

نمطي تنظيم المحتوى الرقمي (الخرائط الدلالية / لوحات الأحداث) باستخدام
منصة Padlet وأثرهما على أخلاقيات المعلومات ومحددات الهوية الافتراضية
لدى طلاب الدبلوم المهنية.

إعداد

أ.م.د / ماريان ميلاد منصور جرجس
أستاذ مساعد تكنولوجيا التعليم
كلية التربية – جامعة أسيوط

المستخلص:

هدف البحث الحالي إلى تنمية أخلاقيات المعلومات وتحديد محددات الهوية الافتراضية لدى طلاب الدبلوم المهنية بكلية التربية جامعة أسيوط وذلك من خلال نمطي (الخرائط الدلالية/لوحات الأحداث) لتنظيم المحتوى الرقمي بإستخدام منصة Padlet وطبق البحث على مجموعتين تجريبيتين عدد كل منها ٢٠ طالباً وطالبة المجموعة التجريبية الأولى درست بإستخدام نمط الخريطة الدلالية لتنظيم المحتوى الرقمي لموضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية من خلال منصة Padlet، والمجموعة التجريبية الثانية درست بإستخدام نمط لوحات الأحداث لتنظيم المحتوى الرقمي لموضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية من خلال منصة Padlet وتم إستخدام أداتي قياس هما مقياس أخلاقيات المعلومات ومقياس محددات الهوية الافتراضية.

وتوصلت النتائج بالبحث الحالي إلى تفوق نمط الخريطة الدلالية لتنظيم المحتوى الرقمي بإستخدام منصة Padlet على نمط لوحات الأحداث لتنظيم المحتوى الرقمي بإستخدام منصة Padlet في مقياس أخلاقيات المعلومات بينما لم يظهر أي من النمطين تفوق نمط منهم على الآخر في مقياس محددات الهوية الافتراضية، وكذلك وجد أن هناك علاقة ارتباطية موجبة متوسطة بين أخلاقيات المعلومات ومحددات الهوية الافتراضية لدى المجموعتين التجريبيتين.

الكلمات المفتاحية: المحتوى الرقمي - منصة Padlet - أخلاقيات المعلومات - الهوية الافتراضية.

مقدمة:

أصبحت التقنيات الرقمية كأجهزة الكمبيوتر والهواتف الذكية وشبكات المعلومات العالمية جزءاً أساسياً من الحياة اليومية كما أصبح التعليم عن بعد حقيقة في حياة الطلاب الأكاديمية. مما اقتضى وجود ممارسات أخلاقية للمعلومات عند التعامل من خلال هذه التقنيات (Onyancha, 2015, 387).

لذا أهتمت المنظمات الدولية لحقوق الإنسان بحق تداول المعلومات على المستوى الدولي، فنص عليها قرار الجمعية العامة للأمم المتحدة رقم (٥٩) الصادر عام ١٩٤٦ بأن حرية تداول المعلومات من حقوق الفرد الأساسية التي تقاس به جميع الحريات التي تكرس الأمم المتحدة جهودها لرقابتها History of United Nations 1941-1950. كما أكد عليها الإعلان العالمي لحقوق الإنسان في المادة (١٩) بأنه حق الفرد في إستيفاء المعلومات والبيانات The United Nations, Office of the High Commissioner of Human Rights, What are human rights? الصادر عام ٢٠١٤ أهمية هذا الحق فنص عليه في المادة (٦٨) كحق تكفله الدولة (أمل حسين، ٢٠١٩، ١٧٠).

حيث تناولت دراسة أسامة غانم (٢٠٠٩) قضية أخلاقية كبرى وهي قضية الإتلاف المعلوماتي والتي تتمثل في إتلاف معلومات وبرامج الحاسب الآلي أو محو تعليمات البرامج أو البيانات ويطلق عليه مصطلح تدمير نظم المعلومات.

ودراسة هند علوي (٢٠٠٨) تناولت جرائم الإنترنت كجرائم الملكية الفكرية والتي تشتمل على نسخ البرامج بطريقة غير قانونية، وسرقة البرامج والبرمجيات التطبيقية وتدمير الحاسب ويشمل القنابل البريدية، والتخريب، وإتلاف المعلومات، وتعطيل الحاسوب، ومسح البيانات وتشويهها. وأشارت دراسة شريف درويش (٢٠١٥) إلى وجود تدني في أخلاقيات مستخدمي مواقع التواصل الإجتماعي وهناك ضرورة لنشر الوعي بتلك الأخلاقيات والمتمثلة في حماية البيانات، والخصوصية والملكية الفكرية وحقوق المؤلف.

كما أوصت دراسة أحمد فرج (٢٠١٦) بأهمية تدريس مقرر عن أخلاقيات المعلومات ضمن الخطط الدراسية.

ومع التقدم التكنولوجي الهائل والشبكة العنكبوتية أصبح للعالم الحقيقي عالم مواز وهو العالم الافتراضي الذي لا يعترف بالحدود الزمنية والمكانية وأثبت وجوده وإزداد انتشاراً مما أتاح للمستخدم تمثيلات جديدة للعالم الحقيقي من نافذة العالم الافتراضي حيث ينتقل المستخدم من مكان لمكان من خلال هوية افتراضية لكن هل الهوية التي يقدمها المستخدم عبر العالم الافتراضي هي ذات الهوية التي يتميز بها في العالم الحقيقي (سعيد عادل، ٢٠١٦، ١٦).

فالعالم الافتراضي هو تجمعات إجتماعية تشكلت من خلال الإنترنت من أفراد بأماكن متفرقة يتواصلون عبر شاشات الكمبيوتر والبريد الإلكتروني ومواقع التواصل يتبادلون المعارف والهويات ويجمع بينهم إهتمامات مشتركة ويحدث بينهم ما يحدث في العالم الواقعي ومن سمات العالم الافتراضي اللامكانية، واللامركزية، واللاتعيين (إختفاء الهوية). (نعيمه لخضر، ٢٠١٩، ٦٤)

وحيث أن الهوية الواقعية تستمد معناها من الوعي بالذات والتميز الفردي عن الآخرين فإن الهوية الافتراضية تحدد من خلال عنوان البريد الإلكتروني، أو الاسم المستعار أو الصورة الرمزية والتي قد لا تعكس الهوية الحقيقية فلتسهيل التفاعل والتعامل في المجتمعات الافتراضية لابد من بناء هوية افتراضية تمكن المستخدمين من تقديم أنفسهم للآخرين بقدر من الحرية حيث يطلق على البيئات الافتراضية "ورشات الهوية" كناية عن حرية التلاعب بالهوية في الفضاء الافتراضي (غمشي الزهرة، ٢٠١٧، ٤٧)

ومع إزدياد استخدام مواقع التواصل الإجتماعي أصبح المستخدم ملزم بتدوين معلومات مفصلة عنه كالبيانات العامة مثل السن والجنس ومكان الإقامة وصورة البروفايل وإنشاء قائمة الأصدقاء، وحيث انه يفضل بعض المستخدمين إبراز هويتهم الحقيقية يعزف البعض الآخر عن ذلك ويتجه إلى إخفائها وإظهار هويات زائفة لا تمت له بصلة. (دليلة غروبة، سلمى غروبة، ٢٠١٩، ٩٣)

وليكتسب المتعلمون المعرفة حول أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية أوضحت دراسة Christian, S. (2016) أن محتوى التعلم الرقمي يحتاج إلى تنظيم المعرفة بطريقة مبتكرة وتكوين صورة متكاملة للمحتوى ليستطيع المتعلم ربطها في سياق موضوعي واحد.

لذا استخدم البحث الحالي منصة Padlet حيث أكدت دراسة (Cynthia D. Fisher 2017) أنها أسهل طريقة لإنشاء محتوى رقمي تشاركي بين المعلم والمتعلمين.

كما أكد محمد عطيه (٢٠١٥، ١٥٣-١٥٥) أن من أشهر أدوات تنظيم المحتوى الرقمي الخرائط الدلالية ولوحات الأحداث حيث أنها تمثل الأفكار والعلاقات المعقدة بين أجزاء المحتوى.

مشكلة البحث:

من خلال عمل الباحثة عضو هيئة تدريس بكلية التربية جامعة أسيوط وحيث أن الدراسة بمرحلة الدراسات العليا عن بعد (دبلوم مهنية) من خلال منصة تعليمية أستشعرت غيات بعض من أخلاقيات المعلومات متمثلة في حقوق الملكية الفكرية وحقوق المؤلف في الاقتباس من المراجع كما أن الطلاب لا يراعوا الدقة في التوثيق من المراجع ولا يراعوا حق التأليف فيما يخص العروض التقديمية حيث يلتقطون صور لها عند عرضها بالمنصة أو يقومون بالتسجيل الصوتي للمحاضر دون علمه وكذلك عدم مراعاة الدقة والسلامة للمعلومات التي يستخدمونها وكذلك إساءة الاستخدام للمعلومات والتقنيات الرقمية وقت المحاضرة متمثلة في ظهورهم أونلاين وإنشغالهم بأعمال أخرى

وحيث أن الدبلوم المهنية هي بداية سلم الوصول إلى باقي الدرجات العلمية للدراسات العليا وصولاً للدكتوراه وحيث أن هؤلاء الطلاب يكون لديهم شغف للوصول للمعلومات فلو تأسس هؤلاء الطلاب بأخلاقيات المعلومات فسوف يظلون متمسكين بها لبقية حياتهم.

وقد أكدت شعورها بالرجوع لمجموعة من الدراسات التي أكدت على أهمية أخلاقيات المعلومات ومنها: دراسة (Peslak, 2007) التي أكدت على أهمية ان تحظى أخلاقيات المعلومات بمزيد من الأهتمام في التعليم الجامعي من خلال دمجها في المناهج التعليمية وخاصة أخلاقيات الملكية الفكرية والخصوصية، ودراسة (Chavan, & Tripathi, 2010) أكدت على أهمية الأخلاقيات في استخدام التقنيات الرقمية للحصول على المعلومات وتداولها، ودراسة (Dika, & Hamiti, 2011) ناقشت التحديات الأخلاقية التي واجهت الطلاب وأعضاء هيئة التدريس بكلية العلوم والتكنولوجيا بجامعة جنوب شرق أوروبا والتي ركزت على إساءة استخدام التقنيات الرقمية، وانتهاك الخصوصية، ودراسة Kim, (2014) Kim, & Lee, عدت المشكلات الأخلاقية التي تحدث عند استخدام التقنيات الرقمية ومنها إدمان الانترنت، وانتهاك الخصوصية، والتعدي على الممتلكات الفكرية، وأشارت دراسة Cilliers, (2017) إلى أن أكثر التحديات الأخلاقية التي يواجهها الطلاب في التعليم الجامعي الإنتحال، وقرصنة البرمجيات حيث أن الإنترنت يجعل المعلومات وموارد البرامج متاحة بسهولة لذا أوصت الدراسة بتضمين أخلاقيات المعلومات في المناهج الجامعية، ودراسة Royakkers, Timmer, Kool,& Van, (2018) أكدت أن الرقمنة تؤثر على القيم العامة للمجتمع ومجال المعلومات خاصة ومنها الخصوصية، والعدالة، الحفاظ على كرامة الإنسان.

وقد أدى غياب أخلاقيات المعلومات إلى التأثير على الهويات الافتراضية التي يظهرون بها عبر البيئات الرقمية لذا يعد الحديث عن الهوية من القضايا المهمة حيث طرحت العديد من الإشكاليات منها إستبدال الهوية الحقيقية بهوية افتراضية.

ولقد أكدت عديد من الدراسات على أهمية تحديد محددات الهوية الافتراضية التي يجب أن يظهروا بها في البيئات الافتراضية والتي قد تكون متناقضة أو مندمجة أو مطابقة للواقع الحقيقي، ومنها: دراسة أحمد زين العابدين (٢٠٢٠) والتي أكدت أن هناك عدة سمات عرضة للتغير أكثر من غيرها من جانب المستخدمين وهي (صورة البروفايل، العنوان، الحالة الإقتصادية، الحالة المهنية، الاسم، النوع، السن، الحالة الإجتماعية)، ودراسة علي ساحي، أمال كزير (٢٠١٧) التي أكدت على تكون هوية مشتتة لدى أفراد العينة ما بين الهوية الافتراضية والحقيقية حيث أن ٥٠٪ لديهم حسابات بأسماء مزيفة وجنس مختلف وسن زائف، بينما أكدت دراسة بايوسف مسعودة (٢٠١١) أن الهوية الافتراضية لدى غالبية الأفراد إنعكاساً لهوياتهم الحقيقية حيث يصرحون بالسن والجنس والمواصفات وصور حقيقية كما يحاول البعض ربطها بالهوية الحقيقية عن طريق الاسم المستعار الذي له دلالات شخصية وصور رمزية تحمل التوجه الفكري.

وقد استخدمت الباحثة لغرض تنظيم محتوى رقمي عن أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية منصة Padlet حيث أهتمت دراسة رؤى عبد الرازق، هبه مزعل (٢٠١٨) بتحديد استخدامات الحائط الرقمي Padlet بمدارس المرحلة الابتدائية من خلال أربع محاور فهم المعرفة وإستيعابها، أساليب التدريس، والتواصل، وتطبيقات الحائط الرقمي. كما حددت دراسة فهد خميس (٢٠٢٠) استخدام الحائط الرقمي Padlet كطريقة تدريس لتنمية مهارتي القراءة والكتابة في اللغة الانجليزية، ودراسة Abeer Ali (2019) التي استخدمت أدوات تعلم تعاونية ممثلة في Padlet و Google Docs لتنمية مهارات الكتابة الإبداعية للغة الإنجليزية لغير الناطقين بها، وكذلك دراسة أدبية كاملة (٢٠٢١) التي أكدت أهمية توظيف Padlet كطريقة لتدريس علم النحو.

بينما أكدت دراسة إيمان عثمان (٢٠١٩) ضرورة إتباع أساليب تنظيم المحتوى في إنتاج المحتوى الرقمي لتنمية مهارات تصميم وإنتاج مصادر التعلم الرقمية المختلفة ببيئات التعلم الإلكترونية. كما توصلت دراسة أسماء يس (٢٠١٧) إلى أن المحتوى التعليمي المتبع في تصميمه أسلوب أو أكثر من أساليب عرض المحتوى له أثر واضح في تنمية التحصيل المعرفي والجوانب الآدائية للمقررات المختلفة. وقد أتضح من خلال الدراسات السابقة التي أهتمت بمنصة Padlet أنها ركزت على إستخدامها كطريقة أو إستراتيجية تدريس ولا توجد - على حد علم الباحثة - دراسات استخدمت Padlet في تنظيم المحتوى الرقمي بأنماط مختلفة.

وقامت الباحثة بإجراء مقابلات مع عدد ٢٠ طالب وطالبة بالدبلوم المهنية شعبة تكنولوجيا التعليم بكلية التربية جامعة أسيوط وسألتهم عن معرفتهم بأخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية فكانت إجابة ٩٠٪ منهج بالنسبة لأخلاقيات المعلومات مركزة على الجانب الخاص بإساءة الاستخدام بينما جاءت إجابة جميع الطلاب أنهم لم يسمعوها بمصطلح الهوية الافتراضية ولا يعرفون آلية الظهور بالبيئات الافتراضية.

