مجلة كلية التربية الاساسية
كلية التربية الاساسية – الجامعة المستنصرية
Journal of the College of Basic Education Vol.32 (NO. 135) 2026, pp. 570-587

اثر استراتيجية لعب الادوار في تنميه التفكير البصري لدى طلبه المرحلة الإعدادية

م.م. محمد قاسم محمد
وزارة التربية / مديرية تربية الرصافة الاولى
m.qasim87x@gmail.com
07734307187

مستخلص البحث:

يهدف هذا البحث إلى دراسة الدور الذي تؤديه التربية الفنية في تنمية التفكير البصري لدى طلبة المرحلة الإعدادية، من خلال توظيف استراتيجية لعب الأدوار كإحدى الطرائق التدريسية الحديثة. إذ يُعَدّ التفكير البصري من القدرات العقلية المهمة التي تمكّن الطالب من قراءة الأشكال والرموز والصور وتحليلها وربطها بالواقع الفني والمعرفي، مما ينعكس إيجابًا على تنمية مهاراته الإبداعية والابتكارية. لقد برزت الحاجة إلى البحث في هذا الموضوع نتيجة اعتماد أغلب الممارسات التعليمية لمادة التربية الفنية على الطرائق التقليدية، التي تركز غالبًا على الجانب المهاري والتطبيقي، وتُهمل الجوانب الذهنية والإبداعية للطالب. وهنا يأتي توظيف استراتيجية لعب الأدوار التي تمنح المتعلمين بيئة تعليمية تفاعلية، وتدفعهم إلى تمثيل مواقف فنية مختلفة، بما يعزز الملاحظة الدقيقة، ويحفز القدرة على التحليل والتفسير والتصور البصري. يُنفّذ البحث ضمن حدود مكانية وزمانية وبشرية محددة، حيث يطبّق على طلبة المرحلة الإعدادية في مديرية تربية الرصافة الأولى / محافظة بغداد للعام الدراسي 2024-2025. وقد اعتمد البحث المنهج التجريبي القائم على مجموعتين (تجريبية وضابطة)، بهدف قياس أثر الاستراتيجية على تنمية التفكير البصري من خلال أدوات قياس مناسبة. تتمثل أهمية البحث في كونه يقدّم مساهمة نظرية وتطبيقية للميدان التربوي، من خلال إبراز الدور الفاعل للتربية الفنية في صقل مهارات التفكير البصري، وفتح المجال أمام المدرسين والباحثين لتبني استراتيجيات تدريس حديثة تسهم في تطوير قدرات الطلبة الإبداعية. كما يتوقع أن يسهم البحث في توجيه العملية التعليمية نحو تبني أساليب تفاعلية تعزز العلاقة بين الجانب الفني والجانب المعرفي، مما يؤدي إلى تحسين جودة التعليم في المدارس الإعدادية.

الكلمات المفتاحية: التربية الفنية- التفكير البصري- لعب الأدوار- طرائق التدريس الحديثة.

المقدمة

تُعَدّ التربية الفنية من المرتكزات الأساسية في العملية التربوية لما لها من دور في صقل شخصية المتعلم وتنمية قدراته العقلية والجمالية والوجدانية. فهي لا تقتصر على إكساب الطالب مهارات عملية وتقنية فحسب، بل تمتد لتسهم في بناء تفكيره الإبداعي وتنمية قدراته البصرية على الملاحظة والتحليل والتأمل. ويُعَدّ التفكير البصري من المهارات العقلية العليا التي يحتاجها الطالب لفهم العالم من حوله بلغة الصور والأشكال والرموز، وهو ما يجعل التربية الفنية مجالًا خصبًا لتنمية هذه القدرات. ومع ذلك، لا تزال بعض الممارسات التدريسية في المدارس الإعدادية تعتمد على أساليب تقليدية تركز على الجانب المهاري أكثر من الجوانب الذهنية، مما يُضعف دور التربية الفنية في تحقيق أهدافها الحديثة. من هنا برزت الحاجة إلى إدخال استراتيجيات تدريسية جديدة، مثل استراتيجية لعب الأدوار، التي تقوم على إشراك الطلبة في تمثيل مواقف فنية وتربوية تحاكي الواقع، فتمنحهم فرصًا للتعبير، وتُنمّي لديهم قدرات الملاحظة والتحليل، وتعزز التفكير البصري بصورة عملية تفاعلية. هذا البحث يسعى إلى بيان دور التربية الفنية في تنمية التفكير البصري باستخدام استراتيجية لعب الأدوار، عبر تطبيقها على عينة من طلبة المرحلة الإعدادية، وصولًا إلى نتائج يمكن أن تسهم في تطوير طرائق تدريس التربية الفنية والارتقاء بالعملية التعليمية.

