

إطار مقترح لدمج الوسائط الاجتماعية في التعليم

A suggested Framework for utilizing Social Media in Education

أ.د. بدر بن عبدالله الصالح

قسم تقنيات التعليم/ كلية التربية/ جامعة الملك سعود

مقدمة:

انتشرت في السنوات الأخيرة تطبيقات التقنيات الحديثة، وأصبحت استخداماتها شائعة في الحياة اليومية للناس على المستويين الشخصي و المهني. وفي عصر العولمة والاقتصاد المعرفي، وفي ضوء شح المصادر، تنظر دول العلم أجمع تقريباً إلى التعليم بكونه مفتاح المنافسة الاقتصادية، وتوفير حياة ذات جودة عالية لمواطنيها. في هذا السياق، تحاول النظم التربوية دمج هذه التقنيات في التعليم، وإحداث تحول حقيقي في النظام التعليمي في جوانبه المختلفة: منهجاً، وتربوياً وتعلماً وإدارة، وبيئة تعليمية. وقد حفز هذا التوجّه، الإمكانيات المتنامية لتقنيات الويب 2 و سهولة استخدامها وتوافرها خصوصاً من خلال التقنية المتنقلة Mobile Technology. وتبين الأهداف التالية للتقنية في التعليم التحول المتوقع في النظام التعليمي (Lemke and Fadel, 2009, p. 4):

- تحسن التدريس والتعلم والقيادة المدرسية واتخاذ القرار.
 - دعم مشاركة الطلاب في نشاطات تعلم هادفة.
 - تحسين قدرات الطلاب الاقتصادية من خلال زيادة قدراتهم للنجاح في بيئات العمل في القرن الحادي والعشرين من خلال مهارات العمل التعاوني ومهارات التقنية الرقمية، والانتاجية العالي.
 - زيادة ربط مهام التعلم باهتمامات الطلاب ومشكلات العالم الحقيقي.
 - إغلاق الفجوة الرقمية من خلال تأهيل الطلاب بالمهارات التقنية الرقمية.
 - تأهيل الطلاب بمهارات القرن الحادي والعشرين: مهارات التعلم والإبداع، ومهارات الحياة والعمل، والمهارات الرقمية، ومهارات الدراسات البيئية.
- و منذ ظهورها ، بدأت مواقع الوسائط الاجتماعية تجذب ملايين المستخدمين في أرجاء العالم وأصبحت جزءاً من حياتهم اليومية. وقد حفز انتشارها السريع الباحثين على دراسة آثارها الإيجابية والسلبية في مجالات التعليم والتعلم والإعلام والتسويق وغيرها من شؤون الحياة العامة والخاصة.
- " إن ما يحفز الحاجة لإعادة التفكير بالتعليم، هو بزوغ تقنيات الويب 2 مثل الويكي والمدونات وتويتر ("Twitter" ، Weblogs, micro blogs, Wiki's) وشبكات التواصل الاجتماعي مثل: الفيسبوك وماي سبيس (Facebook, MySpace, etc.) ، والعوالم الافتراضية (Second Life, etc.) التي تمكّن المشاركين من الوصول إليها وإنتاج محتوى. ويصف روزن (Rosen) جيل الطلاب المتحمس لاستخدام التقنيات التشاركية - كمنتج وليس كمستهلك - بأن هذا الجيل منجذب نحو العمل بمجموعة، والتفاعل مع أفراد منتجين في مجتمعات افتراضية (Lemke and Fadel, 2009, p. 5).

ويرى التربويون في هذه الوسائط أدوات فعّالة لدعم العملية التعليمية إذا أحسن استخدامها. وتتناول هذه الورقة الوسائط الاجتماعية من خلال التركيز على المحاور التالية:

- ماهية الوسائط الاجتماعية وتصنيفها ومحفّزات دمجها في العملية التعليمية.

- الوسائط الاجتماعية ونظرية التعلم.
 - الذكاء الجمعي والتعلم الاجتماعي.
 - فوائد الوسائط الاجتماعية للمؤسسات التعليمية والمنظمات لدعم التعلم الاجتماعي والتدريب.
 - استخدامات الوسائط الاجتماعية في أنواع مختلفة من التعلم.
 - الدور الجديد والموسع للمصمم التعليمي لدمج الوسائط الاجتماعية في التعليم والتدريب.
 - إطار مقترح لاستخدام الوسائط الاجتماعية في التعليم.
- ما هي الوسائط الاجتماعية؟**

تتكون الوسائط الاجتماعية (Social Media) أو مواقع شبكات التواصل الاجتماعي (Social Networking) من الخدمات التي تساعد الأفراد على إنتاج ملفاتهم الشخصية (Personal Profiles) وتمكنهم من تدوين نشاطاتهم اليومية والمشاركة في معلومات وصور وفيديو مع آخرين لديهم اهتمامات مشتركة (Rosen, 2009, p.106) ويعرف بينجهام وكونر (Bingham and Conner, 2010, p.6) الوسائط الاجتماعية بأنها: " مجموعة التقنيات المعتمدة على الإنترنت والمصممة للاستخدام بواسطة ثلاثة أفراد أو أكثر".

و يعرف ديل أيمن وآخرون (Deil-Amen, et al, 2012) الوسائط الاجتماعية بأنها: " الوسائل المستخدمة في التفاعل الاجتماعي. وتحديداً، يشير مصطلح تقنية الوسائط الاجتماعية إلى التطبيقات المعتمدة على الشبكة العنكبوتية والتقنيات المتنقلة التي تساعد على إنتاج محتوى جديد من قبل المنظمات والأفراد المستخدمين لهذه التطبيقات والمشاركة في هذا المحتوى أو محتوى موجود من قبل في بيئات رقمية من خلال طرق اتصال متعددة".

