المجلة المغاربية للدراسات التاريخية والاجتماعية – جامعة سيدي بلعباس
ISNN : 2170-0060 EISSN : 2602-523X
المجلد 16 -- العدد 01 -- جوان 2024 ص 259 - 290

اقتراح برنامج للثقافة الرقمية للجامعة الجزائرية بناء على نماذج عالمية: دراسة ميدانية لطلبة جامعة الجزائر02

Proposing a digital literacy program for the Algerian universities which is based on international models: a field study for students at the University of Algiers 02

بلقاسم و رخ – طالب دكتوراه belgacem.ouarekh@univ2.dz	تكنولوجيا وهندسة المعلومات	جامعة الجزائر2/ الجزائر مخبر المخطوطات
محاجبي عيسى- أستاذ التعليم العالي Aissa.mehadjbi@univ2.dz	علم المكتبات والتوثيق	جامعة الجزائر2/ الجزائر مخبر المخطوطات

DOI :

الإرسال: 2024/03/18 **القبول**: 2024/05/25 **النشر**: 2024/06/25

ملخص:

تتجه الجزائر ممثلة بوزارة التعليم العالي والبحث العلمي الى مسايرة التطورات العالمية وعصرنة القطاع، سعيا منها للرفع من جودة التعليم العالي وتوفير بيئة تعليمية وبحثية تلبي احتياجات المجتمع الأكاديمي في العصر الرقمي، وعلى رأسهم الطالب الذي يعد محور العملية التعليمية في الجامعة. ولتحقيق ذلك بذلت الوزارة الوصية الجهود لرقمنة القطاع. غير أن كل هذه الجهود ستظل غير مكتملة إن لم تصاحبها برامج للثقافة الرقمية تمكن الطلبة من الاستفادة من الخدمات الرقمية المختلفة سواء المقدمة من طرف الوزارة أو التي توفرها البيئة الرقمية ككل.

تسعى هذه الدراسة الى اقتراح برنامج للثقافة الرقمية بناء على نماذج عالمية يوائم احتياجات الطالب الجامعي الجزائري ويطور مهاراته. اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي والاستبيان كأداة لقياس مستوى الثقافة الرقمية لطلبة جامعة الجزائر 02 حيث توصلت الدراسة الى أنه متوسط. لذلك اقترحت الدراسة برنامج للثقافة الرقمية يعزز مهاراتهم مما يمكنهم من الاستغلال الامثل للتطبيقات والخدمات الرقمية لتحسين عملية التعليم ورفع جودة مخرجاتهم البحثية.

الكلمات المفتاحية: الثقافة الرقمية – البيئة الرقمية --المهارات الرقمية – برامج الثقافة الرقمية- الجامعة الجزائرية

Abstract:

Algeria, represented by the Ministry of Higher Education and Scientific Research, is moving to keep pace with global developments and modernize the sector in an effort to raise the quality of higher education, and provide an educational and research

environment that meets the needs of the academic community in the digital age. Especially the student, who is the focus of the educational process at the university.
To achieve this, the Ministry has made efforts to digitize the sector. However, all these efforts will remain incomplete if they are not accompanied by digital literacy programs, that enable students to benefit from various digital services, whether provided by the Ministry or provided by the digital environment as a whole.

This study seeks to propose a digital literacy program based on international models that is compatible with the needs of the Algerian student and develops his digital skills. The study relied on the descriptive approach and the questionnaire as a tool to measure the level of digital literacy for students at the University of Algiers 02. The study concluded that the level of digital literacy is average. Therefore, the study proposed a digital literacy program that enhances their digital skills, enabling them to make optimal use of digital environment applications to improve the educational process and raise the quality of their research outputs.

Keywords: digital literacy - digital environment - digital skills - digital culture programs - Algerian University

مقدمة :

مما قد نتفق عليه جميعا أن التكنولوجيا باتت تشكل ملامح عصرنا وأصبحت مدخلا أساسيا في أي نشاط نقوم به. فمنذ الارهاصات الأولى للثورة المعلوماتية التي اقترنت بثورة الحواسيب أولا ثم الانترنت ثانيا ثم التطورات السريعة في الأدوات والبرامج التكنولوجية ووسائط الاتصال. ظهر الحديث عن مهارات التعامل مع التكنولوجيا وأدواتها المختلفة التي شكلت لنا عالما موازي لعالمنا الحقيقي ولا يقل أهمية عنه الذي أطلق عليه العالم الافتراضي أو العالم الرقمي أو البيئة الرقمية وغيرها من المصطلحات التي تعبر عن استخدام التكنولوجيا وتطبيقاتها في تسيير مختلف أنشطتنا.

إن ضمان الاستفادة من البيئة الرقمية وتقنياتها المختلفة لا يتطلب من الأفراد اكتساب بعض الأدوات أو المهارات التكنولوجية فقط أو إنما يتطلب الامر أفراد مثقفين رقميا. فكما هو الحال في العالم الحقيقي تضمن الثقافة للفرد المهارات والمكتسبات اللازمة للتعايش وتحقيق أهدافه ضمن أطر يحددها المجتمع الذي ينتمي اليها. فإن الثقافة الرقمية تضمن للفرد المهارات اللازمة للتعايش في البيئة الرقمية والاستفادة من خدماتها.

إن أهمية الثقافة الرقمية في عصرنا اليوم استقطبت اهتمام عديد المجالات وعلى رأسها المجال الأكاديمي خاصة مع تأثر هذا الأخير بشكل كبير بالثورة التكنولوجية حيث

غزت الرقمنة والتطبيقات والبرمجيات والانترنت جميع ثنايا العمل الأكاديمي بدء بالتعليم و التعلم مرورا بالبحث و الاتصال العلمي و انتهاء بالتسيير الإداري و لذلك فقد سارعت العديد من المؤسسات الأكاديمية الى بناء برامج للثقافة الرقمية تتوافق مع امكانياتها و حاجات مجتمعها بهدف إنشاء مجتمع أكاديمي مثقف رقميا قادر على مسايرة التطورات التكنولوجية و التعامل مع مختلف قضايا البيئة الرقمية.

وكغيرها من الدول فقد أدركت الجزائر أهمية ولوج الجامعة الجزائرية للبيئة الرقمية وأعدت لذلك مخططا يهدف الى موائمة التعليم الجامعي مع متطلبات العصر الرقمي من خلال منصات التعليم عن بعد أو بناء المستودعات الرقمية والعديد من الخدمات التي تدعم العملية التعليمية والبحثية. غير أن الاستفادة من كل هذه الخدمات وغيرها منوطة بدرجة الثقافة الرقمية للطلبة بصفة خاصة والمجتمع الأكاديمي ككل.

1-1 مشكلة الدراسة:

تحرص الجزائر كغيرها من الدول على مواكبة كل التحولات الرقمية التي نشهدها اليوم و أدركت أنه لا مناص من اعتماد التكنولوجيا و خدماتها كمدخل اساسي في تسيير جميع قطاعتها و من بينها التعليم العالي و هذا يظهر جليا في مقترح وزارة التخطيط الكورية لتأسيس الرؤية الجزائرية 2030[1] التي تشير الى ضرورة تحسين جودة الخدمات عبر رقمنة القطاع و تقديم خدمات رقمية تستجيب لمتطلبات العصر الرقمي و يرافق ذلك تصميم برنامج يعزز المهارات الرقمية لمنتسبي القطاع (Institute, 2013).و تطبيقا لهذا المقترح سعت وزارة التعليم العالي الى تصميم و انشاء العديد من الخدمات التي تلبي احتياجات الطلبة العلمية و تحفزهم نحو العمل في البيئة الرقمية فظهر النظام الوطني للتوثيق على الخط SNDL و المنصة الوطنية للإشعار عن الاطروحات الجامعية PNST و توجت الجامعات نحو بناء المستودعات الرقمية وغيرها من الخدمات التي تهدف الى تحقيق الاستفادة القصوى من خدمات البيئة الرقمية والرفع من جودة التعليم العالي والبحث العلمي. وهذا ما دأبت جامعة الجزائر02 على تحقيقه كغيرها من مؤسسات التعليم العالي حيث اعتمدت الجامعة على

[1] المقترح الكوري هو ضمن برنامج التبادل المعرفي بين وزارة التخطيط الكورية ووزارة التخطيط والاحصاء الجزائرية يهدف الى دعم تأسيس رؤية الجزائر 2030 من خلال الاستفادة من تجربة النهضة الكورية

نظام MOODLE لإدارة التعليم عن بعد كما عملت الجامعة على بناء مستودع رقمي يحفظ الاعمال العلمية والبحثية كمذكرات التخرج واطروحات الدكتوراه، الملتقيات والمداخلات العلمية وغيرها ولتعزيز الاتصال بمجتمعها قامت جامعة الجزائر02 بتصميم موقع الكتروني ينشر كافة النشاطات العلمية والإدارية في الجامعة أولا بأول. غير أن الاستخدام الفعلي لهذه الخدمات يظل منوطا بالمهارات الرقمية للطلبة ومستوى الثقافة الرقمية التي تؤهلهم من الاستفادة منها واسهام مخرجاتهم البحثية في تحقيق التنمية المستدامة.