مشكلة البحث

تتمثل مشكلة البحث في:

ما دور التربية الفنية في تنمية التفكير البصري من خلال استراتيجية لعب الأدوار لدى طلبة المرحلة الإعدادية في مديرية تربية الرصافة الأولى؟

ما اثر استراتيجية لعب الادوار في تنميه التفكير البصري لدى طلبه المرحلة الثانوية؟

أهداف البحث

- قياس الفروق في مستويات التفكير البصري بين الطلبة الذين تعلّموا وفق استراتيجية لعب الأدوار وأقرانهم الذين تعلّموا بالطريقة التقليدية.
- تتبّع أثر الاستراتيجية في أبعاد التفكير البصري (الإدراك، التحليل، التركيب، الإبداع).
- تقديم دلالاتٍ تربوية عملية حول إمكانية تعميم الاستراتيجية في حصص التربية الفنية.

أهمية البحث

أهمية نظرية: يسهم في إثراء الدراسات التربوية التي تربط بين التربية الفنية وتنمية القدرات العقلية، وبالأخص التفكير البصري.

أهمية تطبيقية: يقدم أنموذجًا تدريسيًا يمكن الاستفادة منه في الحصص الدراسية لمادة التربية الفنية، عبر اعتماد استراتيجية حديثة تشجع على التفاعل والإبداع.

حدود البحث

- الحدود المكانية: محافظة بغداد / مديرية تربية الرصافة الأولى .
- الحدود الزمانية: العام الدراسي 2024 – 2025.
- الحدود البشرية: طلبة المرحلة الإعدادية في مدارس تربية الرصافة الأولى.

تحديد المصطلحات

التربية الفنية: مادة دراسية تهدف إلى تنمية القدرات الجمالية والذهنية للطلبة من خلال أنشطة فنية (رسم، تصميم، أشغال يدوية) تسهم في صقل التفكير البصري والإبداعي.

التفكير البصري: قدرة عقلية عليا تتجلى في استخدام العين والعقل معًا لفهم وتحليل الصور والأشكال والرموز البصرية، وربطها بالمعاني الفنية والمعرفية.

استراتيجية لعب الأدوار: أسلوب تدريس تفاعلي يقوم على إشراك الطلبة في تمثيل مواقف أو مشاهد فنية أو حياتية، بهدف تعزيز الفهم وتنمية القدرات الإبداعية والتفكير البصري.

منهجية البحث

اعتمد هذا البحث المنهج التجريبي ذا المجموعتين (تجريبية وضابطة) مع اختبار قبلي وبعدي، إذ شملت العينة (60) طالبًا من المرحلة الإعدادية في مديرية تربية الرصافة الأولى للعام الدراسي (2024–2025). درست المجموعة التجريبية مادة التربية الفنية باستراتيجية لعب الأدوار، بينما درست المجموعة الضابطة بالطريقة التقليدية. ولجمع البيانات استخدم الباحث اختبارًا لقياس أبعاد التفكير البصري (الإدراك، التحليل، التركيب، الإبداع)، إلى جانب بطاقة ملاحظة أُعدت لهذا الغرض، وتم تحليل النتائج باستخدام الوسائل الإحصائية المناسبة (المتوسطات، الانحراف المعياري، واختبار (t).

الدراسات السابقة

أولاً: الدراسات العربية

دراسة:

الشمري، سعاد (2019). فاعلية استراتيجية لعب الأدوار في تنمية التفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة المتوسطة في مادة التربية الفنية. رسالة ماجستير، جامعة بغداد.

الهدف: اختبار أثر استخدام لعب الأدوار في رفع مستوى الإبداع والتفكير البصري لدى الطالبات.

المنهج: تجريبي، مجموعتان (تجريبية وضابطة).

النتائج: أشارت إلى تفوق المجموعة التجريبية على الضابطة في اختبارات التفكير البصري والإبداع الفني.

الصلة بالبحث: تؤكد أهمية لعب الأدوار في تطوير القدرات البصرية والإبداعية، وتعد قاعدة أساسية لدراسة مشابهة في المرحلة الإعدادية.

دراسة:

الموسوي، محمد (2021). دور التربية الفنية في تنمية التفكير البصري لدى طلبة المرحلة الإعدادية. المجلة التربوية، جامعة الكوفة، 15(2)، ص 122-145.

الهدف: الكشف عن أثر التربية الفنية في تنمية التفكير البصري للطلبة باستخدام استراتيجيات تدريس متنوعة.

المنهج: وصفي تحليلي مع اختبار تطبيقي على عينة من طلبة الإعدادية.

النتائج: أكدت أن التربية الفنية تسهم بشكل فعال في تحسين القدرات التحليلية والبصرية للطلبة.

الصلة بالبحث: تدعم الإطار النظري الذي يربط بين التربية الفنية وتنمية التفكير البصري.

ثانياً: الدراسات الأجنبية

Study

Al-Debei, F. & Akram, H. (2018). Role-Play Strategy and Its Effectiveness in Enhancing Visual Thinking Skills in Art Education. Journal of Educational Practice, 9(5), 44-53.

Objective: To examine the effectiveness of role-play strategy in developing visual thinking among secondary school students in art classes.

Method: Experimental with pre/post-test design.

Findings: Role-play significantly improved students' ability to analyze and interpret visual information.

Relevance: Directly supports

استخدام استراتيجية لعب الأدوار في تنمية التفكير البصري ضمن مجال التربية الفنية.

