ISSN: 1817-6798 (Print)
Journal of Tikrit University for Humanities
available online at: www.jtuh.org/

The Integration of Digital Technologies in Teaching the Elements of Art to First-Year Students in the Art Education Department

Ezzeldin Mahmoud Khalaf Jawad Al-Jubouri

Tikrit University, College of Education for Humanities Department of Art Education

* *Corresponding author: E-mail* :
azaldin.mahmoud103@tu.edu.iq

***Keywords*:**
Digital Technologies
Art Education
Elements of Art
First
Year Students

A R T I C L E I N F O

Article history:

Received	1 Mar 2025
Received in revised form	25 Mar 2025
Accepted	2 Mar 2025
Final Proofreading	29 Dec 2025
Available online	31 Dec 2025

E-mail t-jtuh@tu.edu.iq

©THIS IS AN OPEN ACCESS ARTICLE UNDER THE CC BY LICENSE
http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

A B S T R A C T

This study aims to investigate the impact of utilizing digital technologies in teaching the subject of Art Elements to first-year students in the Department of Art Education at the University of Diyala. The researcher adopted the experimental method, dividing the sample into two groups: an experimental group and a control group, each consisting of 40 students. Both groups underwent a pre-test and a post-test, as well as an observation checklist. The experimental group received instruction using a digital technology-based program, while the control group followed traditional teaching methods. The results revealed statistically significant differences at the 0.05 level in favor of the experimental group in both the post-test and the observation checklist. These findings highlight the effectiveness of integrating digital technologies in teaching Art Elements, as they contribute to enhancing students' understanding, engagement, and artistic skills at the early university level.

© 2025 JTUH, College of Education for Human Sciences, Tikrit University

DOI: http://doi.org/10.25130/jtuh.32.12.2.2025.20

Journal of Tikrit University for Humanities Journal of Tikrit University for Humanities Journal of Tikrit University for Humanities Journal of Tikrit University for Humanities Journal of Tikrit University for Humanities

توظيف التقنيات الرقمية في تدريس مادة عناصر الفن لطلبة قسم التربية الفنية

عزالدين محمود خلف جواد الجبوري/ جامعة تكريت كلية التربية للعلوم الانسانية

الخلاصة:

يهدف البحث الحالي إلى تعرف تأثير استخدام التقنيات الرقمية في تدريس مادة عناصر الفن لطلبة المرحلة الأولى في قسم التربية الفنية بجامعة ديالى. اعتمد الباحث المنهج التجريبي، واختار الباحث عينة قصدية تكونت من (٨٠) طالباً و تم تقسيم عينة الدراسة إلى مجموعتين: تجريبية وضابطة، تضم كل منهما ٤٠ طالباً. خضعت المجموعتان لاختبار تحصيلي وبطاقة ملاحظة قبل وبعد تنفيذ التجربة. تم تطبيق برنامج تعليمي قائم على التقنيات الرقمية للمجموعة التجريبية، بينما تلقت المجموعة الضابطة

التعليم التقليدي. أظهرت نتائج التحليل الإحصائي وجود فروق ذات دلالة عند مستوى (٠.٠٥) لصالح المجموعة التجريبية في كل من الاختبار البعدي وبطاقة الملاحظة، مما يشير إلى فاعلية استخدام التقنيات الرقمية في تحسين تعلم الطلبة لمادة عناصر الفن. تؤكد هذه النتائج أهمية دمج التكنولوجيا في التعليم الفني لتعزيز الفهم والتفاعل وتنمية المهارات الفنية لدى الطلبة في المراحل الجامعية المبكرة.

الكلمات المفتاحية :التقنيات الرقمية – التربية الفنية – عناصر الفن – المرحلة الأولى

الفصل الأول التعريف بالبحث

مقدمة:

مع تطور العصر الرقمي، أصبح من الصعب تصور بيئة تعليمية خالية من الوسائط الرقمية، حيث بات استخدام الحواسيب والأدوات التقنية جزءاً أساسياً من كل فصل دراسي لضمان جودة التعليم.(de Keijzer, R. 2023,p. 2).

أدت ظروف ما بعد الرقمية في المجتمع المعاصر إلى إعادة تشكيل طرق تعريف التدريس والتعلم، وكيفية هيكلة أساليب التدريس الفني، وما يتوقع الطلبة تعلمه في فصولهم الدراسية. ولخلق تجارب تعليمية هادفة للطلاب تعكس أساليبهم المتغيرة في تطوير هوياتهم وبناء التفاعلات الاجتماعية من خلال التقنيات الرقمية في ظل هذه التحولات، يصبح من الضروري تطوير أساليب تربوية تستجيب للتكنولوجيا، وتُراعي الطرق الجديدة التي يبني بها الطلاب هوياتهم ويتفاعلون اجتماعياً عبر الوسائط الرقمية. وهذا يتطلب من معلمي الفنون تبني استراتيجيات تعليمية مرنة تستفيد من التقنيات الناشئة وتوظفها في تطوير الممارسات التعليمية((Sweeny, R. W,2023,p.401).

تُعد الفنون انعكاساً لاختيارات وقيم الأفراد في كل حقبة زمنية، وترتبط ارتباطاً وثيقاً بفهم الحياة الاجتماعية ويؤكد (2008) Jowell أن نجاح التعليم متعدد التخصصات في الفنون يتطلب تعاوناً فعّالاً بين خبراء من تخصصات مختلفة، يتشاركون الاهتمام بالفنون كوسيلة للتواصل والتعبير ويُنظر إلى هذا النموذج التربوي التكاملي على أنه نهج واعد في تطوير المهارات الفنية لدى الطلاب، خاصة في بيئة تعليمية رقمية.

أولاً: مشكلة البحث والحاجه اليه :

شهدت البيئة التعليمية في السنوات الأخيرة تحولات كبيرة نتيجة التطور السريع في التقنيات الرقمية، مما أدى إلى إعادة تشكيل أساليب التدريس في مختلف التخصصات، ومنها التربية الفنية. فقد أصبحت التكنولوجيا الرقمية جزءاً لا يتجزأ من العملية التعليمية، حيث توفر أدوات متعددة مثل برامج التصميم، الواقع المعزز، والتطبيقات التفاعلية التي تُسهم في تعزيز الفهم البصري والإبداع لدى الطلاب.

ومع ذلك، لا تزال مادة "عناصر الفن" تُدرّس بأساليب تقليدية تعتمد على التلقين والملاحظة المباشرة، دون الاستفادة الكاملة من الإمكانات التي توفرها التقنيات الرقمية. وهذا يُضعف من قدرة الطلاب على التفاعل مع المفاهيم الفنية الأساسية مثل الخط، الشكل، اللون، الملمس، المساحة، والقيمة، خاصة لدى طلاب المرحلة الأولى التي تُعد حجر الأساس في بناء الذوق الفني والتفكير الإبداعي.

في ظل هذا التباين بين الإمكانات التقنية المتاحة والأساليب التدريسية المستخدمة، تبرز الحاجة إلى دراسة مدى فاعلية دمج التقنيات الرقمية في تدريس عناصر الفن، واستكشاف أثرها على تحفيز الطلاب وتنمية مهاراتهم الفنية في المراحل المبكرة من التعليم.

