

دریافت مقاله: ۹۴/۰۴/۱۸

نشریه علمی - پژوهشی

پذیرش نهایی: ۹۴/۱۱/۰۵

<http://jte.srttu.edu>

ISSN: 2345 – 5462

فناوری آموزش

جلد ۱۰، شماره ۲، بهار ۱۳۹۵، صص ۱۳۳ تا ۱۴۸



دانشگاه تربیت مدرس

## طراحی الگوی «برنامه‌های پس از مدرسه»<sup>۱</sup> در فضای مجازی برای دانش‌آموزان سوم راهنمایی (مرحله اول دوره متوسطه)

طاهره شاه‌جعفری<sup>۱</sup>، حسین ابراهیم‌آبادی<sup>۲</sup>، عیسی ابراهیم‌زاده<sup>۳</sup> و محمدهاشم رضایی<sup>۳</sup>

<sup>۱</sup> دکترای برنامه‌ریزی آموزش از راه دور، دانشکده، علوم تربیتی، دانشگاه پیام نور [shahjafarif@yahoo.com](mailto:shahjafarif@yahoo.com)

<sup>۲</sup> استادیار آموزش الکترونیکی و روانشناسی تربیتی، پژوهشکده مطالعات میان رشته‌ای در علوم انسانی، استاد راهنما.

<sup>۳</sup> دانشیار روانشناسی تربیتی، دانشکده علوم تربیتی، دانشگاه پیام نور.

**چکیده:** این پژوهش، طراحی الگوی برنامه‌های پس از مدرسه در فضای مجازی را برای دانش‌آموزان سال سوم راهنمایی تحصیلی شهر تهران در سال ۹۲-۱۳۹۱ مورد بررسی قرار داده است. در این چهارچوب مؤلفه‌های اصلی الگو به منظور تعیین نیازها و عوامل اصلی تعیین‌کننده برنامه‌های پس از مدرسه در فضای مجازی، شناسایی و روابط بین آن‌ها مورد مطالعه و بررسی قرار گرفت. بدین منظور از پرسش‌نامه محقق‌ساخته برای دانش‌آموزان و مصاحبه نیمه‌ساختاریافته با مدیران و معلمان و دست‌اندرکاران تعلیم و تربیت استفاده گردید. داده‌های استخراج شده از پرسشنامه‌ها و نیز مصاحبه با متخصصان و صاحب‌نظران در حوزه‌های برنامه‌ریزی درسی، تکنولوژی آموزشی و فناوری اطلاعات و ارتباطات با استفاده از دو نرم افزار SPSS و اموس AMOS مورد پردازش و تجزیه و تحلیل قرار گرفته و به این ترتیب الگوی مفهومی "برنامه‌های پس از مدرسه در فضای مجازی" تأیید شد. با توجه به نیازسنجی انجام شده، مؤلفه‌های الگوی برنامه‌های پس از مدرسه در فضای مجازی، به دو دسته متغیر برون‌زاد «دانش و مهارت» و هفت متغیر درون‌زاد «فردی-اجتماعی»، «کسب اطلاعات»، «استفاده فوق برنامه»، «دسترسی به اطلاعات و منابع»، «فراغتی»، «محل برنامه‌های پس از مدرسه» و «ویژگی‌های شبکه» تقسیم شدند. در نهایت نتایج نشان داد که دو مؤلفه "ویژگی‌های فردی-اجتماعی" و "محل برنامه‌های پس از مدرسه" بیشترین اثرات را به صورت مستقیم و غیر مستقیم بر الگوی برنامه‌های پس از مدرسه در فضای مجازی دارند. همچنین علاوه بر شناسایی مؤلفه‌های اصلی برنامه‌های پس از مدرسه و بررسی میزان تأثیرات هر کدام، علل و ضرورت این برنامه‌ها بر اساس نتایج کمی و کیفی به دست آمده مورد بررسی قرار گرفته است.

**کلمات کلیدی:** برنامه‌های پس از مدرسه، اوقات فراغت، فضای مجازی، نیازسنجی، نوجوانان.

## Model Development of Afterschool Programs in Cyberspace for Third grade Students of Guidance School

Tahereh Shah Jafari<sup>1</sup>, Hossein Ebrahim Abadi<sup>2</sup>, Eisa Ebrahim Zadeh<sup>3</sup>, Mohammad Hashem Rezaei<sup>3</sup>

<sup>1</sup> PhD of Distant Education Planning Payam-e Noor University

<sup>2</sup> Assistant Professor of Electronic Education and educational psychology. [h.ebrahima@gmail.com](mailto:h.ebrahima@gmail.com)

<sup>3</sup> Associate Professor of Educational Psychology, Payam-e Noor University

**Abstract:** This research studies the design of a model of afterschool programs in cyberspace for third grade students of guidance school in 2012-2013 school year in Tehran City. For this purpose, the main parameters of the model were identified and their interrelations were studied, in order to identify the determining needs and major parameters of afterschool programs in cyberspace. A researcher-made questionnaire has been used for the students and a semi-structured interview for the principals, teachers and other educational staff. The data collected from the questionnaires and the interviews were processed and analyzed by SPSS and AMOS. Thus the conceptual model "after school programs in cyberspace" was confirmed.

According to the needs analysis that was performed, the parameters of the after school programs in cyberspace were divided into two exogenous parameters of knowledge and skill and seven endogenous parameters of individual-social features, gaining knowledge extracurricular use, accessibility to information and sources, leisure, place of after school programs, and network features. Finally, the results indicated that the two parameters of individual-social features and place of after school programs in having the most direct and indirect effects on the model of after school programs in cyberspace. Further, in addition to identifying the major parameters of afterschool programs and studying the amount of effects of each of them. The causes and necessity of such programs were studied according to the qualitative and quantitative results.

**Keywords :** Afterschool Programs, Leisure, Cyberspace, Needs analysis, Juveniles.

## ۱- مقدمه

دانش‌آموزان به دلیل جمعیت قابل ملاحظه و تأثیری که بر سرنوشت اجتماعی، اقتصادی، سیاسی و فرهنگی آینده جامعه دارند، همواره مورد توجه سیاست‌گذاران و برنامه‌ریزان و صاحب‌نظران توسعه بوده‌اند. در اغلب کشورها نیازهای این گروه بزرگ اجتماعی، محور برنامه‌ریزی‌های توسعه اعم از علمی، آموزشی، فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی و سیاسی قرار می‌گیرد. بنابراین برنامه‌ریزی برای ساماندهی امور آموزشی و تأمین نیازهای فکری و معنوی دانش‌آموزان و گسترش و غنی‌سازی این فعالیت‌ها به ویژه با استفاده از ظرفیت فضای مجازی و محیط‌های الکترونیکی یک راهبرد به حساب می‌آید. با چنین رویکردی آنچه که مسأله اصلی را در پژوهش حاضر تشکیل می‌دهد، ارائه الگویی مناسب برای برنامه‌های پس از مدرسه دانش‌آموزان دوره راهنمایی شهر تهران در فضای مجازی است.

### ۱-۱- برنامه‌های پس از مدرسه

روش‌های آموزش و یادگیری با توجه به تغییرات اجتماعی و تکنولوژیکی جهان و گسترده‌تر شدن نیازهای آموزشی کودکان و نوجوانان، نیازمند تغییرات بنیادی هستند. اندیشه‌های رایج در باب تدریس و یادگیری، خیلی سریع با عقاید و راهبردهای جدیدی جایگزین می‌شود که از تغییرات مداوم در رسانه‌ها و جوامع استقبال می‌کند. از آنجا که مفهوم آموزش پیوسته به‌عنوان سرمایه‌ای سودآور مدنظر است، حتی فقیرترین کشورها نیز به‌آرامی در حال معطوف کردن توجه به نیازهای آموزشی مردم شان برای بقا و توسعه هستند [۱].

در سند تحول راهبردی و چشم‌انداز ۱۴۰۴ جمهوری اسلامی ایران، یکی از هدف‌های کلان، (هدف‌های عملیاتی) تنوع‌بخشی به محیط‌های یادگیری در فرایند تربیت رسمی و عمومی با ارائه راهکارهایی به این شرح در نظر گرفته شده است: پیشنهاد ایجاد محیط‌های یادگیری خارج از مدرسه و همچنین برقراری تعامل اثربخش بین این محیط‌ها و مدارس و تقویت و غنی‌سازی واحد اطلاعات و منابع یادگیری.

از برنامه‌های پس از مدرسه تعریف‌های گوناگونی ارائه شده است. از جمله این که برنامه‌های پس از مدرسه برنامه‌هایی هستند که:

- ۱- به صورت منظم (روزانه، هفتگی) در ساعات پس از مدرسه و در طول سال تحصیلی برگزار می‌شوند.
- ۲- تحت نظارت بزرگسالان است. ۳- فعالیت‌های مختلف از جمله کمک در انجام تکالیف درسی، تفریح و سرگرمی، هنر، صنایع دستی و غیره، ارائه می‌دهند. ۴- مشارکت و تعامل نوجوانان با یکدیگر (فعالیت‌های گروهی) را در بر دارد.

گسترده‌گی تعریف برنامه‌های پس از مدرسه به دلیل تنوع در اهداف، برنامه‌ها و فعالیت‌ها است. همان‌طور که ملاحظه می‌شود تعدادی از برنامه‌ریزان به ارتقای مهارت‌های تحصیلی و رشد علمی تأکید می‌کنند. عده‌ای رشد و توسعه ابعاد مختلف شخصیت نوجوانان را مدنظر دارند که در این شرایط به‌خوبی امکان پذیر است. برخی برنامه‌های ارائه شده نیز بر جنبه تفریحی و غنی‌سازی فرهنگی تمرکز می‌کنند. علی‌رغم تأکیدهای مختلف، اکثر برنامه‌های پس از مدرسه شامل ترکیبی از فعالیت‌های مختلف علمی، اجتماعی، فرهنگی و تفریحی است [۲]. تفاوت برنامه‌های مختلف پس از مدرسه بیشتر بر اساس زمان اختصاص داده شده و منابع لازم برای این فعالیت‌ها است [۳].