وعرفها كابلان وهانيلين (Kaplan & Haenlein, 2010, p. 61) بأنها مجموعة من تطبيقات الإنترنت المعتمدة على الأسس الأيدولوجية والتقنية للويب 2.0 والتي تسمح ببناء وتبادل المحتوى الذي يتم توليده من قبل المستخدم.

أما التعلم الاجتماعي (Social Learning) فيعرفه بينجهام (Bingham, 2012) , cited in: Lauby, 2012) المدير التنفيذي للجمعية الأمريكية للتدريب والتطوير (ASTD) بأنه: " التعلم مع الآخرين ومنهم وكثيراً (وليس دائماً) ما يتم ذلك من خلال أدوات الوسائط الاجتماعية".

تصنيف الوسائط الاجتماعية: يختلف تصنيف الوسائط الاجتماعية في الأدبيات ولكن أغلبها يعتمد على هدف استخدامها. فيصنفها لوماهو (Luoma-aho, 2010) في أدوات نشر المحتوى Content Publishing وأدوات النشر المصغر Micro-publication Tools وأدوات المناقشة Discussion Tools: منتديات مناقشة Forums ودرشة بالصوت أو بالصوت والفيديو وأدوات المشاركة Sharing Tools المشاركة في الصور والفيديو، ومواقع التواصل الاجتماعي Social Networking Sites، والإنتاج المشترك Joint Production والعوالم الافتراضية Virtual Worlds والخدمات المجمع Aggregation Services دمج عدة مكونات من الوسائط الاجتماعية والاتصالات التقليدية من خلال مزودي الخدمة مثل جوجل ويف Google Wave.

تصنيف كابلان وهانيلين (Kaplan & Haenlein, 2010) للوسائط الاجتماعية:

بينما يشير كابلان وهانيلين (Kaplan & Haenlein, 2010, p. 61) إلى أنه لا يوجد طريقة منظمة لتصنيف الوسائط الاجتماعية في فئات خصوصاً بظهور وسائط جديدة باستمرار، مما يعني أن يأخذ تصنيف الوسائط الاجتماعية التطبيقات الجديدة في الحسبان، ويقترحان تصنيفاً يعتمد على بعدين هما: البعد المتعلق بالوسائط (Media Related) والبعد الاجتماعي (Social Dimension). في البعد الأول يعتمد التصنيف على نظريتين في أبحاث الوسائط (Media Research) هما نظريتي الحضور الاجتماعي (Social Presence) والوسائط المشبعة (Media Richness)، ويعتمد في البعد الثاني على العمليات الاجتماعية المتمثلة بعنصرين رئيسيين في الوسائط الاجتماعية هما الحضور الذاتي (Self-presence) والإفصاح الذاتي (Self-disclosure).

تشير نظرية الحضور الاجتماعي إلى أن الوسائط تختلف في درجة الحضور الاجتماعي التي تعرف من خلال الاتصال الصوتي والمرئي والمادي الذي يمكن تحقيقه بين المشاركين في الاتصال. ويتأثر الحضور الاجتماعي بمدى الإلفة للوسيلة المستخدمة بين المتصلين (اتصال بين شخصي مقابل اتصال عن طريق وسيط)، ومدى فوريتها (اتصال تزامني أو غير تزامني). ومن المتوقع أن تكون درجة الحضور الاجتماعي منخفضة من خلال الاتصال عبر وسيط (عن طريق الهاتف مثلاً) مقارنة بالاتصال الشخصي (وجهاً لوجه)، ومنخفضة كذلك في الاتصال غير التزامني (بريد الكتروني مثلاً) مقابل الاتصال التزامني (دردشة حية). وكلما كانت درجة الحضور الاجتماعي عالية، ازداد تأثير المشاركين في الاتصال على سلوك كل منهم الآخر.

ويرتبط بالحضور الاجتماعي، مفهوم الوسائط المشبعة الذي يعتمد على الافتراض القائل: إن هدف أي اتصال هو تبديد الغموض وتقليل الشك أو عدم اليقين. يقترح هذا المفهوم أن الوسائط تختلف في درجة تشبعها، أي حجم المعلومات التي تنتقل من خلالها في فترة زمنية معينة، ولذا، فإن بعض الوسائط أكثر فاعلية في تبديد الغموض وتقليل الشك. ويقترح كابلان وهانيلين (Kaplan & Haenlein, 2010, p. 61) أن التصنيف الأول للوسائط الاجتماعية يمكن أن أن يقوم على مدى تشبع تلك الوسائط وعلى درجة الحضور الاجتماعي التي تتيحها.

