مجلة جامعة جنوب الوادي الدولية للعلوم التربوية، العدد التاسع، ديسمبر ٢٠٢٢م
ISSN (Online): 2636-2899

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

١٤٤٤ هـ / ٢٠٢٢ م

المستخلص:

هدف البحث الحالي إلى تنمية أخلاقيات المعلومات وتحديد محددات الهوية الإفتراضية 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 الإفتراضية من خلال منصة Padlet، والمجموعة التجريبية الثانية درست بإستخدام نمط لوحات الأحداث لتنظيم المحتوى الرقمي لموضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الإفتراضية من خلال منصة Padlet وتم إستخدام أداتي قياس هما مقياس أخلاقيات المعلومات ومقياس محددات الهوية الإفتراضية.

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 الإفتراضية، وكذلك وجد أن هناك علاقة إرتباطية موجبة متوسطة بين أخلاقيات المعلومات ومحددات الهوية الإفتراضية لدى المجموعتين التجريبيتين.

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

مقدمة:

أصبحت التقنيات الرقمية كأجهزة الكمبيوتر والهواتف الذكية وشبكات المعلومات العالمية جزء أساسي 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 المتحددة 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? ولم يغفل الدستور المصري 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 وهى قضية الإتلاف المعلوماتي والتى 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 والتى 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 الوعى 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 الإفتراضي الذي لا يعترف بالحدود الزمنية والمكانية وأثبت وجوده وإزداد انتشاراً مما أتاح للمستخدم تمثيلات جديدة للعالم الحقيقي من نافذة العالم الإفتراضي حيث ينتقل المستخدم من مكان لمكان من خلال هوية افتراضية لكن هل الهوية التى يقدمها المستخدم عبر العالم الإفتراضي هى ذات الهوية التي يتميز بها في العالم الحقيقي (سعيد عادل، ٢٠١٦، ١٦).

فالعالم الإفتراضي 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 الإفتراضي اللامكانية، واللامركزية، واللاتعيين (إختفاء الهوية). (نعيمة لخضر، ٢٠١٩ ، ٦٤)

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

ومع إزدياد إستخدام مواقع التواصل الإجتماعي أصبح المستخدم ملزم بتدوين معلومات مفصلة عنه كالبيانات العامة مثل السن والجنس ومكان الإقامة وصورة البروفيل 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 الإفتراضية 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 الحالى 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 وحق 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 الصوتى للمحاضر دون علمه وكذلك عدم مراعاة الدقة والسلامة للمعلومات التى يستخدمونها وكذلك إساءة الاستخدام للمعلومات والتقنيات الرقمية وقت المحاضرة متمثلة في ظهورهم أونلاين وإنشغالهم بأعمال أخرى

وحيث أن الدبلوم المهنية هى بداية سلم الوصول إلى باقي الدراجات 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 إستخدام التقنيات الرقمية للحصول على المعلومات وتداولها، ودراسة Dika, & Hamiti, (2011) ناقشت التحديات الأخلاقية التى واجهت الطلاب وأعضاء هيئة التدريس بكلية العلوم والتكنولوجيا بجامعة جنوب شرق أوروبا والتى ركزت على إساءة استخدام التقنيات الرقمية، وإنتهاك الخصوصية، ودراسة Kim, & Lee, (2014) عددت المشكلات الأخلاقية التى تحدث عند إستخدام التقنيات الرقمية ومنها إدمان الانترنت، وإنتهاك الخصوصية، والتعدي على الممتلكات الفكرية، وأشارت دراسة Cilliers, (2017) إلى أن أكثر التحديات الأخلاقية التى 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 الإفتراضية التى يظهرون بها عبر البيئات الرقمية لذا يعد الحديث عن الهوية من القضايا المهمة حيث طرحت العديد من الإشكاليات منها إستبدال الهوية الحقيقية بهوية إفتراضية.

ولقد أكدت عديد من الدراسات على أهمية تحديد محددات الهوية الإفتراضية التى يجب أن يظهروا بها في البيئات الإفتراضية والتي قد تكون متناقضة أو مندمجة أو مطابقة للواقع الحقيقي، ومنها: دراسة أحمد زين العابدين (٢٠٢٠) والتى أكدت أن هناك عدة سمات عرضة للتغير أكثر من غيرها من جانب المستخدمين وهى (صورة البروفيل، العنوان، الحالة الإقتصادية، الحالة المهنية، الاسم، النوع، السن، الحالة الإجتماعية)، ودراسة علي ساحي، أمال كزيز (٢٠١٧) التي أكدت على تكون هوية مشتته لدى أفراد العينة ما بين الهوية الإفتراضية والحقيقية حيث أن ٥٠٪ لديهم حسابات بأسماء مزيفة وجنس مختلف وسن زائف، بينما أكدت دراسة بايوسف مسعودة (٢٠١١) أن الهوية الإفتراضية 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 رقمى عن أخلاقيات المعلومات والهوية الإفتراضية منصة Padlet حيث أهتمت دراسة رؤى عبد الرازق، هبه مزعل (٢٠١٨) بتحديد إستخدامات الحائط الرقمى Padlet بمدارس المرحلة الابتدائية من خلال أربع محاور فهم المعرفة وإستيعابها، أساليب التدريس، والتواصل، وتطبيقات الحائط الرقمي. كما حددت دراسة فهد خميس (٢٠٢٠) إستخدام الحائط الرقمي Padlet كطريقة تدريس لتنمية مهارتي القراءة والكتابة في اللغة الانجليزية، ودراسة Abeer Ali, (2019) التي استخدمت أدوات تعلم تعاونية ممثله في Padlet وGoogle Docs لتنمية مهارات الكتابة الإبداعية للغة الإنجليزية لغير الناطقين بها، وكذلك دراسة أديبة كاملة (٢٠٢١) التى 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 يسن (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 التى 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 الإفتراضية فكانت إجابة ٩٠٪ منهج بالنسبة لأخلاقيات المعلومات مركزة على الجانب الخاص بإساءة الاستخدام بينما جاءت إجابة جميع الطلاب أنهم لم يسمعوا بمصطلح الهوية الإفتراضية ولا يعرفون آلية الظهور بالبيئات الإفتراضية.