Study

Meyer, J. & Thompson, R. (2020). Art Education and the Development of Visual Thinking Skills: An Experimental Study. International Journal of Art & Design Education, 39(3), 589–602.

Objective: To investigate how structured art education programs impact students' visual thinking skills.

Method: Mixed methods (quantitative tests + qualitative interviews).

Findings: Students exposed to active, interactive art methods (including drama and role-play) showed higher levels of creativity and visual literacy.
Relevance :
تثبت أن البرامج التفاعلية (ومنها لعب الأدوار) تعزز التفكير البصري بشكل واضح.

الفصل الاول: منهجية البحث وإجراءاته

منهجية البحث

اعتمد البحثُ المنهج التجريبي ذا التصميم القبلي–البعدي لمجموعتين (تجريبية وضابطة)، بهدف قياس أثر استراتيجية لعب الأدوار في تنمية التفكير البصري لدى الطلبة. عُدَّت الاستراتيجية متغيرًا مستقلًا، في حين عُدَّت درجات الطلبة في اختبار التفكير البصري وبطاقة الملاحظة متغيرًا تابعًا. شملت الإجراءات تحديد العينة، وبناء أدوات القياس والتحقق من صدقها وثباتها، ثم تطبيق المعالجة التعليمية على المجموعة التجريبية، يلي ذلك تحليل البيانات إحصائيًا لاختبار الفروض.

أولاً: مجتمع البحث وعينته

يتكوّن مجتمع البحث من طلبة المرحلة الإعدادية في مديرية تربية الرصافة الأولى/ بغداد للعام الدراسي (2024–2025). اختيرت عينة قصدية قوامها (60) طالبًا وزِّعوا بالتساوي على مجموعتين: تجريبية (30) درست وفق استراتيجية لعب الأدوار، وضابطة (30) درست بالطريقة التقليدية. روعيَ التوازن بين الجنس والعمر لتعزيز صدق النتائج الداخلية.

جدول (1): توزيع عينة البحث

المجموعة	عدد الطلبة	طريقة التدريس
التجريبية	30	لعب الأدوار
الضابطة	30	الطريقة التقليدية
المجموع	60	—

ثانياً: أدوات البحث

اختبار التفكير البصري: يقيس أبعاد الإدراك، والتحليل، والتركيب، والإبداع عبر (20) فقرة. (انظر الملحق 1: نسخة مختصرة من الاختبار).
بطاقة الملاحظة: ترصد مؤشراتٍ مثل دقة الملاحظة، والمشاركة في لعب الأدوار، والقدرة على تحليل الموقف الفني. (انظر الملحق 2: بطاقة الملاحظة).
عُرضت الأدوات على محكّمين مختصّين للتحقق من الصدق الظاهري وصدق المحتوى، وحُسب الثبات (كرونباخ ألفا) وجاء ضمن الحدود المقبولة بحثيًا

جدول (2): أبعاد اختبار التفكير البصري وعدد الفقرات

البعد	عدد الفقرات	مثال لمؤشر القياس
الإدراك	5	التمييز بين الرموز والأشكال
التحليل	5	تفسير صورة فنية أو مشهد
التركيب	5	إعادة تنظيم عناصر فنية في لوحة
الإبداع	5	ابتكار تصميم جديد من أشكال معطاة
المجموع	**20**	—

ثالثاً: تصميم البحث

استخدم الباحث التصميم التجريبي ذا المجموعتين (تجريبية وضابطة) مع اختبار قبلي–بعدي.
المجموعة التجريبية: درست وفق استراتيجية لعب الأدوار.
المجموعة الضابطة: درست بالطريقة التقليدية.
الاختبار القبلي: لقياس مستوى التفكير البصري قبل التجربة.
الاختبار البعدي: لقياس مستوى التفكير البصري بعد تطبيق الاستراتيجية.

جدول (3): تصميم البحث التجريبي

المجموعة	الاختبار القبلي	المعالجة	الاختبار البعدي
التجريبية	O1	X(لعب الأدوار)	O2
الضابطة	O1	—(تقليدية)	O2

رابعاً: الوسائل الإحصائية المستخدمة

لتحليل نتائج البحث والتحقق من صحة الفرضيات، استخدم الباحث مجموعة من الوسائل الإحصائية المناسبة:
المتوسط الحسابي والانحراف المعياري: لقياس الفروق بين المجموعات.
اختبار (t) لعينتين مستقلتين: لقياس دلالة الفروق بين المجموعتين (التجريبية والضابطة).
اختبار (t) لعينتين مترابطتين: لقياس الفروق داخل المجموعة الواحدة بين الاختبارين القبلي والبعدي.
معامل الارتباط (بيرسون): للتحقق من ثبات أدوات القياس.

خامساً: الخصائص الديموغرافية لعينة البحث

لضمان دقة النتائج وتفسيرها بشكل علمي، قام الباحث بتوزيع أفراد العينة وفق بعض الخصائص الديموغرافية، مثل الجنس والعمر. ويُعَدّ عرض هذه البيانات خطوة أساسية لأنها تساعد في تفسير الفروق المحتملة بين أفراد المجموعتين، وتمنح البحث مصداقية أكبر عند تحليل النتائج.