أما بالنسبة للبعد الاجتماعي للوسائط الاجتماعية، فإن مفهوم الحضور الذاتي يشير إلى أن أي نوع من التفاعل الاجتماعي بين الناس يهدف إلى التحكم بالانطباعات التي يكونونها عن بعضهم البعض، وبالتالي التأثير بالآخرين للحصول على مكافأة معنوية (مثل إعطاء انطباع إيجابي عن مستقبلك في مهنة المحاماة)، ويتم هذا من خلال إيجاد صورة متنسقة مع الهوية الشخصية للفرد (مثل ارتداء ملابس حديثة ليعكس صورة الفتى الشاب الأنيق). فالهدف الرئيس للأفراد الذين يضعون لهم صفحات على الويب مثلاً هو رغبتهم في تقديم أنفسهم في فضاء معلوماتي، وهذا غالباً ما يتم من خلال الإفصاح الذاتي أي: الكشف الواعي أو غير الواعي عن المعلومات الشخصية (مثل الأفكار والمشاعر وما يحبه الشخص أو ما يكرهه.. الخ)، المتسقة مع الصورة التي يرغبها الفرد عن نفسه. ويُعدّ الإفصاح الذاتي مهم جداً في تطوير العلاقة الوثيقة بين الأفراد، كما يمكن أن يحدث هذا بين الغرباء.

وهنا يقترح كابلان وهانيلين (Kaplan & Haenlein, 2010, p. 61, 62) تصنيفاً ثانياً للوسائط الاجتماعية يعتمد على درجة الإفصاح الذاتي التي تتطلبها تلك الوسائط وعلى درجة الحضور الذاتي التي تتيحها.

فإن دمج البُعدين يؤدي إلى تصنيف الوسائط الاجتماعية الموضح في الجدول رقم 1. كما يبين الجدول نفسه أن الحضور الاجتماعي والوسائط المشبعة في مشاريع تشاركية مثل الويكيبيديا والمدونات منخفض، لأنها تعتمد غالباً على النص، ولذا فهي تتيح تبادلاً بسيطاً نسبياً، بينما تقع مجتمعات المحتوى مثل: يوتيوب، ومواقع التواصل الاجتماعي مثل: فيسبوك - التي تتيح إلى جانب النص المشاركة في الصور والفيديو- في مستوى متوسط ، وأخيراً، تقع العوالم الاجتماعية الافتراضية والألعاب الافتراضية في مستوى عالٍ نظراً لأنها تنتج موقفاً مقارباً للمواقف الحقيقية.

الجدول رقم 1: تصنيف الوسائط الاجتماعية (Kaplan & Haenlein, 2010, p. 62)

Social Presence/Media Richness الحضور الاجتماعي/الوسائط المشبعة			الحضور الذاتي والإفصاح الذاتي عال Social- Presence/ Self-Disclosure
منخفض	متوسط	عال	
المدونات Blogs	مواقع التواصل الاجتماعي (Facebook)	العوالم الاجتماعية الافتراضية (Second Life)	عال
مشاريع تشاركية (Wikipedia)	مجتمعات محتوى (YouTube)	الألعاب الافتراضية e.g. World of (Warcraft)	منخفض

أما بالنسبة للحضور والإفصاح الذاتيين، فتحقق المدونات درجة أعلى، مقارنة بالمشاريع التشاركية من خلال الويكيبيديا مثلاً، لأن الأخيرة تركز على موضوعات محددة جداً، بينما تتيح مواقع التواصل الاجتماعي مثل: فيسبوك درجة إفصاح أعلى من مجتمعات المحتوى مثل: اليوتيوب. وأخيراً تتطلب العوالم الاجتماعية الافتراضية مستوى أعلى من الإفصاح الذاتي مقارنة بالألعاب الافتراضية نظراً لأن الأخيرة مقننة بقواعد محددة.

ويعود التوسع في استخدامات الوسائط الاجتماعية إلى عدد من المبررات والمحفزات (Deil- Amen, et al, 2012):

- يفضل طلاب الجامعات تقنية الوسائط الاجتماعية لأنها أصبحت جزءاً رئيساً من حياتهم اليومية.
- بدأت الحدود بين المجتمعات الافتراضية على الإنترنت والمجتمعات الحقيقية تتضاءل وربما في طريقها إلى الانتهاء.
- تمثل تقنية الوسائط الاجتماعية للجيل الحالي وسيلة جوهرية للاتصال والبحث عن المعلومات، وربما عنصراً مركزياً لبناء هويته ومجتمعه.

إن الوسائط الاجتماعية تشجع المتعلمين على العمل التشاركي Collaborative والإبداعي Innovative والابتكاري Creative والتواصل الشبكي Networking (Reynard, 2008, p.2,3).

ويشير سيمنز (Siemens, 2008, pp. 5, 6, 8) إلى أن الأبحاث في الفيزياء والاقتصاد وفاعلية المنظمات تقترح أن الشبكات تحدث تغييراً جوهرياً في هياكل العديد من المؤسسات التقليدية. ولذا تدعو التقارير والمسوحات الوطنية إلى الحاجة لإعادة التفكير بطرق وأدوات التعليم الرسمي لتعزيز ارتباطه بالمجتمع، وتشجيع مستويات تشاركية أكبر من قبل الطلاب. فهؤلاء- طلاب الألفية الثالثة- لديهم توقعات أن التعليم هو بيئة تشاركية نشطة، ولذا ينبغي مقابلة حاجاتهم من خلال تبني أدوات وأساليب للتعليم والتعلم تراعي خبراتهم وعاداتهم في التواصل، كما أنه على المؤسسات التربوية أن تعيد تأطير تفاعلاتها مع المتعلمين. ويضيف نقلاً عن المركز الوطني للتعليم والاقتصاد " أن المشكلة الجوهرية هي أن نظم تعليمنا وتدريبنا تم تصميمها لفترة زمنية مختلفة"، كما يشير لمجلس القيادة الوطنية للتعليم الليبرالي والوعد الأمريكي الذي يؤكد على ضرورة " اتساق التعليم والتعلم مع حقائق القرن العالمي الجديد" ويوضح براون (Brown, 2006, p. 3) الخصائص الفريدة للشبكة العنكبوتية بأنها التقنية الأولى التي:

- تمكّن المستخدم من أن يصبح مستقبلاً ومرسلاً في آن واحد.
- تجلّ فكرة الذكاءات المتعددة Multiple Intelligences.
- تمكّن جميع الطلاب من المشاركة في التعلم بالطريقة التي يفضلونها.
- تتيح ربط الجهود المحدودة لجمهور عريض مع الجهود الكبيرة لجمهور محدود.

