & Nuhu, Nuraddeen Abubakar, (2009), 17th European Conference on Information Systems. Retrieved Sep 12, 2009 from <http://www.ecis2009.it/papers/ecis2009-0037.pdf>.
۴۳. Kala, S., Isaramalai, S. A., Pohthong, A. (2010). Electronic learning and constructivism: A model for nursing education. Nurse Educ Today, 30(1), 61-66.
۴۴. Kian M, Attaran M, Fazeli N. (2011). An Analysis of e-Learning Culture in Iranian Universities: A Basic Theory Research. Journal of

- Cultural Studies and Communication, 7 (24), 95-128.
۴۵. Kashima, Y. (2004). Person, symbol, sociality: Towards a social psychology of cultural dynamics. *Journal of Research in Personality*, 38(1), 52-58.
۴۶. Liang, A. & McQueen, R. J. (1999). Computer assisted adult interactive learning in a multicultural environment. *Adult Learning*, 11(1), 26-29
۴۷. Lipponen, L. (2002). Exploring foundations for computer-supported collaborative learning. In G. Stahl (Ed.), *Computer support for collaborative learning: Foundations for a CSCL community* (pp. 72-81). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
۴۸. Lee, M.-C. (2010). Explaining and predicting users' continuance intention toward e-learning: An extension of the expectation-confirmation model. *Computers & Education*, 54(2), .516-506
۴۹. Liu, S. H., Liao, H. L., & Peng, C. J. (2019). Applying the technology acceptance model and flow theory to online E-Information learning users' acceptance behavior. *Issues in Systems*, 6(2), 175-181
۵۰. Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge, UK: Cambridge University Press
۵۱. Masoumi, D. (2010). E-learning in Iran: A breakthrough to ICT-based initiatives in an educational system. In U. Demiray (Ed.), *E-learning practices: Cases on challenges facing e-learning and national development* (Vol. 1, pp. 229-۲۵۱). Eskisehir-Turkey: Anadolu University

52. Strauss, Anselm L. & Corbin, Juliet (1990), Basics of Qualitative Research: 46. Grounded Theory Procedures and Techniques, Sage 47
53. Smith S, Maund K, Hilaire T, Gajendran T, Lyneham J, Enhancing discipline specific skills using a virtual – Geale S environment built with Integrated Learning. 2020; 21(3):193-209
54. Seufert, S. (2002). E-Learning business models: Framework and best practice examples. In M. S. Raisinghani (Ed.), Cases on worldwide e-commerce: Theory in action (pp. 143 p.). Hershey, PA: Idea Group Inc
55. Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Cambridge, UK: Harvard University
56. Wang, C.-M., & Reeves, T. C. (2006). The meaning of culture in online education: Implications for teaching, learning, and design. In A. Edmundson (Ed.), Globalized elearning cultural challenges (pp. 1-17). Hershey, PA: Information Science Publishing.
57. Yaminfirooz, M., Aghamirzaee Mahali, T., Aqatabar Roudbari, J., Javanian, M Nik bakhsh, N. (2020). Investigating the ability and knowledge of using information technology and its relationship with research and innovation performance of faculty members (Case study of Babol University of Medical Sciences). Information and Communication Technology in Educational Sciences), 11(41), 5-23.)in Persian
58. Zhao, Y., Wang, N., Li, Y., Zhou, R., & Li, S. (2021). Do cultural differences affect users'e- learning adoption? A meta- analysis. British Journal of Educational Technology, 52(1), 20-41
- Shahverdi, R, Yemeni. Shahverdi, R, Yemeni.