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

أسئلة البحث:

حاول البحث الحالى الإجابة على السؤال الرئيس:

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

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

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

أهداف البحث:

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

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

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 الإفتراضية لذا وجب إكتسابها والتحلي بها وتنميتها.
- الهوية الإفتراضية نافذة دخولهم إلى البيئات الرقمية أو الإفتراضية 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 الإفتراضية وتتمثل في: الاسم، النوع/الجنس، والسن، والحالة الإجتماعية، 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 زماني: الفصل الدراسي الثاني لعام ٢٠٢١/٢٠٢٢
- حد مكاني: منصة Padlet بنمطي (الخرائط الدلالية/لوحات الأحداث) من خلال أجهزتهم بالمنازل.

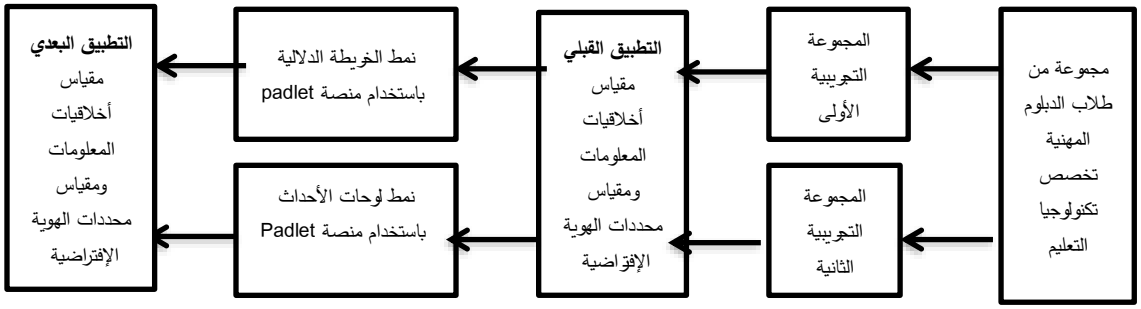
منهج البحث ومتغيراته:

استخدم البحث الحالي المنهج التجريبي ذو التصميم شبة التجريبي ذو المجموعتين

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

التصميم التجريبي للبحث:

في ضوء طبيعة البحث تم إختيار التصميم شبة 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 الإفتراضية من خلال منصة Padlet
- المجموعة التجريبية الثانية درست بنمط لوحات الأحداث للمحتوى الرقمي لأخلاقيات المعلومات والهوية الإفتراضية من خلال منصة Padlet

مواد المعالجة وأدوات قياس البحث:

تم إعداد وإستخدام مواد المعالجة وأدوات القياس الآتية:

أولاً: مواد المعالجة:

١. نمط الخريطة الدلالية لتنظيم المحتوى الرقمي لموضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الإفتراضية باستخدم منصة Padlet
٢. نمط لوحات الأحداث لتنظيم المحتوى الرقمي لموضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الإفتراضية باستخدم منصة Padlet

ثانياً: أدوات القياس:

١- مقياس أخلاقيات المعلومات

٢- مقياس محددات الهوية الإفتراضية

مصطلحات البحث:

في ضوء إطلاع الباحثة على الأدبيَّات 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 إجرائيَّة على النحو الآتي:

- **تنظيم المحتوى الرقمي (الخرائط الدلالية / لوحات الأحداث)**

يعرف تنظيم المحتوى الرقمي بإستخدام الخرائط الدلالية إجرائياً بأنه إعادة تنظيم المعلومات الخاصة بأخلاقيات المعلومات والهوية الإفتراضية 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 الإفتراضية 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 الإفتراضية في شكل صور ومقاطع فيديو ومقاطع صوت ونصوص بأنماط عرض مختلفة واستخدم البحث نمط حقل العمل لتقديم الخريطة الدلالية ونمط جدول زمنى لتقديم لوحات الأحداث.

- **أخلاقيات المعلومات**

تعرف أخلاقيات المعلومات إجرائياً بأنها مجموعة من الضوابط والمعايير التى تحكم سلوك طلاب الدبلوم المهنية تخصص تكنولوجيا التعليم والمستخدمين للتقنيات الرقمية بالبيئات الإفتراضية 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 التى يتم الحصول عليها عبر التقنيات الرقمية وعند مشاركتها.

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

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

- **الهوية الإفتراضية**

تعرف الهوية الإفتراضية إجرائياً بأنها مجموعة الصفات والرموز والبيانات التى يستخدمها طلاب الدبلوم المهنية تخصص تكنولوجيا التعليم في تقديم أنفسهم للآخرين في المجتمعات الإفتراضية 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 واجراءته:

١) الإطلاع على البحوث والدراسات والأدبيات التي اهتمت بدراسة تنظيم المحتوى الرقمي، ومنصة padlet، وأخلاقيات المعلومات، ومحددات الهوية الإفتراضية.