وتتجلى مشكلة البحث في التساؤل الآتي: ما أثر توظيف التقنيات الرقمية في تدريس مادة عناصر الفن لدى طلبة التربية الفنية ؟

ثانياً أهمية البحث:

التربية الفنية، فهي ليست تربية نخبوية أو حكراً على فئة معينة من الناس، بل هي تربية إنسانية عالمية الجذور، تنبع من طبيعة الإنسان ذاته. وتكمن قيمتها في تهذيب النفس وربط الفرد بمجتمعه، إذ يكتسب المتعلم من خلالها قيماً تنعكس في الموضوعات التي يعبر عنها فنياً. فعندما يؤدي المعلم دوراً في تنمية العقل، فإن الفن يؤدي دوراً في تهذيب الأحاسيس.(علي،٢٠٢٢، ص. ٤٥٣)

كما أكدت دراسة(Shiri, M., & Baygotov, K. ,2024) أهمية استخدام التكنولوجيا في تعزيز تجربة التعلم، من خلال أدوات مثل السبورات الذكية، والطابعات ثلاثية الأبعاد، والمنصات التعليمية التفاعلية، التي تساهم في رفع مستوى التركيز والانخراط لدى الطلاب.

وتتجلى أهمية البحث :

الأهمية العلمية:

تتمثل الأهمية العلمية لهذا البحث في إثراء المعرفة التربوية والفنية المتعلقة بكيفية دمج التقنيات الرقمية في تدريس عناصر الفن، وهي مفاهيم أساسية في بناء الإدراك البصري والتفكير الإبداعي لدى الطلبة. يُسهم البحث في سد الفجوة المعرفية حول فاعلية استخدام الوسائط الرقمية في المراحل التعليمية المبكرة، ويُقدم إطاراً نظرياً يمكن أن يُستند إليه في تطوير مناهج التربية الفنية، خاصة في ظل التحول الرقمي الذي يشهده التعليم عالمياً.

الأهمية العملية:

أما من الناحية العملية، فإن هذا البحث يُقدم حلولاً تربوية قابلة للتطبيق في بيئة الصف، من خلال اقتراح أدوات وتقنيات رقمية تُساعد المعلمين على تبسيط مفاهيم عناصر الفن، وتحفيز الطلبة على التفاعل والمشاركة. كما يُمكن أن يُسهم في تطوير استراتيجيات تدريس حديثة تُراعي احتياجات الجيل الرقمي،

وتُساعد في تحسين جودة التعليم الفني في المرحلة الأولى، بما ينعكس إيجاباً على أداء الطلبة وتحصيلهم الفني.

ثالثاً: فرضية البحث

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية وطلاب المجموعة الضابطة في اختبار عناصر الفن بعد توظيف التقنيات الرقمية في التدريس.

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية وطلاب المجموعة الضابطة في بطاقة الملاحظة لعناصر الفن بعد توظيف التقنيات الرقمية في التدريس.

رابعاً: هدف البحث

التعرف على أثر توظيف التقنيات الرقمية في تدريس مادة عناصر الفن لدى طلبة المرحلة الأولى في قسم التربية الفنية؟

خامساً: حدود البحث:

شملت الحدود الزمانية الفصل الثاني من عام ٢٠٢٤-٢٠٢٥ والمكانية جامعة ديالى والبشرية طلبة قسم التربية الفنية والموضوعية توظيف التقنيات الرقمية في تدريس مادة عناصر الفن لطلبة قسم التربية الفنية المرحلة الاولى.

سادساً: تحديد المصطلحات:

التقنيات الرقمية: مرادفات التغيير الحاصل في العالم التي تشمل التكنولوجيا الرقمية الحديثة أما كلمة "Transformation" يتعلق بتبني التغيير والاختراع الناجم عن استخدام التكنولوجيا الرقمية بديلاً للطرق التقليدية وبالتالي التحول الرقمي يتضمن زيادة في الكفاءة (الهادي ،٢٠٢١: ١٦٦).

اجرائياً: هي الأدوات والبرمجيات والوسائط التكنولوجية التي تُستخدم في تقديم المحتوى الفني، مثل تطبيقات الرسم الرقمي، برامج التصميم الجرافيكي، الواقع المعزز، والسبورة الذكية.

عناصر الفن (Art Elements) :

الفن يُمثل انعكاساً للثقافة والمعرفة الذاتية للشعوب، ويمتاز عن العلم بدور الحواس في تشكيل الخبرة الجمالية، مما يمنحه طابعاً إنسانياً فريداً.(السعود:٢٠١٠: ٣٦)

اجرائياً: عناصر الفن هي المكونات البصرية الأساسية التي تُستخدم في بناء العمل الفني، وتشمل: الخط، الشكل، اللون، الملمس، المساحة، والقيمة.

طلبة المرحلة الأولى (First-Year Students) هم الطلبة الملتحقون بالسنة الدراسية الأولى في قسم التربية الفنية

الفصل الثاني(خلفية نظرية ودراسات سابقة)

خلفية نظرية:

مفهوم التربية الفنية وأهميتها:

تُعد التربية الفنية، في إطارها الصحيح، مجالاً غنياً بالأسس العلمية والفنية، مما يجعلها مصدراً تعليمياً هاماً يزود المتعلم بخبرات ومعلومات واتجاهات متعددة. كما تسهم في تحقيق أهداف التربية العامة من خلال تكاملها مع المواد الدراسية الأخرى. وفي جوهرها، تقوم التربية الفنية على مجموعة من الأنشطة الإنسانية الراقية والإيجابية، التي تتسم بالهدفية والتجدد، وتعكس تفاعلاً مستمراً بين الإنسان ومحيطه، مما يجعلها عملية ديناميكية تتطور مع الحياة.(السعود،٢٠١٠،ص. ٣٦)

التعليم الفني :

إن التعليم الفني لا يُعد مجرد نشاط ترفيهي أو هواية، بل هو عملية تأمل مستمرة تمتد طوال الحياة، تتطلب التعلق الحقيقي بالمجال، والصبر، والعمل الجاد، إلى جانب التفكير العميق. ومن أجل تخطيط تربوي ناجح، لا بد من مراعاة عاملين أساسيين:

أولاً، يجب أن يسعى التعليم إلى إعداد الفرد ليكون جزءاً فاعلاً من منظومة القيم التي تشكلت عبر الزمن داخل المجتمع، والتي تعكس المثل العليا والخصائص الثقافية لذلك المجتمع.

ثانياً، ينبغي أن يأخذ التخطيط التعليمي بعين الاعتبار الطبيعة الإنسانية المتأصلة في أفراد المجتمع، والتي تتكون من عناصر بيئية، وراثية، ثقافية، واجتماعية، وهي سمات متجذرة في تكوين الإنسان (Prasad, D. (2008)

عناصر العمل الفني:

– الخط: يُعد الخط من العناصر الأساسية في تكوين العمل الفني، إذ يساهم في تحديد المساحات وفصل الألوان والأشكال داخل الصورة. كما يلعب دوراً جمالياً في إبراز شكل الموضوعات ويُعتبر أساساً لتكوين الصورة الفنية.

– الشكل: يتكوّن الشكل من تقاطع الخطوط التي تحصر مساحات معينة، ويتميز بألوان وأحجام وخلفيات مختلفة. وضوح الشكل يسهل تناوله بصرياً، وتنقسم الأشكال إلى نوعين: أشكال هندسية منظمة، وأشكال حرة غير منتظمة.

– الملمس: يُدرك الملمس من خلال حاسة البصر أو اللمس، ويختلف حسب المادة المستخدمة في العمل الفني. فقد يكون ناعماً أو خشناً، شفافاً أو صلباً، ويُضفي طابعاً حسياً على العمل.

– الكتلة والفضاء: الكتلة هي الجزء المحسوس من العمل الفني، مثل الأجسام المنحنية، ولا يمكن إدراكها إلا من خلال الفراغ المحيط بها. أما الفراغ، فهو المساحة التي تحدد اتجاه الخطوط (رأسي، أفقي، مائل)، ويساعد في توجيه النظر داخل العمل الفني.