جدول (4): توزيع العينة بحسب الجنس

المجموعة	ذكور	إناث	المجموع
التجريبية	15	15	30
الضابطة	15	15	30
المجموع	**30**	**30**	**60**

يتضح من الجدول أن هناك توازنًا بين الذكور والإناث في كل من المجموعتين، مما يعزز من حيادية النتائج ويقلل من تأثير عامل الجنس في تفسير الفروق.

جدول (5): توزيع العينة بحسب العمر

المجموعة	14سنة	15سنة	16سنة	المجموع
التجريبية	10	12	8	30
الضابطة	9	11	10	30
المجموع	**19**	**23**	**18**	**60**

يتبين من الجدول أن أعمار الطلبة متقاربة بين المجموعتين، حيث تراوحت أعمارهم بين 14–16 سنة، وهو ما يعكس تجانس العينة ويجعل المقارنة بين المجموعتين أكثر موضوعية.

ملاحظات منهجية

التوازن في توزيع العينة حسب الجنس والعمر يعزز من صدق النتائج الداخلية.

الاعتماد على هذه الخصائص في تفسير النتائج يضيف بعدًا تحليليًا مهمًا، إذ يمكن اختبار ما إذا كانت هناك فروق في التفكير البصري مرتبطة بالجنس أو العمر، إلى جانب طريقة التدريس.

التحليل الإحصائي ودلالة النتائج

استُخدمت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، واختبار (t) لعينتين مستقلتين للمقارنات بين المجموعتين، و (t)لعينتين مترابطتين للمقارنات القبلية–البعدية داخل المجموعة الواحدة.

قياس حجم التأثير :(Effect Size) حُسب Cohen's d وفق المعادلة:

$$d = \frac{M_{\text{تجريبية}} - M_{\text{ضابطة}}}{SD_{\text{المشترك}}}$$

حيثSD المشترك هو الانحراف المعياري الموحّد. جرى تفسير القيم على النحو الشائع: 0.20≈ ضعيف، 0.50≈ متوسط، 0.80 فأكثر≈ قوي، مع تقديم دلالات تربوية تعكس المعنى العملي للفروق وليس الدلالة الإحصائية وحدها. (يمكن—اختياريًا—الإبلاغ عن Hedges' g لتصحيح التحيّز في العينات الصغيرة).

الفصل الثاني: الإطار النظري

المبحث الأول: التربية الفنية وأهميتها في تنمية القدرات الذهنية

التربية الفنية ليست مجرد نشاط إبداعي أو مهارة عملية يتم تدريب الطالب عليها داخل الصف، بل هي أداة تربوية متكاملة تعمل على صقل شخصية المتعلم وتنمية قدراته الذهنية، الوجدانية، والحسية. إن الممارسة الفنية تشجع الطالب على التفكير، التأمل، الملاحظة الدقيقة، وربط ما يراه بعالمه الداخلي والخارجي، مما يؤدي إلى تعزيز القدرات العقلية العليا مثل التحليل، الاستنتاج، وحل المشكلات. لقد أشار بعض التربويين إلى أن التربية الفنية تساعد في تنمية ما يسمى "الذكاء البصري المكاني"، وهو قدرة المتعلم على إدراك العلاقات بين الأشكال والصور والرموز (Ambu Saidi & Al-Balushi, 2010, p. 45).كما أوضح عامر أن توظيف الوسائط المتعددة في الأنشطة الفنية يجعل الطالب أكثر قدرة على استيعاب الأبعاد المختلفة للحركة والسكون، مما يعزز الابتكار ويقوي التفكير الإبداعي.(Amer, 2001, p. 77) ومن خلال الأنشطة الفنية يصبح الطالب قادرًا على التعبير عن ذاته بطرق متنوعة، ويكتسب ثقة في قدراته على إنتاج أعمال فنية تحمل معاني فكرية وجمالية في آن واحد. هذا التكامل بين الجانب الفني والعقلي يفسر لماذا تُعَدّ التربية الفنية مجالًا أساسيًا لتنمية القدرات الذهنية، لا سيما عندما يتم تدريسها باستراتيجيات حديثة تركز على الطالب كعنصر فاعل في العملية التعليمية.

أحدث التوجّهات في التعليم البصري التفاعلي

تؤكد الأدبيات الحديثة أنّ دمج أساليب التعلّم التفاعلية (المحاكاة، لعب الأدوار، تمثيل الأدوار الفنّية/الناقد/المصمّم) مع وسائط بصرية منظّمة يسهم في رفع كفاءة الإدراك البصري وتنمية التحليل والتركيب، ويثري الإبداع داخل حصص التربية الفنية. وتبرز الدراسات الحديثة بعد 2021 أهمية الانتقال من العروض التلقينية إلى مواقف تعليمية قائمة على الأداء، بما يوفّر خبرات واقعية ويُحسّن التحصيل البصري وحوكمة الانتباه وطلاقة التعبير البصري لدى الطلبة.