وكما أشار المقترح الكوري أن تصميم وانشاء الخدمات الرقمية يجب أن يترافق مع ثقافة رقمية قوية تعزز من قدرة المجتمع الأكاديمي الجزائري للوصول والاستفادة من المحتوى الرقمي. وعليه فإن القطاع الأكاديمي في الجزائر أصبح بحاجة ماسة الى برنامج للثقافة الرقمية يسند على تجارب عالمية رائدة ويستجيب في نفس الوقت لمتطلبات الطالب الجزائري وبيئة مؤسسات التعليم العالي الجزائرية وذلك بهدف تنمية مهارات الثقافة الرقمية للطالب التي تسمح له من ولوج العالم الرقمي بشكل يساهم في تطوير مساره الدراسي والبحثي وحتى المهني من جهة وبشكل يساهم في الرفع من مخرجات التعليم الجامعي والبحث العلمي في الجزائر وعليه نطرح الاشكال التالي

ماهي الخطوات اللازمة لتصميم برنامج للثقافة الرقمية للجامعات الجزائرية بناء على نماذج عالمية وبوائم إمكانياتها واحتياجات مجتمعها؟

2-1 أسئلة الدراسة:

- ما هو مستوى الثقافة الرقمية لدى طلبة جامعة الجزائر 02؟
- كيف تساهم الثقافة الرقمية في تعزيز الاستخدام والاستفادة من الخدمات الرقمية بجامعة الجزائر 02؟
- ما هي خطوات تصميم برنامج في الثقافة الرقمية يتلاءم مع بيئة المكتبات الجزائرية ويستجيب لاحتياجات طلبة جامعة الجزائر 02؟

3-1 أهداف الدراسة:

- تهدف الدراسة الكشف عن مستوى الثقافة الرقمية لدى طلبة جامعة الجزائر 02

- المساهمة في تعزيز المهارات الرقمية للطلبة الجامعيين الجزائريين عبر اقتراح برنامج للثقافة الرقمية قائم على تجارب دولية رائدة.
- الاطلاع على أهم برامج الثقافة الرقمية على المستوى العالمي
- كيفية تصميم برنامج في الثقافة الرقمية يستجيب لاحتياجات الطلبة الجزائريين البحثية والعلمية

4-1 منهج الدراسة

اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي الذي يمكننا من الوقوف على مستوى الثقافة الرقمية والذي على أساسه سيتم جزأرة النماذج العالمية بما يتوافق مع مستوى طلبة جامعة الجزائر02 وذلك عبر أبرز أدوات المنهج الوصفي وهو الاستبيان

اعتمدت الدراسة على الاستبيان الالكتروني باستخدام Google forms لقياس مستوى الثقافة الرقمية لطلبة جامعة الجزائر02 و شمل الاستبيان على ثلاث محاور شمل كل محور عنصر من عناصر الثقافة الرقمية فالمحور الأول حول ثقافة المعلومات و تضمن 11 عبارة و أما المحور الثاني حول الثقافة التكنولوجية وتضمن 15 عبارة والمحور الثالث حول ثقافة الاتصال وتضمن 07 عبارات و تم توزيع الاستبيان من خلال ارساله الى البريد الالكتروني أو عبر مجموعات مواقع التواصل الاجتماعي الخاصة بأفواج الطلبة في فترة زمنية امتدت 04 أشهر ابتداء من سبتمبر 2023 الى نهاية جانفي 2024 جمعنا خلالها 102 استجابة.

5-1 الدراسات السابقة:

نتطلع من خلال عرض و استقراء الدراسات السابقة للتطرق الى بعض التجارب التي من خلالها نستطيع أن نشكل صورة قبلية حول الأساسيات الواجب توفرها في برنامج للثقافة الرقمية ففي دراسته قام Caneva بالتركيز على عنصر أساسي في العملية التعليمية و هم الأساتذة المتربصين حيث ركزت الدراسة على مستوى الثقافة الرقمية لديهم و مدى استعداد هؤلاء للتدريس باستخدام الوسائل التكنولوجية و قد تم الاعتماد على الاستبيان كأداة لجمع البيانات حيث توصلت الدراسة الى أن أغلب الأساتذة المتربصين يستخدمون مختلف

الوسائل التكنولوجية سواء في حياتهم المهنية او الخاصة و تركز استخدامهم على الهواتف النقالة و مواقع التواصل الاجتماعي أما مهاراتهم التكنولوجية فقد اقتصرت على التعامل مع الأدوات التكنولوجية التعليمية التقليدية كاستخدام الحاسوب، الفيديو و البريد الإلكتروني. و لذلك لديهم تخوف من التدريس باستخدام التكنولوجيات الحديثة في التعليم (2021) إن الاهتمام العالمي بالثقافة الرقمية و ترسيخ مبادئها دفع بالعديد من المتخصصين في المجال الى البحث عن أفضل الممارسات التي تعزز الثقافة الرقمية و منها دراسة المركز الأوروبي للتطوير التدريب المهني و التي وسمت بـ"كيف نعزز الثقافة الرقمية: مثال عملي للمبادرة الأوربية SPreaD حيث أشارت الدراسة للأهمية البالغة للثقافة الرقمية في ظل التوجه المتسارع و المحموم للبيئة الرقمية وضرورة ترسيخها بين أوساط المجتمع الأوروبي كما ركزت الدراسة على أفضل الممارسات في هذا المجال و هو المشروع الأوربي SPreaD الذي يهدف الى نشر الثقافة الرقمية في جميع أنحاء اروبا و زيادة الوعي , Petra & Michelle) .(2009 و تمثل شبكة الانترنت أكبر قاعدة بيانات يستخدمها المجتمع الأكاديمي و قدد ركزت أكثر هذه الدراسات على المهارات الواجب توفرها للباحث أو الطالب الأكاديمي حتى يستفيد من الكم الهائل من مصادر المعلومات التي توفرها و منها دراسة Sonia و هي عبارة عن تقرير يختبر ثقافة الانترنت لعينة من الشباب تتراوح أعمارهم بين 09-19 سنة انطلاق من نتائج مشروعUKCGO[1] و تقيم الدراسة العلاقة بين الابعاد الثلاثة لثقافة الانترنت (الوصول – الفهم – الإنتاج) و قد أوضح التقرير أن تطوير المهارات الرقمية يؤدي الى زيادة الاستفادة من الفرص التي تمنحها البيئة الرقمية كما أنها في المقابل تؤدي الى رفع نسبة المخاطر الناجمة عنها لذلك من الضروري بناء ثقافة قوية تمكن الاطفال و الشباب من تحقيق الاستفادة القصوى من البيئة الرقمية و تجنب المخاطر الناجمة عنها & Livingstone) (Bober, 2005. دراسةVernanda و آخرون تهدف هذه الدراسة الى قياس مستوى ثقافة الانترنت لدى أساتذة التعليم الثانوي اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي و استخدمت الاستبيان كأداة لجمع من عينة مكونة من 99 مفردة و تم بناء الاستبيان اعتمادا على الوظائف التعليمية المناسبة و العناصر الثلاثة المشكل للثقافة الرقمية و قد خلصت

[1] هو مشروع يهدف الى انجاز تقرير دقيق حول استخدام الأطفال في المملكة المتحدة الذين تتراوح أعمارهم بين 09-19 و يركز على المخاطر و الفرص لاستخدام الانترنت لتكون مدخلا في تطوير السياسات المرتبطة باستخدام الانترنت

الدراسة الى أن الأساتذة قد حققوا المستوى الثاني في ثقافة الانترنت مما يعني أن الأساتذة يستخدمون الانترنت لإنجاز مختلف انشطتهم اليومية بشكل دائم مما يدعم عملية التعليم، التواصل و تبادل المعرفة و هناك العديد من المتغيرات التي تؤثر على وتيرة استخدام الانترنت للأساتذة كالعمر و الجنس و المستوى الوظيفي (2018)

2-أدبيات الدراسة

2-1 مفهوم الثقافة الرقمية

عرف مصطلح الثقافة الرقمية اهتماما واسعا سواء من قبل المنظمات أو الباحثين حيث تعرف منظمة اليونيسكو الثقافة الرقمية أنها القدرة على الوصول للمعلومات، فهمها، دمجها، ادارتها، تقييمها. التواصل بها وانتاج معلومات جديدة بشكل آمن ومناسب من خلال التقنيات الرقمية.(Law, Woo, de la Torre, & Wong, 2018) وقد حصر هذا التعريف المفاهيم التي ستتكرر باستمرار في أغلب تعريفات الثقافة الرقمية وهي: الوصول-فهم-دمج-ادارة-تقييم – اتصال واخيرا انتاج معلومات جديدة.