– اللون: يُعتبر اللون العنصر التصويري الأبرز في الفن، ويُستخدم كرمز أو اصطلاح، أو كقيمة نغمية حسب شدته وتدرجه. اللون يُضفي على العمل طابعاً جمالياً ويُعبر عن الحالة النفسية أو الانفعالية للفنان.(الحيلة،١٩٩٨، ص. ٧٧)

التقنيات الرقمية :

المعرفة في العصر الرقمي:

تعد التكنولوجيا الرقمية في المجال التربوي خادمة للعملية التعليمية، لقدرتها على تسهيل عملية الحصول على المعلومات العلمية، وإمكانية الرجوع إليها للاستفادة منها في تنمية العملية التربوية." (عبد العزيز، ٢٠٢٤، ص٠ ١١٧)

شهد دمج التكنولوجيا الرقمية في تعليم الفنون تحولاً جوهرياً في أساليب التعليم والتعلم، حيث لم يقتصر تأثيره على طريقة تقديم المحتوى الفني، بل امتد ليشمل كيفية اكتساب الطلاب للمهارات والممارسات الفنية الجديدة. إذ تلعب الوسائط الرقمية والتقنيات الحديثة دوراً محورياً في إنتاج المعرفة، تماماً كما تفعل الأدوات البصرية وتقنيات المراقبة وقد أدى هذا إلى تنوع كبير في الطرق البصرية لاكتساب المعرفة، مقارنة بالأساليب التقليدية التي كانت تعتمد على النصوص المكتوبة في الكتب، في مقابل المنصات الرقمية مثل YouTube التي أصبحت مصدراً رئيسياً للتعلم.(de Keijzer, R. 2023,p. 4).

أنواع التقنيات الرقمية :

– أدوات الذكاء الاصطناعي مثل DALL–E، تُستخدم لتوليد التصاميم بناءً على مفاهيم بشرية، مما يعزز الإبداع والكفاءة في عمليات التصميم.

– البرمجيات والتطبيقات الرقمية مثل برامج CAD وتطبيقات الرسم الرقمي، تُساعد على تنمية التفكير الإبداعي وتوفر ميزات مثل التراجع والإعادة لتشجيع الاستكشاف الفني.

– الأدوات الفنية التقليدية المدمجة رقمياً، مثل استخدام الأجهزة اللوحية والنمذجة ثلاثية الأبعاد، تُسهم في تعزيز التعلم الإلكتروني وسهولة الوصول إلى أدوات التعبير.

– الرسوم المتحركة والمحتوى الرقمي، حيث تُنمّى مهارات الطلاب في تطوير الوسائط المتعددة والمواقع الإلكترونية، مما يعزز التعبير الإبداعي وفهم المادة.

– الطباعة ثلاثية الأبعاد، تُوفر نماذج ملموسة وتفاعلية لاستكشاف التفاصيل الدقيقة في الفن والتصميم.

– مؤتمرات الفيديو، تُشجع على المشاركة الفعالة والتعلم التعاوني بين الطلاب .

– الواقع المعزز (AR)، يُتيح تصوراً غامراً للأعمال الفنية وتجارب تعليمية تفاعلية يمكن الوصول إليها في أي وقت.
– الواقع الافتراضي (VR)، يُوفر بيئة بصرية ثلاثية الأبعاد لتجربة تعليمية تفاعلية وعميقة.
– الألواح البيضاء التفاعلية، تُسهم في تعزيز المشاركة الجماعية والتغذية الراجعة الفورية، مما يُساعد على تطوير التفكير النقدي.(Shiri, M., & Baygotov, K. ,2024:p. 243)

ثانياً: دراسات سابقة:

وداعة. (٢٠٢٠). واقع استخدام التقنيات التعليمية الحديثة في كلية التربية.

تهدف هذه الدراسة التعرف على مدى الاستخدام الفعلي لتقنيات التعليم الحديثة في تدريس مادة العلوم في كلية التربية في الجامعة المستنصرية إذ تم اعداد استبانة تتضمن أهم نقاط البيئة الموجودة في الكلية الجامعة باستخدام تقنيات المعلومات من وجهة نظر عينة من ١٢٠تدريسي من أساتذة الجامعة وتبين من خلال النقاط التي توصلت إليها الدراسة وجود صعوبات كثيرة في استخدام التقنيات التعليمية تشجيع الاساتذة في الجامعات على استخدام الأدوات المتطورة الالكترونية.

علي. (٢٠٢٣). تدريس التربية الفنية على ضوء تكنولوجيا التعليم وتأثيرها في تطوير الذائقة الجمالية لدى طلبة المرحلة المتوسطة.

يهدف هذا البحث إلى الكشف عن أثر استخدام تكنولوجيا التعليم في تدريس مادة التربية الفنية على تطوير الذائقة الجمالية لدى طلبة المرحلة المتوسطة. انطلقت مشكلة البحث من إدراك الباحث لأهمية توظيف التكنولوجيا في التعليم، ودورها في تعديل سلوكيات المتعلمين وتحسين قدراتهم التعبيرية الفنية. لتحقيق أهداف الدراسة، تم اعتماد المنهج التجريبي باستخدام تصميم العينة الواحدة ذات الاختبار القبلي والبعدي، حيث تم تطبيق خطط تدريسية قائمة على تكنولوجيا التعليم على عينة عشوائية من طلبة الصف الثاني المتوسط في مدرسة النمارق للبنين (الدراسة الصباحية) والبالغ عددهم ٣٥٠ طالباً.

أظهرت نتائج الدراسة تفوق الطلبة الذين تلقوا المفاهيم الفنية من خلال التربية الفنية المدعومة بالتكنولوجيا في اختبار الذائقة الجمالية البعدي، مما يشير إلى أن هذه المفاهيم تمثل ركائز أساسية لأي عمل فني. كما تبين أن حجم فاعلية المفاهيم الفنية بلغ (٠.٨٤)، وهو مؤشر مرتفع يدل على فعالية هذه المفاهيم في تنمية الذائقة الجمالية لدى الطلبة.

عطا الله:٢٠٢٤)دور التكنولوجيا الرقمية في تنمية الثقافة البصرية والتذوق الفني لدى طلاب التربية الفنية:

تهدف هذه الدراسة إلى تحليل أثر التكنولوجيا الرقمية في تطوير الثقافة البصرية والتذوق الفني لدى طلاب التربية الفنية. وتُبرز كيف غيّرت الأدوات الرقمية الحديثة أساليب التعبير الفني، وساهمت في تعزيز النقد الفني من خلال تحليل الأعمال التشكيلية باستخدام البرامج الرقمية. كما تؤكد الدراسة على أهمية دمج هذه التقنيات في المناهج الدراسية، وتوصي بتوفير بنية تحتية مناسبة وتدريب الكوادر الفنية لضمان الاستفادة المثلى منها.

(زكريا:٢٠٢٣) فاعلية الرقمنة وتطبيقات الذكاء الاصطناعي في تطوير مناهج التربية الفنية

تناقش هذه الورقة البحثية دور الرقمنة وتطبيقات الذكاء الاصطناعي في تطوير مناهج التربية الفنية، من خلال إدخال مفاهيم وتقنيات جديدة مثل التصميم ثلاثي الأبعاد، الواقع المعزز، التعلم الآلي، وتحليل بيانات الطلاب. وتُبرز كيف تُسهم هذه الأدوات في تعزيز الإبداع الفني، وتحسين كفاءة التدريس، وتوسيع فرص الوصول إلى المحتوى الفني. كما تتناول التحديات المرتبطة باستخدام الذكاء الاصطناعي، مثل التحيز في النتائج، التكلفة، والأخلاقيات، وتوصي بتطويع هذه التقنيات بما يتناسب مع طبيعة الطلاب ومواكبة العصر.

(Sattar, G., Rustemova, S., & Nebessayeva, Z. (2025 دور الأساليب التفاعلية اجتماعياً والتقنيات الرقمية في تطوير التعليم الفني.