مما دعى إلى إعداد البحث الحالي لتنظيم المحتوى الرقمي لموضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الرقمية بنمطي (الخرائط الدلالية/لوحات الأحداث) من خلال منصة Padlet لتنمية أخلاقيات المعلومات وتحديد محددات الهوية الافتراضية لدى طلاب الدبلوم المهنية شعبة تكنولوجيا التعليم.

أسئلة البحث:

حاول البحث الحالي الإجابة على السؤال الرئيس:

ما أثر نمطي تنظيم المحتوى الرقمي (الخرائط الدلالية/لوحات الأحداث) بإستخدام منصة Padlet على أخلاقيات المعلومات ومحددات الهوية الافتراضية؟ من خلال الإجابة عن الأسئلة الفرعية الآتية:

١. ما أخلاقيات المعلومات لدى لطلاب الدبلوم المهنية ؟
٢. ما محددات الهوية الافتراضية لدى لطلاب الدبلوم المهنية ؟

٣. ما إجراءات التصميم التعليمي لنمطي تصميم المحتوى الرقمي (الخرائط الدلالية/لوحات الأحداث) باستخدام منصة Padlet ، وفقاً للإجراءات المنهجية لنموذج ADDIE ؟
٤. ما أثر نمطي تصميم المحتوى الرقمي (الخرائط الدلالية/لوحات الأحداث) باستخدام منصة Padlet على أخلاقيات المعلومات ؟
٥. ما أثر نمطي تصميم المحتوى الرقمي (الخرائط الدلالية/لوحات الأحداث) باستخدام منصة Padlet على الهوية الافتراضية ؟
٦. ما أثر نمطي تصميم المحتوى الرقمي (الخرائط الدلالية/لوحات الأحداث) على العلاقة بين أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية؟

أهداف البحث:

هدف البحث الحالي إلى تحديد أثر نمطي تنظيم المحتوى الرقمي (الخرائط الدلالية / لوحات الأحداث) باستخدام منصة Padlet على تنمية أخلاقيات المعلومات ومحددات الهوية الافتراضية من خلال الآتي:

- ١- تحديد أخلاقيات المعلومات لدى طلاب الدبلوم المهنية
- ٢- تحديد محددات الهوية الافتراضية لدى طلاب الدبلوم المهنية كلية التربية جامعة أسيوط
- ٣- إعداد التصميم التعليمي لنمطي تصميم المحتوى الرقمي (الخرائط الدلالية/لوحات الأحداث) باستخدام منصة Padlet
- ٤- دراسة أثر نمطي تنظيم المحتوى الرقمي (الخرائط الدلالية/لوحات الأحداث) باستخدام منصة Padlet على أخلاقيات المعلومات
- ٥- دراسة أثر نمطي تنظيم المحتوى الرقمي (الخرائط الدلالية/لوحات الأحداث) باستخدام منصة Padlet على الهوية الافتراضية
- ٦- دراسة أثر نمطي تنظيم المحتوى الرقمي (الخرائط الدلالية/لوحات الأحداث) على العلاقة بين أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية.

أهمية البحث:

تكمن أهمية البحث الحالي بالنسبة:

- ١- للمعلمين في أن منصة Padlet يمكن إستخدامها في عرض المحتوى وربطه بالأنشطة التشاركية التي تحقق التفاعل بين المتعلمين والمعلم.
- ٢- للمصممين في أن منصة Padlet يمكن إستخدامها في تنظيم المحتوى بأكثر من نمط يتناسب مع أساليب التعلم المختلفة.

٣- للمتعلمين في أن:

- منصة Padlet سهلة في الاستخدام وجذابة في العرض
- أخلاقيات المعلومات من موضوعات الساعة في ظل المجتمعات الافتراضية لذا وجب إكتسابها والتحلي بها وتمييزها.
- الهوية الافتراضية نافذة دخولهم إلى البيئات الرقمية أو الافتراضية لذا وجب تحديدها بدقة لتكون مطابقة للواقع الحقيقي.

محددات البحث:

- حد موضوعاتي: المحتوى الرقمي يتضمن أخلاقيات المعلومات وتتمثل في: الملكية الفكرية وحق المؤلف، والخصوصية، والدقة والسلامة، وإساءة الاستخدام. ومحددات الهوية الافتراضية وتتمثل في: الاسم، النوع/الجنس، والسن، والحالة الاجتماعية، العنوان/بلد السكن، والصورة الشخصية للبروفيل، والحالة التعليمية، والمستوى الاقتصادي، وقائمة الاصدقاء، والبريد الالكتروني.
- حد بشري: طلاب الدبلوم المهنية شعبة تكنولوجيا التعليم كلية التربية جامعة أسيوط وعددهم ٤٠ طالب وطالبة وقسموا لمجموعتين تجريبيتين عدد كل منها ٢٠ طالب وطالبة.
- حد زمني: الفصل الدراسي الثاني لعام ٢٠٢١/٢٠٢٢
- حد مكاني: منصة Padlet بنمطي (الخرائط الدلالية/لوحات الأحداث) من خلال أجهزتهم بالمنزل.

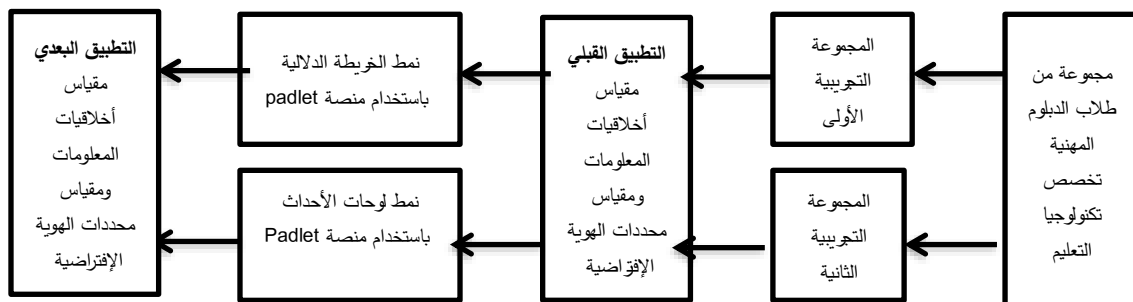
منهج البحث ومتغيراته:

استخدم البحث الحالي المنهج التجريبي ذو التصميم شبه التجريبي ذو المجموعتين

- المتغير المستقل ويتمثل في: نمطي تنظيم المحتوى الرقمي (الخرائط الدلالية/لوحات الأحداث) باستخدام منصة Padlet
- المتغيرات التابعة وتمثلت في: أخلاقيات المعلومات - الهوية الافتراضية.

التصميم التجريبي للبحث:

في ضوء طبيعة البحث تم إختيار التصميم شبه التجريبي الذي يشتمل على مجموعتين:



شكل (١) التصميم شبة التجريبي للبحث الحالي

مجموعة البحث:

طلاب الدبلوم المهنية شعبة تكنولوجيا التعليم بكلية التربية جامعة أسيوط وعددهم ٤٠ وقسمت لمجموعتين تجريبيتين عدد كل منها ٢٠ طالب وطالبة كالآتي:

- المجموعة التجريبية الأولى درست بنمط الخريطة الدلالية للمحتوى الرقمي لأخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية من خلال منصة Padlet
- المجموعة التجريبية الثانية درست بنمط لوحات الأحداث للمحتوى الرقمي لأخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية من خلال منصة Padlet

مواد المعالجة وأدوات قياس البحث:

تم إعداد واستخدام مواد المعالجة وأدوات القياس الآتية:

أولاً: مواد المعالجة:

١. نمط الخريطة الدلالية لتنظيم المحتوى الرقمي لموضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية باستخدام منصة Padlet

٢. نمط لوحات الأحداث لتنظيم المحتوى الرقمي لموضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية باستخدام منصة Padlet

ثانياً: أدوات القياس:

١- مقياس أخلاقيات المعلومات

٢- مقياس محددات الهوية الافتراضية

مصطلحات البحث:

في ضوء إطلاع الباحثة على الأدبيات المرتبطة بالبحث الحالي، وعلى عديد من البحوث والدراسات السابقة، ومراعاة طبيعة المتغيرين المستقلين للبحث ومتغيراته التابعة وبيئة التعلم ومجموعة البحث تمَّ تحديد مصطلحات البحث في صورة إجرائية على النحو الآتي:

• تنظيم المحتوى الرقمي (الخرائط الدلالية / لوحات الأحداث)

يعرف تنظيم المحتوى الرقمي باستخدام الخرائط الدلالية إجرائياً بأنه إعادة تنظيم المعلومات الخاصة بأخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية في إطار تصنيفي يبدأ بالمفاهيم والمعلومات السابقة المخزنة في ذاكرة المتعلمين من طلاب الدبلوم المهنية شعبة تكنولوجيا التعليم وأسفلها مفاهيم وأفكار تفصيلية تربطها علاقات متبادلة.

يعرف تنظيم المحتوى الرقمي بإستخدام لوحات الأحداث إجرائياً بأنه سلسلة من المخططات لربط ملفات وصور وعناصر المحتوى الخاص بأخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية في تتابع منطقي لدى طلاب الدبلوم المهنية شعبة تكنولوجيا التعليم.

• منصة Padlet

تعرف منصة Padlet إجرائياً بأنها حائط أو جدار إفتراضي يمكن من خلاله نشر الأفكار الخاصة بموضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية في شكل صور ومقاطع فيديو ومقاطع صوت ونصوص بأنماط عرض مختلفة واستخدم البحث نمط حقل العمل لتقديم الخريطة الدلالية ونمط جدول زمني لتقديم لوحات الأحداث.

• أخلاقيات المعلومات

تعرف أخلاقيات المعلومات إجرائياً بأنها مجموعة من الضوابط والمعايير التي تحكم سلوك طلاب الدبلوم المهنية تخصص تكنولوجيا التعليم والمستخدمين للتقنيات الرقمية بالبيئات الافتراضية ومنها: الملكية الفكرية، والخصوصية، والدقة، والسلامة، وإساءة الاستخدام.

ويقصد بالملكية الفكرية إجرائياً الحماية الأخلاقية والقانونية للإنتاج العقلي المتمثل في صورة أعمال في مختلف المجالات.

ويقصد بالخصوصية إجرائياً مستوى الأمان المطلوب للبيانات والمعلومات الرقمية للاحتفاظ بها دون نشرها وحمايتها من الإتاحة.

ويقصد بالدقة إجرائياً التدقيق في صحة المعلومات التي يتم الحصول عليها عبر التقنيات الرقمية وعند مشاركتها.

ويقصد بالسلامة إجرائياً الاستخدام الأخلاقي للامن للتقنيات الرقمية للحماية من أي خطر أو تهديد عند إستخدامها.

ويقصد بإساءة الاستخدام إجرائياً الاستخدام غير الأخلاقي للتقنيات الرقمية وتطبيقاتها أثناء عملية التعلم.

• الهوية الافتراضية

تعرف الهوية الافتراضية إجرائياً بأنها مجموعة الصفات والرموز والبيانات التي يستخدمها طلاب الدبلوم المهنية تخصص تكنولوجيا التعليم في تقديم أنفسهم للآخرين في المجتمعات الافتراضية ويتفاعلون من خلالها مثل: الاسم، النوع/الجنس، والسن، والحالة الإجتماعية، العنوان/بلد السكن، والصورة الشخصية للبروفيل، والحالة التعليمية، والمستوى الاقتصادي، وقائمة الاصدقاء، والبريد الالكتروني.

خطوات البحث وإجراءاته:

- (١) الإطلاع على البحوث والدراسات والأدبيات التي اهتمت بدراسة تنظيم المحتوى الرقمي، ومنصة padlet، وأخلاقيات المعلومات، ومحددات الهوية الافتراضية.
- (٢) إعداد قائمة بأخلاقيات المعلومات وقائمة بمحددات الهوية الافتراضية
- (٣) تصميم مقياس أخلاقيات المعلومات ومقياس محدّدات الهوية الافتراضية وعرضهما على السادة المحكمين لإبداء رأيهم.
- (٤) تنظيم المحتوى الرقمي لموضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية بنمطي (الخرائط الدلالية/لوحات الأحداث) باستخدام منصة padlet.
- (٥) إختيار مجموعة البحث من طلاب الدبلوم المهنية شعبة تكنولوجيا التعليم بكلية التربية - جامعة أسيوط وعددهم (٤٠) طالباً وقسموا إلى مجموعتين تجريبيتين عدد كل منها (٢٠) طالباً وطالبة مع التأكد من إمتلاكهم أجهزة كمبيوتر أو محمول متصل بالإنترنت، وحساب على الـ Gmail
- (٦) استغرق تنفيذ تجربة البحث ٣ أسابيع خلال الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢.
- (٧) تطبيق أدوات البحث المتمثلة في مقياس أخلاقيات المعلومات ومقياس محدّدات الهوية الافتراضية على مجموعتي البحث قبلياً للتأكد من تكافؤ المجموعتين.
- (٨) تطبيق نمط الخرائط الدلالية لتنظيم المحتوى الرقمي لموضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية باستخدام منصة padlet على المجموعة التجريبية الأولى.
- (٩) تطبيق نمط لوحات الأحداث لتنظيم المحتوى الرقمي لموضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية باستخدام منصة padlet على المجموعة التجريبية الثانية.
- (١٠) تطبيق أدوات البحث المتمثلة في مقياس أخلاقيات المعلومات ومقياس محدّدات الهوية الافتراضية على مجموعتي البحث بعدياً.
- (١١) رصد النتائج ومعالجتها إحصائياً لدراسة أثر إختلاف نمطي تصميم المحتوى الرقمي (الخرائط الدلالية/لوحات الأحداث) باستخدام منصة Padlet على أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية لدى طلاب الدبلوم المهنية شعبة تكنولوجيا التعليم بكلية التربية - جامعة أسيوط
- (١٢) تفسير نتائج البحث، وتقديم مجموعة من التوصيات والمقترحات.

الإطار النظري والدراسات السابقة:**• المحور الاول: تنظيم المحتوى الرقمي (الخرائط الدلالية/لوحات الأحداث)**

عرفت مروة زكي (٢٠١٣، ١٤٧) تنظيم المحتوى الرقمي بأنه " الطريقة التي تتبع في تجميع أجزاء المحتوى التعليمي وتركيبها وفق نسق معين، وبيان العلاقات الداخلية التي تربط بين أجزائه والعلاقات الخارجية التي تربطه مع موضوعات أخرى، بشكل يؤدي إلى تحقيق الأهداف التعليمية في أقصر وقت وجهد ممكن، وبأقل تكاليف ممكنة وبأكبر قدر من الكفاءة والفاعلية."

وعرف عبد العزيز طلبه (٢٠١٦) تنظيم المحتوى الرقمي بأنه ترتيب أجزاء المحتوى التعليمي من معلومات وأفكار رئيسة بما يؤدي إلى جذب انتباه المتعلم ويساعده في ممارسة كافة الأنشطة التعليمية أثناء تفاعله مع المحتوى بهدف تحقيق تعلم كفاء وفعال.