در این پژوهش برنامه‌های پس از مدرسه مبتنی بر تعادل و توازن لازم با فعالیت‌های آموزشی، فرهنگی، هنری و اجتماعی مورد تأکید قرار گرفته است. دورلاک و ویزبرگ [۴] به بررسی پژوهش‌هایی پرداخته‌اند که هدف اصلی آن‌ها رشد و ارتقاء ابعاد اجتماعی و شخصیتی کودکان و نوجوانان است. نتایج پژوهش‌ها نشان داد که نوجوانانی که در این برنامه‌ها شرکت کرده‌اند به‌طور چشم‌گیری در سه زمینه پیشرفت کرده‌اند: احساسات و نگرش‌ها، شاخص‌های سازگاری رفتاری و عملکرد مدرسه. این برنامه‌ها در پیشرفت اعتماد به نفس، عزت نفس و نیز مدرسه‌پذیری (احساس و نگرش مثبت نسبت به مدرسه)، رفتارهای اجتماعی مثبت، نمرات مدرسه و نمرات آزمون‌های پیشرفت

الف - فراهم آوردن محیط امن برای نوجوانان و محافظت نوجوانان از رفتارهای خطرناک و مزاحمت آفرین و کاهش این رفتارها. در جامعه در حال تحول امروز برنامه‌ریزی برای نوجوانان و دانش‌آموزان به دلیل افزایش آمار روز افزون مادران شاغل و تغییر در سبک زندگی و الگوی گذران اوقات فراغت از اولویت ویژه‌ای برخوردار است. ماهر [۸] با توجه به نقش رفتارهای پرخطر نوجوانان و جوانان در زندگی اجتماعی و اوقات فراغت معتقد است این گروه از رفتارهای پرخطر اغلب در ساعات فراغت جوانان رخ می‌دهند. دفتر مطالعات فرهنگی [۹] معتقد است که یکی از راه‌های پاسخگویی به نیازهای دانش‌آموزان و حل مشکلات و مسائل آنان، پر کردن ساعات بعد از مدرسه به گونه‌ای سازمان‌یافته است. این برنامه‌ها هنگامی بیشترین کارایی را دارند که تحت نظارت افراد متخصص طراحی و اجرا شوند؛ و سازمان‌یافته بودن آن‌ها به استفاده بهینه از امکانات و نیروی انسانی می‌انجامد. مهم‌ترین موضوع در طراحی این برنامه‌ها ایجاد زمینه برای فعالیت‌های متناسب با سن دانش‌آموزان و تحت نظارت بزرگسالان آموزش دیده و مجرب است.

تنهایی نوجوانان در بعد از ظهر می‌تواند اوقات پرخطری به همراه آورد. تحقیقات در آمریکا نشان داده است ساعات پس از مدرسه، یعنی از ساعات ۳ تا ۶ بعد از ظهر، اوج ساعات پر تجربه مواد مخدر، الکل، سیگار و مسائل جنسی است [۱۰]. گیل [۱۱] بیان می‌کند که یافته‌های تحقیقات در زمینه تأثیرات برنامه‌های پس از مدرسه از لحاظ "امنیت و کاهش رفتارهای انحرافی" بسیار مؤثر بوده و نوجوانانی که در برنامه‌های پس از مدرسه شرکت نمی‌کنند، سه برابر بیشتر در معرض استفاده از سیگار و مواد مخدر هستند. برنامه‌های پس از مدرسه به دانش‌آموزان کمک می‌کند که مهارت‌های اجتماعی خود را از طریق ایجاد فرصت‌هایی برای تعامل با گروهی متمایز از همسالان خود، گسترش دهند. این برنامه‌ها می‌تواند برای دانش‌آموزانی که در مدرسه منزوی هستند محیطی ایجاد نماید که درجه تهدید-آمیز بودن آن پایین‌تر است. همچنین آنان می‌توانند در این محیط راحت‌تر دوست پیدا کرده و با دیگران در

دانش‌آموزان موثر بوده‌اند. تحقیقات دیگری نیز ارتباط میان فعالیت‌های فوق برنامه و کاهش بزهکاری نوجوانان، کاهش حاملگی‌های ناخواسته دختران نوجوان و افت تحصیلی را نشان داده‌اند [۵]. شرکت در فعالیت‌های فوق برنامه در مدرسه موجب دل‌بستگی و تعهد بیشتر دانش‌آموزان نسبت به مدرسه می‌شود. برنامه‌هایی که با هدف افزایش مهارت طراحی و اجرا می‌شوند، موجب فهم بیشتر افراد در مورد خود، ارتباطات و کار با دیگران و فهم بیشتر فرهنگ و تفاوت‌های فرهنگی و بروز شایستگی‌های اجتماعی گردیده‌اند [۶].

با توجه به آنچه گفته شد ارائه برنامه‌های مفید در این ساعات علاوه بر جلوگیری از ظهور ناهنجاری‌ها و اختلالات رفتاری می‌تواند در بهبود یادگیری، کسب دانش و مهارت‌های اساسی و همچنین پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان نقش ممتازی ایفا نماید. به‌ویژه که در کشور ما برنامه‌های رسمی و غیر رسمی مدارس یک‌سویه شده و عموماً بر پایه آموزش و تحصیلات عالی معطوف شده است و متأسفانه در برنامه‌های پس از ساعت کار رسمی مدارس نیز بیشتر بر رشد علمی یادگیرندگان تأکید شده و از جنبه‌های دیگر رشد شخصیتی، عاطفی و اجتماعی غفلت‌ورزیده می‌شود. حال آن‌که تأثیر پرورش ابعاد مختلف شخصیت نوجوان از جمله مهارت‌های ارتباطی، اعتماد به نفس، مسئولیت‌پذیری و مهارت‌های مربوط به تفکر و حل مسأله در موفقیت وی مورد تأکید متخصص‌های علوم تربیتی قرار گرفته است.

تحقیقات لوئر و همکاران [۳] نشان می‌دهد که هر جا که سخن از کیفیت برنامه‌های بعد از مدرسه به میان می‌آید، می‌توان بیان نمود که "یک قالب نمی‌تواند در همه شرایط مناسب باشد". برنامه‌ها باید با در نظر گرفتن کودکان و نوجوانان، نیازهای جامعه، مناسبت سن و رشد آن‌ها، نیازهای فعالیتی و اهداف گروه‌های سنی متفاوت تنظیم شوند. به‌طور خلاصه مطالعه ریمر و همنند [۷] نشان می‌دهد که امروزه برنامه‌های بعد از مدرسه به‌عنوان وسیله‌ای برای دستیابی اهداف زیر در نظر گرفته می‌شود:

در جامعه در حال تحول امروز، برنامه‌های بعد از مدرسه در اکثر کشورها رشد روز افزونی داشته است زیرا که می‌تواند موقعیت‌هایی را برای تسهیل رشد نوجوانان در ابعاد گوناگون فراهم آورد که شامل فعالیت‌ها و تجاربی است که منجر به رشد علمی، شخصی، اجتماعی و خلاقیت آنان می‌شود.

مرکز پژوهش‌های دفتر مطالعات فرهنگی [ ۹ ] در پژوهشی به منظور بررسی برنامه‌های بعد از مدرسه از دیدگاه کارشناسان و دانش‌آموزان، مهم‌ترین مشکلات این برنامه‌ها را کمبود امکانات و اماکن تفریحی و آموزشی، بالابودن هزینه‌ها و تعرفه‌های برنامه‌های تفریحی و آموزشی و عدم امنیت کافی در پارک‌ها و اماکن تفریحی بیان کرده است که در تمامی موارد ذکر شده، برنامه‌های پس از مدرسه حضوری و الکترونیکی با فراهم کردن امکان دستیابی به منابع، می‌تواند نقش بسزایی در کاهش این مشکلات داشته باشد.

#### ۱-۲- فضای مجازی و برنامه‌های پس از مدرسه

برنامه‌ریزی برای سامان‌دهی برنامه‌های پس از مدرسه و گسترش و غنی‌سازی این فعالیت‌ها و جلوگیری از گرایش نوجوانان به رفتارهای پرخطر با استفاده از فضای مجازی و محیط‌های الکترونیکی می‌تواند علاوه بر کمک به رشد تحصیلی دانش‌آموزان موجب رشد و بهبود رفتارهای عاطفی، روانی و اجتماعی آن‌ها شود. در این میان علاوه بر نگرانی‌هایی که به آن‌ها اشاره شد مسائلی از قبیل وقت کم پدران و خروج مادران از خانه و همچنین فضای مجازی با تمامی پیامدهای مثبت و منفی آن با توجه به گسترش رسانه‌های الکترونیکی و استقبال از اینترنت در پیش‌روی دانش‌آموزان قرار گرفته است.

فضای مجازی می‌تواند موقعیت و امکانات مناسبی با گسترش رو به افزایش فضای مجازی و امکان استفاده از فناوری‌های جدید، وجود وسایل و ابزارهای مختلف به منظور جذب و ذخیره اطلاعات مورد نیاز گروه‌های مختلف راه‌های خروج از شکل سنتی دوره‌های آموزشی و تغییر سبک زندگی کاملاً هموار شده و اجرای برنامه‌های پس از ساعات رسمی مدارس به مراتب

تعامل باشند و این فعالیت‌ها باعث افزایش اعتماد به نفس آنان می‌گردد. کوهن [ ۳ ] در پژوهش خود به این نتیجه رسیده که شرکت در فوق برنامه ورزشی موجب کاهش رفتارهای مخاطره‌آمیز می‌شود و مدارسی که فوق برنامه‌های ورزشی بیشتری دارند، دان آموزانشان کمتر رفتارهای مخاطره‌آمیز جنسی از خود نشان می‌دهند. ریز [ ۱۲ ] در پژوهش خود به این نتیجه رسیده است که شرکت در فوق برنامه‌های ورزشی و دیگر فوق برنامه‌ها از قبیل عضویت در گروه‌های دانش آموزی موجب افزایش توانایی‌ها و بهبود رفتارهای نوجوانان و در نتیجه کاهش بزهکاری می‌شود.

سینپ [ ۱۲ ] معتقد است شرکت در فعالیت‌های فوق برنامه موجب کاهش فساد در نوجوانان می‌گردد. وی یکی از علل آن را سرگرم شدن نوجوانان و پر شدن اوقات فراغت آن‌ها می‌داند. جوانانی که در فعالیت‌های فوق برنامه مشارکت دارند کمتر سراغ بزهکاری، نوشیدن مشروبات الکلی، مصرف مواد مخدر و ... می‌روند. فعالیت‌های فوق برنامه علاوه بر افزایش پیشرفت تحصیلی اعتماد به نفس، مهارت‌های اجتماعی، رفتاری و سلامت دانش‌آموزان نیز مؤثر است. البته درگیر شدن بیش از حد به فعالیت‌های فوق برنامه موجب لطمه زدن به تحصیلات دانش‌آموزان می‌شود. بنابراین ایجاد تعادل بین فوق برنامه‌ها و برنامه رسمی مدرسه ضروری به نظر می‌رسد.