تستعرض هذه الدراسة دور الأساليب التفاعلية اجتماعياً والتقنيات الرقمية في تطوير التعليم الفني، من خلال تحليل الأدبيات والنماذج النظرية والتجارب الصفية. وتهدف إلى تعزيز فهم الطلاب لإبداع الفنانين وتنمية مهاراتهم في التفكير النقدي والتحليل، عبر أدوات مثل الواقع المعزز ومنصات الوسائط المتعددة. تؤكد النتائج أن إدراك الجمال والتفاعل الفني في سن المدرسة يسهم في بناء الشخصية والثقافة الجمالية، ويحفز العمليات العقلية مثل الذاكرة والإبداع والإرادة. كما تُبرز الدراسة أهمية التوازن بين الأساليب التقليدية والرقمية، وتوصي بتطوير مواد تعليمية محلية وتدريب المعلمين لخلق بيئة تعليمية شاملة ومبتكرة. يُعد التعليم الفني عنصراً أساسياً في إعداد الطلاب لمواجهة تحديات العالم المعاصر، لما له من دور في تعزيز التعبير الذاتي، الثقة بالنفس، والمرونة المعرفية.

(Shiri, M., & Baygotov, K. (2024 تقييم تفاعل طلاب الفنون مع التقنيات الرقمية في بيئات التعليم الفني.

أُجريت الدراسة في جامعة آباي الكازاخية الوطنية التربوية، باستخدام منهج دراسة الحالة الوصفية، حيث تم جمع البيانات من خلال استبيان إلكتروني مكوّن من ٣١ سؤالاً، استهدف طلاب الدراسات العليا في قسم تعليم الفنون والتصميم الجرافيكي. أظهرت نتائج التحليل باستخدام برنامج SPSS أن الطلاب

يمتلكون معرفة جيدة بالأدوات الرقمية التقليدية، مثل برامج الرسم والتصميم، بينما كانت معرفتهم محدودة بالتقنيات الحديثة كالذكاء الاصطناعي، والطباعة ثلاثية الأبعاد، والواقع المعزز.

وقد تبين أن التفاعل كان أعلى مع الأدوات المألوفة، في حين انخفضت مستويات المشاركة العاطفية والسلوكية عند استخدام التقنيات الأقل شيوعاً، رغم وجود دافع معرفي قوي نابع من الفضول والرغبة في التعلم. تشير هذه النتائج إلى وجود علاقة مباشرة بين مدى الألفة مع التقنية ومستوى المشاركة، مما يعزز أهمية توفير فرص أكبر للتعرض للتقنيات الرقمية داخل بيئات التعليم الفني.

توصي الدراسة بضرورة دمج هذه التقنيات بشكل أوسع في المناهج الدراسية، وتدعو إلى إجراء أبحاث مستقبلية تشمل وجهات نظر المعلمين، بهدف بناء فهم أكثر شمولاً حول ديناميكيات المشاركة في الفصول الدراسية الفنية.

Radaideh, B. N. 2006) تعليم الفن في عصر تكنولوجيا الحاسوب. أبحاث اليرموك:

يُسلط هذا البحث الضوء على تأثير تكنولوجيا الحاسوب في تطوير أساليب تدريس الفن وتعلمه، ودورها في دفع عجلة الإصلاح التربوي في مجال التعليم الفني. رغم الإمكانيات الكبيرة التي توفرها هذه التكنولوجيا، إلا أن العلاقة بين الفن والتكنولوجيا لا تزال محدودة في النظام التعليمي، حيث يُلاحظ تردد بعض المعلمين في استخدامها بسبب نقص المهارات أو التفضيل للتقنيات التقليدية. يناقش الباحث أهمية دمج تكنولوجيا الحاسوب مع الأساليب الفنية التقليدية، ويُبرز كيف يُمكن لهذا الدمج أن يُسهم في تطوير قدرات الطلاب، لا سيما في مجالات الطباعة والفنون التطبيقية، مما يعزز من جودة التعليم الفني ويواكب التحولات التقنية المعاصرة.

التعليق على الدراسات السابقة:

- بالنظر إلى مجمل الأدبيات التي تناولت موضوع توظيف التقنيات الرقمية في التعليم الفني، اتفقت الدراسات على أهمية هذه الأدوات في تطوير العملية التعليمية وتعزيز قدرات المتعلمين. فقد أظهرت معظم الدراسات أن التقنيات الرقمية تُسهم في تنمية التفكير الإبداعي، وتحفيز التفاعل، وتيسير الفهم البصري، خاصة في المواد التي تعتمد على الإدراك الحسي مثل التربية الفنية.
- تنوعت المقاربات بين الوصفية والتحليلية والتجريبية، مما يُعطي صورة شاملة عن واقع الاستخدام والتحديات المرتبطة به. أما من حيث الأهداف، فقد ركّزت البحوث على قياس الأثر التربوي للتقنيات، وتحليل مدى فاعليتها في تحسين الأداء الأكاديمي، وتطوير المهارات الفنية لدى الطلاب وقد اعتمد البحث الحالي على المنهج التجريبي.
- ضرورة دمج هذه التقنيات في المناهج الدراسية بشكل منهجي ومدروس، مع التأكيد على أهمية تدريب المعلمين وتوفير البنية التحتية المناسبة. كما برزت بعض الفروقات في التركيز على مراحل تعليمية

مختلفة، أو في نوعية الأدوات المستخدمة، مما يُبرز الحاجة إلى تخصيص الدراسات حسب الفئة العمرية والسياق التعليمي.

- يختلف البحث الحالي عن الدراسات السابقة في تناولها
- تم الاستفادة من الدراسات السابقة في الإطار النظري وكيفية التحليل وإعداد الاختبار.

الفصل الثالث منهجية البحث وإجراءاته

أولاً منهج البحث:

اعتمد الباحث المنهج التجريبي ذو التصميم الجزئي من مجموعتين ضابطة وتجريبية .

ثانياً مجتمع وعينة البحث:

تتكون عينة البحث من طلبة المرحلة الأولى في تخصص التربية الفنية، حيث تم اختيارهم نظراً لكونهم في بداية تكوينهم الأكاديمي والفني، مما يُتيح فرصة مناسبة لقياس أثر استخدام التقنيات الرقمية في تدريس مادة عناصر الفن. تم اختيار العينة قصدية مكونة من(٨٠) طالباً في المرحلة الأولى في قسم التربية في جامعة ديالى ، موزعة على مجموعتين متكافئتين: مجموعة تجريبية وأخرى ضابطة، تضم كل منهما(٤٠) طالب . مجموعة تجريبية: تم تدريسها باستخدام أدوات وتقنيات رقمية. ومجموعة ضابطة: تم تدريسها بالأساليب التقليدية المعتمدة على الشرح المباشر والوسائل اليدوية ولضمان تكافؤ المجموعتين، تم إجراء اختبار رافن للذكاء، وهو اختبار مقنن ومعتمد في البيئة العراقية وأظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين في مستوى الذكاء، مما يعزز صدق المقارنة بينهما.

الجدول(١) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة "ت" للمجموعتين الضابطة والتجريبية في درجات الذكاء

	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	الدلالة
الضابطة	٣٨.٧	٦.٢٢	٠.٥٧	غير دالة
التجريبية	٣٧.٥	٤.٢٠		غير دالة

تبين نتائج الجدول(١) عدم وجود فروق ذو دلالة احصائية عند مستوى(٠.٠٥) في اختبار الذكاء مما يدل على تكافؤ المجموعتين في متغير الذكاء.