الأسس النظرية لتنظيم المحتوى الرقمي:

١- النظرية البنائية:

من خلال هذه النظرية يحدث التعلم نتيجة بناء المتعلم لمعرفته من خلال الاستكشاف، حيث يقوم المتعلم بربط المفاهيم القديمة بالمفاهيم الحديثة وتعديل البناء المعرفي الخاص به. (سالي أحمد، ٢٠١٨، ٣٨)

وقد أوضح السيد عبد المولى (٢٠١٠، ٢٣٠) اهم المبادئ التربوية للنظرية البنائية عند تنظيم المحتوى الرقمي:

- وضع الأهداف العامة في بداية التعلم وترك الأهداف الخاصة للمتعلمين بما يحقق الأهداف العامة.
- إدراج أمثلة تطبيقية للمعلومات النظرية.
- تقديم التفسيرات والمساعدات لكيفية استخدام التكنولوجيا المتضمنة بالمحتوى.

٢- نظرية ميريل لعرض العناصر

واكد (Merrill, M.D. (2002,47) أن تنظيم المحتوى يحتاج تحديد نمط عرض المحتوى، مستوى الأداء التعليمي المتوقع من المتعلم بعد التعلم (تذكر، تطبيق، اكتشاف) من خلال:

- عرض المحتوى: حيث يقسم المحتوى إلى أفكار عامة وتتضمن المفاهيم التي يمكن تعميمها وأفكار إجرائية وتتضمن الأمثلة ولا يمكن تعميمها.
- مستوى الأداء: ويصنف إلى أربع مستويات هي (تذكر عام، تذكر خاص، تطبيق فكرة عامة في موقف جديد، إكتشاف فكرة جديدة).

واستفاد البحث الحالي من النظريتين السابقتين في تنظيم المحتوى الرقمي من خلال إدراج الأهداف العامة في بداية المحتوى كما تم عرض المحتوى في شكل أفكار عامة ثم أفكار أقل عمومية ثم الجزء الخاص بالأمثلة المحسوسة وتحديد مستوى الأداء عند صياغة الأهداف السلوكية.

تعريف الخرائط الدلالية:

يعرف Ipatenco, (2017) الخرائط الدلالية بأنها إستراتيجية بصرية لتجميع المعلومات مع بعضها لتسهيل عملية التعلم مما يساعد على ربط المعلومات وتصنيفها فهي إستراتيجية فعالة لبناء وتخطيط وتنظيم المحتوى الرقمي.

أنواع الخرائط الدلالية:

- حدد أحمد خليل (٢٠١٢، ٥٢-٥٥) أربعة أشكال وأنواع للخرائط الدلالية منها:

- خريطة التنظيم التتابعي للقصة (خريطة الأحداث): ترسم الخريطة في شكل عقد (مربعات - مثلثات - ...) يكتب فيها نقاط أساسية في القصة، ثم يربط بينها أسهم وخطوط تبين العلاقات التي تربط بين أحداث وعناصر وأفكار القصة.
- الخريطة الوصفية: ترسم الخريطة بوضع الفكرة الرئيسة في مركز الخريطة ثم يتفرع عنها أفكار فرعية ثم التفاصيل الداعمة ثم تبين العلاقات بين الأفكار الرئيسة والأفكار الفرعية والتفاصيل عن طريق خطوط وأسهم توضح تلك العلاقات.
- خريطة التباين والمقارنة: ترسم هذه الخريطة بوضع الفكرة الرئيسة في مقدمة الخريطة أو وسطها ثم توضع في أحد جانبي الخريطة نواحي الاتفاق ويربط بينها خطوط وأسهم مستقيمة تدل على اتفاق المعلومات وفي الجانب الآخر نواحي الاختلاف ويربط بينها خطوط متعرجة تبين أوجه الاختلاف بين المعلومات.
- خريطة التصنيف: ترسم الخريطة بحيث يوضع المفهوم الرئيسي في قمة الخريطة ثم يوضع تحتها الخصوصيات والأمثلة مع ربطها بخطوط أو أسهم تدل على العلاقات بينها.
- وقد استخدم البحث الحالي من أنواع الخرائط الدلالية خريطة التصنيف.

تعريف لوحات الأحداث:

يعرف (Phani, 2013, 12) لوحات الأحداث بأنها الربط المنهجي لمكونات المقرر من نصوص، وصور ثابتة ومتحركة، وأصوات.

ويعرفها محمد عطيه (٢٠١٥، ١٥٤) بأنها بطاقات تستخدم في إعداد السيناريوهات التنفيذية والتمثيل الرسومي لموضوعات المحتوى والعلاقات البينية حيث تشتمل كل بطاقة على موضوع معين، وروابط بالموضوعات الأخرى وينظم تتابع عرض اللوحات حسب التنظيم المحدد.

ويعرف (Hoffart, 2016, 879) لوحات الأحداث بأنها سلسلة من التخطيطات التي تستخدم كأداة لخطة العرض البصري لكيفية تتابع أحداث محتوى خاص بأخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية في شكل تتابعي.

وتشير (Carmen, 2013, 137) إلى أن أهم ما يميز لوحات الأحداث الترتيب والتتابع والتنظيم للمشاهد المتتالية التي تساعد على ربط المحتوى ومساعدة المنتج على التخيل وإعادة بناء المشاهد بشكل فعال.

المحور الثاني: منصة Padlet

تعتبر Padlet أداة تقنية حديثة نسبياً أسس فكرتها Nitesh Goel and Pranav Piyush في عام ٢٠٠٨ تحت مسمى Wall Wisher وتغير أسمها إلى Padlet في عام ٢٠١٢. (رحاب فواز، ٢٠٢٢، ٥٧)

ويعرف (Abdul Rashid & Yunus, & Wahi, (2019, 613 منصة Padlet بأنها تطبيق مجاني قائم على الويب يسمح بنشر الكلمات والصور ومقاطع الفيديو ويتمكن من رؤيتها من لديه رابط الحائط المحدد.

كما عرفت رؤى عبد الرازق، هبه مزعل (٢٠١٨، ٢٠٨) Padlet بأنها أداة ويب تشاركية مجانية يمكن استخدامها عن طريق أجهزة الكمبيوتر والأجهزة النقالة وتتيح للمعلم إنشاء حوائط افتراضية لها عناوين محددة وبخلفيات جذابة ويسمح المعلم لطلابه بمشاركة النصوص والوسائط المتعددة ولصقها على الحائط مع إمكانية تصديره ومشاركته بسهولة مع اكسل أو PDF أو على هيئة صور أو ملفات مع متعلمين آخرين.

أهمية الحائط الرقمي Padlet :

يوضح (Dunbar, (2017,27 أهمية الحائط الرقمي Padlet عند استخدامه في العملية التعليمية

في:

- تحسين العلاقة بين المتعلم والمعلم من خلال التواصل الفعال
- تزويد المعلمين بطريقة للتواصل مع المتعلمين خارج الفصل
- تشجيع المتعلمين على المشاركة والمناقشات مع زملائهم
- تساعد المتعلمين على التقييم الذاتي لأنفسهم
- تنمية الثقة بالنفس لدى المتعلمين
- زيادة الدافعية لدى المتعلمين واحترام الذات
- متابعة الوالدين تقدم ابنائهم

وبالرغم انه لم يذكر امكانية استخدام Padlet في تنظيم المحتوى الرقمي إلا أن دراسة Deitt, (2015, 221) Alias, & Siraj أكدت أن منصة Padlet تساعد المتعلمين على التمثيل الفعال للمعرفة في العقل من خلال أنماط مختلفه والتعلم بشكل أفضل.

كما أكد (John Iona (2018 أن من خصائص Padlet أنها تقدم تخطيطات لعرض المحتوى التشاركي وتنظيمه.

المحور الثالث: أخلاقيات المعلومات

عرف زكي الوردي (٢٠١٩، ٣٨) أخلاقيات المعلومات بأنها مجموعة من المعايير والقيم التي تحكم دورة حياة المعلومات (انتاج - جمع - تخزين - معالجة - استرجاع - نشر - استخدام) كما ان أخلاقيات المعلومات مرتبطة بأخلاقيات استخدام تقنيات المعلومات وفي مقدمتها الحواسيب ومن القضايا الاخلاقية التي يتم التعامل معها في مجال المعلومات: خصوصية المعلومات، ترخيص البرمجيات، ملكية المعلومات وحقوق المؤلف، سرية المعلومات .

تعرف سمية عيد (٢٠١٥، ١٤٣) أخلاقيات المعلومات بأنها السلوك الصادر عن مستخدمي شبكات التواصل الاجتماعي سوء أكانت ألفاظاً أم أفعالاً، بحيث تظهر سلوكاً مقبولاً مثل الإسهام في تكوين أصدقاء وتبادل المعلومات، أم غير مقبول مثل التشهير بالآخرين وانتهاك الخصوصية الفردية. عُرِفَت أخلاقيات المعلومات بأنها الضوابط والمبادئ التي ينبغي الالتزام بها عند التعامل مع المعلومات والتقنيات الرقمية وتساعد على حل المشكلات الأخلاقية المعاصرة ونشر الوعي في المجتمع. (هيفاء عبد الله، جبريل بن حسن، ٢٠١٩، ٨٥)

كما عرف (World Intellectual Property Organization, (2020,1) الملكية الفكرية إبداعات العقل فيما يتعلق بالأعمال الأدبية والفنية والإختراعات وبرامج الحاسب والعلامات التجارية. وعرف (Presthus & Vatne, (2019, 40) الخصوصية بأنها حق الفرد التحكم في البيانات الشخصية سواء المادية أو الرقمية وتحديد كم المعلومات المتاحة للنشر والتبادل بين النظم الرقمية. وعرف (Durward et, al., (2016, 825) دقة المعلومات بمدى صحة البيانات والمعلومات وموثوقيتها وإعتمادها.

وعرف (Ming et al., (2015, 364) سلامة المعلومات بأنها الحماية من خطر سوء استخدام التقنيات الرقمية مما يؤدي إلى خسائر مادية ومعنوية.

وعرف (Elena & Tomozei, (2018,162) إساءة استخدام المعلومات بأنها استخدام التقنيات الرقمية وتطبيقاتها في الوقت غير المناسب مما يكون له عواقب سلبية على عملية التعلم. وحددت دينا السيد (٢٠١٠، ٨٩٣) في دراستها تقسيم أخلاقيات المعلومات في ثلاث أقسام هي: أخلاقيات التعامل بين الفرد المستخدم للتكنولوجيا ونفسه، وأخلاقيات التعامل بين الفرد المستخدم للتكنولوجيا وغيره من المستخدمين، وأخلاقيات التعامل بين المستخدمين والتكنولوجيا ذاتها.

وقد استفاد البحث الحالي من هذا التقسيم في بناء المحتوى الرقمي لموضوع أخلاقيات المعلومات. كما حددت دراسة منه الله محمد (٢٠٢١) مجالات أخلاقيات المعلومات في: الملكية الفكرية، والخصوصية، والدقة، والسلامة، وإساءة الاستخدام. ودراسة هيفاء عبد الله، جبريل بن حسن (٢٠١٩) حددت مجالات أخلاقيات المعلومات في (الخصوصية، ودقة المعلومة، والملكية الفكرية)

وتبنى البحث الحالي مجالات أخلاقيات المعلومات المتمثلة في: الملكية الفكرية، والخصوصية، والدقة، والسلامة، وإساءة الاستخدام حيث أن جميعها مناسبة لطلاب الدبلوم المهنية شعبة تكنولوجيا التعليم بكلية التربية جامعة أسيوط في تقديم أنفسهم والتعامل داخل البيئات الافتراضية.

المحور الرابع: الهوية الافتراضية

كون الهوية الحقيقية تستمد من الوعي بالذات والتميز الفردي عن الآخرين فالهوية الافتراضية تتحدد من خلال عنوان البريد الإلكتروني، والاسم المستعار، وصورة البروفايل وغيرها مما لا يعكس الهوية الحقيقية ولا يقدم القدر الكافي من المعلومات الحقيقية عن المستخدم (غمشي الزهرة، ٢٠١٧، ٤٧) وتعرف موسوعة webopedia الهوية الافتراضية بأنها الشخصية التي يتم إنشاؤها من طرف المستخدم ويعمل كصلة وصل بين الشخص الطبيعي، والشخص الظاهر للمستخدمين (بايوسف مسعود، ٢٠١٣)

وتتمثل أهمية الهوية الافتراضية في أنها تتيح للمستخدمين فرصة تمثيل الذات بثقة كبيرة حيث أن الموانع التي توجد لدى بعض الأفراد والتي تمنع الاندماج الإيجابي في الواقع الحقيقي لا توجد في البيئات الافتراضية كإعاقات الجسدية أو النفسية أو الخجل أو الخوف مما يجعلهم أكثر تفاعلاً ونشاطاً ومشاركة فالمجتمع الافتراضي يركز على التواصل الفكري وليس على المظهر كما بالمجتمع الحقيقي. (آمال عامر، ٢٠١٦، ٦٩)

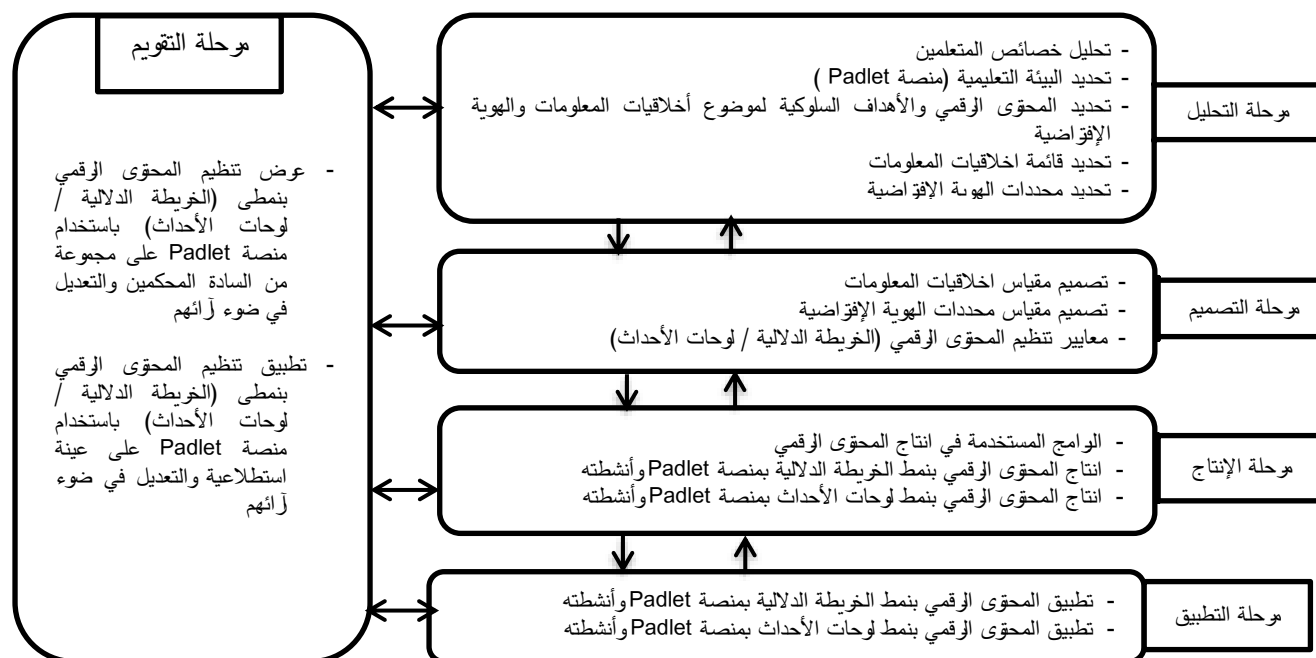
وذكرت ولاء مسعد (٢٠١٢، ١٣٠٥) أن محددات الهوية الافتراضية تختلف عن محددات الهوية الحقيقية فالمجتمع الحقيقي لا يعترف بمعايير تقييم الأفراد كالمكانة الاجتماعية والثقافية والمستوى التعليمي والإقتصادي ولغياب الجسد في العالم الافتراضي يكون معيار تقييم الأفراد هو قدرتهم على مشاركة الأنشطة الإتصالية مع باقي الأعضاء.