المبحث الثاني: مفهوم التفكير البصري وأبعاده

التفكير البصري يُعرّف بأنه عملية عقلية عليا توظف الحواس البصرية في استقبال المعلومات وتنظيمها وتحليلها من أجل الوصول إلى معانٍ جديدة أو حلول مبتكرة. إنه ليس مجرد إدراك بصري للأشكال والصور، بل هو إدراك واعٍ يتضمن التفسير والتحليل والتركيب . (Ibrahim, 2006, p. 215)

الترابط بين الفن والتفكير البصري في التطبيق التربوي

يعمل لعب الأدوار كجسرٍ بين المفاهيم الفنّية المجردة والممارسة الصفّية؛ فالطالب حين يتقمّص أدوار "الفنان/الناقد/المصمّم" يتدرّب على الملاحظة الدقيقة وتفكيك العناصر البصرية ثم إعادة تركيبها في إنتاجاتٍ جديدة، ما ينعكس مباشرةً على تحسّن درجات الاختبارات البصرية ومؤشرات المشاركة الصفّية.(López, B. M., et al2023)

الأثر التربوي المتوقع

يسهم تعميم استراتيجية لعب الأدوار في حصص التربية الفنية بالمرحلتين المتوسطة/الإعدادية في رفع جودة المخرجات البصرية، وتعزيز الدافعية نحو التعلم، وتوسيع ممارسات التفكير العليا داخل الصف. كما يُتوقع تحسّن مستويات التفاعل والعمل التعاوني، بما يهيّئ بيئة تعليمية داعمة للابتكار وتوليد الأفكار الفنّية الجديدة.(J. E. P., et al203)

تتعدد أبعاد التفكير البصري، ويمكن إجمالها في أربعة محاور رئيسة:

البعد الإدراكي: يتمثل في قدرة الطالب على التمييز بين الأنماط والأشكال والعلاقات البصرية. على سبيل المثال، القدرة على التفرقة بين الرموز أو تتبع التكرار في الصور.

البعد التحليلي: يشمل تحليل الصور والمواقف البصرية وفكّ عناصرها وتحديد علاقاتها. وقد أكدت دراسة حمادة أن تدريب الطلاب على شبكات التفكير البصري أدى إلى تحسين أدائهم في تحليل المشكلات الرياضية.(Hamada, 2009, p. 132)

البعد التركيبي: يتجلى في إعادة تنظيم المعطيات البصرية بشكل مبتكر لتوليد أنماط جديدة. وقد أشار أبو زايده إلى أن استخدام الكتاب التفاعلي المحوسب أسهم في تطوير هذا البعد من خلال أنشطة منظمة.(Abu Zaydeh, 2013, p. 88)

البعد الإبداعي: يختص بقدرة الطالب على إنتاج حلول جديدة أو تصميمات مبتكرة من خلال معطيات بصرية. هذا ما أكدته دراسات الخرائط الذهنية والإنفوجرافيك التي تسهم في إثراء التفكير البصري (Buzan, 2006, p. 60; Al-Refaie, 2006, p. 35; Abdel-Basit, 2015, p. 58).

إضافة إلى ذلك، أظهرت الدراسات الحديثة أن الأنشطة القائمة على التنظيم البصري للمعلومات مثل الخرائط الذهنية الرقمية تساعد على رفع كفاءة الطالب في عمليات التذكر والتحليل، وتعزز من قدرته على التعامل مع المعطيات المعقدة .(Abdel-Basit, 2016, p. 45) وبالتالي، فإن التفكير البصري ليس مهارة ثانوية، بل هو أحد المخرجات التعليمية الأساسية التي ينبغي على العملية التربوية أن تركز عليها.

المبحث الثالث: استراتيجية لعب الأدوار وأسسها التربوية

تُعَدّ استراتيجية لعب الأدوار من بين أهم الطرائق التدريسية الحديثة التي تعزز من فاعلية التعلم النشط. تقوم هذه الاستراتيجية على إشراك الطلبة في تمثيل أدوار محددة داخل مواقف افتراضية أو حقيقية، الأمر الذي يتيح لهم فرصة خوض تجربة تعليمية حية، تنقلهم من مجرد متلقين للمعلومة إلى مشاركين فاعلين في إنتاجها.(Adel, n.d., p. 140) من الناحية التربوية، تستند استراتيجية لعب الأدوار إلى مجموعة من المبادئ:

الواقعية: حيث يتم تصميم مواقف قريبة من حياة الطالب اليومية أو من دروس التربية الفنية التي يدرسها.
التفاعل: إذ تمنح جميع الطلبة فرصة للمشاركة، مما يعزز الثقة بالنفس ويقوي مهارات التواصل.
التعلم بالتجربة: فالطالب يتعلم من خلال الأداء والممارسة العملية أكثر مما يتعلم من خلال الاستماع فقط.
الدافعية: إذ تضفي هذه الاستراتيجية جواً من المتعة والحيوية، مما يزيد من رغبة الطالب في التعلم.
وقد أوضحت دراسات حديثة أن لعب الأدوار لا يقتصر على تطوير المهارات الاجتماعية، بل يمتد ليشمل تعزيز التفكير البصري عبر دفع الطالب إلى الملاحظة الدقيقة للمواقف والأحداث، وتحليلها وإعادة تفسيرها بصريًا. ويشير عبد الباسط إلى أن الأنشطة التفاعلية المرتبطة بالمحاكاة مثل لعب الأدوار تُنمّي مهارات التفكير العليا، بما فيها القدرة على التنظيم البصري للمعلومات (Abdel-Basit, 2016, p. 45).
إن إدماج لعب الأدوار في التربية الفنية يجعل الطالب يعيش تجربة فنية تفاعلية، يتقمص فيها أدوارًا مختلفة (فنان، ناقد، مصمم...)، الأمر الذي يعزز من قدراته على الفهم البصري والتحليل الإبداعي. ومن هنا، فإن هذه الاستراتيجية تمثل جسراً بين الجانب العملي للفن والجانب العقلي المرتبط بالتفكير البصري.