ب - رشد عملکرد تحصیلی، ریمر وهومند [ ۷ ] مدعی هستند که یافته‌های تحقیقات در زمینه تأثیرات برنامه‌های پس از مدرسه بر پیشرفت‌های علمی دانش‌آموزان مؤثر بوده است. پژوهش امین‌زاده و سرمد [ ۱۳ ] با عنوان رابطه پیشرفت تحصیلی با فعالیت‌های بعد از مدرسه بیان‌گر آن است که افزایش مقدار تکلیف انجام شده و فعالیت‌های فوق برنامه خارج از مدرسه موجب ارتقای سطح تحصیلی می‌شود و اشتغال به این فعالیت‌ها بیش از سه ساعت در هفته، در افزایش سطح پیشرفت تحصیلی مؤثر بوده است.

ج- کسب تجارب غنی در زمینه‌های مختلف و فراهم آوردن فعالیت‌های اجتماعی، فرهنگی و تفریحی.

امکان دستیابی آنان را به برنامه‌هایی فراهم آورد که برای آنان فرصت یادگیری و رشد را در این ساعات فراهم می‌آورد. برنامه‌های بعد از مدرسه منابع مهمی برای تقویت و غنی‌سازی دانش‌آموزان فراهم می‌کند که ورای برنامه سنتی مدارس است. برنامه‌هایی که جای ساعات بعد از مدرسه و اوقات فراغت را پر می‌کند، مکانی امن و تحت نظارت را در اختیار نوجوانان قرار می‌دهد تا علائق خود را کشف کرده و وقت با ارزش خود را با هم‌سن و سالان و بزرگسالان بگذرانند و مهارت‌های جدیدی بیاموزند.

ارائه برنامه‌های مفید در ساعات پس از مدرسه، علاوه بر جلوگیری از ظهور ناهنجاری‌ها و اختلالات رفتاری می‌تواند در بهبود یادگیری، کسب دانش و مهارت‌های اساسی و همچنین پیشرفت تحصیلی نقش ممتازی ایفا نماید. این در حالی است که ما شاهد آن هستیم که متأسفانه مدارس بیشتر بر رشد تحصیلی یادگیرندگان تأکید می‌کنند و از جنبه‌های دیگر رشد شخصیتی، عاطفی و اجتماعی غفلت ورزیده‌اند. حال آن‌که تأثیر پرورش ابعاد مختلف شخصیت نوجوانان از جمله مهارت‌های ارتباطی، خودتنظیمی، مدیریت زمان، توانایی حل مسأله و مسئولیت‌پذیری در موفقیت آنان بسیار مؤثر می‌نماید. با توجه به دلایل ذکر شده، امروزه تمایل به برنامه‌های بعد از مدرسه در اکثر کشورها رشد روزافزونی داشته است زیرا که می‌تواند موقعیت‌هایی را برای تسهیل رشد نوجوانان در ابعاد گوناگون فراهم آورد که شامل فعالیت‌ها و تجاربی است که منجر به رشد علمی، شخصی، اجتماعی و خلاقیت آنان می‌شود.

بنابراین آنچه که مسأله اصلی را در پژوهش حاضر تشکیل می‌دهد، ارائه الگویی مناسب برای برنامه‌های پس از مدرسه دانش‌آموزان دوره راهنمایی شهر تهران در فضای مجازی است تا از این رهگذر، اطلاعات ضروری در خصوص برنامه‌های پس از مدرسه مناسب و بهینه شناسایی و بر مبنای آن جهت‌گیری‌های مناسب برای برنامه‌ریزان جهت لحاظ کردن در فرآیند برنامه‌ریزی و اجرای برنامه‌های پس از مدرسه فراهم گردد.

آسان‌تر شده است [۱۴]. بنابراین برنامه‌ریزی صحیح و هدفمند برای برنامه‌های پس از مدرسه در فضای مجازی برای دانش‌آموزان نوجوان به‌منظور کاهش ریسک رفتارهای پرخطر دانش‌آموزان نوجوان قابلیت اجرایی و عملیاتی یافته است.

گرانمایه‌پور [۱۵] استاد علوم ارتباطات اشاره می‌کند که آخرین آمار کاربران اینترنت در ایران از مرز ۳۰ میلیون نفر در حال گذر است و این به معنی اینترنتی شدن بیشتر ایرانیان است. عبادی [۱۶] بیان می‌کند که با توجه به تقاضای روز افزون یادگیرندگان برای استفاده از آموزش الکترونیکی دیگر آموزش با مدل سنتی جوی بگوی همه تقاضاها نیست. ارائه یک سامانه آموزشی متناسب با علایق، ویژگی‌ها، سلیق و ترجیحات یادگیرندگان از اهمیت فراوان برخوردار است. با این حال متأسفانه سیستم آموزشی بسیاری از کشورهای جهان در ۵۰ سال گذشته تغییری نکرده است و عموماً بر مبنای حضور فیزیکی دانش‌آموزان در محیط مدرسه و محدودیت‌های خاص آن متمرکز بوده است [۱۷].

درحقیقت می‌توان گفت که فضای مجازی در عین داشتن تهدیدها و محدودیت‌ها، می‌تواند فرصت‌ها و قابلیت‌های زیادی را نیز به همراه داشته باشد. در صورتی می‌توانیم از این قابلیت‌ها به نحو مطلوب استفاده کنیم که در درجه اول نیازهای جوانان را به خوبی شناسایی کرده، در درجه دوم بتوانیم این فضا را به خوبی مدیریت کنیم. اما در ابتدا باید از دانش و وضعیت موجود در زمینه برنامه‌های پس از مدرسه و نیز فعالیت‌های اجتماعی دانش‌آموزان و نحوه استفاده از اینترنت آگاهی داشت. این پژوهش، فعالیتی در جهت پاسخ به این نیاز می‌باشد.

در مجموع در جامعه در حال تحول امروز برنامه‌ریزی برای نوجوانان و دانش‌آموزان از دو جهت حائز اهمیت است: اول، افزایش آمار روزافزون مادران شاغل و دغدغه خانواده‌ها به دلیل تنها ماندن فرزندان در بعد از ظهر و دوم تغییر در سبک زندگی و الگوی گذران ساعات پس از مدرسه دانش‌آموزان و نوجوانان. با استفاده از برنامه‌های پس از مدرسه، می‌توان محیطی امن و غنی را برای ساعات پس از مدرسه دانش‌آموزان ایجاد نمود و

## ۲- روش تحقیق

بود: ۹ سؤال در زمینه نیاز به داشتن اطلاعات در فضای اینترنت، ۷ سؤال در مورد کسب اطلاعات در خصوص فعالیت‌های فوق برنامه، ۱۳ سؤال در زمینه الگوی استفاده از اینترنت، ۳ سؤال در مورد مکان برنامه‌های پس از مدرسه و ۶ سؤال در مورد ویژگی‌های یک شبکه اینترنتی مناسب. علاوه بر این ۱۴ سؤال هم درباره ویژگی‌های جمعیت‌شناختی پاسخ‌دهندگان در نظر گرفته شده بود. تحلیل گویه‌ها (به دو روش محاسبه ضریب تمیز<sup>۱</sup> و روش لوپ)<sup>۲</sup>، تعیین شواهد اعتبار<sup>۳</sup> و تعیین شواهد پایایی از فعالیت‌هایی بود که برای اعتباریابی پرسش‌نامه انجام گرفت. علاوه بر پرسش‌نامه محقق ساخته برای اندازه‌گیری متغیرهای مورد پژوهش، از مصاحبه نیمه ساختاریافته با متخصصان و صاحب‌نظران در حوزه‌های برنامه‌ریزی درسی، تکنولوژی آموزشی و فناوری اطلاعات و ارتباطات بر اساس رویکرد میان رشته‌ای استفاده گردید. مطالعات میان رشته‌ای در علوم انسانی، تحلیل مسأله در پرتو رهیافت‌ها، رشته‌ها و دانش‌های گوناگون است و رویکرد چندتباری تا حدود زیادی توهم و خطای راه‌یافته در تحلیل‌ها را برطرف می‌کند [۱۸].

## ۲-۲- جامعه و نمونه آماری

جامعه آماری این پژوهش، تمامی دانش‌آموزان سوم راهنمایی شهر تهران بود که در سال تحصیلی ۹۱-۹۲ ثبت نام کرده و مشغول به تحصیل بودند. با توجه به این که در مورد این موضوع پژوهش ویژه‌ای وجود نداشت و گزارشی نیز در باب انحراف معیار جامعه (S) و تفاوت میانگین واقعی جامعه از میانگین برآورد شده نمونه (D) در دست نبود، در نتیجه امکان برآورد حجم نمونه بر اساس روش کوکران میسر نبود. از طرفی هم پژوهش حاضر از سری مطالعات تحلیل مسیر به شمار می‌آید، بهترین روش برآورد حجم نمونه کافی، روش تعیین حجم نمونه کلاین [۱۹] تشخیص داده شد. برای این منظور ابتدا شهر تهران به ۵ منطقه جغرافیایی تقسیم و از هر منطقه ۱ مدرسه راهنمایی دخترانه و یک مدرسه راهنمایی پسرانه به صورت تصادفی انتخاب شد. سپس پرسش‌نامه طراحی شده در اختیار ۲۴۴

پژوهش حاضر از نوع همبستگی<sup>۱</sup> است که با استفاده از روش‌های مدل‌یابی علی انجام شده است. روش انجام تحقیق پیمایشی است. به‌منظور نیازسنجی دانش‌آموزان دوره راهنمایی برای فعالیت‌های پس از مدرسه از پرسش‌نامه محقق ساخته برای دانش‌آموزان و مصاحبه نیمه ساختاریافته با مدیران و معلمان و دست‌اندرکاران تعلیم و تربیت استفاده گردید. به‌منظور شناخت مؤلفه‌های اصلی برنامه‌های پس از مدرسه از تحقیقات مشابه در ایران و سایر کشورها نیز استفاده شد. همچنین با استفاده از راهبرد کیفی با مطالعه متون و تحقیقات موجود در داخل و خارج کشور مؤلفه‌ها و ویژگی‌های برنامه‌های پس از مدرسه شناسایی گردید و چک لیست‌هایی با استفاده از روش خبرگی آموزشی تهیه شد تا در مصاحبه با متخصصان آموزش الکترونیکی و روانشناسان و مشاوران و تکنولوژیست‌های آموزشی مورد استفاده قرار گیرد. در این مصاحبه‌ها نظرات ۲۰ تن از صاحب‌نظران حوزه‌های روانشناسی و آموزش، جمع آوری گردید که حاصل آن یافتن سی و هفت ویژگی مورد اتفاق نظر صاحب‌نظران و خبرگان بود. این ویژگی‌ها و مهارت‌ها بر مبنای آموزه‌های پدیدارشناختی مورد باز شناسی قرار گرفت و با یافته‌های پژوهش‌ها و مدل‌های موجود مطالعه شده در زمینه‌های مشابه و نزدیک به موضوع پژوهش مقایسه و تحلیل شد که به طراحی مدل مفهومی منتهی گردید. در نهایت با توجه به مؤلفه‌های شناسایی شده و نیازسنجی انجام یافته، الگوی مناسب برنامه‌های الکترونیکی فعالیت‌های پس از مدرسه طراحی و برای اعتبارسنجی آن از نظر متخصصان استفاده گردید.