حيث حدد أحمد زين العابدين (٢٠٢٠، ١٥٧) محددات الهوية الافتراضية في: الاسم، النوع/الجنس، والسن، والحالة الاجتماعية، العنوان/بلد السكن، والصورة الشخصية للبروفايل، والحالة التعليمية، والمستوى الإقتصادي، وقائمة الأصدقاء، والبريد الإلكتروني.

وأكدت دراسة عبير بنت علي (٢٠١٣) أن أصحاب الهوية الافتراضية يميلون إلى عرض بيانات صادقة عن أنفسهم فيما عدا الاسم، والصورة الشخصية.

لذا سعى البحث الحالي إلى تحديد أهم محددات الهوية الافتراضية لدى طلاب الدبلوم المهنية شعبة تكنولوجيا التعليم بكلية التربية جامعة أسيوط والتوصل إلى مدى إتفاق الهوية الافتراضية مع الهوية الحقيقية.

التصميم التعليمي لنمطي تنظيم المحتوى الرقمي (الخرائط الدلالية/لوحات الأحداث) بإستخدام منصة Padlet. تم إعداد التصميم التعليمي وفق النموذج العام (ADDIE Model) لمناسبته للبحث، ويتكون النموذج من خمس مراحل هي:



شكل (٢) التصميم التعليمي لنمطي تنظيم المحتوى الرقمي (الخرائط الدلالية / لوحات الأحداث) بإستخدام منصة Padlet حسب البحث الحالي

أولاً: مرحلة التحليل:

- تحليل خصائص المتعلمين

طلاب الدبلوم المهنية شعبة تكنولوجيا التعليم وعددهم ٤٠ وقسموا لمجموعتين تجريبيتين عدد كل منها ٢٠ طالباً وطالبة، ويشترط أن يمتلك كل منهم بريد الكتروني على Gmail وجهاز كمبيوتر أو محمول متصل بالإنترنت

للتأكد من تكافؤ المجموعتين التجريبيتين تم تطبيق مقياس أخلاقيات المعلومات ومقياس الهوية الافتراضية على مجموعتي البحث قبلياً ثم معالجة الدرجات إحصائياً بحساب الفروق بين متوسطات رتب درجات المجموعة التجريبية الأولى والتجريبية الثانية للمقياسين بإستخدام معادلة مان وتتي كما بالجدولين الآتيين:

مقياس أخلاقيات المعلومات:

جدول (١) الفروق بين متوسطات رتب درجات المجموعتين التجريبية الأولى والتجريبية الثانية في التطبيق القبلي لمقياس أخلاقيات المعلومات

الدالة	مستوى الدالة	قيمة Z	المجموعة التجريبية الثانية ن = ٢٠		المجموعة التجريبية الأولى ن = ٢٠		مهارات أخلاقيات المعلومات
			مجموع الترتب	الرتب	مجموع الترتب	الرتب	
غير دالة	٠,٣٩٦	٠,٨٤٨	٤٤٠,٥٠	٢٢,٠٢	٣٧٩,٥٠	١٨,٩٨	الملكية الفكرية (حماية حق المؤلف)
غير دالة	٠,٦٢٩	٠,٤٨٣	٤٢٧,٥٠	٢١,٣٨	٣٩٢,٥٠	١٩,٦٢	الخصوصية

الدقة	١٩,٧٠	٣٩٤	٢١,٣٠	٤٢٦	٠,٤٥٤	٠,٦٥٠	غير دالة
السلامة	١٩,٦٠	٣٩٢	٢١,٤٠	٤٢٨	٠,٥١١	٠,٦٠٩	غير دالة
أساءة الاستخدام	١٩,٣٠	٣٨٦	٢١,٧٠	٤٣٤	٠,٦٦٧	٠,٥٠٥	غير دالة
المقياس ككل	١٨	٣٦٠	٢٣	٤٦٠	١,٣٦٠	٠,١٧٤	غير دالة

ويتضح من الجدول السابق عدم وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات المجموعتين التجريبية الأولى والتجريبية الثانية في التطبيق القبلي لمقياس أخلاقيات المعلومات مما يؤكد على تكافؤ المجموعتين.

مقياس الهوية الافتراضية:

جدول (٢) الفروق بين متوسطات رتب درجات المجموعتين التجريبية الأولى والتجريبية الثانية في التطبيق القبلي لمقياس الهوية الافتراضية

الدالة	مستوى الدالة	قيمة Z	المجموعة التجريبية الثانية ن = ٢٠		المجموعة التجريبية الأولى ن = ٢٠		محددات الهوية الافتراضية
			مجموع الرتب	الرتب	مجموع الرتب	الرتب	
الاسم	غير دالة	٠,٢٧٢	٤٠١	٢٠,٠٥	٤١٩	٢٠,٩٥	
النوع/ الجنس	غير دالة	٠,٣٤٦	٤٢٠,٥٠	٢١,٠٢	٣٩٩,٥٠	١٩,٩٨	
السن	غير دالة	٠,١١٣	٤٠٦,٥٠	٢٠,٣٢	٤١٣,٥٠	٢٠,٦٨	
الحالة الاجتماعية	غير دالة	٠,٤٥٢	٤٣١	٢١,٥٥	٣٨٩	١٩,٤٥	
العنوان/ بلد السكن	غير دالة	٠,٣٥٠	٤٠٠	٢٠	٤٢٠	٢١	
الصورة الشخصية للبروفيل	غير دالة	٠,٦٠٥	٤٢٨	٢١,٤٠	٣٩٢	١٩,٦٠	
الحالة التعليمية	غير دالة	٠,٢٢٨	٤١٧,٥٠	٢٠,٨٨	٤٠٢,٥٠	٢١,١٢	
المستوى الاقتصادي	غير دالة	٠,٣٧٤	٤١٧,٥٠	٢٠,٨٨	٤٢٠	٢١	
قائمة الأصدقاء	غير دالة	٠,٣٣٢	٣٩٩	١٩,٩٥	٤٢١	٢١,٠٥	
البريد الإلكتروني	غير دالة	٠,٣٧٤	٤٢٠	٢١	٤٠٠	٢٠	
المقياس ككل	غير دالة	٠,٥٨٨	٤٣١,٥٠	٢١,٥٨	٣٨٨,٥٠	١٩,٤٢	

ويتضح من الجدول السابق عدم وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات المجموعتين التجريبية الأولى والتجريبية الثانية في التطبيق القبلي لمقياس الهوية الافتراضية مما يؤكد على تكافؤ المجموعتين.

- تحديد البيئة التعليمية (منصة Padlet)

١. تم تجميع بريد ال Gmail الخاص بالطلاب عينة البحث وعددهم (٤٠) وذلك لتوجيه دعوات لهم لدخول منصة Padlet كلاً حسب النمط الخاص بمجموعته.

٢. دخول منصة Padlet المعدة بنمط الخريطة الدلالية والمسماه الخريطة الدلالية من خلال إرسال دعوات للطلاب المتطوعين للمشاركة في البحث بهذا النمط وعددهم (٢٠) وإعطائهم كلمة المرور وهي "خريطة".

٣. دخول منصة Padlet المعدة بنمط لوحات الأحداث والمسماه لوحات الأحداث من خلال إرسال دعوات للطلاب المتطوعين للمشاركة في البحث بهذا النمط وعددهم (٢٠) وإعطائهم كلمة المرور وهي "لوحات".

- تحديد المحتوى الرقمي والأهداف السلوكية لموضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية

قسم المحتوى الرقمي لموضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية إلى قسمين:
أولاً: أخلاقيات المعلومات وتضمن:

أخلاقيات التعامل بين الفرد المستخدم للتكنولوجيا ونفسه
أخلاقيات التعامل بين الفرد المستخدم للتكنولوجيا وغيره من المستخدمين
أخلاقيات التعامل بين المستخدمين والتكنولوجيا ذاتها
مجالات اخلاقيات المعلومات في البيئات الرقمية وتضمنت (الملكية الفكرية، والخصوصية، والدقة، والسلامة، وإساءة الاستخدام).
ثانياً: الهوية الافتراضية وتضمنت محدداتها: الاسم، النوع/الجنس، والسن، والحالة الاجتماعية، العنوان/بلد السكن، والصورة الشخصية للبروفيل، والحالة التعليمية، والمستوى الاقتصادي، وقائمة الاصدقاء، والبريد الالكتروني.

تم تحديد الأهداف السلوكية لموضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية فيما يلي:
في نهاية دراسة موضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية تكون قادر على أن:

١. تذكر مفهوم الأخلاق
٢. تذكر مفهوم المعلومات
٣. تذكر مفهوم أخلاقيات المعلومات
٤. تقسم أخلاقيات التعامل مع وسائل تقنية المعلومات والاتصالات
٥. تكتشف تطبيقات لأخلاقيات التعامل بين الفرد المستخدم للتكنولوجيا ونفسه
٦. تكتشف تطبيقات لأخلاقيات التعامل بين الفرد المستخدم للتكنولوجيا وغيره من المستخدمين
٧. تكتشف تطبيقات لأخلاقيات التعامل بين المستخدمين والتكنولوجيا ذاتها
٨. تصنف مجالات اخلاقيات المعلومات في البيئات الرقمية
٩. تذكر مفهوم الملكية الفكرية وحق المؤلف
١٠. تعطي أمثلة تطبيقية حول انتهاكات الملكية الفكرية وحق المؤلف
١١. تذكر مفهوم خصوصية المعلومات
١٢. تعطي أمثلة تطبيقية حول تهديدات خصوصية المعلومات
١٣. تذكر مفهوم سلامة المعلومات

١٤. تعطي أمثلة تطبيقية حول انتهاكات سلامة المعلومات
١٥. تذكر مفهوم دقة المعلومات
١٦. تعطي أمثلة تطبيقية حول انتهاكات دقة المعلومات
١٧. تذكر مفهوم إساءة استخدام المعلومات
١٨. تعطي أمثلة تطبيقية حول إساءة استخدام المعلومات
١٩. تذكر مفهوم الهوية الافتراضية
٢٠. تذكر محددات الهوية الافتراضية
٢١. أكتشاف تصور لشكل الهوية الافتراضية الخاصة بك.

- تحديد قائمة أخلاقيات المعلومات

تم الإطلاع على مجموعة من الدراسات التي تناولت أخلاقيات المعلومات أو الأخلاقيات الرقمية ومنها: دراسة منه الله محمد (٢٠٢١)، ودراسة هيفاء عبد الله، جبريل بن حسن (٢٠١٩)، ودراسة أحمد فرج (٢٠١٦)، دراسة هند علوي (٢٠١٥). ومنها تم تحديد أخلاقيات التعامل بين الفرد المستخدم للتكنولوجيا ونفسه، وأخلاقيات التعامل بين الفرد المستخدم للتكنولوجيا وغيره من المستخدمين، وأخلاقيات التعامل بين المستخدمين والتكنولوجيا ذاتها، وتوزيعها في خمس مجالات لأخلاقيات المعلومات وهي (الملكية الفكرية، والخصوصية، والدقة، والسلامة، وإساءة الاستخدام).

وبذلك تمت الإجابة عن السؤال الأول والذي ينص على " ما أخلاقيات المعلومات لدى لطلاب الدبلوم المهنية ؟ "

- تحديد محددات الهوية الافتراضية

تم الإطلاع على مجموعة من الدراسات التي تناولت الهوية الافتراضية ومحدداتها ومنها: دراسة أحمد زين العابدين (٢٠٢٠)، ودراسة هيفاء عبد الله، جبريل بن حسن (٢٠١٩)، ودراسة علي ساحي، أمال كزير (٢٠١٧)، ودراسة (بابوسف مسعود، ٢٠١٣) والإستفادة منها في تحديد محددات الهوية الافتراضية بالبحث الحالي والتي تمثلت في: الاسم، النوع/الجنس، والسن، والحالة الإجتماعية، العنوان/بلد السكن، والصورة الشخصية للبروفيل، والحالة التعليمية، والمستوى الإقتصادي، وقائمة الاصدقاء، والبريد الالكتروني، وذلك لأن غالبية مستخدمي البيئات الافتراضية ومنهم طلاب الدبلوم المهنية يستخدمون تلك المحددات في عرض هوياتهم الافتراضية والتفاعل من خلالها.

وبذلك تمت الإجابة عن السؤال الثاني والذي ينص على " ما محددات الهوية الافتراضية لدى لطلاب الدبلوم المهنية ؟ "

ثانياً: مرحلة التصميم:

- تصميم مقياس اخلاقيات المعلومات

- هدف المقياس: قياس مدى نمو مهارات أخلاقيات المعلومات.
- صياغة مفردات المقياس: تم صياغة المقياس في خمس مجالات وهي (الملكية الفكرية، والخصوصية، والدقة، والسلامة، وإساءة الاستخدام) وكل مجال يضم مجموعة من العبارات مجال الملكية الفكرية يتضمن ١١ عبارة، ومجال الخصوصية يتضمن ٩ عبارات، ومجال الدقة يتضمن ٤ عبارات، ومجال السلامة يتضمن ٥ عبارات، ومجال إساءة الاستخدام يتضمن ٧ عبارات يستجيب عنها الطلاب بشكل متدرج فأمام كل عبارة ٣ استجابات (لا أوافق، أوافق لحد ما، أوافق) وهذه الاستجابات لها أوزان تقدير تتراوح ما بين (١-٣) بالترتيب ، وبالتالي تكون أقل درجة لمقياس أخلاقيات المعلومات (٣٦)، وأعلى درجة (١٠٨).
- التجربة الاستطلاعية للمقياس: تم تطبيق المقياس على مجموعة استطلاعية عددها (١٠) من طلاب الدبلوم المهنية شعبة تكنولوجيا التعليم بكلية التربية - جامعة أسيوط وذلك بغرض تحديد:
- صدق المقياس: تم التعرف على صدق المقياس بعد تطبيقه على العينة الاستطلاعية بحساب صدق الاتساق الداخلي بين عبارات المقياس وأبعاده والدرجة الكلية المقياس ووجد أن بعضها دالة عند مستوى (٠,٠٥) وبعضها دالة عند مستوى (٠,٠١)، وكذلك بعرضه على مجموعة من المحكمين من أساتذة تكنولوجيا التعليم. ملحق (١)، وقد تم إجراء التعديلات في ضوء آراء المحكمين، بتعديل صياغة بعض العبارات نظراً لتشابهها. مما يجعله أداة صادقة وصالحة للتطبيق بالبحث الحالي.
- ثبات المقياس: تم حساب ثبات الاختبار ككل باستخدام معادلة ألفا كرونباخ (Cronbach. α) وقد وجد أنه يساوي (٠,٨٤) ولمجالاته الخمس (الملكية الفكرية، والخصوصية، والدقة، والسلامة، وإساءة الاستخدام) ووجد أنها تساوي بالترتيب (٠,٧٩ - ٠,٧٦ - ٠,٧٧ - ٠,٧٤ - ٠,٧٨) وهي معاملات ثبات عالية. وأصبح المقياس في صورته النهائية يتكون من (٣٦) عبارة. ملحق (٢)
- الشكل الإلكتروني للمقياس: تم تحويل المقياس للشكل الإلكتروني باستخدام تطبيق Google Forms ورابطه هو <https://forms.gle/5pnTbmjt5iCUMsaE9>