٢) إعداد قائمة بأخلاقيات المعلومات وقائمة بمحددات الهوية الإفتراضية

٣) تصميم مقياس أخلاقيات المعلومات ومقياس محددات الهوية الإفتراضية وعرضهما على السادة المحكمين لإبداء رأيهم.

٤) تنظيم المحتوى الرقمي لموضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الإفتراضية بنمطي (الخرائط الدلالية/لوحات الأحداث) بإستخدام 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 محددات الهوية الإفتراضية على مجموعتى البحث قبلياً للتأكد من تكافؤ المجموعتين.

٨) تطبيق نمط الخرائط الدلالية لتنظيم المحتوى الرقمي لموضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الإفتراضية بإستخدام منصة padlet على المجموعة التجريبية الأولى.

٩) تطبيق نمط لوحات الأحداث لتنظيم المحتوى الرقمي لموضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الإفتراضية بإستخدام منصة padlet على المجموعة التجريبية الثانية.

١٠) تطبيق أدوات البحث المتمثلة في مقياس أخلاقيات المعلومات ومقياس محددات الهوية الإفتراضية على مجموعتى البحث بعدياً.

١١) رصد النتائج ومعالجتها إحصائياً لدراسة أثر إختلاف نمطي تصميم المحتوى الرقمي (الخرائط الدلالية/لوحات الأحداث) بإستخدام منصة Padlet على أخلاقيات المعلومات والهوية الإفتراضية 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 بهدق تحقيق تعلم كفء وفعال.

الأسس النظرية لتنظيم المحتوى الرقمي:

١- النظرية البنائية:

من خلال هذه النظرية يحدث التعلم نتيجه 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 إستخدام 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 التى يمكن تعميمها وأفكار إجرائية وتتضمن الأمثلة ولا يمكن تعميمها.
- مستوى الأداء: ويصنف إلى أربع مستويات هى (تذكر عام، تذكر خاص، تطبيق فكرة عامة في موقف جديد، إكتشاف فكرة جديدة).

وإستفاد 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 هذ 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 أوجة 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 الإفتراضية في شكل تتابعى.

وتشير Carmen, (2013, 137) إلى أن أهم ما يميز لوحات الأحداث الترتيب والتتابع والتنظيم للمشاهد المتتالية التى 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, Alias, & Siraj, (2015, 221) أكدت أن منصة Padlet تساعد المتعلمين على التمثيل الفعال للمعرفه 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 تُظهر سلوكاً مقبولاً مثل الإسهام في تكوين أصدقاء وتبادل المعلومات، أم غير مقبول مثل التشهير بالآخرين وانتهاك الخصوصية الفردية.

عُرفت أخلاقيات المعلومات بأنها الضوابط والمبادئ التى ينبغي الإلتزام 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 بالأعمل 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 إستخدام المعلومات بأنها إستخدام 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 هى: 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 الإفتراضية.

المحور الرابع: الهوية الإفتراضية

كون الهوية الحقيقية تستمد من الوعي بالذات والتميز الفردي عن الآخرين فالهوية الإفتراضية تتحدد من خلال عنوان البريد الالكتروني، والاسم المستعار، وصورة البروفيل وغيرها مما لا يعكس الهوية الحقيقية ولا يقدم القدر الكافي من المعلومات الحقيقية عن المستخدم (غمشي الزهرة، ٢٠١٧، ٤٧)

وتعرف موسوعة webopedia الهوية الإفتراضية بأنها الشخصية التي يتم إنشاؤها من طرف المستخدم ويعمل كصلة وصل بين الشخص الطبيعي، والشخص الظاهر للمستخدمين (بايوسف مسعود، ٢٠١٣)

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

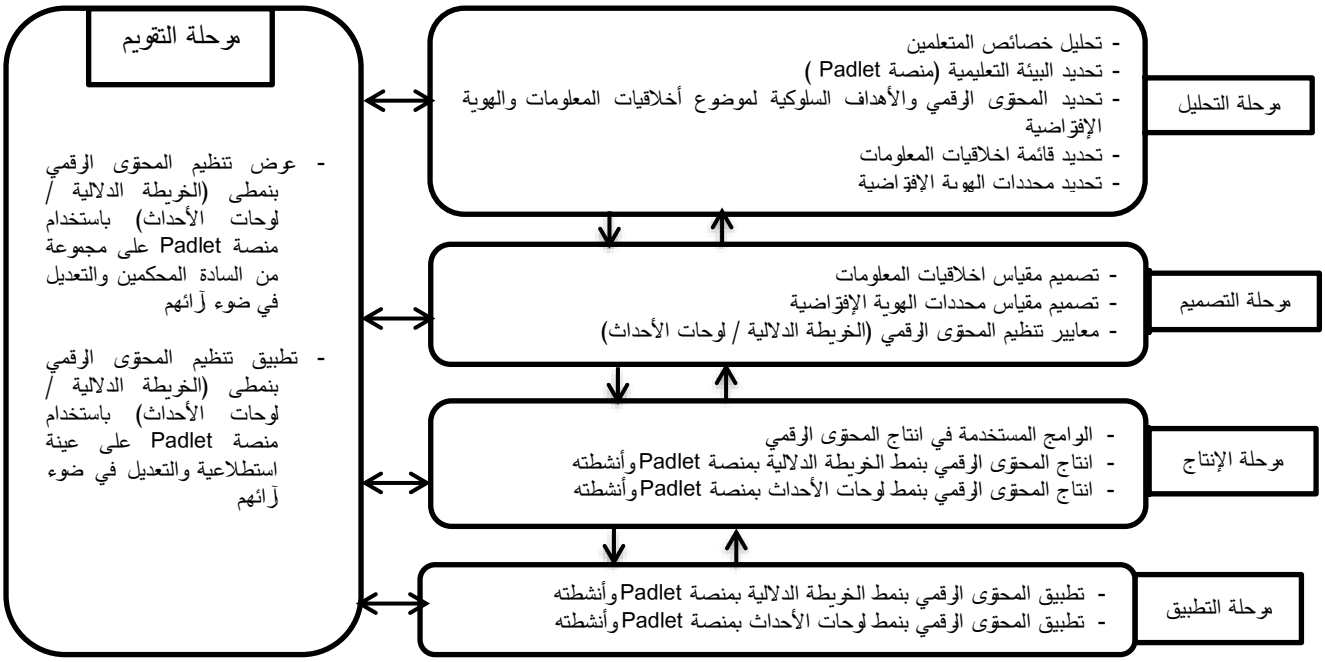
وذكرت ولاء مسعد (٢٠١٢، ١٣٠٥) أن محددات الهوية الإفتراضية تختلف عن محددات الهوية الحقيقية فالمجتمع الحقيقي لا يعترف بمعايير تقييم الأفراد كالمكانة الإجتماعية والثقافية والمستوى التعليمي والإقتصادي ولغياب الجسد في العالم الإفتراضي يكون معيار تقييم الأفراد هو قدرتهم على مشاركة الأنشطة الإتصالية مع باقي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