## ۲-۱- ابزار اندازه‌گیری

همان‌طور که پیش‌تر اشاره شد هدف تحقیق طراحی الگوی مناسب برای فعالیت‌های پس از مدرسه در محیط مجازی و پیش‌بینی مسیرهای بهینه برای دستیابی به ویژگی‌های شبکه مطلوب است. یکی از ابزارها پرسش‌نامه محقق ساخته به‌منظور نیازسنجی از دانش‌آموزان شامل ۳۷ سؤال نیازسنجی با این ترکیب

در این پژوهش و پس از استفاده از روش‌های آمار توصیفی و استنباطی، نتایج زیر به دست آمد.

### ۳-۱- یافته‌های توصیفی دانش‌آموزان و مربیان و دست‌اندرکاران

باتوجه به داده‌های به دست آمده از جدول ۲ میانگین زمان استفاده از کامپیوتر در پسران ۳/۰۶ ساعت و در دختران ۱/۷۸ و در مجموع ۲/۵۴ بوده است. براساس یافته‌های جدول ۳ حدوداً ۶۵ درصد از مجریان بیش از ۱ ساعت از وقت خود را صرف امور رایانه‌ای می‌کنند.

جدول ۱- اطلاعات جنسیتی دانش‌آموزان و مربیان و دست‌اندرکاران

جنسیت	تعداد دانش‌آموزان	درصد	تعداد مربیان و دست‌اندرکاران	درصد
پسر	۱۲۰	۵۷/۲	۶	۳۵/۳۰
دختر	۹۰	۴۲/۸	۱۱	۶۴/۷۰
مجموع	۲۱۰	۱۰۰	۱۷	۱۰۰

جدول ۳- میزان ساعات فعالیت‌های رایانه‌ای در شبانه روز (مربیان و دست‌اندرکاران)

نوع پاسخ	تعداد	درصد
کمتر از ۱ ساعت	۶	۳۵/۳
یک تا ۲ ساعت	۶	۳۵/۳
۳ تا ۴ ساعت	۴	۲۳/۵
بیش از ۴ ساعت	۱	۵/۹
مجموع	۱۷	۱۰۰

جدول ۴- محل انجام تکالیف مدرسه

دوست دارید تکالیف مدرسه خود را بیشتر در کجا انجام دهید؟				
مکان	درمحوطه مدرسه	درمحوطه خانه	درصد	درصد
پسران	۶۴	۵۳	۵۲	۴۳
دختران	۵۲	۵۸	۲۸	۳۱
عدم پاسخدهی	۹			

جدول ۲- میزان ساعت استفاده از کامپیوتر در یک روز (دانش‌آموزان)

جمع				دختر (N=74)				پسر (N=114)			
انحراف معیار	میانگین	حداکثر	حداقل	انحراف معیار	میانگین	حداکثر	حداقل	انحراف معیار	میانگین	حداکثر	حداقل
۲/۱۸۸	۲/۵۴	۲۴	۰	۲/۲۳	۱/۷۸	۱۴	۰	۳/۱	۳/۰۶	۲۴	۰

دانش‌آموز قرار داده شد تا نظر آنان نسبت به برنامه‌های پس از مدرسه جمع‌آوری گردد. برای اعتباریابی نیز در این پژوهش از اعتبار محتوایی، اعتبار صوری و اعتبار سازه استفاده شده است.

### ۳-۲- روش آماری

روش‌های آماری مورد استفاده در این پژوهش به دو بخش روش‌های آمار توصیفی و استنباطی تقسیم می‌شود. در بخش روش‌های آماری توصیفی با استفاده از جداول و نمودارهای متغیرهای جمعیت‌شناختی و شاخص‌های گرایش مرکزی و پراکنندگی متغیرهای مورد پژوهش، داده‌های به دست آمده مورد بررسی توصیفی قرار گرفتند. سپس به تحلیل داده‌ها پرداخته شد. به منظور تجزیه و تحلیل داده‌های آماری پژوهش حاضر، ابتدا داده‌های حاصل از اجرای پرسش‌نامه‌ها استخراج و در جدول اطلاعات کلی تنظیم شد؛ سپس کلیه اطلاعات با استفاده نرم‌افزارهای SPSS، AMOS در دو بخش روش‌های توصیفی و استنباطی مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت. با توجه به نوع تحقیق حاضر (همبستگی چند متغیری) و نیز با عنایت به این نکته که در حقیقت بحث اصلی در این پژوهش، بررسی نظام علی حاکم بر روابط متغیرهای برون‌زاد و درون‌زاد است، جهت تجزیه و تحلیل داده‌ها، استفاده از روش آماری تحلیل مسیر ضروری می‌نمود. البته روش تحلیل مسیر به چهار روش مختلف رگرسیون چند متغیری، تحلیل عاملی، مدل‌یابی روابط علی و مدل‌یابی روابط ساختاری انجام می‌شود [۲۰] که در این پژوهش، متناسب با موضوع مورد پژوهش، روش مدل‌یابی روابط ساختاری به کار گرفته شده است.

### ۳- بحث و یافته‌های پژوهش

با توجه به بررسی انجام شده و داده‌های به دست آمده

مانند ارزش‌های انسانی و اخلاقی از قبیل درستکاری، صداقت و ... با ۹۴,۲۰ درصد از پاسخ‌ها در تحلیل‌ها به دست آمده است.

نکته قابل توجه این است که نیازهای روان‌شناسی مانند شناخت خود و استعدادها که از نظر دانش‌آموزان در اولویت چهارم قرار دارد، از نظر مجریان و متخصصان در اولویت اول قرار دارد و همچنین آشنایی با فناوری‌های نوین، اینترنت و موبایل که از نظر دانش‌آموزان در اولویت اول قرار دارد، از نظر مجریان و متخصصان در اولویت چهارم است. به نظر می‌رسد بین نیازهای دانش‌آموزان از دیدگاه خود آن‌ها و دیدگاه معلمان و مجریان یک شکاف وجود دارد. شاید بتوان گفت که دانش‌آموزان به حال و معلمان به آینده فکر می‌کنند. بهتر آن است که در طراحی فضای مجازی ابتدا توافقی بین این نظرها به وجود آید و همچنین از نظرات معلمانی استفاده شود که با فضای مجازی کاملاً آشنا هستند و از آن استفاده می‌کنند. همچنین نتایج تحلیل مسیر نشان می‌دهد که متغیر دانش و مهارت با بیش از ۹۹٪ اطمینان به صورت مثبت و مستقیم با ویژگی‌ها/نیازهای فردی-اجتماعی رابطه معناداری دارد ( $P < 0.01$ ،  $t = 4.05$ ،  $B = 0.350$ ) لذا تأثیر کلی متغیر دانش و مهارت بر ویژگی‌های فردی-اجتماعی به میزان ۳۵٪ است.

بنابراین  $0.12 = (0.35)^2$  از تغییرات ویژگی‌ها/نیازهای فردی-اجتماعی توسط تک متغیر برونزای دانش و مهارت در این مدل تبیین می‌شود. نتایج تحلیل مسیر رابطه «دانش و مهارت» بر ویژگی‌های شبکه (از نظر محتوایی) بیانگر آن است که متغیر «دانش و مهارت» به صورت مستقیم بر «ویژگی‌های شبکه»، تأثیر ندارد و این رابطه از طریق عامل «ویژگی‌ها/نیازهای فردی-اجتماعی» میسر است. از سوی دیگر نتایج تحلیل مسیر رابطه «ویژگی‌ها/نیازهای فردی-اجتماعی» با ویژگی‌های شبکه (از نظر محتوایی) نشان می‌دهد که متغیر ویژگی‌ها/نیازهای فردی-اجتماعی به صورت مثبت و مستقیم با «ویژگی‌های شبکه» رابطه معناداری دارد. لذا تأثیر کلی متغیر «ویژگی‌ها/نیازهای فردی-اجتماعی» بر «ویژگی‌های شبکه» دارای تأثیر مستقیمی

یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که ۶۴ درصد از پسران و ۵۲ درصد از دختران دوست دارند تکالیف مدرسه خود را در محیط مدرسه انجام دهند این در حالی است که ۴۳ درصد از پسران و ۳۱ درصد از دختران علاقه‌مند هستند تکالیف خود را در محیط خانه انجام دهند.