الوسائط الاجتماعية ونوع التعلم:

حيث تتطور تقنيات القرن الحادي والعشرين وتزداد نضجاً، تتاح أساليب أكثر إثارة لتصميم خبرات التعلم. " إن اندماج التعلم غير الرسمي و التعلم من خلال الوسائط الاجتماعية، يحدث تأثيراً ضخماً على الطريقة التي نفكر بها حول التعليم والتدريب" (Malamed, 2012). تدعم الوسائط الاجتماعية أنواع مختلفة من التعلم (CLPT,2012): التعلم داخل المنظمة Intra- Organizational Learning والتعلم الرسمي Formal Structured Learning التعلم الموجّه بمجموعات Group Directed Learning والتعلم الموجّه شخصياً Personal Directed Learning والتعلم العرضي Accidental Learning .

ويحدد بنجهام (Bingham) (cited in: Lauby, 2012)، أبرز فوائد التعلم الاجتماعي في تعزيز مقدرة الأفراد على تكوين شبكات من الأفراد الذين يمتلكون المعرفة للعمل معاً عبر الزمان والمكان لاتخاذ قرارات حكيمة وحل مشكلات معقدة وجعل التعلم أسرع وأكثر اتساعاً وجعل الابتكارات تحدث على نحو سريع والاحتفاظ بالمعرفة الضمنية وإعادة استخدامها.

أما في مجال التدريب فإن شبكات التواصل الاجتماعي تؤدي دوراً مهماً فهي (Bozarth, cited in: Lauby, 2012): تدعم التعلم الاجتماعي وغير الرسمي وتوفر فرص واسعة للتعلم وتوفر طرقاً لربط مجموعات الخبراء في المنظمات وتوفير حلول آنية لمشكلات الأداء.

أدوار التربويين في العصر الرقمي: على مدى قرن كامل خضع دور المعلم وعملية التدريس لضغوط من أجل التغيير (Egan, 2002, p. 38, Cited in: Siemens, 2008, p. 15). ونظراً لأهمية هذا الدور، اقترح عدد من التربويين الأدوار الجديدة التالية للمعلم في العصر الرقمي (Brown, 2006, Fisher, n. d. and Bonk, (2007, Cited in: Siemens, 2008, p. 15):

فنان Master Artist: يتعلم الطلاب في فضاء يشبه الاستوديو ينتج الطلاب فيه أعمالهم الإبداعية بمشاركة زملائهم الفنانين، والمعلم هنا يلاحظ ويوجّه الانتباه للأعمال الإبداعية. نشاطات الطلاب أنفسهم توجه وتؤثر بكل منهم على الآخر (Brown, 2006).

مدير شبكة Network Administrator: دور المعلم مساعدة الطلاب على تكوين ارتباطات Connections وإيجاد شبكات تعلم لمساعدتهم على تطوير كفايات ضرورية لتحقيق مخرجات مقرر ما. ويقوم المعلم بتشجيعهم على تقويم مدى ملاءمة المصدر المعلوماتي كجزء من شبكة تعلم شاملة ومتنوعة. وتتم معالجة الفجوات في تعلم الطلاب من خلال المشاركة النشطة في شبكة التعلم والتفكير التأملي وتقويم المعلم والطالب لطبيعة وجودة شبكة التعلم واستيعاب المفاهيم الرئيسية وارتباطها ببعضها البعض (Fisher, n. d.).

بواب Concierge: يوفر المعلم البواب الطلاب للمصادر وفرص التعلم التي قد لا يكونون على وعي بها توجيهها ناعماً وفي بعض الأحيان يستخدم المحاضرات التقليدية، وفي أحيان أخرى يسمح للمتعلمين بالاستكشاف بأنفسهم (Bonk, 2007).

أمين مصادر Curator: يرى سيمنز (Siemens, 2008) أنه على المعلم الاضطلاع بدورين: خبير بمعرفة متقدمة في المجال ومرشد يرعى ويشجع استكشاف المتعلمين، ويقدر تحكمهم بتعلمهم، ويفهم الإحباط الذي قد يواجهونه عند استكشافهم المجالات التي لا يعرفونها. وهو في هذا الدور يوازن بين حرية المتعلمين في الاستكشاف وبين تفسيراته لموضوع الاستكشاف.

و يعتقد بوزارث (Bozarth, cited in: Lauby, 2012)، أن التربويين ومصممي التعليم ينبغي أن يطورون شراكات مع المتعلمين ويتعدون عن الشعور بأن دورهم هو نقل المعلومات و توجيه المتعلمين.

الدور الموسع للمصمم التعليمي: يعتقد شبرد (Sheperd, 2011, cited in: Malamed, 2012) في كتابه: المهندس المعماري الجديد للتعلم (The New Learning Architect)، أن فكرة وظيفة واحدة للمصمم التعليمي وهي تصميم وتطوير المقررات تبدو منتهية الصلاحية.