أداتا البحث: استخدم الباحث في هذا البحث أداتين لجمع البيانات:

١. بطاقة الملاحظة: تم إعدادها لرصد أداء الطلاب أثناء تنفيذ الأنشطة الصفية المتعلقة بتوظيف التقنيات الرقمية في مادة عناصر الفن. تضمنت البطاقة مجموعة من المؤشرات السلوكية التي تقيس مدى تفاعل الطالب، قدرته على استخدام الأدوات الرقمية (مثل تطبيقات الرسم أو التصميم)، ومدى توظيفه لعناصر الفن (الخط، الشكل، اللون، الملمس، المساحة، والقيمة) داخل العمل الفني. تم اعتماد سلم تقدير

ثلاثي(دائماً – أحياناً – نادراً)، بحيث خصصت ثلاث درجات لكل فقرة، لتتراوح الدرجة الكلية للبطاقة بين(٠–٦٠).

الاختبار التحصيلي (اختيار من متعدد): تم تصميم اختبار مكون من (٢٠) فقرة من نوع اختيار من متعدد، بهدف قياس مدى فهم الطلاب النظري لعناصر الفن الأساسية. شملت الفقرات مفاهيم مثل تعريف الخط، أنواع الأشكال، خصائص اللون، وأهمية الملمس في العمل الفني. تم توزيع الأسئلة وفقاً لمستويات بلوم (تذكر، فهم، تطبيق). وقد خصصت درجة لكل اجابة صحيحة وتراوحت درجات الاختبار بين (٠–٢٠) درجة.

تحليل فقرات الاختبار:

أ– صعوبة فقرات الاختبار: يعبر معامل الصعوبة يعبر عن نسبة الطلبة ممن أجابوا اجابة صحيحة على الاختبار، ويساعد المعلم في معرفة مستويات الطلبة في اكتساب المفاهيم الجغرافية تم حساب معامل الصعوبة لكل فقرة من فقرات الاختبار والجدول يوضح معاملات الصعوبة لفقرات الاختبار:

الجدول (٢) معاملات الصعوبة لفقرات الاختبار

السؤال	معامل الصعوبة	السؤال	معامل الصعوبة	السؤال	معامل الصعوبة	السؤال	معامل الصعوبة
١	٠.٢٧	٦	٠.٢٥	١١	٠.٦٠	١٦	٠.٦٢
٢	٠.٢٢	٧	٠.٢٢	١٢	٠.٣٠	١٧	٠.٢٢
٣	٠.٣٠	٨	٠.٣٣	١٣	٠.٥٠	١٨	٠.٥٠
٤	٠.٥٥	٩	٠.٣٠	١٤	٠.٣٠	١٩	٠.٢٧
٥	٠.٥٢	١٠	٠.٣٠	١٥	٠.٣٧	٢٠	٠.٣٠

يظهر الجدول (٢) معاملات الصعوبة للاختبار وهو معامل صعوبة جيد وقد تراوحت المعاملات (٠.٢٥–٠.٦٥) ويتراوح معامل الصعوبة الذي يدل على أن الاختبار جيد بين (٠.٢٠–٠.٨٠)

ب– تحديد الزمن المناسب للاختبار.

تم حساب الزمن المناسب للاختبار من خلال قسمة مجموع زمن الاجابة لسؤال للطلاب على العدد الكلي وبالتالي كان متوسط زمن الاجابة عن فقرات الاختبار ٤٠ دقيقة.

ت– القوة التمييزية لفقرات الاختبار: تم حساب القوة التمييزية لكل فقرة من فقرات الاختبار وتراوحت بين (٠.٢٥ –٠.٤٣) وتقبل الفقرة إذا كان درجة تمييزها أكبر من ٠.٢٠.

والجدول (٣) يوضح معامل تمييز الاختبار

السؤال	معامل التمييز	السؤال	معامل التمييز	السؤال	معامل التمييز	السؤال	معامل التمييز
١	٠.٣٥	٦	٠.٣٠	١١	٠.٤٥	١٦	٠.٢٣
٢	٠.٣٥	٧	٠.٤٥	١٢	٠.٣٠	١٧	٠.٣٠
٣	٠.٣٥	٨	٠.٤٠	١٣	٠.٤٠	١٨	٠.٤٠
٤	٠.٤٥	٩	٠.٣٠	١٤	٠.٣٥	١٩	٠.٤٠
٥	٠.٤٠	١٠	٠.٢٥	١٥	٠.٣٥	٢٠	٠.٤٥

ث- فعالية البدائل الخاطئة:

لحساب فعالية البديل من خلال طرح عدد الإجابات الخاطئة في المجموعة الدنيا من عدد الاجابات الخاطئة في المجموعة العليا وقسمتها على عدد أفراد العينة بعد ترتيب اجابات الطلاب مجموعتين العليا والدنيا، وجد أن البدائل المتاحة قد جذبت طلاب المجموعة الدنيا أكثر من طلاب المجموعة العليا وتم ابقاء البدائل على ماهي عليه.

الصدق الظاهري: عرض الاختبار على عدد من أعضاء هيئة التدريس ذوي الخبرة للتأكد من صياغته اللغوية ومدى وضوح العبارات وعدم غموضها ومدى سلامة صياغتها وتم التقيد بملاحظات السادة المحكمين.

ج- الصدق والثبات:

للتأكد من الصدق والثبات قام الباحث بتطبيق المقاييس على عينة استطلاعية من ٢٥طالب من خارج عينة الدراسة.

صدق الاتساق:

لقياس العلاقة بين درجة كل سؤال مع الدرجة الكلية للاختبار من خلال تطبيق الاختبار على عينة استطلاعية وحساب الارتباط حسب "بيرسون" كما هو في الجدول (٤).

الجدول (٤) معاملات الارتباط بيرسون بين فقرات الاختبار والدرجة الكلية:

السؤال	معامل الارتباط	السؤال	معامل الارتباط	السؤال	معامل الارتباط	السؤال	معامل الارتباط
١	* ٠.٦٥٦	٦	**٠.٦٤٩	١١	**٠.٧٤٢	١٦	**٠.٧١٩
٢	*٠.٦٣٠	٧	**٠.٦٣٠	١٢	**٠.٦١٦	١٧	**٠.٧٠٦
٣	*٠.٦٣٢	٨	*٠.٦٢٢	١٣	**٠.٧٦٠	١٨	**٠.٧٧١
٤	*٠.٦١٣	٩	**٠.٦٩٧	١٤	*٠.٦٠٩	١٩	**٠.٧٢٤
٥	*٠.٦٨٣	١٠	**٠.٦٠٩	١٥	*٠.٦٩٧	٢٠	*٠.٦٢٩

**دال عند (٠.٠١) * دال عند (٠.٠٥)

يتبين من الجدول (٤) أن قيمة معاملات الارتباط للاختبار دالة احصائياً مما يدل على صدق الأداة.

ح- ثبات الاختبار:

تم حساب معل الثبات باستخدام ألفا كرونباخ وبلغت قيمة معامل الثبات(٠.٧٨٨)وهي معامل ثبات مرتفع مما يشير إلى ثبات الاختبار.

الخصائص السيكومترية لبطاقة الملاحظة:

الصدق والثبات: للتأكد من صدق وثبات الاختبار، طبّق الباحث بطاقة الملاحظة على عينة استطلاعية مكوّنة من(٢٥) طالب من خارج عينة البحث الأصلية.

الصدق الظاهري: تم عرض البطاقة على مجموعة من المحكّمين المتخصصين في مجال التربية الفنية والمناهج وطرق التدريس، للتأكد من مدى ملاءمة البنود لقياس المهارات المستهدفة، وقد أُجريت التنقيحات اللازمة بناءً على ملاحظاتهم.

صدق الاتساق:

تم استخدام معامل ارتباط بيرسون(Pearson) لقياس العلاقة بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للبطاقة، كما هو موضح في الجدول(٥).