وفي تعريف لها أشارت منظمة IFLA أن الثقافة الرقمية تتمثل في المهارات التي تؤهلك للاستفادة من خدمات البيئة الرقمية والقدرة على تسخيرها أدواتها كالقدرة على تشغيل الحاسوب وأداء مهام مختلفة كتحرير النصوص أو القدرة على البحث في شبكة الانترنت أو الاستفادة من الخدمات المصرفية الالكترونية وخدمات الحكومة الإلكترونية. أن تكون مثقفا رقميا حسب منظمة IFLAفهذا يعني أنك تستطيع الاستفادة من التكنولوجيا الى أبعد حد بكفاءة وفاعلية وبطرق أخلاقية وتستطيع أن تلبي احتياجاتك للمعلومات في حياتك الشخصية، الاجتماعية والمهنية.(IFLA , 2017) .

وفيما يتعلق بالجانب العلمي والتعليمي فترى الجمعية العالمية لتكنولوجيا في التعليم ISTE حتى يصبح الطلاب مواطنين رقميين عليهم أن يمتلكوا مجموعة من المهارات وعلى رأسها الثقافة الرقمية أو المعرفة والقدرة على استخدام التقنيات الرقمية للوصول للمعلومات، تقييمها، تجميعها، إنشاءها وتوصلها والتعامل بسهولة مع كل تعقيدات الوسائط الرقمية (ISTE, 2023)

2-2 الثقافة الرقمية والمهارات الرقمية

من خلال تتبع التعريفات السابقة أو حتى التعريفات المنتشرة للثقافة الرقمية سنجد بأن هناك تداخل كبير جدا بين مصطلح الثقافة الرقمية والمهارات الرقمية الى درجة أنها قد يعتقد القارئ بأنهما يشيران الى نفس المفهوم إلا أنه وفي الغالب لا يشير المصطلحان الى نفس الدلالة، لذلك ارتأينا عبر هذا العنصر أن نبرز أهم الفروق بين كلا المصطلحين. وفي دراسة لـ Gallardo-Echenique وآخرون (March 2015) والتي أشارت لأهم الفروقات

المهارات الرقمية	الثقافة الرقمية
مجموعة القدرات الرقمية التي تمكن الفرد من استخدام التقنيات الحديثة في العمل والدراسة والترفيه	مجموعة الادراكات الواجب توفرها في العصر الرقمي من أجل فهم وانتاج ونقد المعاني والحقائق ضمن ثقافة قائمة على قوة المعلومة والصورة والصوت
مهارات واجب توفرها لدى الأفراد	الوعي والفهم الذي يمكن الافراد أولا من الحفاظ على شخصياتهم وثقافاتهم ضمن البيئة الرقمية والتواصل الفعال ضمن هذه البيئة ثانيا
مهارات للتواصل مع الغير والقدرة على الوصول لكم هائل من المعلومات	مزيج من الإجراءات التقنية والإجرائية والعاطفية والاجتماعية
لفظ "المهارة" بشير الى الكفاءة في استخدام تطبيقات الحاسوب	منهج للتعلم والتواصل
الاستخدام الموثوق والنقدي لتكنولوجيا مجتمع المعلومات من أجل العمل أو الترفيه والتواصل	المهارات المعرفية والاجتماعية والعاطفية المعقدة التي يحتاجها الافراد للعمل بفاعلية في البيئة الرقمية

المصدر: من إعداد الباحثان

2-3عناصر الثقافة الرقمية:

يشير مفهوم عناصر الثقافة الرقمية الى المهارات المرتبطة باستخدام التكنولوجيا لتمكن الباحث من البحث وتقييم وتنظيم وانشاء وتبادل المعلومات وتطوير مفهوم المواطنة الرقمية للاستجابة للتطورات التكنولوجية وتتضمن الثقافة

الرقمية على العديد من العناصر أهمها:

- الثقافة التكنولوجية: هناك مهارات يجب على الفرد امتلاكها تمكنه من التحكم في الأجهزة الرقمية واستخدامها لإنجاز مهام بسيطة كالتشغيل استخدام أدوات التحكم كالفأرة ولوحة المفاتيح انشاء الملفات تعديلها وحفظها كما تتضمن العمل على تطبيقات الكمبيوتر بالإضافة الى تطبيقات الانترنت مثل متصفحات الويب ومحركات البحث (Harris, 2015)

- ثقافة الشبكات: تنبع ثقافة الانترنت من مفهوم ثقافة البحث وثقافة المعلومات وتركز على المهارات المطلوبة للوصول الى المعلومات وتنظيمها كما هو مطلوب عبر الشبكات الاجتماعية. تقوم ثقافة الشبكات على مبدأ التواصلية التي ترى بأن المعرفة اجتماعية والتي يتم توزيعها عبر مختلف الشبكات ولذلك من الضروري اكتساب مهارات العمل على مختلف وسائل التواصل الاجتماعي وكيفية التعلم منها واستخدامها في نشر المعلومات (PEGRUM, 2010)

- حل المشكلات الرقمية: وتعرف بأنها القدرة على الإبحار واستخدام عدة مصادر رقمية لإنجاز المهام في مختلف الميادين سواء المهنية منها أو الشخصية كما تعرف على أنها استخدام التكنولوجيا ووسائل الاتصال والشبكات للحصول على المعلومات وتقييمها والتواصل مع الأخرين لتطوير المهارات وحل المشكلات(Gloria & Castek, 2018)

- ثقافة المعلومات: وتعرف على أنها مجموعة من القدرات تمكن الفرد من تحديد حاجاته للمعلومات والقدرة على تحديد مكان تواجدها وتقييمها واستخدامها بكفاءة وقد أصبحت أكثر تعقيدا بعدما استعملت التكنولوجيا في تنظيم ونشر المعلومات. (American Library Association, 1989)

- ثقافة الاتصال: لا تختلف كثيرا عن الثقافة المعلوماتية حيث تركز ثقافة الاتصال على البحث، تقييم، استخدام وتبادل المعلومات غير أنها تركز على مسار انشاء الوسائط الإعلامية المنشورة من الفكرة الى الفيديو المصور الى مادة إعلامية منشورة على الشبكة.

4-2 نماذج عالمية لبرامج الثقافة الرقمية في البيئة الأكاديمية:

يعد الاستفادة من التجارب العالمية الرائدة من أحد التوجهات الحديثة خاصة وأننا نعيش عصر الانفتاح الثقافي والفكري والعلمي. فالهدف من الاطلاع على هذه التجارب هو الاستفادة من مواطن القوة فيها وتجنب مواطن الضعف. كما أنها تعد قاعدة أساسية سنرسى من خلالها برنامج الثقافة الرقمية لطلبة جامعة الجزائر 02 بما يتوافق مع مستواهم واحتياجاتهم والإمكانات المادية والبشرية للجامعة. لذلك ومن خلال هذا العنصر سنحاول الاطلاع على بعض النماذج العالمية لبرامج الثقافة الرقمية في البيئة الأكاديمية مركزين على الأبعاد والمهارات الرقمية التي يستهدفها كل برنامج

الهيئة	إطار العمل	الابعاد
Edith Cowan University	The Digital Literacy Framework	الثقافة التكنولوجية-ثقافة (الاتصال والبيانات-المواطنة الرقمية-ثقافة الابداع والتواصل-التعلم الرقمي (Edith Cowan University, 2019)
Deakin University	Digital Literacy Framework	البحث (مهارات البحث والتصفح) -الاستخدام (التفكير الناقد والقدرة على التحليل) -النشر (الابداع والتواصل) (Deakin University, 2015)

The Open University	**DIL Framework**	فهم الممارسات الرقمية والمشاركة فيها – البحث عن المعلومات – تقييم المعلومات-ادارة، انشاء، ايصال المعلومات-التعاون والمشاركة (The Open University, 2023)
the University Libraries at Virginia Tech	DIGITAL LITERACY FRAMEWORK TOOLKIT	الهوية الرقمية، الاكتشاف والاطلاع، التقييم، الأخلاق، الابداع والتعلم، التواصل والمشاركة (Feerrar & Hammer, 2020)
University of Bristol	Information and Digital Literacy: A Framework for the University of Bristol	البحث عن المعلومات-تقييم نتائج البحث – توثيق المعلومات (University of Bristol)
The University of Basel	Framework Digital Literacies	المهارات التكنولوجية-ثقافة (المعلومات-البيانات-الاتصال) -البحث، الانتاج والابتكار الرقمي-التواصل والتشارك الرقمي – التعليم والتعلم الرقمي-الهوية والسلامة الرقمية (Framework, 2015)

المصدر: تم اعداده بناء على متابعة نماذج عالمية

1- مناقشة نتائج الدراسة

وقد تم الاستعانة ببرنامج SPSS لتحديد المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والرتبة ومستوى التقييم للمحاور التي يعبر كل محور منها عن مجموعة من مهارات الثقافة الرقمية بهدف تحليل بيانات الدراسة واستعراض استجابة المبحوثين وعرض آرائهم حول كل محور من محاور الاستبيان.