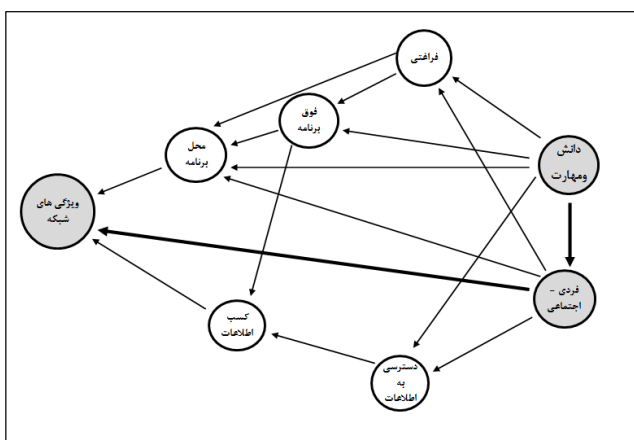
**۲-۳) یافته‌های استنباطی:** به منظور بررسی فرضیه اول پژوهش «نیازهای دانش‌آموزان بر ویژگی‌های شبکه از نظر

محتوایی تأثیر دارد» بر اساس نیازسنجی انجام شده، نیازهای دانش‌آموزان به دو عامل دانش و مهارت و ویژگی‌ها/نیازهای فردی-اجتماعی تفکیک شده است. نتایج تحلیل عاملی نشان داد که دو عامل قابلیت تبیین واریانس‌ها را دارند عامل‌های «دانش و مهارت» و «ویژگی‌های فردی-اجتماعی» به ترتیب ۲۸,۰۸ و ۲۶,۰۵ درصد و در مجموع ۵۴,۱۴ درصد واریانس را در بردارند. این بدان معناست که نیازهای دانش‌آموزان را می‌توان به دو دسته عوامل عمده «دانش و مهارت» و «ویژگی‌های فردی-اجتماعی» تقسیم‌بندی نمود.

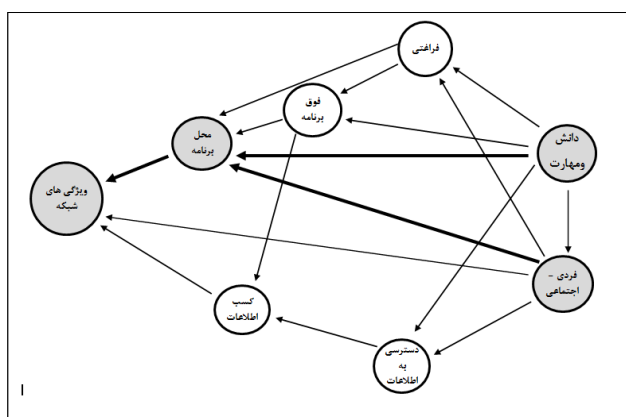
باتوجه به یافته‌های به دست آمده از پرسش‌نامه در پاسخ به سؤال «در زمینه موضوعات زیر در فضای اینترنت به چه میزان به دانستن اطلاعات نیاز دارید؟»، پراهمیت‌ترین سؤال نیاز به دانستن، سؤال ۳ با محتوای آشنایی با فناوری‌های نوین، اینترنت و موبایل بوده است (۷۶,۶۰ درصد) و بعد از آن سؤال ۲ با محتوای موضوعات علمی و آموزشی بیشترین سهم را با ۷۳,۶۰ درصد از پاسخ‌ها به خود اختصاص داده است و بعد از آن نیز سؤالات ۸ و ۱ و ۶ و ۷ و ۴ و ۵ و ۹ به ترتیب سهمی از پاسخ پاسخ دهندگان به خود اختصاص داده است. بنابراین مهمترین نیازهای دانش‌آموزان ۱- آشنایی با فناوری‌های نوین، اینترنت و موبایل ۲- موضوعات علمی بیشترین نیاز دانش‌آموزان از نظر مجریان موضوعات روانشناسی مانند شناخت خود و استعدادها، اعتماد به نفس مهارت‌های زندگی، مهارت‌های دوست‌یابی که ۹۷,۶۰ درصد از پاسخ‌دهندگان را به خود اختصاص داده است و در مرتبه دوم نیاز به دانستن موضوعات معنوی-اخلاقی



دانش‌آموزان را از بعضی شبکه‌های موجود در کشور - بیان نماید.



شکل ۱- مسیر رابطه متغیر "دانش و مهارت" و متغیر "ویژگی‌های فردی-اجتماعی" بر متغیر "ویژگی‌های شبکه"



شکل ۲ - مسیر رابطه متغیر "دانش و مهارت" و "ویژگی‌های فردی-اجتماعی" با "ویژگی‌های شبکه" با میانجی‌گری "محل برنامه‌ها"

به‌منظور بررسی فرضیه سوم پژوهش "نیازهای دانش-آموزان بر ویژگی‌های شبکه از طریق محل برنامه‌های پس از مدرسه تأثیر دارد"، همان‌گونه که اشاره شد در ابتدا نیازهای دانش‌آموزان بر اساس روش تحلیلی عاملی به دو عامل "دانش و مهارت" و "ویژگی‌ها/نیازهای فردی-اجتماعی" تفکیک شده است. نتایج تحلیل مسیر نشان می‌دهد که متغیر دانش و مهارت بر روی محل برنامه‌های پس از مدرسه اثر معناداری به صورت مستقیم و منفی دارد (۰/۱۳-). همچنین متغیر عوامل فردی-اجتماعی اثری مستقیم بر محل

به میزان  $B = 0/56$  است؛ یعنی  $0/31 = (0/56)^2$  از واریانس کل متغیر ویژگی‌های شبکه را متغیر فردی-اجتماعی تبیین می‌کند. بنابراین می‌توان دریافت که متغیر اندازه‌گیری شده "ویژگی‌های فردی-اجتماعی" به صورت مثبت و مستقیم بر متغیر مکنون "ویژگی‌های شبکه" تأثیر دارد. در نتیجه علی‌رغم این-که متغیر برون‌زا دانش و مهارت در تبیین واریانس کل متغیر درون‌زای ویژگی‌های فردی-اجتماعی اثری در حدود  $12 = (0/35)^2$  در صد دارد ولی بر اساس نتایج حاصل از تحلیل مسیر مشاهده می‌شود که این متغیر نه به صورت مستقیم و نه حتی به صورت غیر مستقیم و با میانجی‌گری متغیر ویژگی‌های فردی-اجتماعی با متغیر درون‌زای ویژگی‌های شبکه رابطه معناداری برقرار نمی‌سازد؛ یعنی این متغیر به طریق مستقیم در تبیین واریانس ویژگی‌های شبکه سهیم نمی‌شود. این بدان معناست که در تعیین ویژگی‌های شبکه بیشترین سهم را ویژگی‌های فردی-اجتماعی (۰/۳۱) به صورت مستقیم دارد. با توجه به این‌که معمولاً در برنامه‌های رسمی مدارس ما نیازهای فردی-اجتماعی کمتر مورد توجه قرار گرفته و بیشتر به عوامل دانش و مهارت توجه می‌شود یافته‌های این پژوهش نقش بسیار مهم ویژگی‌ها / نیازهای فردی-اجتماعی دانش‌آموزان را در ویژگی‌های شبکه برای برنامه‌های پس از مدرسه مشخص می‌سازد. نکته حائز توجه دیگر آن است که مؤلفه دانش و مهارت ارتباط مستقیمی با ویژگی‌های شبکه برقرار نمی‌سازد و این ارتباط از طریق ویژگی‌های فردی-اجتماعی است. بنابراین می‌توان بیان کرد عامل عمده‌ای که دانش‌آموزان را به سمت شبکه‌های مجازی و دنیای اینترنت سوق می‌دهد نیازهای فردی-اجتماعی آنان است و اگر مانند برنامه‌های رسمی مدارس اولویت این فضا بر عوامل دانش و مهارت قرار گیرد، از سوی دانش‌آموزان مورد استقبال قرار نخواهد گرفت.

زیرا دانش‌آموزان به دلیل نیازهای دانشی و مهارتی به شبکه روی نمی‌آورند بلکه عامل اصلی توجه آن‌ها به شبکه‌های مجازی نیازهای فردی-اجتماعی است. به نظر می‌رسد این یافته می‌تواند علت استقبال کمتر

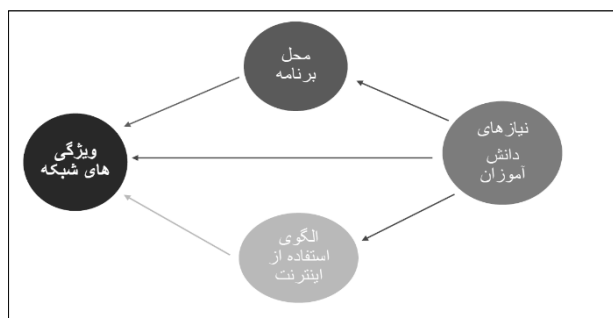
گذاشت. درحقیقت تعداد زیادی از بچه‌ها در ساعات بعد از مدرسه به دلیل اشتغال مادران، تحت نظارت والدین قرار ندارند. این ساعات بدون نظارت والدین، جوانان را در معرض خطر پیامدهای منفی و مشکلات رفتاری مانند استفاده از مواد مخدر و انواع دیگر رفتارهای مخاطره آمیز قرار می‌دهد. سرمد [۲۱] هم معتقد است علاوه بر ساختار و محتوای آموزشی کلاس، چگونگی گذراندن اوقات پس از مدرسه نیز نقش عمده‌ای در ارتقاء سطح پیشرفت تحصیلی دارد. بنابراین با توجه به اهمیت نظارت در ساعات بعد از مدرسه و اشتغال زنان و همچنین تمایل بیشتر دانش‌آموزان به انجام تکالیف در محیط مدرسه لزوم برنامه‌ریزی برنامه‌های پس از مدرسه در محیط مدارس مورد تأکید قرار می‌گیرد. تحقیقات گیل [۱۱] نشان داده است که ساعات پس از مدرسه (یعنی از ساعت ۳ تا ۶ بعد از ظهر)، اوقات پر خطری برای نوجوانان محسوب می‌گردد. از نظر او این زمان اوج ساعات پر تجربه مصرف مواد مخدر، الکل، سیگار و مسائل جنسی است. همچنین گیل بیان کرده است که برنامه‌های پس از مدرسه با نظارت بزرگسالان، تا حد چشم‌گیری می‌تواند این خطرات را کاهش دهد و این امر به تنهایی، می‌تواند موضوع برنامه‌ریزی در این عرصه را پر اهمیت سازد. در مجموع می‌توان گفت با توجه به موارد فوق و بر اساس نتایج کمی و کیفی به دست آمده در این بررسی و با توجه به مبانی نظری مورد مطالعه، ضرورت برنامه‌های بعد از مدرسه به خصوص در محیط مدرسه و بعد از ساعات رسمی مدرسه محرز می‌گردد. برنامه‌هایی که ساعات بعد از مدرسه و اوقات فراغت را پر می‌کند، مکانی امن و تحت نظارت را در اختیار نوجوانان قرار می‌دهد تا علائق خود را کشف کرده و مهارت‌های جدیدی بیاموزند و وقت باارزش خود را با هم سن و سالان و بزرگسالان بگذرانند و در باره انواع مختلف برنامه‌های موجود بیاموزند. گزارش یافته‌های پژوهش در پاسخ به سؤال اصلی پژوهش "الگوی مناسب برنامه‌های پس از مدرسه در فضای مجازی برای دانش‌آموزان سوم راهنمایی تحصیلی شهر تهران کدام است؟" با توجه به مؤلفه‌های اصلی الگو ارائه می‌گردد.