الجدول (٥) معاملات الارتباط بيرسون بين فقرات الاختبار والدرجة الكلية:

السؤال	معامل الارتباط	السؤال	معامل الارتباط	السؤال	معامل الارتباط	السؤال	معامل الارتباط
١	٠.٦٢٤*	٦	**٠.٦٢٧	١١	٠.٦١٢**	١٦	**٠.٦٧٤
٢	٠.٦٨٥*	٧	**٠.٦٢٤	١٢	٠.٦٢٩*	١٧	*٠.٦٦١
٣	٠.٦٨٢*	٨	*٠.٦١٠	١٣	٠.٦٣٢**	١٨	*٠.٦٤١
٤	٠.٦٤٨*	٩	*٠.٦٢٠	١٤	٠.٦١٦*	١٩	*٠.٦٣٥
٥	٠.٦٢٥*	١٠	*٠.٦٧٩	١٥	٠.٦٤٨*	٢٠	*٠.٦٠٨

**دال عند(٠.٠١) * دال عند (٠.٠٥)

يتضح من الجدول(٥) وجود معاملات ارتباط دالة إحصائياً، مما يدل على اتساق الفقرات داخلياً.

خ- ثبات البطاقة :

تم حساب معامل الثبات بطريقة معامل ألفا كرونباخ، وبلغت قيمته ٠.٧٩٥، وهي قيمة مرتفعة تدل على أن بطاقة الملاحظة تتمتع بثبات جيد وموثوقية عالية.

البرنامج التدريسي:

العنوان: برنامج تدريسي قائم على التقنيات الرقمية لتنمية فهم عناصر الفن لدى طلاب المرحلة الأولى

الفئة المستهدفة: طلاب المرحلة الأولى في تخصص التربية الفنية

مدة البرنامج: ٦ أسابيع (بواقع حصتين أسبوعياً)

الأهداف العامة:

١. أن يتعرف الطالب على عناصر الفن الأساسية: الخط، الشكل، اللون، الملمس، المساحة، القيمة.

٢. أن يُطبق الطالب هذه العناصر باستخدام أدوات وتقنيات رقمية حديثة.

٣. أن يُنمّي الطالب مهارات التفكير البصري والإبداع الفني في بيئة تعلم رقمية.

٤. أن يُبدي الطالب اتجاهاً إيجابياً نحو استخدام التكنولوجيا في تعلم الفن.

خطوات تنفيذ البرنامج مع أمثلة على استخدام التقنيات الرقمية:

الخطوة ١: التهيئة والتقديم

- التقنية المستخدمة: فيديو تعليمي تفاعلي عبر YouTube أو Edpuzzle.

- مثال: عرض فيديو بعنوان "ما هي عناصر الفن؟" يتضمن رسوم متحركة توضح كل عنصر، مع أسئلة مدمجة داخل الفيديو عبر Edpuzzle لقياس الفهم الأولي.

الخطوة ٢: تدريس عنصر الخط

- التقنية المستخدمة: تطبيقات الرسم الرقمي مثل Sketchbook أو Tayasui Sketches.

- مثال: يُطلب من الطالب فتح تطبيق Sketchbook على جهازه اللوحي، واستخدام أدوات القلم لرسم خطوط مستقيمة، منحنية، متعرجة، ثم حفظ العمل ومشاركته عبر Padlet.

الخطوة ٣: تدريس عنصر الشكل

- التقنية المستخدمة: برامج التصميم الجرافيكي مثل Canva أو Adobe Express.

- مثال: يُنشئ الطالب تصميماً يحتوي على أشكال هندسية (مثل مربع، مثلث، دائرة) وأشكال عضوية (مثل أوراق، سحب) باستخدام Canva، ويُطبق خاصية السحب والإفلات لتكوين عمل فني متوازن.

الخطوة ٤: تدريس عنصر اللون

- التقنية المستخدمة: أدوات خلط الألوان الرقمية مثل Adobe Color أو Color Mixer.

– مثال: يُطلب من الطالب تجربة خلط الألوان الأساسية داخل Adobe Color، ثم اختيار مجموعة لونية متكاملة لتطبيقها في تصميمه الفني داخل Adobe Express.

الخطوة ٥: تدريس عنصر الملمس

– التقنية المستخدمة: الواقع المعزز (AR) عبر تطبيق Artivive أو تطبيقات عرض ثلاثي الأبعاد.

– مثال: يُشاهد الطالب عبر تطبيق Artivive نماذج ثلاثية الأبعاد لأسطح خشنة وملساء، ثم يُطلب منه إنشاء ملمس بصري باستخدام أدوات الرسم داخل Sketchbook، مثل استخدام الفرشاة ذات التأثيرات الخاصة.

الخطوة ٦: تدريس عنصر المساحة والقيمة

– التقنية المستخدمة: أدوات تعديل الصور مثل Pixlr أو Photoshop Express.

– مثال: يُطلب من الطالب تحميل صورة فنية إلى Pixlr، ثم تعديل الإضاءة والظل لإظهار التدرج اللوني (القيمة)، مع إعادة توزيع العناصر داخل مساحة العمل لتحقيق التوازن البصري.

التفاعل والتقويم

– التقنيات المستخدمة:

– Google Forms: لاختبار تحصيلي بعدي.

– Padlet: لعرض الأعمال الفنية ومناقشتها.

– بطاقة ملاحظة رقمية: لتقييم الأداء الفني.

الفصل الرابع: النتائج الإحصائية

لاختبار الفرضية التي تنص على وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠.٠٥ بين متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلاب المجموعة الضابطة في اختبار عناصر الفن بعد تطبيق التوظيف للتقنيات الرقمية، تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات الطلاب في المجموعتين. بعد ذلك، أُجري اختبار "ت" لعينتين مستقلتين لمعرفة مدى دلالة الفروق بين درجات الطلاب والجدول الآتي يوضح ذلك:

الجدول(٦) المتوسطات الحسابية، الانحرافات المعيارية، والقيمة التائية لدرجات الطلاب في المجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبار البعدي

المجموعة	عدد أفراد العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة "ت" المحسوبة	الدلالة
الضابطة	٤٠	١٠.٦٠٠	٠.٧٠٨	٧٨	٣٢.١٤٥	دالة
التجريبية	٤٠	١٦.٧٥٠	٠.٩٨٠			

يتضح من الجدول(٦) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية (١٦.٧٥٠) والضابطة (١٠.٦٠٠) في الاختبار البعدي لمادة عناصر الفن، حيث بلغت قيمة "ت" المحسوبة (٣٢.١٤٥) وهي دالة إحصائياً.

يشير هذا إلى أن الطلاب الذين تعلّموا باستخدام التقنيات الرقمية حققوا أداءً أعلى في فهم عناصر الفن مقارنةً بمن تعلّموا بالطريقة التقليدية.

لاختبار الفرضية الثانية: التي تنص على وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠.٠٥ بين متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلاب المجموعة الضابطة في بطاقة ملاحظة عناصر الفن بعد تطبيق توظيف للتقنيات الرقمية في التدريس ، تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات الطلاب في المجموعتين. بعد ذلك، أُجري اختبار "ت" لعينتين مستقلتين لمعرفة مدى دلالة الفروق بين درجات الطلاب والجدول الآتي يوضح ذلك

الجدول رقم (٧) المتوسطات الحسابية، الانحرافات المعيارية، والقيمة التائية لدرجات الطلاب في المجموعتين الضابطة والتجريبية في بطاقة الملاحظة بعد توظيف التقنيات

المجموعة	عدد أفراد العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة "ت" المحسوبة	الدلالة
الضابطة	٤٠	٣٩.٨٠٠	٤.٤٥	٧٨	١٤.٢٠٠	دالة
التجريبية	٤٠	٥٢.٢٠٠	٥.٢١			

يتضح من الجدول(٧) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية (٥٢.٢٠٠) والضابطة (٣٩.٨٠٠) في بطاقة الملاحظة، حيث بلغت قيمة "ت" المحسوبة (١٤.٢٠٠) وهي دالة إحصائياً.