1-3 المحور الأول: ثقافة المعلومات

الرقم	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	مستوى التقييم
01	أستطيع أن أحدد حاجتي للمعلومات ومصادرها المختلفة	2,98	1,157	3	متوسط
02	أستطيع أن أميز بين مصادر المعلومات في البيئة الرقمية	3,30	1,073	2	متوسط
03	أستطيع اختيار الكلمات المفتاحية بدقة	2,59	1,185	7	ضعيف
04	أستطيع أن أحدد أدوات البحث المناسبة (محركات بحث أدلة، قواعد بيانات)	2,69	1,075	5	متوسط
05	أستطيع أن أحدد معاملات البحث المناسبة (البحث البوليني، علامات التنصيص)	2,06	1,231	11	ضعيف
06	أستطيع أن أحدد المعلومات المناسبة ضمن نتائج بحث كبيرة	2,76	1,041	4	متوسط
07	أستطيع التحقق من دقة المعلومات في البيئة الرقمية	2,55	1,091	8	ضعيف

08	أتحقق من الجهة المسئولة عن المعلومات المنشورة قبل استخدامها	2,67	1,312	6	متوسط
09	أعرف أساليب التوثيق العلمي للمراجع المسترجعة من البيئة الرقمية	2,30	1,368	9	ضعيف
10	أتعرف قوانين حقوق الملكية الفكرية في البيئة الرقمية	2,08	1,301	10	ضعيف
11	أستخدم فقط إطار البحث في Googleأثناء البحث عن المعلومات	3,72	1,394	1	مرتفع
	الاتجاه العام للمحور	2,70	1.20	متوسط	

المصدر: من إعداد الباحثان بناء على نتائج برنامج SPSS

بين الجدول أعلاه استجابة أفراد العينة لعبارات محور ثقافة المعلومات بحيث يركز هذا المحور على مهارات البحث عن المعلومات وادارتها وإعادة استخدامها ضمن السياقات البحثية. وقد بلغ المتوسط العام لعبارات هذا المحور 2,70 بمستوى تقييم متوسط.

تظهر نتائج الجدول أن استجابة أفراد العينة ظهرت بمستوى مرتفع فقط في العبارة رقم 11 بمتوسط حسابي 3,72 مما يبن مهارات أفراد العينة في البحث عن المعلومات بحيث يقتصر معظمهم على البحث باستخدام إطارGoogle فقط في عملية البحث وهي الطريقة التي يستخدمها الجميع في البحث عن المعلومات بغض النظر عن مستواهم الدراسي وتفضي هذه الطريقة الى نتائج بحث غير دقيقة. بينما ظهر مستوى استجابة افراد العينة متوسط في العبارات مرتبين وفقا لرتبتهم في الجدول 02، 01، 06، 04، 08 وبمتوسطات حسابية 3,30،2,98، 2,76، 2,69، 2,67 مرتبة على التوالي وتمثل العبارات أبرز مهارات ثقافة المعلومات بحيث تضمن للطالب المسار الصحيح في طريق بحثه المعلومات بدء بتحديد الحاجة للمعلومات مرورا بتحديد مصادر المعلومات وأدوات البحث المناسبة وانتهاء بتقييم نتائج البحث إن عدم تحكم الطلبة افراد العينة بهذه المهارات سيؤدي حتما الى ضعف

تحكمهم بالمعلومات في البيئة الرقمية. وتظهر استجابة افراد العينة الضعيفة للعبارات مرتبين وفقا لرتبتهم03، 07، 09، 10، 05 وبمتوسطات حسابية مرتبة على التوال ي592,، 552,، 2,30، 2,08، 2,06 وعلى الرغم من أهمية هذه المهارات بالنسبة للطلبة الجامعين الا أن افراد العينة اظهروا استجابة متوسطة أو ضعيفة مما سيؤثر بشكل سلبي على قدرتهم في الوصول للمعلومات بدقة واستخدامها في مسارهم البحثي والتعليمي.

الرقم	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	مستوى التقييم
01	أستطيع العمل ببرامج التحرير المكتبي المختلفة وإنجاز أعمالي الأكاديمية (word-excel)	3,89	1,333	2	مرتفع
02	تقديم وعرض أعمالي الأكاديمية عبر برامج العرض المختلفة	3,51	1,293	4	مرتفع
03	أتعامل مع مختلف مصادر المعلومات الالكترونية (كتب، مجالات قواميس)	3,21	1,160	6	متوسط
04	أتعامل مع صيغ الملفات المختلفة (pdf، doc، jpg.	3,54	1,082	3	مرتفع
05	أبحث عن ملفاتي وأسترجعها بدقة	3,06	1,085	7	متوسط
06	أتعامل مع المشكلات الرقمية وأحاول حلها لوحدي	2,83	1,158	8	متوسط
07	أستطيع ربط جهازي بشبكة الانترنت	4,18	1,228	1	مرتفع
08	أستطيع العمل بمحركات البحث الأكاديمية (Google scholar، Google book)	2,42	1,358	13	ضعيف

09	أستخدم SNDL (النظام الوطني للتوثيق على الخط) في البحث عن المعلومات الأكاديمية	2,33	1,167	14	ضعيف
10	أستخدم PNST (البوابة الوطنية للإشعار على الاطروحات) في البحث عن الأطروحات الجامعية	1,97	1,253	15	ضعيف
11	أستخدم المكتبات في البيئة الرقمية	2,62	1,112	9	متوسط
12	أستخدم المستودعات الرقمية التابعة للمؤسسات الجامعية والبحثية في البحث عن المعلومات	2,49	1,230	12	ضعيف
13	أتعامل مع منصات التعليم الالكتروني في الجامعة Moodle	2,60	1,021	10	متوسط
14	أتعامل مع منصات المتابعة الاكاديمية (Progress	2,60	1,087	11	متوسط
15	أستخدم الفهرس الالكتروني في المكتبة للبحث عن المعلومات بدقة (البحث المتقدم	3,23	1,191	5	متوسط
الاتجاه العام للمحور		2,96	1,18		متوسط

2-3 المحور الثاني: ثقافة تقنيات تكنولوجيا المعلومات

المصدر: من إعداد الباحثان بناء على نتائج برنامج SPSS

يبن الجدول أعلاه استجابة أفراد العينة لعبارات محور تكنولوجيا المعلومات ويتضمن هذا المحور مجموعة من المهارات التي تؤهل الطلبة أفراد العينة للتعامل مع الوسائل والتطبيقات الرقمية بالطريقة التي تضمن لهم أداء وظائفهم التعليمية والبحثية بكفاءة وفاعلية. حيث بلغ المتوسط العام لمحور تكنولوجيا المعلومات 2,96 بمستوى تقييم متوسط.

تظهر استجابة افراد العينة مستوى تقييم مرتفع بالنسبة للعبارات مرتبين حسب رتبتهم 7، 1، 4، 2 بمتوسطات حسابية مترتبة على التوالي 4,18، 3,89، 3,54، 3,51، وتمثل هذه العبارات مجموعة المهارات الروتينية التي يمتلكها أغلب الطلبة وتترافق مع أعمالهم التعليمة والبحثية اليومية وهذا ما يفسر مستوى تقييمها المرتفع. بينما تظهر استجابة افراد العينة مستوى تقييم متوسط للعبارات مرتبين حسب رتبهم في الجدول 15، 03، 05، 06، 11، 13، 14 بمتوسطات حسابية مرتبة على التوالي 3,23، 3,21، 3,06، 2,83، 2,66 و تمثل هذه العبارات مجموعة المهارات التي تعزز من قدرة الطالب من الاسترجاع الأمثل لمختلف المصادر الرقمية بمختلف أشكالها وصيغها، كما تمكنه من التحكم في التطبيقات الرقمية التي أصبحت تشكل جزء لا يتجزأ من الحياة اليومية للطالب كمنصة Moodle و Progress و على الرغم من هذا الا مستوى تقييمها ظهر متوسطا مما سيؤدي الى عدم تمكن الطالب من الوصول الى المحتوى التعليمي و الذي سيؤثر سلبا على مستواه الدراسي. هذا دون الحديث عن استجابات افراد العينة الضعيفة للعبارات 08،09، 10، 12 والتي تعبر عن التطبيقات والمنصات الرقمية التي حرصت الوزارة الوصية على ضرورة توفيرها للطالب من أجل تسهيل الوصول لمصادر المعلومات كالمستودعات الرقمية أو النظام الوطني للتوثيق عن بعد أو تلك الخدمات الرقمية التي تقدمها شبكة الانترنت ويؤدي ضعف تحكم الطلبة بهذه التطبيقات الى حرمانهم من مصادر معلومات دقيقة ومتخصصة تخدمهم مساراتهم التعليمية والبحثية الامر الذي سيؤثر سلبا على مستواهم الدراسي والعلمي.