ويضيف: "ينبغي على المصمم التعليمي أن يفكر بمصطلحات أكثر اتساعاً حول كيفية إغلاق فجوة التعلم. وهذا يعني فهم الاستراتيجيات التي تتضمن فرصاً متنوعة للتعلم سواءً تعلماً رسمياً أو غير رسمي، وتعلماً تقليدياً أو غير تقليدي، وتعلماً عبر الإنترنت أو من خلال المواد المطبوعة، وتعلماً وجهاً لوجه أو تعلماً افتراضياً.

ويحدد شبرد (Shepherd, 2011) بعض هذه الأدوار:

- إدارة مجتمعات التعلم
- بناء المحتوى الرقمي
- تيسير مجموعات المناقشة على الشبكة العنكبوتية
- تنظيم النشاطات ودعم الوسائط الاجتماعية للتعلم

- دعم نشر وتبني الابتكارات التعليمية
الوسائط الاجتماعية: إيجابيات وسلبيات:

إن استشراف استخدامات الوسائط الاجتماعية في التعليم يتطلب التعرف ليس فقط على إيجابياتها وإنما على سلبياتها أيضاً.

وقد استعرض دن (Dunn, 2011) ما يعتقد أنها إيجابيات وسلبيات هذه الوسائط:

الإيجابيات:

- تساعد على زيادة نسبة وجودة التعاون بين الطلاب، حيث يصبحون أكثر مقدرة على التواصل وسرعة المشاركة في المعلومات الذي يمكن أن يزيد الإنتاجية ويدربهم على كيفية العمل في فريق.
- تدرس الطلاب مهارات يحتاجونها للعمل والحياة في القرن الحادي والعشرين.
- إن مقدرة خلق ارتباطات مع عدد كبير من الأفراد في قطاعات الصناعة والأعمال يمثل جزءاً رئيساً للتنمية المهنية أو تأسيس عمل ما.
- تصبح التقنيات الجديدة مألوفة للطلاب من خلال قضايمهم وقتنا طويلاً معها ، مما ينمي مهارات تقنية يحتاجونها في المدرسة والعمل.
- تساعد سهولة تصميم الملفات الشخصية Profiles الطلاب على فهم أساسيات التصميم التي لا تدرس عادة في المدرسة واستخدامها في تصميم سيرهم الذاتية ومواقعهم الشخصية.
- تساعد سهولة تحميل الصور والفيديو و سرعتها على توفير كم كبير من الأعمال الإبداعية التي يتشارك فيها الطلاب.
- كما يساعدهم هذا على تنمية المهارات الجمالية وتنقيح وتحسين إنتاجهم و من خلال التغذية الراجعة التي يحصلون عليها من زملائهم وعوائلهم، وجعلهم أكثر ثقة ومقدرة على تقرير المهنة التي يرغبونها.

السلبيات:

- يعتمد كثير من الطلاب على سهولة الوصول إلى المعلومات من خلال الوسائط الاجتماعية على وجه الخصوص وعلى الشبكة العنكبوتية عموماً للحصول على إجابات لأسئلتهم. وهذا يعني تقليل التركيز على التعلم والاحتفاظ بالمعلومات.
- الطلاب الذين يحاولون العمل على مهام متعددة (Multi-task) مثل متابعة الوسائط الاجتماعية أثناء الدراسة يتناقص أداؤهم الأكاديمي حيث تتناقص قدرتهم على التركيز على مهمة التعلم بشكل كبير بسبب التشويش الذي تحدثه تلك الوسائط مثل اليوتيوب والفيديوهات وتويتر.
- كلما صرف الطلاب وقتاً أطول على متابعة الوسائط الاجتماعية، صرفوا وقتاً أقصر **على التفاعلات الاجتماعية البين شخصية.** وحيث لا توفر الوسائط الاجتماعية لغة الجسد وغيرها من التلميحات غير اللفظية، فإن هذه الوسائط ليست بديلاً كافياً عن

الاتصال وجهاً لوجه. لهذا، يصبح الطلاب الذين يقضون وقتاً طويلاً في استخدامها أقل قدرة على الاتصال الشخصي.

• أدت شعبية الوسائط الاجتماعية والسرعة التي يتم بها نشر المعلومات إلى خلق اتجاهات ضعيفة نحو الكتابة بإملاء وقواعد صحيحة. وهذا من شأنه إضعاف قدرة الطالب على الكتابة الصحيحة دون الاعتماد على تصحيح الأخطاء الإملائية بواسطة الحاسوب.

• أدت خاصية الإنترنت التي توفر الخصوصية للطلاب إلى نسيان تقويم المعلومات التي يضعونها على مواقعهم. فالكثير من الكليات والباحثين عن موظفين يراجعون ملفات مواقع شبكات التواصل الاجتماعي لطالبي القبول في الكليات أو طالبي العمل وهي معلومات يمكن أن يكون لها تأثيرات سلبية حتى بعد سنوات من نشرها.