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

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

لذا سعى البحث الحالي إلى تحديد أهم محددات الهوية الإفتراضية لدى طلاب الدبلوم المهنية شعبة تكنولوجيا التعليم بكلية التربية جامعة أسيوط والتوصل إلى مدى إتفاق الهوية الإفتراضية 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 الإفتراضية على مجموعتي البحث قبلياً ثم معالجة الدرجات إحصائياً بحساب الفروق بين متوسطات رتب درجات المجموعة التجريبية الأولى والتجريبية الثانية للمقياسين بإستخدلم معادلة مان وتني كما بالجدولين الآتيين:

مقياس أخلاقيات المعلومات:

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

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

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 إحصائياً بين متوسطات رتب درجات المجموعتين التجريبية الأولى والتجريبية الثانية في التطبيق القبلي لمقياس أخلاقيات المعلومات مما يؤكد على تكافؤ المجموعتين.

مقياس الهوية الإفتراضية:

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

محددات الهوية الإفتراضية	المجموعة التجريبية الأولى ن = ٢٠		المجموعة التجريبية الثانية ن = ٢٠		قيمة Z	مستوى الدلالة	الدلالة
	الرتب	مجموع الرتب	الرتب	مجموع الرتب			
الاسم	٢٠,٩٥	٤١٩	٢٠,٠٥	٤٠١	٠,٢٧٢	٠,٧٨٦	غير دالة
النوع/ الجنس	١٩,٩٨	٣٩٩,٥٠	٢١,٠٢	٤٢٠,٥٠	٠,٣٤٦	٠,٧٢٩	غير دالة
السن	٢٠,٦٨	٤١٣,٥٠	٢٠,٣٢	٤٠٦,٥٠	٠.١١٣	٠,٩١٠	غير دالة
الحالة الاجتماعية	١٩,٤٥	٣٨٩	٢١,٥٥	٤٣١	٠,٧٥٢	٠,٤٥٢	غير دالة
العنوان/بلد السكن	٢١	٤٢٠	٢٠	٤٠٠	٠,٣٥٠	٠,٧٢٧	غير دالة
الصورة الشخصية للبروفيل	١٩,٦٠	٣٩٢	٢١,٤٠	٤٢٨	٠,٦٠٥	٠,٥٤٥	غير دالة
الحالة التعليمية	٢١,١٢	٤٠٢,٥٠	٢٠,٨٨	٤١٧,٥٠	٠,٢٢٨	٠,٨١٩	غير دالة
المستوى الاقتصادى	٢١	٤٢٠	٢٠,٨٨	٤١٧,٥٠	٠,٣٧٤	٠,٧٠٨	غير دالة
قائمة الأصدقاء	٢١,٠٥	٤٢١	١٩,٩٥	٣٩٩	٠,٣٣٢	٠,٧٤٠	غير دالة
البريد الالكتروني	٢٠	٤٠٠	٢١	٤٢٠	٠,٣٧٤	٠,٧٠٨	غير دالة
المقياس ككل	١٩,٤٢	٣٨٨,٥٠	٢١,٥٨	٤٣١,٥٠	٠.٥٨٨	٠,٥٥٧	غير دالة

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

-تحديد البيئة التعليمية (منصة Padlet)

١. تم تجميع بريد الـ 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 وهى "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 وهى "لوحات".

- تحديد المحتوى الرقمي والأهداف السلوكية لموضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الإفتراضية

قسم **المحتوى الرقمي** لموضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الإفتراضية 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 الإفتراضية وتضمنت محدداتها: الاسم، النوع/الجنس، والسن، والحالة الإجتماعية، العنوان/بلد السكن، والصورة الشخصية للبروفيل، والحالة التعليمية، والمستوى الإقتصادي، وقائمة الاصدقاء، والبريد الالكتروني.

تم تحديد **الأهداف السلوكية** لموضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الإفتراضية فيما يلي:

في نهاية دراسة موضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الإفتراضية 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 الإفتراضية
٢٠.تذكر محددات الهوية الإفتراضية
٢١.أكتشاف تصور لشكل الهوية الإفتراضية الخاصة بك.