3-3 المحور الثالث: ثقافة الاتصال

الرقم	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	مستوى التقييم
01	أستطيع إنشاء حساب بريد الكتروني	4,33	,981	1	مرتفع
02	أتبادل المصادر والمعلومات الأكاديمية عبر البريد الالكتروني	3,98	,927	2	مرتفع

03	أنجز أعمالي الأكاديمية مع الاخرين على الخط	3,46	1,091	3	مرتفع
04	أقدم أعمالي الأكاديمية على الخط عبر وسائط التحاضر عن بعد مثل (ZOOM وGoogle meet)	2,29	1,186	5	متوسط
05	القدرة على تحديد أداة التواصل المناسبة	3,12	1,098	4	متوسط
06	أنشط في الشبكات الاجتماعية الأكاديمية	2,01	1,330	7	ضعيف
07	لدي القدرة على استحداث هوية رقمية خاصة بي	2,20	1,400	6	ضعيف
الاتجاه العام للمحور	3,05	1,14	متوسط		

المصدر: من إعداد الباحثان بناء على نتائج برنامج SPSS

يظهر الجدول أعلاه استجابة افراد العينة لعبارات محور ثقافة الاتصال والذي يعبر عن مجموعة من المهارات التي تمكن الطلبة من التواصل في البيئة الرقمية بالشكل الذي يضمن تلبية احتياجاتهم التعليمية والبحثية الثقافية حيث بلغ المتوسط العام لعبارات هذا المحور 3,05 بمستوى تقييم متوسط.

يظهر أفراد العينة للعبارات 01، 02، 03 مستوى تقييم مرتفع وبمتوسطات حسابية مرتبة على التوالي 4,33، 3,98، 3،46 تعبر هذه العبارات عن مجموعة المهارات الأساسية التي يمتلكها أغلب الطلبة حتى قبل الالتحاق بالجامعة لذلك تظهر بمستويات تقييم مرتفعة، بينما تظهر المهارات الرقمية التي تخدم وتسهل عملية الاتصال العلمي بنتائج تقييم متوسطة وهذا ما تعبر عليه استجابات الطلبة للعبارتين 04، 05 بحيث أن أكثر من نصف أفراد العينة لا يستطيعون تحديد أداة اتصال تستجيب لاحتياجاتهم العلمية كما أن هذا الضعف قد أثر على مهارات الطلبة الاتصالية الاكاديمية حيث تظهر العبارة 06 المتعلقة بالشبكات الاجتماعية الاكاديمية مستوى تقييم ضعيف بمتوسط حسابي 2,01 كما أدى ضعف المهارات الاتصالية للطلبة الى عدم تمكن أغلبهم من انشاء هوية رقمية أكاديمية حيث أظهر أفراد العينة مستوى تقييم ضعيف لهذه العبارة رغم أهميتها في تعزيز ظهور الطالب في البيئة الرقمية وتمكينه من ولوج المجموعات والشبكات الاكاديمية والاستفادة منها.

4-اقتراح برنامج للثقافة الرقمية لجامعة الجزائر 02

بناء على النماذج التي تم عرضها في الدراسة حيث أظهرت هذه النماذج مجموعة من النقاط المشتركة والتي يمكن اعتبارها مرتكزات أساسية يقوم عليها كل برنامج للثقافة الرقمية وتمثلت أهم هذه النقاط في:

- تشترك النماذج التي تم عرضها في الفهم العميق لضرورة تنمية الثقافة الرقمية وتطوير المهارات الرقمية للطلبة للتوافق مع متطلبات عصرنا المهنية والمجتمعية فالمستقبل قائم على الثقافة الرقمية
- تختلف مهارات الثقافة الرقمية من برنامج الى آخر إلا أن جميع النماذج قد اشتركت في مجموعة من المهارات كمهارات ثقافة المعلومات، مهارات ثقافة الاتصال والتشارك الرقمي، مهارات الثقافة التكنلوجية، مهارات الأمن الرقمي مهارات الهوية الرقمية
- تمارس المكتبات أدوارا مهمة في إعداد برامج الثقافة الرقمية وتنفيذها عبر تخصيص الفضاءات المخصصة للتدريب والاشراف عليها أو القيام بدور الوساطة مع لجان التكوين في الجامعات من أجل تطوير أفضل الممارسات التي من شأنها أن تطور المهارات الرقمية للطلبة ومن ثم دمجها في البرامج الدراسية.

- التركيز على الممارسات العملية التي من شأنها أن ترسخ المهارات الرقمية لدى الطلبة سواء أثناء الورشات التدريبية أو ضمن البرامج الدراسية.
- المتابعة المستمرة لمستوى المهارات الرقمية للطلبة وقد اعتمدت أغلب النماذج على البرنامج الأوربي DIGCOMPفي عمليات التقييم والمتابعة.
- نشر برامج الثقافة الرقمية والتعريف به في الوسط الأكاديمي عبر فضاءات رقمية مخصصة لهذا البرنامج أو مواقع التواصل الاجتماعي

وبناء أيضا على نتائج الاستبيان الذي يحدد مستوى الثقافة الرقمية بمحاوره الثلاث والذي أظهر مستوى متوسط للثقافة الرقمية لطلبة أفراد عينة الدراسة حيث أن أغلب المهارات الرقمية الأكاديمية ظهرت بمستوى تقييم متوسط أو ضعيف مما سيؤثر سلبا على مدى استفادة الطلبة من خدمات البيئة الرقمية ولهذا تقترح الدراسة برنامج للثقافة الرقمية لجامعة الجزائر 02

1-4 التعريف بالبرنامج:

يوفر هذا البرنامج لجامعة الجزائر 02 فهما مشتركا للثقافة الرقمية. حيث يعد إنشاء لغة موحدة ومشتركة حول المعرفة الرقمية نقطة انطلاق مهمة للوقوف على الممارسات الرقمية الحالية ونقطة مرجعية لمزيد من تطوير هذه الممارسات. كل طالب يدخل للجامعة لديه مجموعة من المهارات والممارسات والمفاهيم الرقمية القبلية والتي يجب موائمتها مع الأغراض العلمية والبحثية والمهنية. يضمن هذا البرنامج التحول من خلال توضيح القدرات المطلوبة ووضع تصور للثقافة الرقمية كمنهج للتعليم والتعلم والبحث ضمن البيئة الرقمية.

2-4 أهداف البرنامج:

يهدف هذا البرنامج الى تعزيز رؤية جامعة الجزائر 02 بصفة خاصة وزارة التعليم العالي والبحث العلمي الجزائرية بصفة عامة الى تعزيز التحول الرقمي في الجامعة الجزائرية وذلك عبر تكوين صورة مكتملة **لطالب جامعي جزائري مثقف رقميا** قادر على توجيه مهاراته الرقمية نحو خدمة أهدافه التعلمية والبحثية والمهنية

والتكيف مع المتغيرات التي أحدثتها الثورة الرقمية ومن جملة الأهداف التي يسعى البرنامج الى تحقيقها:

- قدرة الطالب على تحديد حاجاته وأهدافه العلمية والتعليمية أثناء تواجده في البيئة الرقمية
- القدرة على تحديد حاجاته من المعلومات ومعرفة وتحديد الفجوات في قدراته المعرفية
- القدرة على تحليل المعلومات والبيانات والوسائط بشكل نقدي لتحديد قيمتها وصدقها وموضعيتها وفق اتجاهاته العلمية والمعرفية
- القدرة على تحديد الحقوق والمسؤوليات أثناء استخدام وانشاء ومشاركة البيانات والمعلومات والوسائط الرقمية
- تحفيز الملكة الإبداعية للطلبة لإنشاء أعمال أصلية أو إعادة استخدام الاعمال الحالية بطريقة إبداعية
- القدرة على العمل بمبادئ ومعايير وأدوات الاتصال الاكاديمية في البيئة الرقمية
- القدرة على تحديد الأدوات والبرامج التكنولوجية المناسبة للعمل الأكاديمي

3-4 آليات تطبيق البرنامج:

- دمج مهارات الثقافة الرقمية ضمن البرامج الدراسية
- تنظيم محادثات رسمية وغير رسمية حول القضايا الرقمية عبر مختلف التخصصات والممارسات المهنية تنظم إما حضوريا في فضاءات مخصصة أو على الخط عبر مواقع التواصل الاجتماعي أو تقنيات التحاضر عن بعد
- استغلال البرمجيات مفتوحة المصدر لتطوير المهارات الرقمية للطلبة ترشيدا للتكاليف حيث توفر البرامج مفتوحة المصدر فضاءات رقمية متعددة بأقل التكاليف. مثل تصميم منصة تدير ورشات تدريبية على الخط باستخدام wordpress
- انشاء مجتمع يضمن المشاركة الفعالة بين المجتمع الأكاديمي والمؤسسات الأخرى لتبادل المعرفة الرقمية والممارسات الرقمية السليمة.