برنامه‌های پس از مدرسه به میزان  $0/634$  دارد؛ یعنی  $40\% = (0/634)^2$  از تغییرات متغیر محل برنامه‌های پس از مدرسه به صورت مثبت و مستقیم توسط متغیر ویژگی‌های فردی- اجتماعی تبیین می‌شود. متغیر ویژگی‌های فردی- اجتماعی اثر غیر مستقیم خود بر روی ویژگی‌های شبکه را با میانجی‌گری متغیر محل برنامه‌های پس از مدرسه صورت می‌دهد. همچنین متغیر ویژگی‌ها/ نیازهای فردی- اجتماعی بر ویژگی‌های شبکه دارای تأثیر مستقیمی به میزان  $B = 0/56$  است و تأثیر غیر مستقیمی از طریق محل برنامه‌ها به میزان  $0/25 = 0/40 \times 0/63$  دارد. اثر متغیر محل برنامه‌ها بر روی ویژگی‌های شبکه  $0/408$  است و این به این معنا است که متغیر محل برنامه‌های پس از مدرسه می‌تواند  $17\% = (0/408)^2$  از تغییرات ویژگی‌های شبکه را به صورت مثبت و مستقیم تبیین نماید؛ یعنی دانش‌آموزان بر اساس نیازهای فردی و اجتماعی خود، محل برنامه‌های پس از مدرسه را ترجیح می‌دهند که با توجه به محل برنامه‌ها که در مدرسه، مکان‌های دیگر و یا از طریق شبکه در خانه باشد، خصوصیات و ویژگی‌های شبکه تعیین می‌گردد.

مسیر این رابطه در شکل شماره ۲ برجسته‌سازی شده است از سوی دیگر با توجه به یافته‌های به دست آمده از فصل چهارم، در پاسخ به سؤال ۱۲ پرسش‌نامه که دوست دارید تکالیف مدرسه خود را بیشتر کجا انجام دهید؟ ۶۴ درصد از پسران و ۵۲ درصد از دختران دوست دارند تکالیف مدرسه خود را در محیط مدرسه انجام دهند این در حالی است که ۴۳ درصد از پسران و ۳۱ درصد از دختران علاقه‌مند هستند، تکالیف خود را در محیط خانه انجام دهند. در مجموع اولویت هر دو گروه پسران و دختران در انجام تکالیف در محیط مدرسه است. این یافته‌ها ضرورت توجه به برنامه‌های بعد از مدرسه در محیط مدرسه بعد از اتمام ساعات رسمی و لزوم برنامه‌ریزی برای این برنامه‌ها را آشکار می‌سازد. ویزمن و گاتفردسن [۱۰] نیز در پژوهش‌های خود به این نتیجه رسیدند که شواهد حاکی از آن است که چگونگی و در کجا گذراندن ساعات بعد از مدرسه، تأثیرات مهمی بر رشد کودکان و نوجوانان خواهد

تحلیل‌های منطقی برای متغیرها و جامعه مورد مطالعه خود، یک مدل اولیه طراحی می‌کند.

سپس با استفاده از داده‌های تجربی و با کمک تحلیل مسیر، مدل را اصلاح می‌کند تا برازش مناسب داشته باشد. پژوهشگر در این مطالعه با توجه به مبانی نظری که با استفاده از مطالعه منابع و مصاحبه با متخصصان حاصل آمده بود، به یک مدل نظری اولیه دست پیدا کرد. پس از اجرای تحلیل مسیر بر روی داده‌های تجربی، مدل تجربی و قابل استفاده به دست آمد.



شکل ۳ - مدل مفهومی اولیه برنامه‌های پس از مدرسه

همان‌طور که با مراجعه به شکل مشخص می‌گردد، مدل اولیه دارای برازشی حدود ۰/۰۹۲ بود. از این رو به کمک شاخص‌های اصلاحی پیشنهادی اقدام به دستکاری مدل نمودیم. در این جریان با انجام حدوداً ۴۰ حرکت موفق شدیم میزان برازش مدل با واقعیت را بر اساس گزارش (p-value) تا سطح ۰/۹۳۹ پیش ببریم. بنابراین الگوی مفهومی زیر به عنوان "الگوی برنامه‌های پس از مدرسه برای دانش‌آموزان سوم راهنمایی در فضای مجازی" تأیید و معرفی گردید.

برازش این الگو با روش‌های مربع خی دو (کای اسکوئر)، GFI, IFI, CFI, NNFI, NFI, RMSEA, P. Value مورد بررسی قرار گرفت. تمامی شاخص‌ها نشان می‌دهند که برازش مدل مورد تأیید است. میزان برازش مدل براساس شاخص‌های مورد اشاره، قابل قبول است، و بیانگر این است که داده‌های جمع‌آوری شده توانسته‌اند به خوبی با مدلی که برای آن‌ها تعریف شده‌است، مطابقت نماید. دیگرام اصلاح مدل نیز آن را به‌عنوان مدل نهایی پذیرفت و هیچ مسیر اصلاحی دیگری را پیشنهاد نکرد.

با توجه به نیازسنجی انجام شده و بر اساس نتایج حاصل از نیازسنجی، عامل‌های به دست آمده شامل پنج خرده مقیاس (نیازهای دانش‌آموزان، آشنایی و کاربرد شبکه، هدف و الگوی استفاده از اینترنت، محل برنامه‌ها و ویژگی‌های شبکه از نظر محتوایی)، و هشت عامل به‌صورت زیر می‌باشند:

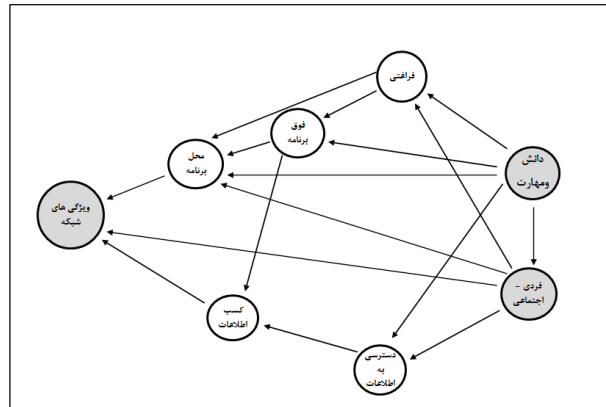
جدول ۵- عامل‌ها و خرده‌مقیاس‌های پژوهش

عنوان	عامل
دانش و مهارت	a
ویژگی‌ها/ نیازهای فردی - اجتماعی	b
کسب اطلاعات (درسی و غیردرسی)	c
استفاده فوق برنامه	d
دسترسی به اطلاعات و منابع	e
عوامل فراغتی	f
محل برنامه‌های بعد از مدرسه	g
ویژگی‌های شبکه (محتوا)	h

مؤلفه‌های اصلی الگوی برنامه‌های پس از مدرسه در فضای مجازی عبارتند از: «دانش و مهارت»، «ویژگی‌ها/ نیازهای فردی - اجتماعی»، «کسب اطلاعات»، «استفاده فوق برنامه»، «دسترسی به اطلاعات و منابع»، «فراغتی»، «محل برنامه‌های پس از مدرسه» و «ویژگی‌های شبکه». این متغیرها به دو دسته متغیر برون‌زاد «دانش و مهارت» و هفت متغیر درون‌زاد «فردی - اجتماعی»، «کسب اطلاعات»، «استفاده فوق برنامه»، «دسترسی به اطلاعات و منابع»، «عوامل فراغتی»، «محل برنامه‌های پس از مدرسه» و «ویژگی‌های شبکه» تقسیم می‌شوند. "ویژگی‌های شبکه" بیانگر خصوصیات و ویژگی‌های یک شبکه اینترنتی مناسب از لحاظ محتواست. "عامل فراغتی" اشاره به تمایل دانش‌آموزان در اینترنت به بازی‌های آنلاین، فیس بوک، اتاق چت و دانلود فیلم و آهنگ دارد.

به منظور بررسی متغیرهای درون‌زاد و برون‌زاد مدل برنامه‌های پس از مدرسه، محاسبات مدل‌یابی معادلات ساختاری بر روی داده‌ها انجام شد. مدل مبنای مورد نظر ما در مطالعات مدل‌یابی از نوع مدل مفروض است که در آن پژوهشگر با توجه به مطالعات نظری و

همچنین با توجه به شاخص‌های برازندگی می‌توان نتیجه گرفت که الگوی به دست آمده با واقعیت جامعه منطبق است و تفاوتی با آن ندارد.