وهذا يُشير إلى تفوّق واضح في الأداء العملي والمهارات الفنية لدى الطلاب الذين تعلّموا باستخدام التقنيات الرقمية، مما يُعزز من أهمية هذه الأدوات في تطوير المهارات التطبيقية والتعبير الفني.

مناقشة النتائج :

أظهرت نتائج البحث الحالي تفوقاً واضحاً لطلاب المجموعة التجريبية في اختبار عناصر الفن وبطاقة الملاحظة، مقارنةً بطلاب المجموعة الضابطة، مما يُشير إلى فاعلية توظيف التقنيات الرقمية في تدريس مادة عناصر الفن لطلاب المرحلة الأولى. هذا التفوق يُمكن تفسيره من خلال ما وفّرته البيئة الرقمية من أدوات تفاعلية، مثل السبورة الذكية، تطبيقات الرسم الرقمي، والواقع المعزز، والتي ساعدت الطلاب على فهم المفاهيم الفنية بطريقة بصرية وعملية، وعززت من دافعيتهم نحو التعلم والتجريب.

وتتفق هذه النتائج مع ما أشار إليه عطا الله (٢٠٢٤)، الذي أكد أن التكنولوجيا الرقمية تُسهم في تنمية الثقافة البصرية والتذوق الفني، من خلال تحليل الأعمال الفنية باستخدام البرامج الرقمية، وهو ما انعكس

في ارتفاع درجات الطلاب في اختبار عناصر الفن. كما تدعم نتائج البحث ما توصلت إليه زكريا (٢٠٢٣)، التي بيّنت أن الرقمنة وتطبيقات الذكاء الاصطناعي تُعزز الإبداع الفني وتحسّن كفاءة التدريس، وهو ما ظهر جلياً في أداء الطلاب في بطاقة الملاحظة، حيث أظهرن مهارات فنية متقدمة نتيجة انخراطهن في أنشطة رقمية تفاعلية.

كذلك، تُعزز نتائج الدراسة الحالية ما ورد في دراسة Shiri و2024) Baygotov)، التي أشارت إلى أن التفاعل مع الأدوات الرقمية المألوفة يُسهم في رفع مستوى المشاركة العاطفية والسلوكية، وهو ما يُفسّر ارتفاع جودة الأداء الفني لدى طلاب المجموعة التجريبية. كما تتفق هذه النتائج مع ما طرحه Radaideh (2006) حول أهمية دمج تكنولوجيا الحاسوب مع الأساليب التقليدية لتطوير قدرات الطلاب في الفنون التطبيقية، وهو ما تم تطبيقه فعلياً في هذا البحث من خلال المزج بين الشرح النظري والتطبيق الرقمي.

وبذلك، تُظهر نتائج البحث الحالي انسجاماً واضحاً مع الأدبيات التربوية الحديثة، وتُؤكد أن توظيف التقنيات الرقمية في تدريس عناصر الفن يُعد خياراً تربوياً فعّالاً، خاصة في المراحل التعليمية المبكرة التي تتطلب أساليب تعليمية محفزة وبصرية.

الاستنتاجات:

أظهرت نتائج الدراسة تفوقاً ملحوظاً للمجموعة التجريبية في كل من التحصيل المعرفي والمهارات الفنية المرتبطة بعناصر الفن، مقارنةً بالمجموعة الضابطة.

ويُعزى هذا التفوق إلى فاعلية التقنيات الرقمية المستخدمة في التدريس، والتي ساهمت في تقديم المحتوى الفني بطريقة تفاعلية، محفّزة، ومناسبة لخصائص طلاب المرحلة الأولى.

لقد أتاحت هذه التقنيات للطلاب فرصة التجريب المباشر، والتفاعل البصري، والتعلم الذاتي، مما ساعد على فهم عناصر الفن بشكل أعمق، وتطبيقها في أعمالهم الفنية بثقة وإبداع.

كما أن استخدام أدوات مثل السبورة الذكية، برامج الرسم الرقمي، والواقع المعزز ساهم في تنمية مهارات الملاحظة الدقيقة، والتعبير الفني الحر، وحل المشكلات الفنية، بعيداً عن النمطية والتلقين.

التوصيات:

- ضرورة دمج التقنيات الرقمية في مناهج التربية الفنية بشكل منهجي ومدروس، خاصة في المراحل الأولى من التعليم، لما لها من أثر إيجابي في تعزيز الفهم البصري والتفاعل الإبداعي لدى الطلاب.
- تدريب المعلمين على استخدام أدوات التصميم الرقمي، وتوفير ورش عمل متخصصة لضمان جودة التنفيذ داخل الصف.
- تطوير محتوى رقمي تفاعلي مخصص لعناصر الفن، يتضمن فيديوهات تعليمية، تطبيقات تفاعلية، وأمثلة تطبيقية، تُراعي الفروق الفردية بين الطلاب.
- توفير بيئة تعليمية رقمية آمنة ومشجعة داخل المدارس، تشمل أجهزة لوحية، شاشات ذكية، واتصال إنترنت مستقر، لدعم تنفيذ البرامج الفنية الرقمية.
- تشجيع البحث التربوي في مجال الفن الرقمي، وربط عناصر الفن بالتقنيات الحديثة مثل الواقع المعزز (AR) والذكاء الاصطناعي (AI) في التعليم.

المقترحات:

- فاعلية الواقع المعزز في تنمية الإدراك البصري لدى طلاب المرحلة الابتدائية في مادة التربية الفنية.
- أثر استخدام تطبيقات التصميم الجرافيكي في تعزيز الإبداع الفني لدى طلبة المرحلة الإعدادية.
- تصميم بيئة تعلم رقمية قائمة على عناصر الفن لتنمية مهارات التذوق الجمالي لدى الأطفال.
- دور الذكاء الاصطناعي في تحليل الأعمال الفنية وتوجيه التغذية الراجعة للطلبة.
- أثر استخدام المنصات التعليمية التفاعلية في تحسين أداء الطلبة في مادة التربية الفنية.
- تصميم برنامج تدريبي للمعلمين حول استخدام التقنيات الرقمية في تدريس عناصر الفن.

First, the Arabic references

1: Al-Saud, Khaled Mohammed. (2010). Technical Education Curricula, First Edition, Wael Publishing House.

2: Ali, Ahmed Adnan. (2023). Teaching art education in the light of educational technology and its impact on the development of aesthetic taste among middle school students. *Tikrit University

Journal of the Humanities, 30*(3), Part I, 1–22. Faculty of Education for Human Sciences, University of Tikrit

3: Zakaria, Maryam Riad. (2023). The effectiveness of digitization and artificial intelligence applications in the development of technical education curricula. Working paper presented at the Eighth International Scientific Conference - Education Development: Contemporary Trends and Future Visions, Volume 39 - Issue 10 - First Part of Assiut University, October 2023.

4: God bless you, Ola Talaat Hussein. (2024). The role of digital technology in the development of visual culture and artistic taste among art education students. Journal of Research and Scientific Publishing, Volume 29, Issue 9,

5: Al-Hila, Muhammad Mahmoud. 1998). Technical education and teaching methods, p. 77, first edition.

6: Al-Hadi, Mohammed Mohammed. (2021). Artificial intelligence Artificial intelligence, its features, applications, developmental and societal effects, the Egyptian Lebanese House.

7: Abdulaziz, Najla Mohammed. (2024). "The role of digital technology in the development of visual culture and artistic taste for art education students." Scientific Journal of Social Studies, Issue (12), pages 115–140.