- تصميم برامج تدريبية عبر المكتبات الاكاديمية بصفتها نقطة التقاء الطلبة بمختلف تخصصاتهم العلمية

4-4 الجهات المخولة بتطبيق البرنامج:

المكتبة المركزية: تعد المكتبة المركزية بالجامعة الفضاء الذي يجمع طلبة الجامعة بمختلف مستوياتهم الدراسية وتخصصاتهم العلمية. كما يعد تدريب المستفيدين من بين أبرز المهام الذي تتكفل المكتبة المركزية بأدائها وذلك وفقا للأطر القانونية والتنظيمية التي تحدد مهام المكتبات المركزية بحيث تنص على ضرورة أن تمارس المكتبات الجامعية أدوارا أساسية لمواكبة التطورات الحالية وذلك بوضع برامج لتدريب المستفيدين مبنية على دراسة للواقع الحالي وعلى أساس علمي تمكن الطلبة من اكتساب المهارات الرقمية التي تؤهلهم لمجابهة التغييرات التي فرضتها ثورة المعلومات. وقد نص القانون الداخلي للمكتبة المركزية لجامعة الجزائر 02 أن المكتبة تتولى هذه المهام وذلك عبر مصلحة البحث الببليوغرافي وذلك عبر:

- تكوين وتدريب طلبة ما بعد التدرج الباحثين والأساتذة في استخدام المصادر الإلكترونية النظام الوطني للتوثيق الإلكتروني SNDL والبوابة الوطنية للإشعار بالأطروحات PNST.
- تدريب المستفيدين والطلبة والباحثين على كيفية البحث واسترجاع المعلومات على قواعد البيانات
- تأطير طلبة الليسانس والماستر في إطار التربص التطبيقي تخصص علم المكتبات والتوثيق.

وانطلاقا من هذه الأدوار فالمكتبة الجامعية بما تملكه من جاهزية تنظيمية، بشرية ومادية تعد أحد أبرز الجهات المخولة بتطبيق هذا البرنامج.

برامج التكوين:

تسعى الجزائر الى عصرنة التعليم العالي من أجل التكيف مع التغييرات التي فرضتها ثورة تكنولوجيا الاعلام والاتصال واقتصاد المعرفة وقد تبلورت هذه المساعي في العديد من الإجراءات أبرزها اعتماد نظام LMD والذي يهدف الى تحقيق جملة من الشروط أبرزها (معهد علم المكتبات و التوثيق، 2020):

- دعم الطلبة في اكتساب مناهج العمل الضرورية لنجاحهم.
- متابعة الطلبة في مسارهم البيداغوجي عن طريق التكفل ببعض نقائصهم المحتملة.
- تعريف الطلبة بالمناهج الحديثة في البحث المكتبي والتحكم في استعمال التقنيات متعددة الوسائط
- إيجاد بيئة تفاعلية غنية بالتطبيقات المعتمدة على تقنيات الحاسب الآلي والشبكة العالمية للمعلومات، وتمكّن الطالب من الوصول إلى مصادر التعلم في أي وقت ومن أي مكان.
- التقليص من حجم الشعور بالانطوائية والإحباط لدى بعض الطلبة بمحاولة تشجيعهم وإعطائهم نظرة إيجابية عن المستقبل.

تماشيا مع الأهداف التي تسعى الوزارة الى تحقيقها نرى أن يدرج هذا البرنامج المقترح ضمن برامج التكوين المقترحة من طرف لجان التكوين الجهوية وذلك من خلال إدراج هذا البرنامج ضمن البرامج الدراسية كمقياس مستقل أو دمج هذه الممارسات في العملية التعليمية داخل القاعات الدراسية بالقدر الذي يتناسب مع الإمكانيات المتوفرة.

5-5 عناصر برنامج الثقافة الرقمية الموجه لطلبة جامعة الجزائر 02:

من خلال النماذج العالمية التي تم عرضها في الدراسة ومن خلال تقصي الدراسات المتعلقة بالثقافة الرقمية في البيئة الأكاديمية هذا من جهة ومن خلال مستوى الثقافة الرقمية لطلبة جامعة الجزائر 02 من جهة أخرى. تقترح الدراسة أن يتضمن البرنامج الخاص بطلبة جامعة الجزائر 02 ما يلي:

5-5-1 أولا السلوكيات الرقمية:

من الضروري جدا أن يتوفر برنامج الثقافة الرقمية الخاص بطلبة جامعة الجزائر 02 على جانب يهتم بتنمية التوجهات الرقمية للطلبة قبل الحديث عن المهارات الواجب توفرها بحيث يشير هذا العنصر الى أهم السلوكيات الواجب زرعها في الطلبة في البداية قبل توجههم نحو اكتساب المهارات الرقمية وقد ركزت الدراسة على أهم هذه السلوكيات وهي

السلوكيات	الممارسات العملية
الثقة: ان يكون الطالب على درجة من الثقة تؤهله أن يخوض غمار تجربة أدوات أو تطبيقات أو خدمات أو أساليب رقمية جديدة. سواء في نطاق الجامعة كالخدمات الرقمية التي تقدمها الجامعة أو خارج نطاق الجامعة الفضول: حب الاستكشاف والاطلاع على كل ما هو جديد وعدم الاكتفاء بالوظائف الأساسية للخدمات الرقمية التي تقدمها الجامعة أو المتواجدة على الانترنت و إنما يبحث عن وظائف أكثر تخصصا و أكثر تعقيدا. المرونة: مواكبة التغير المستمر في البيئة الرقمية و إيجاد حلول للمشاكل التقنية الروتينية.	– تشجيع الطلبة على الدخول الى شبكات الجامعة أو خدماتها الرقمية باستخدام أجهزتهم الخاصة مثل الدخول الى المستودع الرقمي من خلال الكمبيوتر المحمول أو الهاتف الذكي – تسهيل الوصول الى المعدات التكنولوجية المخصصة للطلبة كالحواسيب أو الطابعات أو أجهزة العرض لإنجاز أغراضهم التعليمية والبحثية – التقاط ونشر وتعديل ومشاركة الصور الرقمية – تشجيعهم على عرض أعمالهم باستخدام الأدوات التكنولوجية مباشرة أو على الخط – التدرب على استخدام التقنيات والبرامج التي لها علاقة بمجال تخصصهم – تنمية خبراتهم في التعامل مع وسائل وبرامج تكنولوجية متعددة والتغلب على الصعوبات التقنية المرافقة لها

المصدر: من اعداد البحثان

2-5-5 عناصر الثقافة الرقمية:

1- ثقافة المعلومات: وهي مجموعات المهارات التي تمكن الطلبة من تطوير قدراتهم في البحث عن المعلومات، تقييمها، تنظيمها، ومشاركتها في البيئة الرقمية

المهارات	الممارسات العملية
تتضمن ثقافة المعلومات على مجموعة من المهارات: – مهارات البحث عن المعلومات في البيئة الرقمية – مهارات تقييم المعلومات في البيئة الرقمية – مهارات إدارة المعلومات وتنظيمها – مهارات مشاركة المعلومات في البيئة الرقمية – مهارات استخدام المعلومات لتلبية المتطلبات العلمية والتعليمية	تتضمن الممارسات العملية لتنمية ثقافة المعلومات لطلبة جامعة الجزائر 02 ترسيخ مجموعة من الممارسات إما عن طريق برامج تدريبية تؤطرها مكتبات الجامعة أوضمن البرامج الدراسية وتتمثل هذه الممارسات في: – القدرة على تحديد الحاجة الحقيقية للمعلومات لإنجاز المتطلبات التعلمية والبحثية – تحديد مجال البحث المزمع إنجازه وتحديد المفاهيم والسياقات الأساسية – تحديد أدوات البحث المناسبة – صياغة أسئلة وكلمات مفتاحية دقيقة كنقطة انطلاق للعملية البحثية في البيئة الرقمية – البحث عن المعلومات ذات الصلة باستخدام محركات البحث، مرشحات البحث، قواعد البيانات المفهرسة، مستودعات رقمية – الحكم على مصداقية المعلومات المسترجعة ومدى وملاءمتها لموضوع البحث مثلا من خلال الاستعلام عن مصدرها والمسئولية الفكرية، تاريخها، الموقع المستضيف – التمييز بين نوع المعلومات والمصادر المسترجعة هل هي أكاديمية، مهنية، شخصية ...الخ – تنظيم المعلومات باستخدام الملفات أو الإشارات المرجعية، برامج تنظيم المراجع – إعادة استخدام المعلومات المسترجعة في سياقات جديدة كإنجاز بحث علمي وتقديمه إما حضوريا باستخدام برامج العرض أوعلى الخط أو حل مشكلة ما

المصدر: من اعداد البحثان

2- التواصل والتعاون:

التواصل الرقمي هو أي نوع من التواصل الذي نستخدم فيه أدوات الاتصال الرقمية والشبكات، أما التعاون الرقمي هو القدرة على العمل في فرق ومجموعات عمل لإنجاز أهداف محددة باستخدام الوسائل التكنولوجية.