- تصميم مقياس محددات الهوية الافتراضية

- هدف المقياس: قياس محددات الهوية الافتراضية.
- صياغة مفردات المقياس: تضمن المقياس ١٠ محددات وهي (الاسم، النوع/الجنس، والسن، والحالة الاجتماعية، العنوان/بلد السكن، والصورة الشخصية للبروفيل، والحالة التعليمية، والمستوى الاقتصادي، وقائمة الاصدقاء، والبريد الإلكتروني). وكل محدد يضم ٣ عبارات تبدأ بعدم استخدام هذا المحدد وتحصل على تقدير (١) ويليهما عبارة عن استخدام المحدد بالشكل غير الحقيقي وتحصل على تقدير

- (٢) ويليها عبارة عن استخدام المحدد بالشكل الحقيقي وتحصل على تقدير (٣)، وبالتالي تكون أقل درجة لمقياس الهوية الافتراضية (١٠)، وأعلى درجة (٣٠).
- التجربة الاستطلاعية للمقياس: تم تطبيق المقياس على مجموعة استطلاعية عددها (١٠) من طلاب الدبلوم المهنية شعبة تكنولوجيا التعليم بكلية التربية - جامعة أسيوط وذلك بغرض تحديد:
- صدق المقياس: تم التعرف على صدق المقياس بعد تطبيقه على العينة الاستطلاعية بحساب صدق الاتساق الداخلي بين عبارات المقياس وابعاده والدرجة الكلية المقياس ووجد أنها دالة عند مستوى (٠,٠١)، وكذلك بعرضه على مجموعة من المحكمين من أساتذة تكنولوجيا التعليم، وقد تم إعادة صياغة بعض العبارات. مما يجعله أداة صادقة وصالحة للتطبيق بالبحث الحالي.
- ثبات المقياس: تم حساب ثبات الاختبار باستخدام معادلة ألفا كرونباخ (Cronbach. α) وقد وجد أنه يساوي (٠,٨٦) وهي درجة عالية من الثبات. وأصبح المقياس في صورته النهائية يتكون من (١٠) محددات لكل محدد ٣ استجابات. ملحق (٣)
- الشكل الإلكتروني للمقياس: تم تحويل المقياس للشكل الإلكتروني باستخدام تطبيق Google Forms ورابطه هو <https://forms.gle/CSnV2pxV8ijE5MXi9>
- معايير تنظيم المحتوى الرقمي (الخريطة الدلالية / لوحات الأحداث)
- تم الإطلاع على مجموعة من الدراسات التي حددت معايير تنظيم المحتوى الرقمي ومنها: دراسة يسرية عبد الحميد، (٢٠٢١)، ودراسة إيهاب طارق (٢٠٢٠)، ودراسة نهير طه (٢٠١٧). وكذلك تبني المبادئ التربوية للنظرية البنائية ونظرية ميريل لعرض العناصر واستخلص البحث الحالي معايير عامة لتنظيم المحتوى الرقمي (الخريطة الدلالية / لوحات الأحداث) الآتية:
- ١- تحديد الأهداف العامة في بداية المحتوى وترك الأهداف الخاصة للمتعلمين.
 - ٢- تحديد الفكرة أو الموضوع الأساسي للمحتوى
 - ٣- تحديد الأفكار الثانوية والتي تكون مرتبطة بالفكرة الأساسية.
 - ٤- تحديد التفاصيل للدعم أو الإثراء وتأخذ شكل أمثلة، صور توضيحية مرتبطة بالأفكار الثانوية
 - ٥- استخدام الأسهم والخطوط لتوضيح الاتجاه والارتباطات بين الأفكار أو التسلسل المنطقي للأفكار
 - ٦- ربط نهاية تفاصيل كل فكرة بالأنشطة.

ثالثاً: مرحلة الإنتاج:

- البرامج المستخدمة في إنتاج المحتوى الرقمي
- برنامج Camtasia Studio 8 لإنتاج وتعديل الفيديوهات
 - برنامج Paint لتعديل الصور والرسوم
 - برنامج Microsoft Word 2010 لإنتاج النصوص

• برنامج Sound Recorder لتسجيل بعض المقاطع الصوتية أو التسجيل من خلال منصة Padlet.

- إنتاج المحتوى الرقمي بنمط الخريطة الدلالية بمنصة Padlet وأنشطته

تم استخدام العرض المسمى حقل العمل داخل Padlet لإنتاج المحتوى الرقمي بنمط الخريطة الدلالية على النحو الآتي:

- ١- المستوى الأول يتضمن الفكرة الأساسية والبدء بها في أعلى الحائط Padlet
- ٢- المستوى الثاني مستوى أقل أسفل المستوى الأول تم فيه تحديد الأفكار الثانوية
- ٣- المستوى الثالث أسفل المستوى الثاني تم فيه تحديد التفاصيل الداعمة أو الإثرائية وتكون في شكل أمثلة أو فيديوهات توضيحية.
- ٤- إعطاء لون مختلف لكل مستوى
- ٥- الربط بين الأفكار الأساسية والثانوية والتفاصيل الداعمة أو الإثرائية (المستويات الثلاث) باستخدام الأسهم
- ٦- إنتهاء كل فكرة رئيسية وأفكارها الثانوية وتفصيلها بأنشطة مرتبطة بهذه الفكرة
- ٧- بالنسبة لأنشطة نمط الخريطة الدلالية تم إنتاجها بنمط عرض رف حيث يكتب عنوان يوضح الفكرة الرئيسية وأسفلها مجموعة من الأفكار الثانوية ثم بجانبها تأتي فكرة رئيسية أخرى وأسفلها مجموعة من الأفكار الثانوية ويفصل بين كل فكرة رئيسية وأفكارها الفرعية فاصل للحركة (إستراحة)
- ٨- يقوم كل طالب بالإستجابة على الأنشطة إما بالضغط على موافق أو رفض الفكرة مع كتابة تعليق يوضح السبب.
- ٩- رابط الخريطة الدلالية <https://padlet.com/drmarianmelad1/15qzdrp20v3d8692>



رمز QR كود لمنصة الخريطة الدلالية وأنشطتها



شكل (٣) نمط الخريطة الدلالية لعرض موضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية

- إنتاج المحتوى الرقمي بنمط لوحات الأحداث بمنصة Padlet وأنشطته

تم استخدام العرض المسمى جدول زمني داخل Padlet لإنتاج المحتوى الرقمي بنمط لوحات الأحداث على النحو الآتي:

١. تم تحديد الفكرة الأساسية وأفكارها الفرعية في شكل خط أفقي وتسلسل منطقي للأفكار والتعبير عنها إما بمقاطع صوتية أو نصوص أو فيديووات ويليها أنشطة خاصة بهذه الفكرة.
٢. يتم تكرار ما سبق في باقي الأفكار بجانب سابقتها إلى أن تنتهي كل أفكار الموضوع.

٣. بالنسبة لأنشطة نمط لوحات الأحداث تم انتاجها بنمط جدول زمني حيث تقدم أنشطة الفكرة الرئيسة وأفكارها الفرعية وتليها باقي الأفكار في خط أفقي ويفصل بين كل فكرة رئيسة وأفكارها الفرعية فاصل للحركة (إستراحة)

٤. يقوم كل طالب بالإستجابة على الأنشطة إما بالضغط على موافق أو رفض الفكرة مع كتابة تعليق يوضح السبب.

٥. رابط لوحات الأحداث <https://padlet.com/drmarianmelad1/2yoc280s082gnj77>



رمز QR كود لمنصة لوحات الأحداث



شكل (٤) نمط لوحات الأحداث لعرض موضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية

رابعاً: مرحلة التطبيق:

- تطبيق المحتوى الرقمي بنمط الخريطة الدلالية بمنصة Padlet وأنشطته

١. قام طلاب المجموعة الأولى التي درست المحتوى الرقمي لموضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية بنمط الخريطة الدلالية بالدخول على منصة الخريطة الدلالية من خلال الرابط المرسل لهم عبر الدعوة المرسله بالبريد الالكتروني الخاص بكل منهم.
٢. قرأت أهداف الموضوع التي يجب أن يحققوها بنهاية الموضوع.
٣. الإطلاع على عناصر الموضوع بداية من الأفكار الرئيسة بالأعلى ثم الأفكار الأقل بالأسفل حتى الوصول إلى التفاصيل متتبعاً الأسهم التي توضح ترابط الأفكار وإنتمائها لبعضها.
٤. تطبيق النشاط الخاص بهذه الفكرة الرئيسة من خلال الضغط على أوافق أو لا أوافق على هذه الفكرة بغرض توضيح الإتفاق أو الإختلاف معها ثم تحديد السبب في تعليق لبعض الأنشطة أو ذكر أمثلة للبعض الآخر.
٥. تكرر الخطوات ٣ ، ٤ الى أن تنتهي كل الأفكار الخاصة بموضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية.
٦. بين الفكرة والأخرى يمكن أخذ إستراحة ثم المواصلة بعدها أو الإستمرار كلاً حسب قدراته.

- تطبيق المحتوى الرقمي بنمط لوحات الأحداث بمنصة Padlet وأنشطته

- ١) قام طلاب المجموعة الثانية التي درست المحتوى الرقمي لموضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية بنمط لوحات الأحداث بالدخول على منصة لوحات الأحداث من خلال الرابط المرسل لهم عبر الدعوة المرسلة بالبريد الإلكتروني الخاص بكل منهم.
- ٢) قرأت أهداف الموضوع التي يجب أن يحققوها بنهاية الموضوع.
- ٣) الإطلاع على عناصر الموضوع المعروضة بوضع أفقي وفي تسلسل منطقي للأفكار
- ٤) تطبيق النشاط الخاص بكل فكرة من خلال الضغط على أوافق أو لا أوافق على هذه الفكرة بغرض توضيح الإتفاق أو الإختلاف معها ثم تحديد السبب في تعليق لبعض الأنشطة أو ذكر أمثلة للبعض الآخر
- ٥) تكرر الخطوات ٣ ، ٤ الى أن تنتهي عرض موضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية.
- ٦) بين الفكرة والأخرى يمكن أخذ إستراحة ثم المواصلة بعدها أو الإستمرار كلاً حسب قدراته.

خامساً: مرحلة التقويم:

- عرض تنظيم المحتوى الرقمي بنمط (الخريطة الدلالية / لوحات الأحداث) بإستخدام منصة Padlet على مجموعة من السادة المحكمين والتعديل في ضوء آرائهم

١. عقب الإنتهاء من تنظيم المحتوى الرقمي بإستخدام منصة Padlet بنمط الخريطة الدلالية، وتنظيم المحتوى الرقمي بإستخدام منصة Padlet بنمط لوحات الأحداث.
٢. تم ارسال رابط المنصتين لمجموع من السادة الأساتذة المتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم لتحكيمهم.
٣. وبناء على آرائهم تم إجراء مجموعة من التعديلات بنمط الخريطة الدلالية تمثلت في:
 - توحيد لون الأفكار المرتبطة.
 - التباين بين خط العنوان والكتابة أسفله
 - تقسيم الأفكار بإعطاء فاصل بين كل مجموعة أنشطة.
 - ربط الأفكار بالأنشطة بدلاً من إبقائها للنهاية.
٤. وبناء على آرائهم تم إجراء مجموعة من التعديلات بنمط لوحات الأحداث تمثلت في:
 - تقسيم الأفكار بإعطاء فاصل بين كل مجموعة أنشطة.
 - التباين بين خط العنوان والكتابة أسفله

❖ تطبيق تنظيم المحتوى الرقمي بنمطى (الخريطة الدلالية / لوحات الأحداث) باستخدام منصة Padlet على مجموعة استطلاعية والتعديل في ضوء آرائهم

تم تطبيق منصة Padlet بنمط الخريطة الدلالية على مجموعة استطلاعية مكونة من (٥) من طلاب الدبلوم المهنية شعبة تكنولوجيا التعليم بكلية التربية - جامعة أسيوط، وإجراء مجموعة من التعديلات منها: استبدال رابط إجراء الأنشطة من اسم النشاط بكلمة اضغط هنا لكونها أكثر وضوحاً، حذف بعض الرسوم حيث إنها لا تضيف جديد.

وتطبيق منصة Padlet بنمط لوحات الأحداث على مجموعة استطلاعية مكونة من (٥) من طلاب الدبلوم المهنية شعبة تكنولوجيا التعليم بكلية التربية - جامعة أسيوط، وإجراء مجموعة من التعديلات منها بدلا من عرض محددات الهوية الافتراضية في لوحة حدث واحدة يتم عرض كل محدد على حدة لإمكانية إبداء الرأي حوله، تحديد لون الأنشطة بلون مختلف للتوضيح.