8: Zaina's farewell, Nizar. Jassim, Rasha. The reality of the use of modern educational techniques in the Faculty of Education, Al-Qadissiya Journal of Human Sciences, Volume (23) Issue 4.

المراجع الأجنبية:

1. Sweeny, R. W. (2023). Editorial: Digital and postdigital media in art education. Studies in Art Education, 64(4), 401–405. https://doi.org/10.1080/00393541.2023.2273706
2. Shiri, M., & Baygotov, K. (2024). Evaluating art students' engagement with digital technologies in classroom environments. International Journal of Advanced and Applied Sciences, 11(11), 240–248. https://doi.org/10.21833/jaas.2024.11.025
3. de Keijzer, R. (2023). Exploring the impact of digital technology on art students' learning experience (Bachelor's thesis, Erasmus University Rotterdam). Department of History, Culture and Communication.
4. Jowell, T. (2008). Government and the Value of Culture Department for Culture, Media and Sport (UK Government
5. Prasad, D. (2008). Art: The basis of education. National Book Trust. Retrieved from https://archive.org/details/Art-TheBasisOfEducation-DeviPrasad
6. Sattar, G., Rustemova, S., & Nebessayeva, Z. (2025). Socially interactive approaches and digital technologies in art education: Developing creative thinking in students during art classes. Open Education Studies, 7, Article 20250096. https://doi.org/10.1515/edu-2025-0096
7. Radaideh, B. N. (2006). Art education in the age of computer technology. Yarmouk Research: Humanities and Social Sciences Series, 23(2), 743–755. Yarmouk University, Irbid, Jordan.

الاختبار :

اختبار نظري لمادة عناصر الفن– المرحلة الأولى – قسم التربية الفنية – جامعة ديالى

عدد الأسئلة: ٢٠ سؤالاً

١. أي من العناصر التالية يُعد من عناصر الفن الأساسية؟

أ) التوازن ب) الخط ج) الإيقاع د) التكرار

٢. يُستخدم اللون الأزرق غالباً للتعبير عن:

أ) الغضب ب) الحزن ج) الفرح د) النشاط

٣. يُقصد بالقيمة في الفن:

أ) نوع الخط ب) درجة الضوء والظل ج) نوع الشكل د) نوع اللون

٤. الشكل الهندسي يُمثل:

أ) الأشكال الطبيعية ب) الأشكال العشوائية ج) الأشكال المنتظمة د) الأشكال العضوية

٥. أي من العناصر التالية يُستخدم لإظهار الحركة؟

أ) اللون ب) الخطوط المنحنية ج) المساحة د) الملمس

٦. كيف يُستخدم الملمس في العمل الفني؟

أ) لإظهار الحجم ب) لإعطاء إحساس بالسطح ج) لتحديد اللون د) لتكوين الشكل

٧. المساحة في العمل الفني تُشير إلى:

أ) حجم اللون ب) الفراغ المستخدم ج) نوع الخط د) ملمس السطح

٨. الخط المنكسر يُعطي إحساساً بـ:

أ) الهدوء ب) التوتر ج) الاستقرار د) الانسجام

٩. الشكل العضوي يُشبه:

أ) الأشكال الهندسية ب) الأشكال الطبيعية ج) الأشكال الرقمية د) الأشكال الصناعية

١٠. اللون الأحمر غالباً ما يُرتبط بـ:

أ) البرودة ب) الحزن ج) الطاقة والحيوية د) الهدوء

١١. عند رسم شجرة باستخدام خطوط منحنية وألوان دافئة، فإنك تطبق:

أ) عنصر الشكل فقط ب) عناصر اللون والخط ج) عنصر الملمس فقط د) عنصر المساحة فقط

١٢. إذا أردت إظهار نعومة القماش في لوحة، أي عنصر تستخدم؟

أ) الشكل ب) القيمة ج) الملمس د) الحركة

١٣. عند استخدام التدرج اللوني من الفاتح إلى الغامق، فإنك تطبق:

أ) عنصر القيمة ب) عنصر الشكل ج) عنصر الملمس د) عنصر الخط

١٤. عند تصميم عمل فني يُظهر حركة الأمواج، فإن العنصر الأنسب هو:

أ) الخط المنحني ب) الشكل الهندسي ج) اللون البارد د) المساحة السلبية

١٥. إذا أردت أن تُظهر عمقاً في اللوحة، فإنك تستخدم:

أ) اللون فقط ب) الخطوط المتكررة ج) التباين في القيمة د) الشكل العضوي

١٦. ما العلاقة بين اللون والجو العام للعمل الفني؟

أ) اللون لا يؤثر ب) اللون يُحدد المزاج العام ج) اللون يُستخدم فقط في الخلفية د) اللون يُستخدم لتحديد الشكل

١٧. كيف يُسهم الخط في بناء التكوين الفني؟

أ) يُحدد نوع اللون ب) يُنشئ الحركة والاتجاه ج) يُقلل من التباين د) يُستخدم فقط في الزخرفة

١٨. لماذا يُستخدم الشكل العضوي في الأعمال التعبيرية؟

أ) لأنه منتظم ب) لأنه يُحاكي الطبيعة ج) لأنه هندسي د) لأنه يُظهر التوازن

١٩. أي من الخيارات التالية يُمثل استخداماً مبتكراً لعناصر الفن؟

أ) رسم شكل هندسي بلون رمادي ب) دمج الخطوط والألوان لإظهار المشاعر ج) استخدام لون واحد فقط د) تكرار نفس الشكل دون تغيير

٢٠. ما أهمية فهم عناصر الفن في إنتاج عمل فني متكامل؟

أ) لتقليد الأعمال الجاهزة ب) لتطبيق القواعد فقط ج) لتحقيق التوازن والتعبير الفني د) لتحديد نوع الورق المستخدم

بطاقة الملاحظة:

يُظهر الطالب قدرة على التعرف على أنواع الخطوط المختلفة.			
٢. يُميز الطالب بين الأشكال الهندسية والعضوية في العمل الفني.			
٣. يُطبق الطالب مفهوم اللون الأساسي والثانوي في إنتاجه الفني.			
٤. يُدرك الطالب العلاقة بين الألوان ويستخدمها بشكل متوازن.			
٥. يُعبّر الطالب عن الملمس البصري والملموس باستخدام أدوات رقمية.			
٦. يُوظف الطالب عنصر المساحة في تكوينه الفني بشكل منظم.			
٧. يُظهر الطالب فهماً لمفهوم القيمة (الظل والنور) في التصميم.			
٨. يستخدم الطالب برامج الرسم الرقمي بمهارة مناسبة للمرحلة.			
٩. يُنتج الطالب عملاً فنياً يعكس فهماً لعناصر الفن الأساسية.			
١٠. يُظهر الطالب قدرة على الابتكار والتجريب في استخدام التقنية.			

١١. يُشارك الطالب بفاعلية في الأنشطة الصفية الرقمية.			
١٢. يُبدي الطالب اهتماماً بالتعلم الفني عبر الوسائط التفاعلية.			
١٣. يُوظف الطالب أدوات التصميم الرقمي في تنفيذ المهام الفنية.			
١٤. يُظهر الطالب قدرة على تحليل الأعمال الفنية الرقمية.			
١٥. يُعبر الطالب عن أفكاره الفنية باستخدام تطبيقات رقمية.			
١٦. يُراعي الطالب التوازن البصري في تكوينه الفني.			
١٧. يُظهر الطالب دقة في استخدام الخطوط والأشكال في التصميم.			
١٨. يُبدي الطالب تفاعلاً إيجابياً مع زملائه أثناء العمل الرقمي.			
١٩. يُحافظ الطالب على تنظيم العمل الفني داخل البيئة الرقمية.			
٢٠. يُظهر الطالب تطوراً في الأداء الفني بين بداية ونهاية النشاط.			