-تحديد قائمة أخلاقيات المعلومات

تم الإطلاع على مجموعة من الدراسات التى 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 الإفتراضية

تم الإطلاع على مجموعة من الدراسات التى تناولت الهوية الإفتراضية ومحدداتها ومنها: دراسة أحمد زين العابدين (٢٠٢٠)، ودراسة هيفاء عبد الله، جبريل بن حسن (٢٠١٩)، ودراسة علي ساحي، أمال كزيز (٢٠١٧)، ودراسة (بايوسف مسعود، ٢٠١٣) والإستفادة منها في تحديد محددات الهوية الإفتراضية 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 مستخدمى البيئات الإفتراضية ومنهم طلاب الدبلوم المهنية يستخدمون تلك المحددات في عرض هوياتهم الإفتراضية والتفاعل من خلالها.

وبذلك تمت الإجابة عن السؤال الثاني والذي ينص على " ما محددات الهوية الإفتراضية 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 أراء المحكمين، بتعديل صياغة بعض العبارات نظراً لتشابهها. مما يجعله اداة صادقة وصالحة للتطبيق بالبحث الحالي.
- **ثبات المقياس:** تم حساب ثبات الاختبار ككل باستخدام معادلة ألفا كرونباخ (Cronbach.∝) 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 الالكتروني للمقياس:** تم تحويل المقياس للشكل الالكتروني بإستخدام تطبيق Google Forms ورابطه هو https://forms.gle/5pnTbmjt5iCUMsaE9

- تصميم مقياس محددات االهوية الإفتراضية

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

(٢) ويليها عبارة عن إستخدام المحدد بالشكل الحقيقي وتحصل على تقدير (٣)، وبالتالي تكون أقل درجة لمقياس الهوية الإفتراضية (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 اداة صادقة وصالحة للتطبيق بالبحث الحالي.
- **ثبات المقياس:** تم حساب ثبات الاختبار بإستخدام معادلة ألفا كرونباخ (Cronbach.∝) 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 الالكتروني للمقياس:** تم تحويل المقياس للشكل الالكتروني بإستخدام 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 تبنى 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 والتى تكون مرتبطة بالفكرة الأساسية.

٤- تحديد التفاصل للدعم أو الإثراء وتأخذ شكل أمثلة، صور توضيحية مرتبطة بالأفكار الثانوية

٥- استخدام الأسهم والخطوط لتوضيح الإتجاه 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 إستخدام 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) بإستخدام الأسهم

٦- إنتهاء كل فكرة رئيسة وأفكارها الثانوية وتفاصيلها بأنشطة مرتبطة بهذه الفكرة

٧- بالنسبة لأنشطة نمط الخريطة الدلالية تم إنتاجها بنمط عرض رف حيث يكتب عنوان يوضح الفكرة الرئيسة وأسفلها مجموعة من الأفكار الثانوية ثم بجانبها تأتى فكرة رئيسة أخرى وأسفها مجموعة من الأفكار الثانوية ويفصل بين كل فكرة رئيسة 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 الإفتراضية

- إنتاج المحتوى الرقمي بنمط لوحات الأحداث بمنصة Padlet وأنشطته

تم إستخدام العرض المسمى جدول زمنى 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 فيديوهات ويليها أنشطة خاصة بهذه الفكرة.

٢. يتم تكرار ما سبق في باقي الأفكار بجانب سابقتها إلى أن تنتهى كل أفكار الموضوع.

٣. بالنسبة لأنشطة نمط لوحات الأحداث تم انتاجها بنمط **جدول زمنى** 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 الإفتراضية

رابعاً: مرحلة التطبيق:

- تطبيق المحتوى الرقمي بنمط الخريطة الدلالية بمنصة Padlet وأنشطته

١. قام طلاب المجموعة الأولى التى درست المحتوى الرقمي لموضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الإفتراضية بنمط الخريطة الدلالية بالدخول على منصة الخريطة الدلالية من خلال الرابط المرسل لهم عبر الدعوة المرسلة بالبريد الالكتروني الخاص بكل منهم.

٢. قرأت أهداف الموضوع التى 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 التى 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 تنتهى كل الأفكار الخاصة بموضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الإفتراضية.

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 التى درست المحتوى الرقمي لموضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الإفتراضية بنمط لوحات الأحداث بالدخول على منصة لوحات الأحداث من خلال الرابط المرسل لهم عبر الدعوة المرسلة بالبريد الالكتروني الخاص بكل منهم.

٢) قرأت أهداف الموضوع التى 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 تنتهى عرض موضوع أخلاقيات المعلومات والهوية الإفتراضية.

٦) بين الفكرة والأخرى يمكن أخذ إستراحة ثم المواصلة بعدها أو الإستمرار كلاً حسب قدراته.

خامساً: مرحلة التقويم:

- عرض تنظيم المحتوى الرقمي بنمطى (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 أسفلة

❖ **تطبيق تنظيم المحتوى الرقمي بنمطى (الخريطة الدلالية / لوحات الأحداث) بإستخدام 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 الإفتراضية 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 بإستخدام منصة Padlet ، ونمط لوحات الأحداث بإستخدام 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) بإستخدام منصة Padlet ، وفقاً للإجراءات المنهجية لنموذج ADDIE؟**

نتائج البحث وتفسيرها:

تم تطبيق كلاً من مقياس أخلاقيات المعلومات ومقياس الهوية الإفتراضية على مجموعتي البحث بعد تطبيق مادة المعالجة لكل منهما والحصول على درجات تم معالجتها بإستخدام 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) بإستخدام 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 بإستخدلم معادلة مان وتني وحساب حجم الأثر بإستخدام معادلة مربع ايتا كالآتي:

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

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

يتضح من نتائج الجدول السابق وجود فروق دالة احصائيا عند مستوى (٠,٠١) بين متوسطات رتب درجات مجموعتي البحث في التطبيق البعدى لصالح المجموعة التجريبية الأولى (نمط الخرائط الدلالية) في كلاً من مهارة الخصوصية، ومهارة الدقة، ومهارة إساءة الاستخدام، وفي المقياس ككل، ووجود فروق دالة احصائيا عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات رتب درجات مجموعتي البحث في التطبيق البعدى 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 بإستخدام منصة Padlet في تنمية أخلاقيات المعلومات.