وبذلك تم التوصل للصورة النهائية لكلاً من نمط الخريطة الدلالية باستخدام منصة Padlet ، ونمط لوحات الأحداث باستخدام منصة Padlet. ملحق (٤)

وبذلك تمت الإجابة عن السؤال الثالث والذي ينص على " ما إجراءات التصميم التعليمي لنمطي تصميم المحتوى الرقمي (الخرائط الدلالية/لوحات الأحداث) باستخدام منصة Padlet ، وفقاً للإجراءات المنهجية لنموذج ADDIE؟

نتائج البحث وتفسيرها:

تم تطبيق كلاً من مقياس أخلاقيات المعلومات ومقياس الهوية الافتراضية على مجموعتي البحث بعد تطبيق مادة المعالجة لكل منهما والحصول على درجات تم معالجتها باستخدام الإحصاء اللابرامتريه ببرنامج الإحصاء SPSS 0.18 كالآتي:

أولاً: مقياس أخلاقيات المعلومات:

السؤال الرابع والذي ينص على "ما أثر نمطي تصميم المحتوى الرقمي (الخرائط الدلالية/لوحات الأحداث) باستخدام منصة Padlet على أخلاقيات المعلومات؟"

للإجابة عن السؤال الرابع تم تطبيق مقياس أخلاقيات المعلومات على مجموعتي البحث بعدياً ثم معالجة الدرجات إحصائياً بحساب الفروق بين متوسطات رتب درجات المجموعة التجريبية الأولى والتجريبية الثانية في التطبيق البعدي لمقياس أخلاقيات المعلومات باستخدام معادلة مان وتني وحساب حجم الأثر باستخدام معادلة مربع ايتا كالآتي:

جدول (٣) الفروق بين متوسطات رتب درجات المجموعتين التجريبية الأولى والتجريبية الثانية في التطبيق البعدي لمقياس أخلاقيات المعلومات وحجم الأثر

حجم الأثر	مستوى الدلالة	قيمة Z	المجموعة التجريبية الثانية ن = ٢٠		المجموعة التجريبية الأولى ن = ٢٠		المهارات
			مجموع الترتيب	الرتب	مجموع الترتيب	الرتب	
٠,٣٧	٠,٠٥	٢,٣٠٤	٣٢٦,٥٠	١٦,٣٢	٤٩٣,٥٠	٢٤,٦٨	الملكية الفكرية (حماية حق المؤلف)
٠,٥١	٠,٠١	٣,١٥١	٢٩٦,٥٠	١٤,٨٢	٥٢٣,٥٠	٢٦,١٨	الخصوصية
٠,٤٨	٠,٠١	٢,٩٥٧	٣٠٣	١٥,١٥	٥١٧	٢٥,٨٥	الدقة
٠,٣٨	٠,٠٥	٢,٣٢٩	٣٢٦	١٦,٣٠	٤٩٤	٢٤,٧٠	السلامة
٠,٤٤	٠,٠١	٢,٧١٦	٣١١,٥٠	١٥,٥٨	٥٠٨,٥٠	٢٥,٤٢	أساءة الاستخدام
٠,٨٣	٠,٠١	٥,١٤٢	٢٢٠,٥٠	١١,٠٢	٥٩٩,٥٠	٢٩,٩٨	المقياس ككل

يتضح من نتائج الجدول السابق وجود فروق دالة احصائية عند مستوى (٠,٠١) بين متوسطات رتب درجات مجموعتي البحث في التطبيق البعدي لصالح المجموعة التجريبية الأولى (نمط الخرائط الدلالية) في كلاً من مهارة الخصوصية، ومهارة الدقة، ومهارة إساءة الاستخدام، وفي المقياس ككل، ووجود فروق دالة احصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات رتب درجات مجموعتي البحث في التطبيق البعدي لصالح المجموعة الأولى (نمط الخرائط الدلالية) في كلاً من مهارة الملكية الفكرية (حماية حق المؤلف)، ومهارة السلامة، مما يدل على فاعلية تصميم المحتوى الرقمي بنمط الخريطة الدلالية باستخدام منصة Padlet في تنمية أخلاقيات المعلومات.

كما تراوحت حجوم الأثر باستخدام معادلة مربع ايتا لمهارات المقياس ما بين (٠,٣٧ - ٠,٥١)، وحجم الأثر للمقياس ككل ٠,٨٣ وهى حجوم أثر كبيرة حيث أنها أكبر من ٠,١٤ مما يوضح التأثير الفعال والكبير لتصميم المحتوى الرقمي بنمط الخريطة الدلالية باستخدام منصة Padlet على تنمية أخلاقيات المعلومات.

وقد ترجع النتائج السابقة للأسباب الآتية:

١. يساعد نمط الخريطة الدلالية لتنظيم المحتوى الرقمي على القدرة على الإقناع في عرضه للمعلومات.
٢. التنظيم الجيد بنمط الخريطة الدلالية للمحتوى الرقمي ساعد على إختصار الوقت وتحسين جودة التعلم وإستمراريته.
٣. تنظيم المحتوى الرقمي بنمط الخريطة الدلالية عملية مثيرة لدافعية المتعلم نظراً لترتيب الأفكار والمعلومات وربطها ببعض من خلال علاقات بينهم.
٤. يساعد تنظيم المحتوى الرقمي بنمط الخريطة الدلالية على تنظيم المعلومات في ذاكرة المتعلم وإستيعابها وإستخدامها وقت الحاجة.

٥. نمط الخريطة الدلالية يسهل تعلم المحتوى الرقمي إذا كان منظماً بطريقة توضح العلاقات بين الأجزاء الداخلية بعضها البعض وبين الأجزاء والكل حيث يحقق التآلف المعرفي.

٦. يعد تنظيم المحتوى الرقمي بنمط الخريطة الدلالية إحدى تطبيقات النظرية البنائية حيث يقوم المتعلم بربط المفاهيم القديمة بالمفاهيم الحديثة وتعديل البناء المعرفي الخاص به

٧. قام نمط الخريطة الدلالية لتنظيم المحتوى الرقمي على وضع الأهداف العامة في بداية التعلم وترك الأهداف الخاصة للمتعلمين.

٨. اعتمد نمط الخريطة الدلالية لتنظيم المحتوى الرقمي على إدراج أمثلة تطبيقية للمعلومات النظرية.

٩. تطبيق نظرية ميريل في عرض عناصر المحتوى الرقمي بنمط الخريطة الدلالية حيث يقسم المحتوى إلى أفكار عامة وتتضمن المفاهيم وأفكار إجرائية وتتضمن الأمثلة.

١٠. نمط الخريطة الدلالية لتنظيم المحتوى الرقمي ربط بين عرض المحتوى ومستوى الأداء التعليمي المتوقع من المتعلم بعد التعلم (تذكر، تطبيق، اكتشاف)

١١. نمط الخريطة الدلالية لتنظيم المحتوى الرقمي ساعد المتعلم على الإبحار بحرية بين معلومات أفكار مستويات المحتوى على عكس نمط لوحات الأحداث الذي قدم بشكل تتابعي أفقي.

وتتفق النتائج السابقة فيما يخص نمط تنظيم المحتوى الرقمي مع دراسة إيهاب طارق (٢٠٢٠) التي توصلت إلى تفوق نمط الخريطة الدلالية لتنظيم المحتوى ببيئة التعلم المنتشر على نمط لوحات الأحداث في تنمية اليقظة التكنولوجية والدافع المعرفي لدى أعضاء هيئة التدريس بجامعة جازان. ودراسة يسرية عبد الحميد (٢٠٢١) والتي أكدت على أن النتائج جاءت في صالح نمط تنظيم المحتوى التقدمي مقابل الرجعي في تنمية التحصيل والجانب المهاري لإنتاج المحتوى الرقمي لصفحات الويب التفاعلية.

وتتفق النتائج السابقة فيما يخص أخلاقيات المعلومات مع دراسة منه الله محمد (٢٠٢١) حيث توصلت إلى وجود تصور إيجابي لممارسات الاخلاقيات الرقمية في مجال السلامة يليها الخصوصية يليها الدقة ثم إساءة الاستخدام انتهاءً بحماية حق المؤلف، ودراسة أحمد فرج (٢٠١٦) التي توصلت إلى أن الاساليب التدريسية المستخدمة لتقديم مقرر أخلاقيات المعلومات وتشريعاتها اعتمدت على أسلوب المحاضرة، والمناقشات الجماعية، والتكليفات وأكدت الدراسة على الحاجة لتبنى آليات متطورة لتدريس المقرر وتمكن الطلاب من إكتساب اخلاقيات المعلومات في إدارة المحتوى، ودراسة إلهام علي أحمد كحول (٢٠١١) أشارت نتائجها إلى إلزام طلبة جامعة اليرموك بأخلاقيات الحاسوب والإنترنت (أخلاقيات المعلومات) بدرجة متوسطة، ودراسة ناريمان أسماعيل (٢٠٠٩) والتي تؤكد على تفاقم مشكلة القرصنة في البيئة الرقمية وانتشار جرائم السطو على أعمال المبدعين والمفكرين فجرائم القرصنة في البيئة الرقمية تتعدى خطورتها الضرر بخصوصية الأفراد إلى الإضرار بإقتصاد دولة بأكملها

وبذلك تمت الإجابة عن السؤال الرابع والذي ينص على "ما أثر نمطي تصميم المحتوى الرقمي (الخرائط الدلالية/لوحات الأحداث) باستخدام منصة Padlet على أخلاقيات المعلومات؟"

ثانياً: مقياس الهوية الافتراضية:

السؤال الخامس والذي ينص على "ما أثر نمطي تصميم المحتوى الرقمي (الخرائط الدلالية/لوحات الأحداث) باستخدام منصة Padlet على الهوية الافتراضية؟

للإجابة عن السؤال الخامس تم تطبيق مقياس الهوية الافتراضية على مجموعتي البحث بعدياً، ومعالجة الدرجات إحصائياً بحساب الفروق بين متوسطات رتب درجات المجموعة التجريبية الأولى والتجريبية الثانية في التطبيق البعدي لمقياس الهوية الافتراضية باستخدام معادلة مان وتي كالاتي:

جدول (٤) الفروق بين متوسطات رتب درجات المجموعتين التجريبية الأولى والتجريبية الثانية في التطبيق البعدي لمقياس الهوية الافتراضية

الدالة	مستوى الدالة	قيمة Z	المجموعة التجريبية الثانية ن = ٢٠		المجموعة التجريبية الأولى ن = ٢٠		محددات الهوية الافتراضية
			مجموع الرتب	الرتب	مجموع الرتب	الرتب	
الاسم	غير دالة	٠,٢٧٢	٤٠١	٢٠,٠٥	٤١٩	٢٠,٩٥	
النوع/ الجنس	غير دالة	٠,٣٤٦	٤٢٠,٥٠	٢١,٠٢	٣٩٩,٥٠	١٩,٩٨	
السن	غير دالة	٠,١١٣	٤٠٦,٥٠	٢٠,٣٢	٤١٣,٥٠	٢٠,٦٨	
الحالة الاجتماعية	غير دالة	٠,٤٥٢	٤٣١	٢١,٥٥	٣٨٩	١٩,٤٥	
العنوان/ بلد السكن	غير دالة	٠,٣٥٠	٤٠٠	٢٠	٤٢٠	٢١	
الصورة الشخصية للبروفيل	غير دالة	٠,٦٠٥	٤٢٨	٢١,٤٠	٣٩٢	١٩,٦٠	
الحالة التعليمية	غير دالة	٠,٢٢٨	٤١٧,٥٠	٢٠,٨٨	٤٠٢,٥٠	٢٠,١٢	
المستوى الاقتصادي	غير دالة	٠,٣٧٤	٤٠٠	٢٠	٤٢٠	٢١	
قائمة الأصدقاء	غير دالة	٠,٣٣٢	٣٩٩	١٩,٩٥	٤٢١	٢١,٠٥	
البريد الإلكتروني	غير دالة	٠,٣٧٤	٤٢٠	٢١	٤٠٠	٢٠	
المقياس ككل	غير دالة	٠,٥٥٧	٤٣١,٥٠	٢١,٥٨	٣٨٨,٥٠	١٩,٤٢	

ويتضح من الجدول السابق عدم وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات المجموعتين التجريبية الأولى والتجريبية الثانية في التطبيق البعدي لمقياس الهوية الافتراضية مما يؤكد أن نمطي (الخريطة الدلالية/لوحات الأحداث) لتنظيم المحتوى الرقمي ليس له فعاله أو تأثير على تكون الهوية الافتراضية حيث أن طلاب المجموعتين التجريبيتين لديهم محددات للهوية الافتراضية ولكن يختلف ترتيب المحددات باختلاف نمطي (الخريطة الدلالية/لوحات الأحداث) لتنظيم المحتوى الرقمي.

ولتوضيح ذلك تم تقسيم مستوى التأثير على كل محدد من محددات المقياس إلى ثلاث مستويات بمعادلة (الحد الأعلى للفئة - الحد الأدنى للفئة) / ٣ = ٣ / (١ - ٣) = ٠,٦٧ وحساب متوسطات الدرجات والانحراف المعياري كما يلي:

جدول (٥) درجات المتوسط المرجح

التأثير	ضعيف	متوسط	مرتفع
الدرجة	١ - ١,٦٧	١,٦٨ - ٢,٣٤	٢,٣٥ - ٣

ثم حساب التقدير الكمي للمقياس حيث تم وضع بدائل مكونه من ٣ استجابات تعطي درجات (١-٢-٣) على الترتيب وهي تعبر عن رأي الطلاب نحو كل محدد

❖ نتائج التطبيق البعدي لمقياس الهوية الإفتراضية على طلاب المجموعة التجريبية الأولى (نمط الخريطة الدلالية)

جدول (٦) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للتطبيق البعدي لمقياس الهوية الإفتراضية على طلاب المجموعة التجريبية الأولى (نمط الخريطة الدلالية)

الرقم	الترتيب	المحدد	١	٢	٣	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	التأثير
١	٣	الاسم	٢	٧	١١	٢,٤٥	٠,٦٨٦	مرتفع
			١٠	٣٥	٥٥			
٢	٥	النوع/ الجنس	٦	١	١٣	٢,٣٥	٠,٩٣٣	مرتفع
			٣٠	٥	٦٥			
٣	٤	السن	٥	٢	١٣	٢,٤٠	٠,٨٨٣	مرتفع
			٢٥	١٠	٦٥			
٤	٣	الحالة الإجتماعية	٥	١	١٤	٢,٤٥	٠,٨٨٧	مرتفع
			٢٥	٥	٧٠			
٥	٩	العنوان/ بلد السكن	١٤	--	٦	١,٦٠	٠,٩٤٠	ضعيف
			٧٠	--	٣٠			
٦	٧	الصورة الشخصية للبروفيل	٢	١٥	٣	٢,٠٥	٠,٥١٠	متوسط
			١٠	٧٥	١٥			
٧	٦	الحالة التعليمية	٥	٤	١١	٢,٣٠	٠,٨٦٥	متوسط
			٢٥	٢٠	٥٥			
٨	١	المستوى الإقتصادي	٤	--	١٦	٢,٦٠	٠,٨٢١	مرتفع
			٢٠	--	٨٠			
٩	٨	قائمة الإصدقاء	١٠	٢	٨	١,٩٠	٠,٩٦٨	متوسط
			٥٠	١٠	٤٠			
١٠	٢	البريد الإلكتروني	٥	--	١٥	٢,٥٠	٠,٨٨٩	مرتفع
			٢٥	--	٧٥			
		المقياس ككل				٢,٢٢		متوسط

ويتضح من الجدول السابق أن طلاب المجموعة الأولى (نمط الخريطة الدلالية) قد حددوا هوياتهم من خلال الترتيب الآتي المحدد الخاص بالمستوى الإقتصادي في المرتبة الأولى بدرجة تأثير مرتفعة، والمحدد الخاص بالبريد الإلكتروني في المرتبة الثانية بدرجة تأثير مرتفعة، والمحدد الخاص بالاسم والحالة الإجتماعية في المرتبة الثالثة بدرجة تأثير مرتفعة، والمحدد الخاص بالسن في المرتبة الرابعة بدرجة تأثير مرتفعة، والمحدد الخاص بالنوع/الجنس في المرتبة الخامسة بدرجة تأثير مرتفعة، والمحدد الخاص بالحالة التعليمية في المرتبة السادسة بدرجة تأثير متوسطة، والمحدد الخاص بالصورة الشخصية للبروفيل في المرتبة السابعة بدرجة تأثير متوسطة، والمحدد الخاص بقائمة الأصدقاء في المرتبة الثامنة بدرجة تأثير متوسطة، والمحدد الخاص بالعنوان/بلد السكن في المرتبة التاسعة بدرجة تأثير منخفضة.