الوسائط الاجتماعية ونظرية التعلم:

1. **نظرية التعلم الاجتماعي Social Learning Theory**: من وجهة نظر نظرية التعلم الاجتماعي، فإن الناس يتعلمون ضمن سياق اجتماعي، وأن هذا التعلم يمكن تيسيره من خلال الملاحظة والنمذجة، ولذا عرفت نظرية ألبرت بندورا Albert Bandura بأنها التعلم بالملاحظة Observational Learning أو النمذجة Modeling. يتكون التعلم بالملاحظة من أربعة مراحل: توجيه الانتباه للسلوك الذي يجري ملاحظته Attention ثم تخزين المعلومات المهمة لعملية التعلم Retention، يليها إداء السلوك الذي تمت ملاحظته، وأخيراً توافر الحافز لملاحظة السلوك المرغوب Motivation. وحدد بندورا ثلاثة نماذج رئيسة للتعلم بالملاحظة:

الأول هو النموذج الحي Live Model (نمذجة السلوك المرغوب أمام المتعلم)،
والثاني هو النموذج اللفظي Verbal Model (وصف وشرح السلوك المرغوب)
والثالث هو النموذج الرمزي Symbolic Model (شخصيات حقيقية أو خيالية تعرض السلوك من خلال الكتب أو الأفلام أو التلفاز أو الإنترنت).

ومن خلال التوصيف المختصر السابق لنظرية التعلم الاجتماعي، يمكن ملاحظة العلاقة بين الوسائط الاجتماعية وهذه النظرية، فالبعض يستخدم مصطلح التعلم بالوسائط الاجتماعية Social Media Learning للإشارة إلى التعلم من الآخرين (Clarck, 2012). وفي هذا السياق، يمكن أن توفر الوسائط الاجتماعية الدعم لتطبيق النموذجين الثاني والثالث المذكورين أعلاه (مثل: يوتيوب وتويتير وغيرهما).

2. **النظرية البنائية الاجتماعية The Social Constructivism Theory**: يرجع أصل هذه النظرية للروسي ليف فايغوسكي (Lev Vygotsky, 1978). وطبقاً لهذه النظرية لا ينقل المتعلمون المعرفة من مصادر خارجية إلى ذاكرتهم، وإنما يكونون المعنى بناءً على تفسير الخبرات الجديدة في ضوء خبراتهم الماضية وتفاعلهم مع العالم من حولهم. وإذا كانت البنائية لا تنكر وجود الحقيقة مستقلة عن عقل الفرد، إلا أن المعنى الخاص بهذه الحقيقة هو عملية ذاتية.

وتؤكد هذه النظرية على أن التعلم هو نشاط اجتماعي تعاوني، يحدث في مواقف اجتماعية يبني خلالها أفراد مجموعة معرفة كل منهم عن الآخر، ويكونون تعاونياً ثقافة صغيرة تجمعها اهتمامات مشتركة. وترى هذه النظرية أن الطلاب يتعلمون على نحو أفضل عندما يتفاعلون مع بعضهم البعض.

ولعل أكثر استراتيجيات التعليم المعتمدة على هذه النظرية هي التعلم التعاوني المعتمد على الحاسوب التي تعطي الطلاب فرص ممارسة مهارات القرن الحادي والعشرين من خلال الاتصال والمشاركة في المعرفة والتفكير الناقد واستخدام التقنيات الحديثة. أي أن التعلم يحدث من خلال تفاعلات الطلاب مع بعضهم البعض في المشاركة وبناء المعرفة من خلال المصادر التقنية.

3. نظرية التواصل الشبكي The Connectivism Theory:

تصف نظرية التواصل الشبكي Connectivism (أو النظرية الترابطية) كيفية حدوث التعلم في العصر الرقمي، فالتعلم طبقاً لهذه النظرية هو " عملية تكوين شبكات Networks أو بعبارة أخرى، هو عملية ربط connect عقد Nodes (مصادر معلومات) " (Pettenati and Cigognini, 2007).

إن المحفز لنظرية التواصل الشبكي هو أن النظريات الرئيسة كما يعتقد سيمنز (Siemens, 2004, p. 1) ، وتحديدًا السلوكية والمعرفية (نظرية معالجة المعلومات) والبنائية برغم صلاحيتها، إلا أنها لا تعبر عن نوع التعلم الذي يحدث في العصر الرقمي حالياً، ولا تلبي حاجات المتعلمين في هذا العصر لأنها طورت في فترة لم يكن التعلم تحت تأثير التقنية، كما هو الآن حيث أعادت التقنية الطريقة التي نحيا بها، وتتصل بها وتتعلم بها.

وفي هذا النموذج التعلم هو: عملية بناء شبكات من المعلومات والتواصل والمصادر وتطبيقها في حل المشكلات بناءً على الافتراض بتوافر الإتاحة للتقنيات الشبكية، وأن دور المتعلم ليس حفظ المعلومات، وإنما امتلاك المقدرة على الوصول إلى المعرفة وتطبيقها عند الحاجة إليها زماناً ومكاناً.

إن التعلم هو عملية ربط Connecting عقد Nodes خاصة أو مصادر معلومات، وأن معرفة الارتباطات بين المجالات والأفكار والمفاهيم تمثل مهارة جوهرية.

الذكاء الجمعي والتعلم الاجتماعي: إن ما يميز التواصل عبر الوسائط الاجتماعية ليس فقط سهولتها وأنيقتها ومرونتها، وإنما أيضاً كونها تتيح التواصل ليس واحداً لواحد وإنما واحد لمجموعة ومجموعة لمجموعة. ولذا تتيح هذه الوسائط فرصة عمل الفريق في معالجة المشكلات واقتراح الحلول المناسبة لها. وبعبارة أخرى يمكن من خلال هذه الوسائط تفعيل ما يعرف بالذكاء الجمعي Collective Intelligent وهو فكرة تعتمد على مفهوم الشراكة الفكرية Distributed Cognition أو الشراكة في الذكاء ، Distributed or Shared Intelligence.