كما تراوحت حجوم الأثر بإستخدام 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 بإستخدام 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 الحاجه.

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 احدى 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 افكار مستويات المحتوى على عكس نمط لوحات الأحداث الذي قدم بشكل تتابعى أفقى.

وتتفق النتائج السابقة فيما يخص نمط تنظيم المحتوى الرقمي مع دراسة إيهاب طارق (٢٠٢٠) التى 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) والتى أكدت على أن النتائج جاءت في صالح نمط تنظيم المحتوى التقدمي مقابل الرجعى 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) التى توصلت إلى أن الاساليب التدريسية المستخدمة لتقديم مقرر أخلاقيات المعلومات وتشريعاتها اعتمدت على أسلوب المحاضرة، والمناقشات الجماعية، والتكليفات واكدت 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 إلتزام طلبة جامعة اليرموك بأخلاقيات الحاسوب والإنترنت (أخلاقيات المعلومات) بدرجة متوسطة، ودراسة ناريمان أسماعيل (٢٠٠٩) والتي تؤكد على تفاقم مشكلة القرصنة فى البيئة الرقمية وانتشار جرائم السطو على أعمال المبدعين والمفكرين فجرائم القرصنة فى 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) بإستخدام منصة Padlet على أخلاقيات المعلومات؟"

ثانياً: مقياس الهوية الإفتراضية:

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

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

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

محددات الهوية الإفتراضية	المجموعة التجريبية الأولى ن = ٢٠		المجموعة التجريبية الثانية ن = ٢٠		قيمة Z	مستوى الدلالة	الدلالة
	الرتب	مجموع الرتب	الرتب	مجموع الرتب			
الاسم	٢٠,٩٥	٤١٩	٢٠,٠٥	٤٠١	٠,٢٧٢	٠,٧٨٦	غير دالة
النوع/ الجنس	١٩,٩٨	٣٩٩,٥٠	٢١,٠٢	٤٢٠,٥٠	٠.٣٤٦	٠,٧٢٩	غير دالة
السن	٢٠,٦٨	٤١٣,٥٠	٢٠,٣٢	٤٠٦,٥٠	٠.١١٣	٠,٩١٠	غير دالة
الحالة الاجتماعية	١٩,٤٥	٣٨٩	٢١,٥٥	٤٣١	٠,٧٥٢	٠,٤٥٢	غير دالة
العنوان/بلد السكن	٢١	٤٢٠	٢٠	٤٠٠	٠,٣٥٠	٠,٧٢٧	غير دالة
الصورة الشخصية للبروفيل	١٩,٦٠	٣٩٢	٢١,٤٠	٤٢٨	٠,٦٠٥	٠,٥٤٥	غير دالة
الحالة التعليمية	٢٠,١٢	٤٠٢,٥٠	٢٠,٨٨	٤١٧,٥٠	٠,٢٢٨	٠,٨١٩	غير دالة
المستوى الاقتصادى	٢١	٤٢٠	٢٠	٤٠٠	٠.٣٧٤	٠,٧٠٨	غير دالة
قائمة الأصدقاء	٢١,٠٥	٤٢١	١٩,٩٥	٣٩٩	٠,٣٣٢	٠,٧٤٠	غير دالة
البريد الالكتروني	٢٠	٤٠٠	٢١	٤٢٠	٠.٣٧٤	٠,٧٠٨	غير دالة
المقياس ككل	١٩,٤٢	٣٨٨,٥٠	٢١,٥٨	٤٣١,٥٠	٠,٥٨٨	٠,٥٥٧	غير دالة

ويتضح من الجدول السابق عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطات رتب درجات المجموعتين التجريبية الأولى والتجريبية الثانية في التطبيق البعدي لمقياس الهوية الإفتراضية مما يؤكد أن نمطى (الخريطة الدلالية/لوحات الأحداث) لتنظيم المحتوى الرقمي ليس له فعاليه أو تأثير على تكون الهوية الإفتراضية حيث أن طلاب المجموعتين التجريبيتين لديهم محددات للهوية الإفتراضية ولكن إختلف ترتيب المحددات بإختلاف 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