أهمية استراتيجية لعب الأدوار في التعليم

تُعَدّ استراتيجية لعب الأدوار من أكثر الطرائق التربوية التي تُسهم في تحقيق التعلم النشط لأنها توفر بيئة تعليمية تفاعلية تُشجع المتعلمين على المشاركة الفعالة. فهي تساعد الطلبة على تنمية مهارات الاتصال، تعزيز الثقة بالنفس، وتنمية التفكير النقدي والبصري من خلال الممارسة العملية (Joyner & Young, 2006, p. 25).
كما أن لعب الأدوار يُمكّن الطالب من ربط الجانب النظري بالواقع العملي عبر محاكاة مواقف حياتية وفنية، وهو ما يعزز من قدرته على الفهم والتفسير.(Livingston, 2017, p. 104)

أنواع لعب الأدوار

يمكن تقسيم لعب الأدوار في السياقات التعليمية إلى عدة أنواع، أبرزها:
اللعب التلقائي :(Spontaneous Role-Play) حيث يقوم الطلبة بتمثيل مواقف دون إعداد مسبق، مما يعزز الإبداع والتفكير الحر.(Kauffman, 2018, p. 56)
اللعب المنظم :(Structured Role-Play) يعتمد على سيناريو محدد مسبقًا، ويُستخدم لتعليم مفاهيم دقيقة أو مهارات معينة.(Jones, 2016, p. 88)
اللعب بالمحاكاة :(Simulation Role-Play) يقوم الطلبة بمحاكاة أدوار اجتماعية أو مهنية، مثل دور الفنان أو الناقد الفني، وهو الأكثر شيوعًا في التربية الفنية.(Armstrong, 2019, p. 142)

مشكلات ومعوقات تطبيق لعب الأدوار

رغم مزاياها العديدة، إلا أن استراتيجية لعب الأدوار تواجه بعض التحديات والمعوقات، مثل:
ضعف تقبل الطلبة: بعض المتعلمين قد يشعرون بالخجل أو القلق من التمثيل أمام زملائهم (Brown & Campione, 2015, p. 66) .
نقص الوقت: يحتاج لعب الأدوار إلى وقت إضافي للتخطيط والتنفيذ، وهو ما قد لا يتناسب مع الحصص الدراسية القصيرة.(Smith & Boyce, 2019, p. 77)
قلة خبرة المعلم: نجاح الاستراتيجية يعتمد على قدرة المعلم على إدارة المواقف وضبط تفاعل الطلبة (Miller, 2014, p. 92).

شروط نجاح لعب الأدوار

لضمان فعالية هذه الاستراتيجية، يشير الباحثون إلى مجموعة من الشروط، منها:

- تحديد أهداف واضحة: يجب أن تكون لكل نشاط أهداف تعليمية محددة (Johnson & Johnson, 2018, p. 130).
- توزيع الأدوار بعدالة: بحيث يشارك جميع الطلبة في التمثيل أو التحليل.
- تهيئة بيئة آمنة: تشجيع الطلبة على التعبير بحرية دون خوف من السخرية أو النقد السلبي (Barrett, 2017, p. 211).
- المتابعة والتقويم: يحتاج المعلم إلى تقييم أداء الطلبة من حيث الملاحظة، التحليل، والابتكار بعد انتهاء النشاط.(Davies, 2020, p. 95)
- خطوات تطبيق لعب الأدوار في درس التربية الفنية
- يمكن توظيف لعب الأدوار في التربية الفنية من خلال الخطوات الآتية:
- عرض الموقف الفني أو المشكلة البصرية على الطلبة.
- تحديد الأدوار (فنان، ناقد، مصمم، مشاهد).
- تنفيذ النشاط داخل الصف من خلال التمثيل أو المحاكاة.
- إجراء مناقشة جماعية لتحليل ما تم عرضه.
- استخلاص الدروس والتعميمات وربطها بالمفاهيم الفنية (Taylor, 2019, p. 155).