يشير روجرز (Rogers, 1997) إلى أن الشراكة الفكرية هي فرع من علم الإدراك يقترح بأن المعرفة ليست حكرًا على الفرد وإنما موزعة Distributed بين الأفراد و الأشياء والأدوات والبيئة. و على النقيض من وجهة النظر التقليدية التي ترى أن الإدراك ظاهرة محلية يمكن تفسيرها بمصطلحات معالجة المعلومات على مستوى الفرد، يدعي هتشينز - الذي طور فكرة الشراكة الفكرية - (Hutchins, Norman, 1988 cited in: Rogers, 1997) أن "الإدراك يمكن فهمه على نحو أفضل من منظور الشراكة الفكرية".

ويوضح روجرز أن هدف هذه الفكرة هو التوضيح بأن عمليات الذكاء في النشاط البشري يتجاوز حدود الفرد، وأنه بدلاً من التركيز على عمليات التمثيل الداخلي في عقل الفرد، يتم تطبيق مفاهيم الإدراك نفسها ولكن على التفاعلات بين الأفراد والأدوات التقنية في نشاط ما.

وبعبارة أخرى توجد المعرفة في بيئتي الفرد الاجتماعية والمادية بهدف إنجاز شيء ما لا يستطيع الفرد إنجازه لوحده.

إطار مقترح لاستخدام الوسائط الاجتماعية في التعليم: يتكون الإطار المقترح من خمسة مراحل الشكل (1):

مرحلة ما قبل النشاط Pre-activity stage

تشمل هذه المرحلة تنمية الوعي حول حول إمكانات الوسائط الاجتماعية وميزاتها وفوائدها للفرد والمجتمع ، وتنمية اتجاه إيجابي نحو أهميتها، ومباركة هذه الوسائط من قبل المؤسسة والتزامها بتوفير البنية التقنية والدعم الفني، وحفز الطلاب لاستخدامها في بيئة التعلم.

مرحلة البدء Initiation stage

تتضمن هذه المرحلة تحديد أهداف التعلم ومهامه، وتكوين أعضاء مجموعات التعلم، وتوزيع المهام، ومواعيد تسليم الواجبات، وتنظيم التحكم بين الأستاذ والطلاب.

مرحلة بناء المعرفة Collective knowledge building Stage

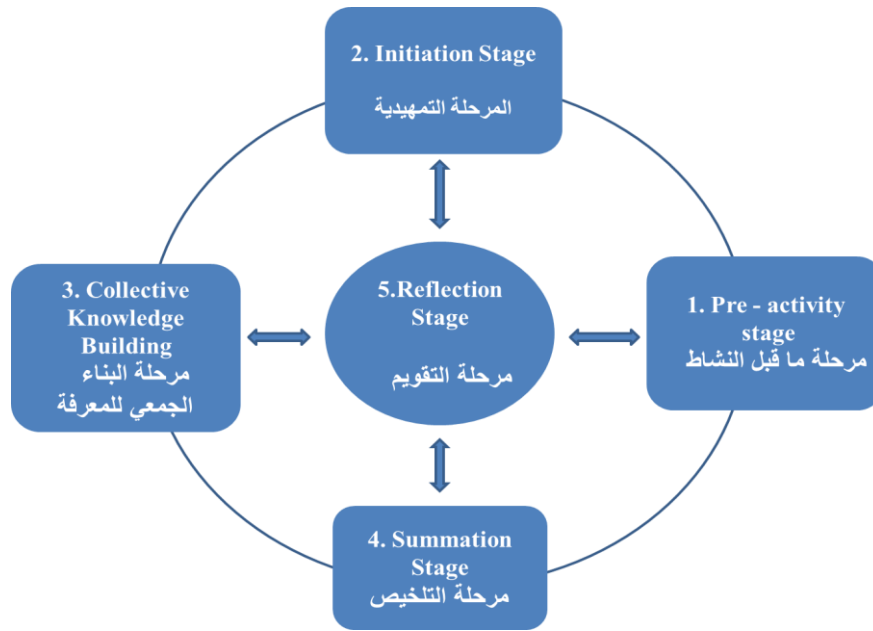
في هذه المرحلة يبحث الطلاب فردياً وفي مجموعات عن المصادر المطلوبة لحل المشكلة، ويحصلون عليها، ويوفر الأستاذ الدعم العلمي والتغذية الراجعة، وتنظيم مساهمات أعضاء المجموعات، وأخيراً، صياغة الحل النهائي للمشكلة أو بناء المشروع.

مرحلة التلخيص Summation Stage

مراجعة حل المشكلة أو المشروع الذي تم إنجازه ثم تنقيحه من قبل أعضاء مجموعة الطلاب.

مرحلة التفكير التأملي Reflection Stage

إن التفكير التأملي مهم في جميع مراحل السابقة، ولكنه يكون أكثر تركيزاً في المرحلة الأخيرة. ويتنوع التفكير التأملي بين التقويم الذاتي وتقويم الأقران وتقويم مجموعة الطلاب، إضافة إلى تقويم الفاعلية - التكلفة.



الشكل (1) إطار مقترح لدمج الوسائط الاجتماعية في التعليم
A suggested Framework for utilizing Social Media in Education

المراجع

Beairsto, Bruce (2012). Two Heads are Better than One-Except in School. Available at:<http://www.cea-ace.ca/blog/bruce-beairsto/2012/07/4/two-heads-are-better-one-except-school>. Accessed: 12 July 2012.

Brown, John Seely (2006). Growing Up Digitally. USDLA Journal, Vol.16, No.2, P. 3. Available at: <http://www.usdla.org/html/journal/FEB02/article01.html>. Accessed: 1/3/2010.