❖ نتائج التطبيق البعدي لمقياس الهوية الإفتراضية على طلاب المجموعة التجريبية الثانية (نمط لوحات الأحداث)

جدول (٧) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للتطبيق البعدي لمقياس الهوية الإفتراضية على طلاب المجموعة التجريبية الثانية (نمط لوحات الأحداث)

الرقم	الترتيب	المحدد	١	٢	٣	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	التأثير
١	٥	الاسم	٢	٨	١٠	٢,٤٠	٠,٦٨١	مرتفع
			١٠	٤٠	٥٠			
٢	٤	النوع/ الجنس	٥	١	١٤	٢,٤٥	٠,٨٨٧	مرتفع
			٢٥	٥	٧٠			

الرقم	الترتيب	المحدد	١	٢	٣	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	التأثير
٣	٦	السن	٦	١	١٣	٢,٣٥	٠,٩٣٣	مرتفع
			٣٠	٥	٦٥			
٤	١	الحالة الإجتماعية	٣	١	١٦	٢,٦٥	٠,٧٤٥	مرتفع
			١٥	٥	٨٠			
٥	٩	العنوان/بلد السكن	١٥	---	٥	١,٥٠	٠,٨٨٩	ضعيف
			٧٥	---	٢٥			
٦	٧	الصورة الشخصية للبروفيل	٢	١٣	٥	٢,١٥	٠,٥٨٧	متوسط
			١٠	٦٥	٢٥			
٧	٦	الحالة التعليمية	٥	٣	١٢	٢,٣٥	٠,٨٧٥	مرتفع
			٢٥	١٥	٦٠			
٨	٣	المستوى الاقتصادي	٥	---	١٥	٢,٥٠	٠,٨٨٩	مرتفع
			٢٥	---	٧٥			
٩	٨	قائمة الإصدقاء	١١	٢	٧	١,٨٠	٠,٩٥١	متوسط
			٥٥	١٠	٣٥			
١٠	٢	البريد الالكتروني	٤	---	١٦	٢,٦٠	٠,٨٢١	مرتفع
			٢٠	---	٨٠			
		المقياس ككل				٢,٢٨		متوسط

ويتضح من الجدول السابق أن طلاب المجموعة الثانية (نمط لوحات الأحداث) قد حددوا هوياتهم من خلال الترتيب الآتي المحدد الخاص بالحالة الإجتماعية في المرتبة الأولى بدرجة تأثير مرتفعة، والمحدد الخاص بالبريد الإلكتروني في المرتبة الثانية بدرجة تأثير مرتفعة، والمحدد الخاص بالمستوى الاقتصادي في المرتبة الثالثة بدرجة تأثير مرتفعة، والمحدد الخاص بالنوع/الجنس في المرتبة الرابعة بدرجة تأثير مرتفعة، والمحدد الخاص بالاسم في المرتبة الخامسة بدرجة تأثير مرتفعة، والمحدد الخاص بالسن والحالة التعليمية في المرتبة السادسة بدرجة تأثير مرتفعة، والمحدد الخاص بالصورة الشخصية للبروفيل في المرتبة السابعة بدرجة تأثير متوسطة، والمحدد الخاص بقائمة الأصدقاء في المرتبة الثامنة بدرجة تأثير متوسطة، والمحدد الخاص بالعنوان/بلد السكن في المرتبة التاسعة بدرجة تأثير منخفضة.

وقد ترجع النتائج السابقة للأسباب الآتية:

١. أسلوب تعريف الطلاب مجموعتي البحث بأنفسهم داخل البيانات الافتراضية واحد حيث أنهم طلاب دبلوم مهنية تخصص تكنولوجيا التعليم كلية التربية جامعة أسيوط مما جعل لهم محددات للهوية الافتراضية لذا ليس هناك فرق بين نتائج التطبيق البعدي لدى مجموعتي البحث التجريبيتين على مقياس الهوية الافتراضية.

٢. أتفق طلاب المجموعة الأولى والثانية على أهمية ذكر المحددات الآتية (البريد الالكتروني - المستوى الاقتصادي - الحالة الإجتماعية - الاسم - السن - النوع/الجنس) بدرجة مرتفعة ويرجع ذلك إلى هذه المحددات إنعكاس للهوية الحقيقية وتتفق معها في تقديم الفرد نفسه خلال البيانات الافتراضية

٣. جاء ذكر محدد الحالة التعليمية هام بدرجة متوسطة بالنسبة لطلاب المجموعة الأولى ويرجع ذلك إلى تجانس مجموعتي البحث فهم جميعاً من طلاب الدبلوم المهنية تخصص تكنولوجيا التعليم كلية التربية جامعة أسيوط فلا حاجة لتقديم أنفسهم تعليمياً، بينما جاء ذكر محدد الحالة التعليمية هام

بدرجة مرتفعة بالنسبة لطلاب المجموعة الثانية وقد يرجع ذلك إلى أهمية تقديم حالتهم التعليمية خاصة في حالة البيانات الافتراضية للغير معروفين بها.

٤. أتفق طلاب المجموعة الأولى والثانية على ذكر محدد (الصورة الشخصية للبروفيل - قائمة الأصدقاء) بدرجة متوسطة وقد يرجع ذلك إلى أنه يمكن الإكتفاء بالمحددات السابقة الأخرى في تقديم أنفسهم فيها معلومات هامة وكافية ولا حاجة للصورة الشخصية أو قائمة الأصدقاء.

٥. أتفق طلاب المجموعة الأولى والثانية على ذكر محدد (العنوان) بدرجة منخفضة وقد يرجع لخوفهم من التعرض للمضايقات أو السرقات وخاصة الأنثى.

مما يوضح أن مجموعتي البحث الحالي يستخدمون محددات هوياتهم الافتراضية مطابقة للهوية الحقيقية وإن اختلف الترتيب حيث درجة الأهمية.

تتفق النتائج السابقة مع دراسة بايوسف مسعودة (٢٠١١) التي توصلت إلى أن أفراد العينة يستخدمون محددات لهوياتهم الافتراضية متطابقة مع هوياتهم الواقعية.

وتختلف مع دراسة أحمد زين العابدين (٢٠٢٠) التي أكدت أن مستخدمي شبكات التواصل الاجتماعي يختارون اسماء مستعارة وكنى تعبر عن هويتهم الافتراضية لا تعكس الخصائص الواقعية للهوية الحقيقية وتوضح أن أهم المحددات المتغيرة في الهوية الافتراضية الصورة الشخصية للبروفيل يليها الحالة التعليمية ثم العنوان ثم الاسم ثم قائمة الأصدقاء ثم الحالة الاجتماعية ثم البريد الالكتروني وأنهم يرضون عن هوياتهم الافتراضية.

وبذلك تمت الإجابة عن السؤال الخامس والذي ينص على "ما أثر نمطي تصميم المحتوى الرقمي (الخرائط الدلالية/لوحات الأحداث) باستخدام منصة Padlet على الهوية الافتراضية؟

ثالثاً: العلاقة بين أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية

السؤال السادس والذي ينص على "ما أثر نمطي تصميم المحتوى الرقمي (الخرائط الدلالية/لوحات الأحداث) على العلاقة بين أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية؟"

للإجابة عن السؤال السادس تم حساب معامل الارتباط بين مقياس أخلاقيات المعلومات ومقياس الهوية الافتراضية باستخدام معادلة سبيرمان لطلاب المجموعة الأولى (نمط الخريطة الدلالية) كما بالجدول الآتي

جدول (٨) العلاقة بين أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية لدى طلاب المجموعة الأولى (نمط الخريطة الدلالية)

أخلاقيات المعلومات	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
الهوية الافتراضية	*٠,٤٦٧	٠,٠٥

من الجدول السابق يتضح أن معامل الارتباط وجد يساوي *٠,٤٦٧ وهو دال عند مستوى ٠,٠٥ مما يوضح أن العلاقة الارتباط موجبة متوسطة.

- تم حساب معامل الارتباط بين مقياس أخلاقيات المعلومات ومقياس الهوية الافتراضية باستخدام معادلة سبيرمان لطلاب المجموعة الثانية (نمط لوحات الأحداث) كما بالجدول الآتي

جدول (٩) العلاقة بين أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية لدى طلاب المجموعة الثانية (نمط لوحات الأحداث)

أخلاقيات المعلومات	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
الهوية الافتراضية	* ٠,٥٤٢	٠.٠٥

من الجدول السابق يتضح أن معامل الارتباط وجد يساوي * ٠,٥٤٢ وهو دال عند مستوى ٠,٠٥ مما يوضح أن العلاقة الارتباط موجبة متوسطة.

ويتضح من الجدولين (٨)، (٩) أنه كلما نمت أخلاقيات المعلومات لدى المجموعتين التجريبيتين من طلاب الدبلومة المهنية تخصص تكنولوجيا التعليم بكلية التربية جامعة أسيوط كلما تمكن مجموعتي البحث من تحديد أولويات ترتيب محددات هوياتهم الافتراضية خلال البيئات الافتراضية. ولم تجد الباحثة - على حد علمها - دراسات درست العلاقة بين متغيري أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية إلا أنها ترجع النتائج السابقة إلى:

- ١- نمو أخلاقيات المعلومات لدى مجموعتي البحث التجريبيتين وما تضمنته من معلومات لها علاقة بالملكية الفكرية وحقوق المؤلف ساعد الطلاب على تحديد محددات الهوية الافتراضية بشكل أكثر دقة وجعلها مرتبطة بالهوية الحقيقية ليتمكنوا من حماية حقوقهم وحقوق غيره الخاصة بالملكية الفكرية.
- ٢- نمو أخلاقيات المعلومات لدى مجموعتي البحث التجريبيتين وما تضمنته من معلومات لها علاقة بخصوصية المعلومات ساعد الطلاب على تحديد محددات الهوية الافتراضية بشكل أكثر دقة وجعلها مرتبطة بالهوية الحقيقية ليتمكنوا من حماية معلوماتهم الخاصة.
- ٣- نمو أخلاقيات المعلومات لدى مجموعتي البحث التجريبيتين وما تضمنته من معلومات لها علاقة بسلامة المعلومات ساعد الطلاب على تحديد محددات الهوية الافتراضية بشكل أكثر دقة وجعلها مرتبطة بالهوية الحقيقية ليتمكنوا من تحديد المعلومات الصحيحة قبل نشرها والترويج لها.
- ٤- نمو أخلاقيات المعلومات لدى مجموعتي البحث التجريبيتين وما تضمنته من معلومات لها علاقة بدقة المعلومات ساعد الطلاب على تحديد محددات الهوية الافتراضية بشكل أكثر دقة وجعلها مرتبطة بالهوية الحقيقية ليتمكنوا من تحديد المعلومات الدقيقة وفصلها على المعلومات المضللة.
- ٥- نمو أخلاقيات المعلومات لدى مجموعتي البحث التجريبيتين وما تضمنته من معلومات لها علاقة بإساءة استخدام المعلومات والتقنيات الرقمية أثناء التعلم ساعد الطلاب على تحديد محددات الهوية الافتراضية بشكل أكثر دقة وجعلها مرتبطة بالهوية الحقيقية ليتمكنوا من حسن استخدام المعلومات والتقنيات الرقمية المرتبطة بها وقت التعلم .

وبذلك تمت الإجابة عن السؤال السادس والذي ينص على "ما أثر نمطي تصميم المحتوى الرقمي (الخرائط الدلالية/لوحات الأحداث) على العلاقة بين أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية؟"

التوصيات:

في ضوء النتائج التي تم التوصل إليها توصي البحث الحالي بـ:

- ١- اقتراح ميثاق أخلاقي للمعلومات خاص بمهنة التدريس ووضعه في شكل مقرر يدرس بكليات التربية.
- ٢- اصدار كتيب بمحددات الهوية الافتراضية يوزع على طلاب كليات التربية.
- ٣- إقامة الندوات والمؤتمرات التي تنشر وترسخ اخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية خاصة في البلدان النامية.
- ٤- ووضع إطار منهجي لتدريس موضوع أخلاقيات المعلومات مما يزيد الوعي بأهميته.
- ٥- الاهتمام بتنظيم المحتوى الرقمي وإدارته في البيئات التعليمية الالكترونية.
- ٦- مزيد من الاستخدام لمنصة Padlet في العملية التعليمية واكتشاف جوانب أخرى لها.

البحوث المقترحة:

- في ضوء النتائج التي تم التوصل إليها يقترح البحث الحالي مجموعة من البحوث المستقبلية منها:
- ١- تنظيم المحتوى الرقمي بمنصتي Linoit / Padlet وأثره على تنمية الأخلاقيات الرقمية.
 - ٢- تصميم مقرر مقترح في أخلاقيات المعلومات والهوية الافتراضية.
 - ٣- بناء ميثاق أخلاقيات المعلومات الرقمية وأثره على مهارات التواصل داخل البيئات الافتراضية.
 - ٤- تصور مقترح لمحددات الهوية الافتراضية بالبيئات الرقمية.

المراجع

المراجع العربية:

- أحمد خليل علي حسين (٢٠١٢ كانون الأول). أثر استراتيجية الخريطة الدلالية في تنمية مهارات القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي، *مجلة الفتح*، (٥٢)، ١٥٠-١٩٣.
- احمد زين العابدين أحمد إبراهيم (أبريل ٢٠٢٠). خصائص الهوية الافتراضية لدى الشباب المصري: دراسة لعينة من مستخدمي شبكات التواصل الاجتماعي، *مجلة البحث العلمي في الآداب*، كلية البنات للآداب والعلوم والتربية، جامعة عين شمس، (٢١)، ٤٠-٨٤.
- أحمد فرج احمد (٢٠١٦ مارس). واقع تدريس مقرر أخلاقيات المعلومات في أقسام علوم المعلومات بالجامعات الحكومية السعودية: دراسة وصفية تحليلية، *المجلة الدولية لعلوم المكتبات والمعلومات*، الجمعية المصرية للمكتبات والمعلومات والأرشيف، (٣)، ٦٤-٧٦.
- أديبة كاملة سهيمي (نوفمبر ٢٠٢١). توظيف بادليت "Padlet" في تدريس علم النحو من خلال طريقة التعلم القائم على المهام: دراسة تطبيقية، *كتاب أبحاث المؤتمر الدولي الثاني لمستقبل التعليم الرقمي في الوطن العربي*، إثراء المعرفة للمؤتمرات والأبحاث، مكة المكرمة، ٢.
- أسامة غانم العبيدي (٢٠٠٩). الإلتلاف المعلوماتي، *مجلة دراسات المعلومات*، ٤، ٩٣-١٢٤، ٩٣-١٢٤ <http://www.informationstudies.net/images/pdf/56.pdf>
- أسماء يسن مسعد (٢٠١٧). أثر اختلاف نمط تقديم سقالات التعلم وتنظيمات المحتوى في المواقع الإلكترونية على تنمية مهارات تصميم الصور الرقمية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، رسالة *دكتوراه*، كلية التربية النوعية، جامعة بنها.
- السيد عبد المولى السيد (٢٠١٠ إبريل). مبادئ تصميم المقررات الإلكترونية المشتقة من نظريات التعلم وتطبيقاتها التعليمية، *مؤتمر مركز زين للتعليم الإلكتروني*، جامعة البحرين "دور التعلم الإلكتروني في تعزيز مجتمعات المعرفة"، ٦-٨ إبريل.
- الهام علي احمد كحول (٢٠١١). التزام طلبة جامعة اليرموك بأخلاقيات الحاسوب والإنترنت، رسالة *ماجستير*، كلية التربية، جامعة اليرموك، إربد، الأردن.
- آمال عامر (٢٠١٦). المجتمع الافتراضي والهوية الإنترنتية، *المجلة الدولية للاتصال الاجتماعي*، مخبر الدراسات الإعلامية والإتصالية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم، (٣)، ٥٥-٧٢.
- أمل حسين عبد القادر (٢٠١٩ مارس). اخلاقيات وضوابط البحث العلمي لدى طلاب المرحلة الجامعية: دراسة تطبيقية، أوراق عمل المؤتمر السنوي الخامس والعشرون لجمعية المكتبات المتخصصة فرع الخليج العرب: إنترنت الأشياء: مستقبل مجتمعات الإنترنت المترابطة، جمعية المكتبات المتخصصة فرع الخليج العربي، أبو ظبي، ١٦٤-١٩٢.