التاثير	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 تعطى درجات (١-٢-٣) على الترتيب وهى 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	التكرار	٢	٧	١١	٢,٤٥	٠,٦٨٦	مرتفع
			النسبة	١٠	٣٥	٥٥			
٢	٥	النوع/ الجنس	التكرار	٦	١	١٣	٢,٣٥	٠,٩٣٣	مرتفع
			النسبة	٣٠	٥	٦٥			
٣	٤	السن	التكرار	٥	٢	١٣	٢,٤٠	٠,٨٨٣	مرتفع
			النسبة	٢٥	١٠	٦٥			
٤	٣	الحالة الإجتماعية	التكرار	٥	١	١٤	٢,٤٥	٠,٨٨٧	مرتفع
			النسبة	٢٥	٥	٧٠			
٥	٩	العنوان/بلد السكن	التكرار	١٤	--	٦	١,٦٠	٠,٩٤٠	ضعيف
			النسبة	٧٠	--	٣٠			
٦	٧	الصورة الشخصية للبروفيل	التكرار	٢	١٥	٣	٢,٠٥	٠,٥١٠	متوسط
			النسبة	١٠	٧٥	١٥			
٧	٦	الحالة التعليمية	التكرار	٥	٤	١١	٢,٣٠	٠,٨٦٥	متوسط
			النسبة	٢٥	٢٠	٥٥			
٨	١	المستوى الإقتصادي	التكرار	٤	--	١٦	٢,٦٠	٠,٨٢١	مرتفع
			التكرار	٢٠	--	٨٠			
٩	٨	قائمة الإصدقاء	النسبة	١٠	٢	٨	١,٩٠	٠,٩٦٨	متوسط
			التكرار	٥٠	١٠	٤٠			
١٠	٢	البريد الالكتروني	النسبة	٥	--	١٥	٢,٥٠	٠,٨٨٩	مرتفع
			التكرار	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 الالكتروني** 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 **والحالة 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	التكرار	٢	٨	١٠	٢,٤٠	٠,٦٨١	مرتفع
			النسبة	١٠	٤٠	٥٠			
٢	٤	النوع/ الجنس	التكرار	٥	١	١٤	٢,٤٥	٠,٨٨٧	مرتفع
			النسبة	٢٥	٥	٧٠			

الرقم	الترتيب	المحدد		١	٢	٣	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	التأثير
٣	٦	السن	التكرار	٦	١	١٣	٢,٣٥	٠,٩٣٣	مرتفع
			النسبة	٣٠	٥	٦٥			
٤	١	الحالة الإجتماعية	التكرار	٣	١	١٦	٢,٦٥	٠,٧٤٥	مرتفع
			النسبة	١٥	٥	٨٠			
٥	٩	العنوان/بلد السكن	التكرار	١٥	--	٥	١,٥٠	٠,٨٨٩	ضعيف
			النسبة	٧٥	--	٢٥			
٦	٧	الصورة الشخصية للبروفيل	التكرار	٢	١٣	٥	٢,١٥	٠,٥٨٧	متوسط
			النسبة	١٠	٦٥	٢٥			
٧	٦	الحالة التعليمية	التكرار	٥	٣	١٢	٢,٣٥	٠,٨٧٥	مرتفع
			النسبة	٢٥	١٥	٦٠			
٨	٣	المستوى الاقتصادي	التكرار	٥	--	١٥	٢,٥٠	٠,٨٨٩	مرتفع
			التكرار	٢٥	--	٧٥			
٩	٨	قائمة الإصدقاء	النسبة	١١	٢	٧	١,٨٠	٠,٩٥١	متوسط
			التكرار	٥٥	١٠	٣٥			
١٠	٢	البريد الالكتروني	النسبة	٤	--	١٦	٢,٦٠	٠,٨٢١	مرتفع
			التكرار	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 الالكتروني** في المرتبة الثانية بدرجة تأثير مرتفعة، والمحدد الخاص **بالمستوى الإقتصادي** 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 مجموعتى البحث بأنفسهم داخل البيئات الإفتراضية واحد حيث أنهم طلاب دبلوم مهنية تخصص تكنولوجيا التعليم كلية التربية جامعة أسيوط مما جعل لهم محددات للهوية الإفتراضية لذا ليس هناك فرق بين نتائج التطبيق البعدى لدى مجموعتى البحث التجريبيتين على مقياس الهوية الإفتراضية.

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

٣. جاء ذكر محدد الحالة التعليمية هام بدرجة متوسطة بالنسبة لطلاب المجموعة الأولى ويرجع ذلك إلى تجانس مجموعتى 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 البيئات الإفتراضية للغير معروفين بها.

٤. أتفق طلاب المجموعة الأولى والثانية على ذكر محددي (الصورة الشخصية للبروفيل – قائمة الأصدقاء) بدرجة متوسطة وقد يرجع ذلك إلى أنه يمكن الإكتفاء بالمحددات السابقة الآخرى في تقديم أنفسهم فبها 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 الأناث.

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

تتفق النتائج السابقة مع دراسة بايوسف مسعودة (٢٠١١) التى توصلت إلى أن أفراد العينة يستخدمون محددات لهوياتهم الإفتراضية 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 الإفتراضية لا تعكس الخصائص الواقعية للهوية الحقيقية وتوضح أن أهم المحددات المتغيرة في الهوية الإفتراضية الصورة الشخصية للبروفيل يليها الحالة التعليمية ثم العنوان ثم الاسم ثم قائمة الأصدقاء ثم الحالة الاجتماعية ثم البريد الالكتروني وأنهم يرضون عن هوياتهم الإفتراضية.

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

ثالثاً: العلاقة بين أخلاقيات المعلومات والهوية الإفتراضية

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

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

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

أخلاقيات المعلومات	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
الهوية الإفتراضية	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 الإفتراضية** باستخدام معادلة سبيرمان لطلاب المجموعة الثانية (نمط لوحات الأحداث) كما بالجدول الآتي

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

أخلاقيات المعلومات	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
الهوية الإفتراضية	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 مجموعتى البحث من تحديد أولويات ترتيب محددات هوياتهم الإفتراضية خلال البيئات الإفتراضية.