Blackboard (2012). Debunking 4 Myths of Social Learning
<http://www.blackboard.com/sites/social/thought-leadership/myths.html#myth-4>
(Accessed: 17/3/2013).

Cherry, Kendra (2013). Social Learning Theory: an Overview of Bandura's Social Learning Theory. Available at:
<http://psychology.about.com/od/developmentalpsychology/a/sociallearning.htm>.
Accessed:7/3/2013

Clarck, Donald (2012). Instructional design: Social Learning and Social Media. Available: http://www.nwlink.com/~donclarck/hrd/media/social_learning.html. Accessed: 10/2/2013.

CLPT: Center for Learning and Performance Technologies (2012). Examples of Use of Social Media and Learning by Technology and Learning Types. Available at: <http://C4lpt/examples-of-social-media-and-learning-by-technology-and-types-of-learning> (Accessed: 24/12/2012).

Dunn, Jeff (2011). The 10 Best and Worst Social Media Impacts. Edudemic. <http://edudemic.com/2011/07/social-media-education/>. Accessed: 15/10/2011.

Deil-Amen, Regina, Rios-Aguilar, Cecilia, Davis III, Charles H.F., Canche, Manuel Sacramento Gonzalez (2012). Social Media in Higher Education: A literature review and research directions. The Center for the Study of Higher Education at The University of Arizona AND Claremont Graduate University <http://works.bepress.com/hfdavis/doctype.html>.

EdWeb.net (2009). A Survey of K-12 Educators on Social Networking and Content-Sharing Tools. www.edweb.net/survey.

Flad, Kaitlyn (2010). The Influence of Social Networking Participation on Student Academic Performance Across Gender Lines. <http://digitalcommons.brockport.edu/cgi/>. Accessed: 10/12/2012.

Goldfar, Adam, Pegibon, Natalie and Shrem, Jonathan (2001). Informational Brief on Social Networking in Education. New York Comprehensive Center

Kumar, Neelesh, J. and Verma, Ashish (2012). Going SocialL The Impact of Social Networking in Promoting Education. International Journal of Computer Science Issues. V. 9, N. 1, May, 2012.

Lauby, Sharlyn (2012). Social Learning Trends to Watch in 2012. Available at: <http://www.openforum.com/articles/3-social-learning-trends-to-watch-in-2012>. Accessed: 30/9/2012.

Lillian, Buss (2012). Scaffolding Teachers Integrate Social Media Into a Problem-Based Learning Approach. The Electronic Journal of e-Learning, Vol. 10, No. 1. Available at: <http://www.pbl.aau.dk> (Accessed: 2/3/2013).

Malamed, Connie (2012). Learning Technology Trends to Watch In 2012 <http://thelearningcoach.com/elearning2-0/learning-technology-trends-for-2012/>

Mason, Robin and Rennie, Frank (2008). E-learning and Social Networking Handbook: Resources for Higher Education. Routledge: New York.

Moran, Mick, Seaman, Jeff and Tiniti-Kane, Hester (2012). How Today's Higher Education Faculty Use Social Media. Pearson Learning Solution and Babson Survey Research Group. <http://www.pearsonlearningsolution.com/assets/downloads/pdfs/pearson-social-media-survey-2012-bw.pdf>. Accessed: 10/12/2012.

Pettenati, M. C. and Cigognini, M. N. (2007). Social theories and Tools to Support Connectivist Learning Activities. International Journal of Web-Based Learning and Teaching Technologies, Vol. 2., No. 3.

Rios-Aguilar, Cecilia, Sacramento, Manuel, Gonzalez Canché, and Regina. Deil-Amen) (2012) The Role of Social Media In Community Colleges.

Redecker, Christine, Ala-Mutka, Kirsti and Punie, Yves (2010). Learning 2.0 - The Impact of Social Media on Learning in Europe. European Commission Joint Research Center, Institute for Prospective Technological Studies.

Reynard, Ruth (2008). Social Networking: Learning Theory in Action. Available at: (campustechnology.com/Articles/2008/05/Social-Networking-learning-Theory-in-Action.aspx?p=1). Accessed: 26/2/2013.

Rogers, Yvonne (1997.) A Brief Introduction to Distributed Cognition. Available at: . Accessed: 3/8/2013. <http://mcs.open.ac.uk/yr258/papers/dcog/dcog-brief-intro.pdf>

Siemens, George (2004). Connectivism: A Learning theory for the Digital Age. Available at: <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>. Accessed: 3/6/2013.

Siemens, George (2008). Learning and Knowing in Networks: Changing Roles for Educators and Designers. Available: <http://itforum.coe.edu/paper105/Siemens.pdf>. Accessed: 3/5/2013.

The University of Minnesota (2008). Educational benefits of Social Networking Sites. http://WWW1.umn.edu/news/features/2008f/UR_191308_REGION1.html. Accessed: 20/1/2013.

Centre for Learning & Performance Technologies, (2000-2013). Examples of use of social media and learning: by technology and types of learning. Available at: <http://c4lpt.co.uk/social-learning-handbook/examples-of-use-of-social-media-and-learning-by-technology-and-types-of-learning/>. Accessed on: 17/3/2013.

Rogers, Yvonne (1997). A Brief Introduction to Distributed Cognition. : Available at: <http://mcs.open.ac.uk/yr258/papers/dcog/dcog-brief-intro.pdf>. Accessed on: 17/3/2013.