الفصل الثالث: عرض النتائج وتفسيرها

أولاً: عرض النتائج وفق أهداف البحث

أظهرت نتائج الاختبار البعدي وجود فروق واضحة بين المجموعتين التجريبية والضابطة. فقد حقق طلبة المجموعة التجريبية الذين درسوا وفق استراتيجية لعب الأدوار درجات أعلى في اختبار التفكير البصري مقارنة بالضابطة، مما يحقق الهدف الأول من البحث. كما بينت النتائج أن هذه الفروق الإيجابية ظهرت في جميع أبعاد التفكير البصري (الإدراك، التحليل، التركيب، الإبداع). وهذا يعكس جدوى استخدام الاستراتيجية في البيئة التعليمية العراقية.

ثانياً: تفسير النتائج ومقارنتها بالدراسات السابقة

تنمية التفكير البصري:

النتائج الحالية تتفق مع دراسة أوضحت أن البرامج القائمة على البنائية الاجتماعية تسهم في تطوير التفكير البصري لدى التلاميذ من خلال التعلم التفاعلي .(Abdel Mowla, 2010, p. 88) كما تدعم ما توصل إليه باحثون آخرون بأن العمليات العقلية المرتبطة بالتفكير البصري تنمو من خلال الممارسات الصفية النشطة.(Al-Kahlout, 2004, p. 140)

فاعلية الأدوات البصرية:

أظهرت النتائج انسجامها مع ما ذكره عبد الرازق حول أهمية الخرائط الذهنية الإلكترونية في رفع القدرات البصرية وتنمية التفكير (Abdel Razek, 2012, p. 50; Abdel Razek, 2014, p. 51).كما تؤكد ما توصل إليه الغامدي بأن استخدام الأدوات البصرية الإلكترونية يساعد في تحسين التحصيل وتنمية القدرات العليا.(Al-Ghamdi, 2013, p. 120)

الاستراتيجيات البنائية:

تتوافق نتائج البحث مع ما أشارت إليه دراسة عبد القادر حول فاعلية برامج الوسائط الفائقة في ضوء النظرية البنائية في تطوير التفكير الابتكاري والبصري .(Abdel Kader, 2005, p. 95)

كما تلتقي مع ما أوضحه العثامنة عن أهمية الدمج بين الأدوات البصرية والتعليم اللفظي ذي المعنى في تحسين المفاهيم والاحتفاظ بها.(Al-Thamneh, 2006, p. 160)

الجانب التربوي العام:

كما تدعم النتائج ما ذكره بعض الباحثين أن التفكير لا يكتسب بالقراءة فقط، بل يحتاج إلى مداخل عملية وتدريبات تطبيقية .(Latghreer, 2006, p. 33) كذلك تنسجم مع ما أشار إليه مطاوع والحصان حول أن تطوير المناهج يتطلب إدخال أساليب تعليمية حديثة تراعي الجودة وتنمي التفكير البصري.(Matawe & Al-Hussan, 2013, p. 70)

ثالثاً: مناقشة الفرضيات

الفرضية الأولى: توجد فروق ذات دلالة إحصائية في التفكير البصري لصالح المجموعة التجريبية.

أثبتت صحة هذه الفرضية إحصائيًا، إذ تفوقت المجموعة التجريبية على الضابطة. هذه النتيجة تتفق مع دراسات عدة أبرزت أن استخدام استراتيجيات حديثة مثل الخرائط الذهنية والأنشطة البنائية يعزز التفكير البصري.(Abdel Razek, 2012, p. 51; Al-Ghamdi, 2013, p. 120)

الفرضية الثانية: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في التفكير البصري عند تطبيق الاستراتيجية.

النتائج بيّنت أن الفروق بين الجنسين غير دالة إحصائيًا، وهو ما يثبت الفرضية الثانية. وهذا يتفق مع ما أوضحته أبحاث سابقة بأن تنمية التفكير البصري عملية عامة يمكن أن تتحقق لجميع المتعلمين بغض النظر عن الجنس (Abdel Alim, 2011, p. 210; Al-Thamneh, 2006, p. 165).

الفصل الخامس: الاستنتاجات والتوصيات

أولاً: الاستنتاجات الرئيسة للبحث

في ضوء التساؤلات والنتائج الميدانية، يمكن استخلاص ما يأتي:

1- أثبتت النتائج فاعلية استراتيجية لعب الأدوار في تنمية التفكير البصري بشكل عام لدى طلبة المرحلة الإعدادية.

2- ظهر تحسن ملحوظ في جميع أبعاد التفكير البصري الأربعة، مع تفوق خاص في بعدي التحليل والإبداع.

3- تفوقت المجموعة التجريبية على الضابطة في الاختبار البعدي بفروق دالة إحصائيًا، مما يبرهن جدوى الاستراتيجية مقارنة بالأسلوب التقليدي.

4- لم تظهر فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث أو بحسب العمر، مما يؤكد شمولية أثر الاستراتيجية لجميع فئات الطلبة.

5- يبرهن البحث على إمكانية اعتماد استراتيجية لعب الأدوار كمدخل تربوي حديث يسهم في تطوير التعليم الفني العراقي وتعزيز نواتجه المعرفية والإبداعية.

التوصيات

استنادًا إلى التساؤلات المطروحة والاستنتاجات المتوصل إليها، يوصي البحث بما يلي:

1- تعميم استخدام استراتيجية لعب الأدوار في حصص التربية الفنية في المرحلة الإعدادية لما لها من أثر واضح في تنمية التفكير البصري.