ولم تجد الباحثة – على حد علمها – دراسات درست العلاقة بين متغيري أخلاقيات المعلومات والهوية الإفتراضية إلا أنها ترجع النتائج السابقة إلى:

١- نمو أخلاقيات المعلومات لدى مجموعتي البحث التجريبيتين وما تضمنته من معلومات لها علاقة بالملكية الفكرية وحق المؤلف ساعد الطلاب على تحديد محددات الهوية الإفتراضية بشكل أكثر دقة وجعلها مرتبطة بالهوية الحقيقة ليتمكنوا من حماية حقوقهم وحق 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 الإفتراضية بشكل أكثر دقة وجعلها مرتبطة بالهوية الحقيقة 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 الإفتراضية بشكل أكثر دقة وجعلها مرتبطة بالهوية الحقيقة 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 الإفتراضية بشكل أكثر دقة وجعلها مرتبطة بالهوية الحقيقة ليتمكنوا من تحديد المعلومات الدقيقة وفصلها على المعلومات المضللة.

٥- نمو أخلاقيات المعلومات لدى مجموعتي البحث التجريبيتين وما تضمنته من معلومات لها علاقة بإساءة إستخدام المعلومات والتقنيات الرقمية أثناء التعلم ساعد الطلاب على تحديد محددات الهوية الإفتراضية بشكل أكثر دقة وجعلها مرتبطة بالهوية الحقيقة 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 الإفتراضية؟"

التوصيات:

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

١- اقتراح ميثاق اخلاقى للمعلومات خاص بمهنة التدريس ووضعه في شكل مقرر يدرس بكليات التربية.

٢- اصدار كتيب بمحددات الهوية الإفتراضية يوزع على طلاب كليات التربية.

٣- إقامة الندوات والمؤتمرات التي تنشر وترسخ اخلاقيات المعلومات والهوية الإفتراضية 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 آخرى لها.

البحوث المقترحة:

في ضوء النتائج التي تم التوصل اليها يقترح البحث الحالي مجموعة من البحوث المستقبلية منها:

١- تنظيم المحتوى الرقمي بمنصتى Linoit / Padlet وأثره على تنمية الأخلاقيات الرقمية.

٢- تصميم مقرر مقترح في أخلاقيات المعلومات والهوية الإفتراضية.

٣- بناء ميثاق أخلاقيات المعلومات الرقمية وأثره على مهارات التواصل داخل البيئات الإفتراضية.

٤- تصور مقترح لمحددات الهوية الإفتراضية 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 الإبتدائي، **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)٤، 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)١، ٦٤-٧٦.

أديبة كاملة سهيمي (نوفمبر ٢٠٢١). توظيف بادليت "Padlet" في تدريس علم النحو من خلال طريقة التعلم القائم على المهام: دراسة تطبيقيه، **كتاب أبحاث المؤتمر الدولي الثاني لمستقبل التعليم الرقمي في الوطن العربي**، إثراء المعرفة للمؤتمرات والأبحاث، مكة المكرمة، ٢.

أسامة غانم العبيدي (٢٠٠٩). الإتلاف المعلوماتي، مجلة دراسات المعلومات، ٤، ٩٣-١٢٤ ، ٩٣-١٢٤ http://www.informationsstudies.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 الإفتراضي والهوية الإنترنتية، **المجلة الدولية للإتصال الإجتماعي**، مخبر الدراسات الإعلامية والإتصالية، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم، (٣)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 الإفتراضية: الخصائص والأبعاد: دراسة استكشافية على عينة من المشتركين في المجتمعات الإفتراضية، **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)٢، 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 لبتربوية 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 الإفتراضية، **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 الإجتماعي 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)٢، 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.org139122

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

عبير بنت علي عبد العزيز (٢٠١٣). التوافق النفسي لدى أصحاب الهوية الإفتراضية من مستخدمي الإنترنت من الشباب السعودي، **رسالة ماجستير**، كلية الآداب ، جامعةالبحرين.

علي ساحي، أمال كزيز (٢٠١٧ سبتمبر). تأثير الفيسبوك في تشكيل هوية الأبناء بين الهوية الواقعية والهوية الإفتراضية، **مجلة العلوم الإنسانية**، المركز الجامعي على كافي تندوف، (٢)، ١١٦-١٣٤.

غمشي الزهرة (٢٠١٧). الهوية الإفتراضية بين الذات الأصلية والذات الذائفة: قراءة في الاغتراب الذاتي للمتلاعبين بالهوية عبر الفضاءات الإفتراضية، **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 الالكتروني**، 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 فى العصرالرقمى: دراسة فى 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 الإفتراضي ودوره في التأسيس لهويات لإفتراضية جديدة: استراتجسة 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، ١-٦٩.

هند علوي (٢٠٠٨). أخلاقيات الانترنت: دراسة تحليلية ميدانية من خلال منظور الأساتذة الجامعيين بجامعة منتوري بقسطنطينية، Cybraaians Journal، ع١٥

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، ع٢٣، ٨١-١١٤.

ولاء مسعد (سبتمر ٢٠١٢). العلاقة بين الانخراط في المجتمع الإفتراضي المصري وميل اتجاه هويه أعضائه نحو العالمية- دراسة حالة على جماعات إفتراضية شاركت بالدعوة أو التخطيط او 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.v19il.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-CBDCom-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.jiped.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 lona (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 internt: A Study on ICT Ethics of College Students in Korea, **Asia-Pacifc Education Researcher**, 23(2), 237-247, https://doi.org/10.1007/s40299-013-0100-2.

Merrill, M.D. (2002). Frist 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 Inform360ation 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