المهارات	الممارسات العملية
يتضمن هذا الجانب مجموعة من المهارات الواجب تنميتها في طلبة جامعة الجزائر02 وهي: – الدقة في اختيار أدوات الاتصال الرقمية والتي تتوافق مع متطلبات البيئية الاكاديمية. – تطبيق معايير وأعراف الاتصال والتواصل في المجتمعات الرقمية. – القدرة على استخدام العديد الأدوات الرقمية للتواصل عبر فضاءات رقمية متنوعة. – القدرة على التواصل مع الجماهير رقميا داخل وخارج الوسط الأكاديمي. – القدرة على تطوير هوية رقمية مؤثرة – القدرة على المشاركة في الفرق ومجموعات العمل الرقمية – التعاون بفاعلية من خلال استخدام الأدوات والوسائط الرقمية المشتركة – العمل بفاعلية دون التأثر بالفوارق الثقافية والاجتماعية واللغوية	يعد التواصل والتعاون من العناصر الأساسية التي تقوم عليها البيئة الرقمية لذلك فإن بناء ثقافة التواصل والتعاون لطلبة جامعة الجزائر 02 يقوم على اتباع مجموعة من الإجراءات أهمها: – ترسيخ ثقافة التواصل العلمي الرقمي في الجامعة سواء بين الطلبة أو الأساتذة والطاقم الإداري للجامعة أو أثناء تقديم أعمالهم العلمية عبر استخدام طيف متنوع من أدوات الاتصال مثل البريد الالكتروني، برامج العرض، التخاطب عن بعد، المدونات، الاستبيان الالكتروني – تدريب الطلبة على التعامل مع مختلف شبكات التواصل (الاكاديمية، المهنية، والمتخصصة) كاستخدام X،linked-in أو تويتر سابقا، المدونات، Researchgate – تجربة مظاهر مختلفة من التواصل الشخصي، الأكاديمي، الاجتماعي، المهني – تجربة أو تصميم اتصالات رقمية من أجل أغراض اتصالية مختلفة على سبيل المثال للإقناع أو الإخبار أو التوجيه أو الدعم أو الترفيه – العمل ضمن فريق رقمي لإنتاج مخرجات مشتركة مع التركيز على ممارسات وأدوات العمل المشترك كمشاركة الملفات، مشاركة نتائج البحوث والدراسات، أدوات ادارة المشاريع وتقاسم قائمة المهام – التواصل والتعاون الرقمي مع أشخاص من خلفيات ثقافية واجتماعية ولغوية مختلفة.

المصدر: من اعداد البحثان

3- الهوية الرقمية:

بمجرد أن يلج أحدنا الى البيئة الرقمية تتكون لديه هوية رقمية قد تتضح ملامح هذه الهوية أو تنقص من فضاء رقمي الى آخر تبعا للعديد من المحددات الشخصية أو الاجتماعية أو المهنية. لذلك من المهم جدا أن يمتلك طلبة جامعة الجزائر 02 ثقافة إدارة هوياتهم الرقمية خاصة وأن المجال الأكاديمي بات يفرض على المنتسبين اليه ابراز هوياتهم وسمعتهم الأكاديمية

المهارات	الممارسات العملية
– القدرة على تطوير هوية أو هويات رقمية قوية ومتكاملة وإدارة سمعته الرقمية (الشخصية، الأكاديمية، المهنية، المنظماتية) ضمن فضاءات رقمية متنوعة – تصميم وتعديل الملفات الشخصية الرقمية وكل ما يتعلق بالسمعة الرقمية كالسير الذاتية – معرفة قواعد الأمان في البيئة الرقمية حيث تكون فيها الحدود بين المعلومات الخاصة والعامة غير واضحة – احترام المساحات الرقمية للآخرين وتجنب استخدام هويات رقمية مجهولة والتي تشجع على الممارسات الرقمية السلبية – أن يكون مسئولا اجتماعيا وأخلاقيا وأن يتصرف كمواطن رقمي يدافع عن مبادئه وثقافته في بيئة عالمية	إن التواجد في البيئة الرقمية دون امتلاك أي مهارات تؤهل الفرد بصفة عامة والطالب الجامعي بصفة خاصة من الحفاظ على هويته يعد أمرا خطيرا جدا خاصة أن البيئة الرقمية بيئة عالمية لذلك وجب أن تأخذ الممارسات التي شأنها أن تساهم في تطوير مهارات طلبة جامعة الجزائر 02 في إنشاء هوياتهم الرقمية والحفاظ عليها بعين الاعتبار ضمن البرامج الدراسية أو التدريبية وأهم هذه الممارسات هي: – التدريب على إعداد وإدارة ملف شخصي رقمي مهني أو أكاديمي – التدرب على إنشاء سيرة ذاتية رقمية أو مدونة شخصية تحتوي على المنجزات العلمية وتنسيقها وإدارتها بشكل يسهل الوصول اليها – تنبيه الطلبة لمخاطر الاختراق في الانترنت والسلوكيات أو الممارسات التي من شأنها أن تهدد بياناتهم الشخصية – النظر في الآثار الأمنية والقانونية والأخلاقية لاستخدام بيانات مظللة سواء على المستوى الشخصي او الأكاديمي أو المهني – استخدام الهوية والوسائط الرقمية للمشاركة في الفعاليات التي تتخطى حدود الجامعة والمجال الأكاديمي كالفعليات المجتمعية أو السياسية أو البيئية

المصدر: من اعداد البحثان

4- الثقافة التكنولوجية:

لا يتوقف مفهوم الثقافة التكنولوجية عند مجرد المعرفة باستخدام مختلف الأدوات التكنولوجية بل إنه يشير الى قدرة الأشخاص على فهم كيفية استخدام هذه الوسائل التكنولوجية في تسهيل أعمالهم وتطويرها لذلك من الضروري جدا أن يدرك طلبة جامعة الجزائر 02 المهارات التي تمكنهم من توجيه استخدامهم للوسائل التكنولوجية المتوفرة سواء على المستوى الشخصي أو على مستوى الجامعة في تطوير مسارهم التعليمي والبحثي وحتى المهني.

المهارات	الممارسات العملية
– القدرة على استخدام عدة أنواع من الأجهزة الالكترونية و أبرزها الحاسوب والهاتف الذكي في مساره التعليمي والبحثي. – استخدام مجموعة من التطبيقات البحثية والتعلمية سواء المصممة من طرف الجامعة أو الجهات الوصية أو على شبكة الإنترنت. – اختيار واستخدام الأداة التكنولوجية بما يتوافق مع القدرات والتفضيلات الشخصية والتي تتناسب أيضا مع المهام المراد إنجازها. – الوعي بأهمية متابعة التحديثات والتطورات التكنولوجية سواء على المؤسسة الجامعية أو خارجها.	قد لا يواجه الطلبة أي صعوبات في استخدام الأدوات التكنولوجية كالهاتف الذكي أو الحاسوب غير أن الاشكال يكمن في كيفية استخدام هذه الأدوات في دعم وتعزيز أغراضهم التعليمية والبحثية وهنا يظهر دور الثقافة التكنولوجية ولذلك فإن البرنامج يقترح مجموعة من الممارسات التي من شأنها دعم مهارات الثقافة التكنولوجية و أبرزها: – التدريب على استخدام التطبيقات الجامعية وطرق الوصول الى المواد التعليمية كالمستودع الرقمي للجامعة ومنصة التعليم عن بعد او النظام الوطني للتوثيق على الخط – العمل على دمج استخدام التقنيات الرقمية في انجاز مختلف نشاطاتهم الاكاديمية أو الثقافية كالتعليم، الامتحان، التصويت، المسابقات العلمية والثقافية، عرض البحوث والمشاريع، التواصل مع الأستاذة والطاقم الإداري، خدمات المكتبة ...الخ – دمج الطلبة في عمليات التبادل العلمي والثقافي عبر البيئة الرقمية من خلال التواصل مع أندية طلابية خارج الجامعة سواء على المستوى الوطني أو الدولي وتنظيم ندوات ومؤتمرات ومسابقات علمية ثقافية ترفيهية افتراضيا – استخدام الأدوات الرقمية في العادات الدراسية الثانوية كتدوين الملاحظات، تنظيم وإدارة المراجع، التقاط الصور – استخدام الاستبيانات الالكترونية أو غيرها من الأدوات التي تبرز احتياجاتهم العلمية وتقيم مستوياتهم في التعامل مع التقنية

المصدر: من اعداد البحثان

6-نتائج الدراسة:

انطلاقا من معالجة نتائج الاستبيان الموجه لطلبة جامعة الجزائر 02 والذي يهدف الى قياس مستوى الثقافة الرقمية لديهم وانطلاقا أيضا من عرض النماذج العالمية فقد توصلنا الى النتائج التالية:

- يمتلك أفراد العينة المهارات اللازمة التي تؤهلهم للتعامل مع مختلف الوسائل التكنولوجية وهذا ما يفسره المتوسط العام لإجابات أفراد العينة الخاصة بثقافة تكنولوجيا المعلومات حيث بلغ 2،96مع وجود تباين في آراء المستجوبين حيث ظهرت متوسطة مع العبارات التي تعبر عن المهارات الرقمية اليومية ومنخفضة مع العبارات المتعلقة بمهارات التعامل مع التطبيقات الرقمية الأكاديمية مثل SNDL أو PNST او المستودعات الرقمية ومنصة مودل.
- فيما يتعلق بثقافة المعلومات وثقافة الاتصال أظهرا مستوى تقييم متوسط. حيث بلغ المتوسط الحسابي العام لجميع عبارات ثقافة المعلومات2,70 بينما بلغ المتوسط الحسابي العام لجميع عبارات ثقافة الاتصال 3,05
- نظرا للمستوى المتوسط للثقافة الرقمية لطلبة جامعة الجزائر02 وهذا ما يظهره المتوسط الحسابي العام للثقافة الرقمية بجميع عناصرها (ثقافة تكنولوجيا المعلومات-ثقافة الاتصال) والذي بلغ 2,90 مما قد يؤثر سلبا على نسبة الاستفادة من خدمات الانترنت أو التطبيقات الرقمية الاكاديمية التي تقدمها الجامعة في دعم احتياجاتهم العلمية والتعليمية.
- اضافة الى جانب المهارات الرقمية فمعظم النماذج تركز على الجوانب النفسية من خلال تنمية بعض السلوكيات التي من شأنها أن تعزز تلك المهارات لدى الطلبة
- سعت الدراسة الى تقديم مقترح لدعم وتحسين الثقافة الرقمية لطلبة جامعة الجزائر02 بناء على نماذج عالمية وانطلاقا من مستوى الثقافة الرقمية للطلبة حيث تضمن هذا البرنامج 04 عناصر كل عنصر يسعى الى تطوير جملة من المهارات التي من شأنها أن تحسن مستوى الثقافة الرقمية لدى الطلبة وتتمثل هذه العناصر في: ثقافة المعلومات-الهوية الرقمية-التواصل والتعاون-ثقافة المعلومات. إضافة الى ذلك فقد

أشار البرنامج الى أبرز السلوكيات الواجب توفرها لدى الطالب المثقف رقميا وتمثلت في الثقة-الفضول-المرونة والسلوكيات الواجب اتباعها لزرع هذه السلوكيات في الطلبة

- وجوب التركيز على الممارسات العملية لكل عنصر من عناصر الثقافة الرقمية ذلك أن الممارسات العملية هي الطريقة الأنسب لترسيخ هذه المهارات وذلك أثناء التدريب. كما يجب التركيز على تثبيت فكرة التعلم الذاتي والمستمر عند الطلبة.

خاتمة

تسعى الجزائر جاهدة إلى تطوير مؤسساتها الأكاديمية والرفع من جودة التعليم العالي من خلال الاستفادة من مخرجات الثورة الرقمية وهذا يظهر من خلال مساعي وزارة التعليم العالي في رقمنة القطاع وتنبني خدمات رقمية من شأنها أن تساهم بشكل كبير في دعم العملية التعليمية والبحثية في المؤسسات الجامعية الجزائرية غير أن مدى نجاح هذه المساعي في تحقيق أهدافها مرتبط بمستوى الثقافة الرقمية للطلبة الذين يعتبرون محور العملية التعليمية والبحثية في الجامعة.

إن الثقافة الرقمية ليست مجرد مهارات تلقن للطالب من أجل التعامل مع البيئة الرقمية بل الثقافة الرقمية هي سلوكيات وآداب وفن التعامل مع كافة معطيات البيئة الرقمية سريعة التغير متنوعة الثقافات والتوجهات. فعن طريق الثقافة الرقمية يتمكن الطالب الجامعي من الوصول الى المعلومات بدقة وبأقل وقت وجهد مع الالتزام بأخلاقيات البحث العلمي. وعن طريق الثقافة الرقمية أيضا يتمكن الطالب من إنشاء هوية رقمية تحفظ كيانه العلمي والثقافي. لهذا فقد سعت هذه الدراسة الى تأطير جانب الثقافة الرقمية لطلبة جامعة الجزائر02 ضمن برنامج قائم على تجارب عالمية ويستجيب لمستوى الثقافة الرقمية لديهم ويقوم البرنامج على مرتكزين أساسيين وهما غرس السلوكيات الرقمية لدى الطلبة كزرع الثقة في النفس والفضول وحب الاطلاع على كل ما هو جديد و أخيرا المرونة في التعامل مع كافة متغيرات البيئة الرقمية أما الركيزة الثانية في تنمية مجموعة من المهارات الرقمية التي من شانها أن ترفع مستوى الثقافة الرقمية لدى الطلبة وقد تم توزيع هذه المهارات على أربعة أبعاد وهم كالتالي: ثقافة المعلومات، الثقافة التكنولوجية، التواصل والتعاون، الهوية

الرقمية بحيث تمثل هذه الابعاد أغلب النقاط المشتركة بين النماذج التي تم عرضها كما أشار البرنامج الى الممارسات العملية التي من شأنها أن ترسخ هذا البرنامج.

قائمة المراجع

Caneva, C. (2021). Do pre-service teachers feel ready to teach with digital technologies? A study in two. *Research, Society and Development*. doi: http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v10i1.11436

Gallardo-Echenique, E., Janaina , M., Marqués-Molias, L., & Esteve-Mon, F. (March 2015). Digital Competence in the Knowledge Society. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching, 11*(1).

Law, N., Woo, D., de la Torre, J., & Wong, G. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2.* Montreal, Canada: UNESCO Institute for Statistics. Retrieved from http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/ip51-global-framework-reference-digital-literacy-skills-2018-en.pdf

Livingstone, S., & Bober, M. (2005). *UK Children Go Online : final report.* London: LSE Research Online. Retrieved from https://eprints.lse.ac.uk/399/1/UKCGO_Final_report.pdf

PEGRUM, M. (2010). 'I Link, Therefore I Am':network literacy as a core digital literacy. *E–Learning and Digital Media, 7*, 346-356. Retrieved from https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.2304/elea.2010.7.4.346

American Library Association. (1989). *Presidential committee on information literacy: Final report.* association of college and research libraries. Retrieved 5 1, 2023, from https://www.ala.org/acrl/publications/whitepapers/presidential#:~:text=Gordon%20Gee%2C%20September%201986.

Deakin University. (2015). Digital Literacy Framework,Graduate Learning Outcome. Retrieved from

https://www.deakin.edu.au/__data/assets/pdf_file/0008/268748/DL_framework_2014-CC_rev-_2015.pdf

Edith Cowan University. (2019). The Digital Literacy Framework. Retrieved from https://www.ecu.edu.au/__data/assets/pdf_file/0006/833145/Digital-Literacy-Framework.pdf

Framework. (2015). Framework Digital Literacies. Retrieved from https://digitalskills.unibas.ch/fileadmin/user_upload/digital_skills/jisc-framework-elements-defined.5.pdf

Gloria , J., & Castek, J. (2018). Digital Problem Solving: The Literacies of Navigating Life in the Digital Age. *Journal of Adolescent and Adult Literacy, 6*(61). Retrieved from https://pdxscholar.library.pdx.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1002&context=digital_equity_findings

Harris, K. (2015). *Integrating digital literacy into English language instruction (Issue Brief).* Department of Education. Washington, DC: LINCS ESL PRO. Retrieved from https://lincs.ed.gov/sites/default/files/ELL_Digital_Literacy_508.pdf

IFLA . (2017). *IFLA Statement on Digital Literacy.* IFLA. Retrieved from https://repository.ifla.org/bitstream/123456789/1283/1/ifla_digital_literacy_statement.pdf

Institute, K. D. (2013). *Establishment of Algeria's National vision 2030.* Ministry of Strategy and Finance. Retrieved from https://andp.unescwa.org/sites/default/files/2020-09/Establishment%20of%20Algeria%27s%20National%20Vision%202030.pdf

ISTE. (2023). *Digital Literacy in the Classroom*. Retrieved 4 6, 2023, from ISTE: https://www.iste.org/DigLitCourse

Petra, N., & Michelle , V. (2009, 2). How to strengthen digital literacy?:Practical example of a European initiative “SPreaD”. *eLearning Papers*(№ 12). Retrieved from

https://joinup.ec.europa.eu/sites/default/files/document/2014-12/How%20to%20strenghten%20digital%20literacy%20-%20Practical%20example%20of%20a%20European%20initiative%20SPreaD.pdf

The Open University. (2023). *DIL Framework*. Retrieved 05 19, 2023, from The Open University: https://www.open.ac.uk/library-skills-framework/DIL-framework

University of Bristol. (n.d.). Information and Digital Literacy: A Framework for the University of Bristol. Retrieved from https://www.bristol.ac.uk/media-library/sites/library/documents/Information%20and%20digital%20literacy%20framework.pdf

Vernanda, D., A G , A., & D , R. (2018). Internet Literacy of Vocational High School Teachers. *Materials Science and Engineering*, 1-9. Retrieved from https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/306/1/012032/pdf#:~:text=After%20calculated%20and%20analyzed%20from,in%20the%20utilization%20of%20internet.