إيمان عثمان العشري (٢٠١٩). أثر التفاعل بين أسلوب تنظيم المحتوى التكيفي ونمط التعلم في تنمية مهارات تصميم وإنتاج مصادر التعلم الرقمية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، رسالة دكتوراه، كلية التربية النوعية، جامعة الفيوم.

إيهاب طارق دسوقي إبراهيم الأسود (٢٠٢٠ يناير). أثر اختلاف أساليب تنظيم المحتوى ببيئة التعلم المنتشر في تنمية اليقظة التكنولوجية والدافع المعرفي لأعضاء هيئة التدريس بجامعة جازان، مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية، كلية التربية النوعية، جامعة المنيا، (٢٦)، ٦٧١-٧٦٦.

بايوسف مسعود (٢٠١١). الهوية الافتراضية: الخصائص والأبعاد: دراسة استكشافية على عينة من المشتركين في المجتمعات الافتراضية، مجلة العلوم الإنسانية والإجتماعية، جامعة ورقلة، الجزائر، ٦.

دليلة غروبة، سلمى غروبة (٢٠١٩). إشكالية الهوية في مواقع التواصل الاجتماعي، مجلة الحكمة للدراسات الإعلامية والاتصالية، مؤسسة كنوز الحكمة للنشر والتوزيع، ١٧.

دينا السيد عبد الرحيم السيد (٢٠١٩ إبريل). فاعلية استخدام القصة الرقمية في تعليم أطفال الروضة اخلاقيات توظيف جهاز الكمبيوتر، مجلة كلية التربية، جامعة طنطا، (٧٤)، ٨٨٣-٩١٠.

رحاب فواز فهمي (٢٠٢٢). أثر التدريب التشاركي في إكساب مهارات التعامل مع الحائط الرقمي وجودة إدارة المواقف التعليمية لدى معلمي المرحلة الإعدادية، رسالة ماجستير، قسم المناهج وطرق التدريس (تكنولوجيا التعليم)، كلية التربية النوعية، جامعة المنيا.

رؤى عبد الرازق عبد الفتاح، هبه مزعل خلف (فبراير ٢٠١٩). الحائط الرقمي Pad let wall وتطبيقاته لتربوية في المدارس الابتدائية، المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، ٧.

زكي الوردي (٢٠١٩). المعرفة المعلوماتية، <https://almerja.com/reading.php?idm=117443>

سالي أحمد صلاح الدين (٢٠١٨). أثر التفاعل بين بيئة تعلم تكيفية قائمة على الويب وأسلوب التعلم في تنمية نواتج تعلم مقرر تصميم المواقف التعليمية لطلاب تكنولوجيا التعليم ، رسالة دكتوراه، كلية التربية النوعية، جامعة عين شمس.

سعيد عادل بهناس (٢٠١٦). من الهوية الحقيقية إلى الهوية الافتراضية، مجلة أنسنة للبحوث والدراسات، كلية العلوم الإجتماعية والإنسانية، جامعة زيان عاشور بالجلفة، ١٤

سمية عيد الزعبوط (٢٠١٥ كانون الأول). تقييم واقع الممارسات الأخلاقية الناجمة عن استخدام شبكات التواصل الاجتماعي من وجهة نظر طلبة العلوم التربوية في جامعتي البلقاء التطبيقية والإسراء، مجلة اتحاد الجامعات العربية للبحوث في التعليم العالي، اتحاد الجامعات العربية - الأمانة العامة، (٣٥)، ١٤١-١٥٨.

شريف درويش اللبان (أكتوبر ٢٠١٥). إشكاليات الرقابة: الضوابط الأخلاقية والتشريعية لشبكات التواصل الاجتماعي في الدول العربية (١)، القاهرة: المركز العربي للبحوث والدراسات www.acrseg.org/139122

عبد العزيز طلبه (٢٠١٦). التصميم التعليمي لبرمجيات التعليم الإلكتروني، مجلة التعليم الإلكتروني، (٦)، تاريخ العدد ٢٠١٦/٤ <http://emag.mans.edu.eg>

عبير بنت علي عبد العزيز (٢٠١٣). التوافق النفسي لدى أصحاب الهوية الافتراضية من مستخدمي الإنترنت من الشباب السعودي، رسالة ماجستير، كلية الآداب، جامعة البحرين. علي ساحي، آمال كزيز (٢٠١٧ سبتمبر). تأثير الفيسبوك في تشكيل هوية الأبناء بين الهوية الواقعية والهوية الافتراضية، مجلة العلوم الإنسانية، المركز الجامعي على كافي تندوف، (٢)، ١١٦-١٣٤.

غمشي الزهرة (٢٠١٧). الهوية الافتراضية بين الذات الأصلية والذات الدائفة: قراءة في الاغتراب الذاتي للمتلاعبين بالهوية عبر الفضاءات الافتراضية، المجلة المغربية للعلوم الاجتماعية والإنسانية، المغرب، ١.

فهد خميس الزهراني (يناير ٢٠٢١). فاعلية الحوائط الإلكترونية "padlet" في تنمية مهارتي القراءة والكتابة في مقرر اللغة الانجليزية لدى طلاب الصف الأول الثانوي، مجلة الدراسات التربوية والنفسية، جامعة السلطان قابوس، (١٥)، ١.

محمد عطيه خميس (٢٠١٥). مصادر التعلم الإلكتروني، الجزء الأول: الأفراد والمصادر، القاهرة : دار السحاب للطباعة والنشر والتوزيع.

مروة زكي توفيق (٢٠١٣). العلاقة بين أساليب تنظيم المحتوى ونمط اكتشافه بالمحررات التشاركية عبر الويب في تنمية التحصيل المعرفي ومهارات ما وراء المعرفة. متاح على

<http://search.mandumah.com/Record/714874>

منه الله محمد لطفي محمود أبو لبهان (سبتمبر ٢٠٢١). الأخلاقيات الرقمية إثر جائحة كوفيد-١٩ من منظور طلاب كلية التربية النوعية جامعة دمياط، المجلة التربوية، كلية التربية، جامعة سوهاج، (٢). ناريمان إسماعيل (٢٠٠٩). حماية حقوق التأليف في العصر الرقمي: دراسة في الحوار الدائر بين المؤيدين والمعارضين، بحث قدم للمؤتمر العشرين للإتحاد العربي للمكتبات والمعلومات (أعلم)، الدار البيضاء، ٩-١١ ديسمبر ٢٠٠٩.

نعيمة لخضر سعدية (٢٠١٩). خطاب العالم الافتراضي ودوره في التأسيس لهويات لافتراضية جديدة: استراتيجسة الفاعلين الاجتماعيين، مجلة مقاربات، مؤسسة مقاربات للنشر والصناعات الثقافية واستراتيجيات التواصل، (٣٥)، ٦١-٧٨.

نهير طه حسن محمد (٢٠١٧ أبريل). التفاعل بين عناصر التعلم الرقمي وأساليب عرض المحتوى النشط الرمزي الأيقوني وأثرهما على تنمية مهارات التعلم الذاتي وتنمية مهارات البرمجة لدى طلاب الجامعة، **مجلة عالم التربية**، المؤسسة العربية للاستثمارات العلمية وتنمية الموارد البشرية، (١٨) ٥٨، ٦٩-١.

هند علوي (٢٠٠٨). أخلاقيات الانترنت: دراسة تحليلية ميدانية من خلال منظور الأساتذة الجامعيين بجامعة منتوري بقسنطينية، **Cybraaians Journal**، ع ١٥

http://journal.cybrarians.info/index.php?option=com_content&view=article&id=77:2010-06-28-10-53-22&catid=42:2010-06-28-10-47-30&Itemid=57

هند علوي (٢٠١٥ يوليو). المشكلات الأخلاقية لمجتمع المعلومات بالدول لعربية، **مجلة المركز العربي للبحوث والدراسات في علوم المكتبات والمعلومات**، المركز العربي للبحوث والدراسات في علوم المكتبات والمعلومات، (٢) ٤، ٢٣٠-٢٤٧.

هيفاء عبد الله بن نصار، جبريل بن حسن العريشي (٢٠١٩ يوليو). تبني أخلاقيات المعلومات في البيئة الرقمية من قبل أخصائي علم المعلومات في المكتبات الجامعية السعودية بمدينة الرياض: دراسة وصفية، **مجلة دراسات المعلومات**، جمعية المكتبات والمعلومات السعودية، ع ٢٣، ٨١-١١٤.

ولاء مسعد (سبتمبر ٢٠١٢). العلاقة بين الانخراط في المجتمع الافتراضي المصري وميل اتجاه هويته أعضائه نحو العالمية- دراسة حالة على جماعات إفتراضية شاركت بالدعوة أو التخطيط أو المؤازرة لقيام ثورة ٢٥ يناير، **المجلة المصرية لبحوث الإعلام**، كلية الإعلام، جامعة القاهرة، عدد خاص.

يسرية عبد الحميد فرج يوسف (٢٠٢١ يوليو). أسلوب تنظيم المحتوى الإلكتروني(تقدمي/رجعي) ببيئة تعلم إلكترونية وفقاً لنموذج جيلبرت وأثره على تنمية مهارات إنتاج محتوى صفحات الويب التفاعلية الرقمي وما وراء المعرفة لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، **المجلة العلمية لكلية التربية النوعية**، جامعة المنوفية، (٢٧) ١.

المراجع الأجنبية:

- Abdul Rashid ,Aida & Yunus, Melor Md & Wahi, Wahiza (2019). Using Padlet for Collaborative Writing among, **Creative Education**, 10, 610-620. Available online <http://www.scirp.org/journal/ce>
- Abeer Ali Mahmud Diab (July 2019). Using Some Online-Collaborative Learning Tools (Google Docs & Padlet) to Develop Student Teachers' EFL Creative Writing Skills and Writing Self-Efficacy, **Journal of Faculty of Education**, Banha university, (119)3.
- Carmen. A, (2013). Life stories, storyboards, and animatics in architectural education, **Arquiteturare-vista**, (9)2, 135-142, jul/dez

- Chavan V. M. & Tripathi, K. P. (2010). A Conceptual Framework of Ethics in Information Technology. **Proceedings of the 4th National Conference**, 53-57.
- Christian. S (2016). Customized Learning Sequences (CLS) by Metadata (On Microlearning). Microlearning: Emerging Concepts, **Practices and Technologies after e-Learning conference**, Innsbruck University
- Cilliers, L. (2017). Evaluation of information ethical issues among undergraduate students: An exploratory study, **SA Journal of information Mangement**, 19(1), 1-6, <https://doi.org/10.4102/sajim.v19i1.767>.
- Cynthia D. Fisher (2017). Padlet: An Online Tool for Learner Engagement and Collaboration. Academy of Management Learning and Education. Retrieved on 20 Sep. 2020 from <http://www.researchgate.net/publication/314246985>.
- DeWitt, Dorothy& Alias, Norlidah& Ibrahim , Zainuddin& Shing ,Ngu Kee& Meeze ,Syar (2014) Design of a learning module for the deaf in a higher education institution using padlet , **Procedia - Social and Behavioral Sciences** 176 (2015) 220 – 226 Available online at www.sciencedirect.com
- Dika, A. & Hamiti, M. (2011). Challenges of implementing the ethics through the use of information technology in the university, **Procedia-Social and behavioral Sciences**, 15, 1110-1114, <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.03.247>.
- Dunbar, Laura (2017). Using Padlet to Increase Student Interaction With Music Concepts, **National Association for Music Education**, 30(3) 26 – 29 Available online journals.sagepub.com/home/gmt
- Durward, D., Blohm, I., & Leimeister, J. M. (2016). Is There PAPA in Crowd Work? - A Literature Review on Ethical Dimensions in Crowdsourcing. 2016 Intl IEEE Conferences on Ubiquitous Intelligence & Computing, Advanced and Trusted Computing, Scalable Computing and Communications, Cloud and Big Data Computing, Internet of People, and Smart World Congress, 823–832. <https://doi.org/10.1109/UIC-ATC-ScalCom-CBDCCom-IoP-SmartWorld.2016.133>
- Elena, S., & Tomozei, C. (2018). Categories of ethical issues in the use of information and communication technologies. **Innovation in Psychology, Education and Didactics**, 22(2), 155–166. http://www.jipjed.ub.ro/wp-content/uploads/2018/11/JIPED_22_2_2018_2.pdf
- Hoffart, Nancy (2016). Use of story boards as an active learning strategy in pharmacy and nursing education, **Currents in Pharmacy Teaching and Learning** 876–884, Elsevier, Available online at www.sciencedirect.com
- Ipatenco, Sara (2017). How to create a Semantic Map, available at <http://sciencing.com/create-semantic-map-5152738.html>

- John Iona (2018). **Padlet sharing content**. Retrieved on 17 Oct., 2020 from https://www.researchgate.net/publication/323749981_padlet
- Kim, H. S. Kim, J. M. & Lee, W. G. (2014). IE behavior internet: A Study on ICT Ethics of College Students in Korea, **Asia-Pacific Education Researcher**, 23(2), 237-247, <https://doi.org/10.1007/s40299-013-0100-2>.
- Merrill, M.D. (2002). First principles of instruction. *Educational technology. Research, and Development*, 50(3).
- Ming, T. M., Jabar, M. A., Sidi, F., Wei, K. T., & Putra m. U. (2015). A Systematic Literature Review of Computer Ethics Issues, **Journal of Theoretical and Applied Information Technology**, 31(3), 360-372. www.jatit.org
- Onyancha, O. B. (2015). An informetrics view of the relationship between internet ethics, computer ethics and cyberethics, **Library Hi Tech**, 33(3), 387-408 <https://doi.org/10.1108/LHT-04-2021-0033>
- Peslak, A. (2007). Ethics and Moral Intensity: An Analysis of Information Technology and General Education Students, **Information systems Education Journal**, 5(26), 3-12, <http://isedj.org/5/26/>.
- Phani K, S. Narayanan. (2013). Personalized Interactive Storyboarding utilizing Content Based Multimedia Retrieval, 12th IFAC Symposium on Analysis, Design, and Evaluation of Human-Machine Systems, August 11-15. Las Vegas, NV, USA
- Presthus W., & Vatne, D. M. (2019). A Survey on Facebook Users and Information Privacy, **Procedia Computer Science**, 164, 39-47 <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.12.152>
- Royakkers, L., Timmer, J., Kool, L., & Van Est, R. (2018). Societal and ethical issues of digitization, *Ethics and Information Technology*, 20(2), 127-142. <https://doi.org/10.1007/s10676-018-9452-x>.
- World Intellectual Property Organization, (2020). What is Intellectual Property? World Intellectual Property Organization, https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_450_2020.pdf