شکل ۴- الگوی مفهومی برنامه‌های پس از مدرسه برای دانش آموزان سوم راهنمایی در فضای مجازی"

جدول ۶- شاخص‌های برازش مدل نهایی «برنامه‌های پس از مدرسه»

شاخص	مقدار	دامنه مورد قبول	نتیجه
$X^2/df$	۰/۷۶۵	< ۲	تأیید مدل
NFI	۰/۹۶۵	> ۰/۹	تأیید مدل
TLI	۱/۰۲۳	> ۰/۹	تأیید مدل
IFI	۱/۰۱۴	> ۰/۹	تأیید مدل
CFI	۱/۰۰۰	> ۰/۹	تأیید مدل
RMSEA	۰/۰۰۰	< ۰/۰۹	تأیید مدل
PCLOSE	۱	> ۰/۰۵	تأیید مدل

در مجموع می‌توان چنین نتیجه‌گیری کرد که مهم‌ترین عوامل تأثیرگذار بر ویژگی‌های شبکه از لحاظ محتوایی در برنامه‌های پس از مدرسه عبارتند از: مؤلفه محل برنامه‌های بعد از مدرسه که به میزان  $۰/۱۶ = ۲(۰/۴۰)$  ویژگی‌های شبکه را تبیین می‌کند. مؤلفه کسب اطلاعات (درسی و غیردرسی) و استفاده فوق برنامه، اثر معناداری به صورت مستقیم و غیرمستقیم بر ویژگی‌های شبکه ندارند. مؤلفه‌های دسترسی به اطلاعات و منابع و عوامل فراغتی اثرات معنادار مستقیم ندارند. ویژگی‌ها / نیازهای فردی-اجتماعی در حدود  $۰/۶۸ = ۱(۰/۸۲۶)$  در تبیین ویژگی‌های شبکه اثر کلی (به صورت مستقیم و غیرمستقیم) دارد. دانش و مهارت اثر مستقیم و

غیرمستقیم معناداری بر روی ویژگی‌های شبکه ندارد اما  $۰/۱۲ = ۲(۰/۳۵)$  از تغییرات عوامل فردی-اجتماعی را تبیین می‌کند. بنابراین دو مؤلفه "ویژگی‌های فردی-اجتماعی" و "محل برنامه‌ها" بیشترین اثرات را به صورت مستقیم و غیر مستقیم بر روی ویژگی‌های شبکه دارند که این امر لزوم توجه هر چه بیشتر را به ویژگی‌ها/ نیازهای فردی-اجتماعی و محل برنامه در برنامه‌ریزی‌ها و سیاست‌گذاری‌ها می‌طلبد. حال آن که غالب اوقات دانش و مهارت محور اصلی برنامه‌ریزی‌ها قرار می‌گیرد که بر طبق مدل ارائه شده اثر مستقیم و غیرمستقیم معناداری بر روی ویژگی‌های شبکه ندارد. این امر توجه به نیازهای فردی دانش‌آموزان و انعطاف‌پذیری در برنامه‌ها را می‌طلبد.

لازم به ذکر است که اگر چه دو مؤلفه ویژگی‌ها/ نیازهای فردی-اجتماعی و محل برنامه‌ها بیشترین اثرات را بر روی ویژگی‌های شبکه دارند اما مدل ساختاری ویژگی‌های شبکه برنامه‌های پس از مدرسه بدون درگیر شدن متغیرهای دیگر دانش و مهارت، کسب اطلاعات (درسی و غیردرسی) و استفاده فوق برنامه، دسترسی به اطلاعات و منابع و عوامل فراغتی از برازش  $۰/۹۳$  برخوردار نخواهد شد، بدین معنا که تطابق این مدل با واقعیت به صورت حداکثری  $۰/۹۳$  در صورتی است که مجموع این هفت مؤلفه مدل به صورت یک مجموعه ساختاری در نظر گرفته شود. در نهایت با توجه به مؤلفه‌های به دست آمده و انجام تحلیل مسیر "الگوی مفهومی برنامه‌های پس از مدرسه در فضای مجازی ارائه و با برازش مناسب به تأیید رسید.

در مجموع با توجه به موارد فوق و بر اساس نتایج کمی و کیفی به دست آمده در این بررسی و با توجه به مبانی نظری مورد مطالعه، "علل و ضرورت برنامه‌های پس از مدرسه" طبقه‌بندی می‌گردد:

الف- فراهم آوردن موقعیت‌هایی برای تسهیل رشد نوجوانان در ابعاد گوناگون از طریق کسب تجارب غنی در زمینه‌های مختلف و فراهم آوردن فعالیت‌های اجتماعی، فرهنگی و تفریحی [ ۷ ] به منظور رشد شخصی و اجتماعی.

برنامه‌های پس از مدرسه با ساختار مناسب، می‌تواند محیط مثبتی را برای پیشرفت نوجوانان فراهم آورد. شرکت در برنامه‌های پس از مدرسه منجر به افزایش میزان یادگیری، بهبود مهارت‌های اجتماعی و کاهش انحرافات می‌گردد [۱۱]. همچنین به میزان قابل ملاحظه‌ای باعث افزایش خودآگاهی و مدرسه‌پذیری نوجوانان و نیز رفتارهای اجتماعی مثبت و پیشرفت سطح علمی و نمرات مدرسه می‌شود. از طرف دیگر کاهش چشم‌گیری در مشکلات رفتاری و استفاده از مواد مخدر مشاهده شده است [۴]. امروزه تمایل به برنامه‌های بعد از مدرسه در اکثر کشورها رشد روزافزونی داشته زیرا که می‌تواند موقعیت‌هایی را برای تسهیل رشد نوجوانان در ابعاد گوناگون فراهم آورد که شامل فعالیت‌ها و تجاربی است و منجر به رشد علمی، شخصی، اجتماعی و خلاقیت و بازآفرینی می‌شود [۲۲].

ب- کاهش دغدغه خانواده‌ها با توجه به افزایش آمار روز افزون مادران شاغل.

آمار اشتغال زنان چه در کشورهای به اصطلاح پیشرفته جهان و چه در کشورهای در حال پیشرفت، روز به روز در حال افزایش است. گاهی این تلاش برای ایجاد تعادل در امور خانوادگی و مسئولیت‌های اجتماعی، فشار زیادی را برای زنان شاغل به بار می‌آورد. اشتغال مادر، لزوم اتخاذ ترتیباتی را برای نگهداری فرزندان، ایجاد می‌نماید، یعنی امکان وجود مکان‌هایی برای نگهداری فرزندان به گونه‌ای که دارای کیفیت مطلوب باشند. بنابراین نیاز به وجود این‌گونه مؤسسات در هر جامعه‌ای کاملاً محسوس به نظر می‌رسد. امروزه تأثیر وجود این مراکز از یک سو بر روی اشتغال مادران و ایجاد امنیت روحی و عدم احساس منفی مادر و از سوی دیگر بر روی کودکان و نوجوانان در ایجاد محیطی امن تحت نظارت بزرگسالان مشهود است. این امر لزوم برنامه‌ریزی برای برنامه‌های پس از مدرسه در داخل مدارس بعد از ساعات رسمی مدرسه را ایجاد می‌نماید.

ج - تغییر در سبک زندگی با توجه به ویژگی‌های فضای مجازی و الگوی گذران ساعات پس از مدرسه،

امروزه با توسعه شبکه جهانی وب بخش قابل توجهی از فعالیت‌های نوجوانان در فضای مجازی انجام می‌گیرد. ابراهیم آبادی [۲۳] نیز درخصوص تغییرات الگوی استفاده از اینترنت معتقد است که می‌بایست با گسترش برنامه‌های آموزشی و تولید محتوای چند رسانه‌ای موضوعات و محتوای درسی، الگوی استفاده از اینترنت را به نفع فعالیت‌های علمی و تحصیلی دانش‌آموزان باید سوق داد. با تقویت برنامه‌های علمی و درسی در فضای مجازی و از طریق شبکه‌ی وب، می‌توان «سبک و الگوی استفاده از اینترنت» را در میان دانش‌آموزان و دانشجویان برای زندگی بهتر و یادگیری بیشتر، بهبود و ارتقا بخشید. در نتیجه افزایش حضور علمی و درسی دانش‌آموزان در محیط وب و در شبکه، موجب رابطه مناسب و عقلانی دانش‌آموزان (کاربران) با فضای مجازی و استفاده مناسب از اینترنت می‌شود، بخصوص که بر اساس نتایج به دست آمده از این پژوهش در خصوص الگوی استفاده از اینترنت، بیشترین علاقه‌مندی دانش‌آموزان در اینترنت به دانلود فیلم و آهنگ و سپس بازی‌های بر خط و برنامه‌های تفریحی اشاره داد.

تابش [۲۴] در پژوهش خود به منظور ارائه مدلی برای توسعه و کاربرد فناوری اطلاعات و ارتباطات در مدرسه در زمینه نقاط ضعف آموزش و پرورش، نکات مهمی از جمله برنامه آموزشی غیر انعطاف‌پذیر، آموزش قالبی و محفوظاتی، جایگاه نامناسب تفکر و تحقیق و تفکر خلاق و نقاد، عدم توجه کافی به فوق برنامه را ذکر می‌کند. همچنین مهمترین نکته را عدم توجه به پرورش تفکر خلاق و توانایی حل مسأله و توجه به استعدادها و توانایی‌هایی فردی بیان می‌کند. در مهندسی مجدد نظام آموزش و پرورش و تلاش در رفع نقاط ضعف، برنامه‌های پس از مدرسه در فضای مجازی، ابزاری شایسته و مهم در این امر محسوب خواهد شد.

د - فراهم آوردن محیط امن و محافظت نوجوانان از رفتارهای خطرناک و مزاحمت آفرین و کاهش این رفتارها [۷] در برنامه‌های پس از مدرسه حضوری.

در جامعه در حال تحول امروز برنامه‌ریزی برای نوجوانان و دانش‌آموزان حائز اهمیت بسیار است. امروزه تمایل به برنامه‌های بعد از مدرسه در اکثر کشورها رشد روزافزونی داشته است. ایجاد این مراکز در کشور ما با توجه به دلایل ذکر شده ضروری به نظر می‌رسد. به‌خصوص با توجه به افزایش آمار روزافزون مادران شاغل و نیاز به فراهم آوردن محیط امن برای نوجوانان در ساعات بعد از مدرسه لزوم برنامه‌ریزی برای برنامه‌های بعد از مدرسه که با نظارت معلمان و همکاری اولیا در ساعات بعد از ظهر در مدارس اجرا شود، محرز می‌گردد. نکته حائز اهمیت، عدم اختصاص صرف برنامه‌های پس از مدرسه به کلاس‌های فوق‌العاده درسی و تهیه برنامه‌ها بر اساس فراهم آوردن موقعیت‌هایی برای تسهیل رشد نوجوانان در ابعاد گوناگون از طریق کسب تجارب غنی در زمینه‌های مختلف و فراهم آوردن فعالیت‌های اجتماعی، فرهنگی و تفریحی است.

#### ۴- نتیجه‌گیری

همچنان‌که اشاره شد در این پژوهش ضمن تعیین نیازهای اساسی دانش‌آموزان بر اساس نیازسنجی انجام شده، مؤلفه‌های الگوی برنامه‌های پس از مدرسه در فضای مجازی نیز تعیین شد که عبارتند از: «دانش و مهارت»، «ویژگی‌های فردی- اجتماعی»، «کسب اطلاعات»، «استفاده فوق‌برنامه»، «دسترسی به اطلاعات و منابع»، «عوامل فراغتی»، «محل برنامه‌های پس از مدرسه» و «ویژگی‌های شبکه». بر اساس نتایج به دست آمده دو متغیر ویژگی‌های فردی- اجتماعی و محل برنامه‌های پس از مدرسه بیشترین اثرات را به صورت مستقیم و غیر مستقیم بر روی ویژگی‌های شبکه دارند، که این امر لزوم توجه هر چه بیشتر به ویژگی‌ها و نیازهای فردی- اجتماعی دانش‌آموزان و انعطاف‌پذیری در برنامه‌ها را در برنامه‌ریزی‌ها و سیاست‌گذاری‌ها می‌طلبد. حال آن‌که غالب اوقات دانش و مهارت محور اصلی برنامه‌ریزی‌ها قرار می‌گیرد که بر طبق مدل ارائه شده اثر مستقیم و غیرمستقیم معناداری بر روی ویژگی‌های شبکه ندارد. در خصوص الگوی استفاده از اینترنت نیز بیشترین علاقمندی

گونه‌ای سازمان یافته است. این برنامه‌ها هنگامی بیشترین کارایی را دارند که شامل فعالیت‌های متناسب با سن دانش‌آموزان و تحت نظارت افراد متخصص طراحی و اجرا شوند. از مهمترین فواید برنامه‌های پس از مدرسه حضوری این است که دانش‌آموزان در طول مدت برنامه تحت نظارت بزرگسالان با صلاحیت هستند [۹]. این امر با توجه به آن‌که رفتارهای پرخطر اغلب در ساعات فراغت جوانان رخ می‌دهند [۸] و ساعات پس از مدرسه، یعنی از ساعات ۳ تا ۶ بعد از ظهر، اوج ساعات پر تجربه مواد مخدر، الکل، سیگار و مسائل جنسی است [۱۰] می‌تواند بسیار حایز اهمیت است. جوانانی که در فعالیت‌های فوق برنامه مشارکت دارند کمتر سراغ بزهکاری، نوشیدن مشروبات الکلی، مصرف مواد مخدر و... می‌روند. فعالیت‌های فوق برنامه علاوه بر تأثیر بر پیشرفت تحصیلی برافزایش اعتماد به نفس، مهارت‌های اجتماعی و رفتاری و سلامت دانش‌آموزان نیز مؤثر است [۱۲].

هـ - رشد عملکرد تحصیلی

یافته‌های تحقیقات در زمینه تأثیرات برنامه‌های پس از مدرسه بر پیشرفت‌های علمی دانش‌آموزان مؤثر بوده است [۷] و فعالیت‌های فوق‌برنامه خارج از مدرسه موجب ارتقاء سطح تحصیلی و وابستگی و تعهد بیشتر دانش‌آموزان نسبت به مدرسه می‌شود [۱۳].

و - دسترسی یکسان آموزشی

میلر [۲۵] در پژوهش خود به این نتیجه رسید که تأثیرات این برنامه‌ها بر روی بچه‌های خانواده‌های کم‌درآمد بیشتر از بچه‌های خانواده‌های با درآمد متوسط است و برنامه‌های پس از مدرسه می‌تواند باعث افزایش دسترسی یکسان آموزشی گردد. عطاران [۲۶] نیز به منظور ایجاد بستر اصلاحات در آموزش و پرورش، هدف‌های آموزشی فناوری اطلاعات را چنین بیان می‌کند: (۱) توسعه دست‌یابی به تعلیم و تربیت برای همه و در تمام سطوح (یادگیرندگان جوامع دورافتاده، تعلیم و تربیت برای زنان، افراد دارای نقص جسمانی و جوانان خارج از مدرسه) (۲) پیشرفت کیفیت تعلیم و تربیت (۳) افزایش یادگیری پیوسته و تسهیل آموزش و پرورش غیر رسمی.

- (2002). Can After-School Program Help level the playing field for disadvantaged youth?. Equity matters: research 4. Available on: WWW.equitycampaign.org/11242\_After-School\_report\_10-7-09
- [4] Durlak, Joseph A & Weissberg, Roger P. (2007). The impact of after school programs that promote personal and social skills, Academic, social, and emotional learning.
- [5] Mahoni and Krenz (1997), Marsh (1992), Maxvil and Liv (1998), Scot (2001). Comparative Analysis of Citizenship Rights and Duties in Iran and Germany. Translated by Vahid Ghasemi, Journal of Social Sciences and Humanities, Shiraz University, Vol. 1. [In Persian]
- [6] Fathi Vajargah, Koorosh, (2010) Training Global Citizen, Quarterly Journal of Research Efficient Schools: Vol. 8, pp. 27-32. [In Persian]
- [7] Hammond, c., & Reimer, m. (2006) Essential Elements of Quality After – school Programs. College of health, Education, and Human Development Clemson University, available on : www.dro poutprevention.org
- [8] Maher, F. (2004), High-risk behaviors in youth leisure, trends, patterns, *Journal of Youth Studies*, No. 6. [In Persian]
- [9] Deputy Office of Studies and Planning (2005). Juveniles' Leisure Activity: Report. [In Persian]
- [10] Weisman, S. A.; & Gottfredson, D. C. (2001), Attrition from after school programs: Characteristics of students who drop out, *Prevention Science*
- [11] Gayl, chrisanne L, (2004), after - school Programs, Expanding Access and Ensuring- Quality, Progressive Policy Institute. Available on: http://www.ppointpingline.org
- [12] Reiz, Daniel, Snip, (2008), Analysis of Effect of Extracurricular Activities on Students' Achievement from the Viewpoints of Principals, High School Teachers and Students of Tehran High Schools. According to Zera'ati, Ideh Loo. [In Persian]
- [13] Aminzadeh, A, Sarmad, Z., (2004), The relationship between educational attainment and after-school activities. *Journal of Psychology*, No. 31. [In Persian]

دانش‌آموزان در اینترنت به دانلود فیلم و آهنگ و سپس بازی‌های برخط و برنامه‌های تفریحی اشاره دارد که لزوم تهیه و ارائه فیلم‌ها، بازی‌ها، برنامه‌های آموزنده علمی، تفریحی و آموزشی را مشخص می‌نماید. از سوی دیگر بر اساس نتایج کمی و کیفی به دست آمده و به منظور فراهم آوردن موقعیت‌هایی برای تسهیل رشد نوجوانان در ابعاد گوناگون، کاهش دغدغه خانواده‌ها و به خصوص مادران شاغل، تغییر در سبک زندگی و الگوی گذران ساعات پس از مدرسه، فراهم آوردن محیط امن برای نوجوانان و دسترسی یکسان آموزشی، ضرورت برنامه‌های پس از مدرسه محرز شده است. همچنین با توجه به تأثیر محل برنامه‌ها در الگو، برنامه‌های پس از مدرسه ضروری تحت نظارت بزرگسالان با توجه به دلایل ذکر شده از جمله افزایش آمار روزافزون مادران شاغل ضروری به نظر می‌رسد. به‌طور خلاصه در این پژوهش با ارائه الگوی برنامه‌های پس از مدرسه در فضای مجازی برای دانش‌آموزان، اطلاعات ضروری در خصوص نیازهای دانش‌آموزان شناسایی و بر مبنای آن جهت‌گیری‌های مناسب برای مجریان و دست‌اندرکاران آموزش و پرورش جهت لحاظ کردن این عوامل در فرآیند برنامه‌ریزی، فراهم گردید.

## پی‌نوشت

<sup>1</sup> Discrimination index

<sup>2</sup> Loop method

<sup>3</sup> Validity

## مراجع

- [1] Fathi Vajargah, K, Vajari, T. (2009) International- Interdisciplinary approach international virtual Universities in higher education. *Interdisciplinary Studies in Humanities*, No. 3, pp: 67-96. [In Persian]
- [2] Dynarski, M., James-Burdumy, M. S., Moore, M., Rosen-berg, L., Deke, J., & Mansfield, W. (2004). When schools stay open late: The national evaluation of the 21st Century Community Learning Centers program. New findings. Princeton, NJ: Mathematica Policy Research.
- [3] Cohen. (2007). Lauver (2004). Gardner, M. (2009). Redd, Cochran Hair & Moore

- [14] Saeedi, Aliasghar, (2008), Evolution of the Concept of Leisure. Quarterly Journal of Youth Studies. Vol. 6.[In Persian]
- [15] Geranmayepour, Ali, (2011), Concerns of Iranian families in Internet, Interview with ISNA (13/12/2011). [In Persian] Available on: [forum.opda.ir/archive/index.php](http://forum.opda.ir/archive/index.php)
- [16] Ebadi, Rahim, (2004), Information Technology and Education, Tehran: Institute of Smart Schools Educational Technology.[In Persian]
- [17] Jalali, A. (2011), Smart School, Available on: [www.schools.blogsky.com](http://www.schools.blogsky.com). [In Persian]
- [18] Ebrahimi, M. (2014), Check the requirements of interdisciplinary studies in humanities. No. 22, pp. 19-37. [In Persian]
- [19] Klein, Paul (2001), Easy Guide to Factor Analysis, Translated by Sadrolsadat and Asghari Minaie. Tehran: The Organization for Researching and Composing University Textbook in the Humanities.[In Persian]
- [20] Tabachnick, B. G. & Fidell, L. S. (2007), Using Multivariate statistics (5<sup>th</sup> edn). Boston, Pearson Education.
- [21] Sarmad et. al (2002), Research Methods in Behavioral Sciences. Tehran, Agah Publications.[In Persian]
- [22] Hormozi, M. (2008), The structural model of achievement in Payame –Noor University based on the characteristics of individual students. Thesis for the degree of Doctor of philosophy in Educational Psychology. Allameh, T University.[In Persian]
- [23] Ebrahimabadi, Hossein, (2010), Teaching & Learning in Web. Tehran: Research Center for Cultural and Social Studies.[In Persian].
- [24] Tabesh, Yahya, (2009), A Model for Development and Application of IT and Communications in School, Sharif University of Technology.[In Persian]
- [25] Miller, B. M. (2003), Critical Hours: Afterschool Programs and Educational Success. Nellie Mae Education Foundation.
- [26] Attaran, M., (2004), Globalization of information technology and IT Education. Smart Technology Development Institute.[In Persian]