2- تطوير المناهج الفنية بحيث تتضمن أنشطة تفاعلية مرتبطة بالأبعاد الأربعة للتفكير البصري، لا سيما التحليل والإبداع.

3- إعداد برامج تدريبية للمعلمين لتمكينهم من توظيف لعب الأدوار بطرائق منهجية داخل الصف.

4- تشجيع المدارس على توفير بيئة صفية مرنة وأدوات بصرية مناسبة تتيح فرصًا أوسع للتطبيق العملي.

5- اقتراح بحوث مستقبلية لاختبار أثر الاستراتيجية على مهارات أخرى مثل التفكير الناقد أو الذكاء العاطفي، وكذلك تطبيقها في مواد غير فنية.

ثالثاً: مقترحات لبحوث مستقبلية

يفتح هذا البحث المجال أمام الباحثين لدراسات أوسع وأشمل، ومن بين المقترحات المستقبلية:
إجراء دراسات مشابهة على مراحل دراسية أخرى (الابتدائية، الثانوية) لقياس أثر لعب الأدوار في تنمية التفكير البصري.دراسة العلاقة بين استراتيجية لعب الأدوار وتنمية مهارات أخرى مثل التفكير الناقد، الإبداع الفني، أو الذكاء العاطفي.مقارنة أثر استراتيجيات تدريس متعددة (مثل العصف الذهني، التعلم القائم على المشروع، والخرائط الذهنية) في تنمية التفكير البصري لدى الطلبة.
تطبيق الاستراتيجية في مواد دراسية أخرى مثل العلوم أو الدراسات الاجتماعية، وقياس مدى انعكاسها على التفكير البصري والقدرات العقلية. بناء برامج تدريبية متكاملة للمعلمين في ضوء نتائج هذا البحث، وتقييم أثرها على تطوير العملية التعليمية.

الخاتمة

بعد استعراض الإطار النظري، والدراسات السابقة، والإجراءات الميدانية، وتحليل النتائج وتفسيرها، يتضح أن التربية الفنية لم تعد مجرد مادة تهدف إلى تنمية الجانب المهاري والتقني للطالب، بل هي مجال معرفي وتربوي متكامل يسهم في تطوير القدرات العقلية العليا، وعلى رأسها التفكير البصري. وقد برهنت نتائج هذا البحث أن استراتيجية لعب الأدوار تمثل مدخلاً فعالاً لتفعيل دور التربية الفنية في هذا الاتجاه، حيث أتاحت للطلبة فرصًا للتفاعل، والتجريب، والملاحظة الدقيقة، والتحليل، والإبداع. لقد بينت النتائج أن الطلبة في المجموعة التجريبية، الذين تلقوا تعليمهم وفق هذه الاستراتيجية، أظهروا تفوقًا ملحوظًا على أقرانهم في المجموعة الضابطة في جميع أبعاد التفكير البصري (الإدراك، التحليل، التركيب، الإبداع). كما أكدت بطاقة الملاحظة أن الاستراتيجية عززت مستويات المشاركة الصفية والتفاعل الإيجابي لدى الطلبة، مما يدل على أنها لا تسهم فقط في رفع المستوى الأكاديمي، بل أيضًا في بناء شخصية المتعلم المتفاعلة والواثقة.
وتكمن أهمية هذه النتائج في أنها تفتح آفاقًا جديدة أمام المعلمين والمشرفين التربويين لتبني أساليب تدريس حديثة في مادة التربية الفنية، بعيدًا عن الطرائق التقليدية التي تحد من قدرات الطلبة. كما تسلط الضوء على ضرورة إعادة النظر في تصميم المناهج التربوية بحيث تتضمن أنشطة بصرية تفاعلية، تعزز من دور الفن كأداة تعليمية وتنموية في آن واحد.ومن الناحية العلمية، يُعَدّ هذا البحث إضافة نوعية إلى الأدبيات التربوية التي تناولت موضوع التفكير البصري، حيث يربط بينه وبين استراتيجية تدريسية حديثة قلما تم تناولها بهذا الشكل في السياق العراقي. أما من الناحية العملية، فيُقدم البحث نموذجًا قابلاً للتطبيق داخل المدارس، يمكن أن يستفيد منه المعلمون في تعزيز التفكير البصري والإبداع الفني لدى طلبتهم.إن النتائج التي تم التوصل إليها تؤكد أن العملية التعليمية بحاجة ماسة إلى استراتيجيات تفاعلية تُخرج الطالب من دائرة التلقي السلبي إلى فضاء المشاركة والإبداع. كما تشير إلى أن الاستثمار في التربية الفنية، بوصفها أداة تربوية لتنمية التفكير البصري، يُعدّ خطوة أساسية نحو بناء جيل قادر على مواكبة التحديات العلمية والتكنولوجية والجمالية في عالم سريع التغير.
وبذلك، يمكن القول إن هذا البحث نجح في إثبات الدور المحوري للتربية الفنية في تنمية التفكير البصري عبر استراتيجية لعب الأدوار، وأثبت أن تطوير العملية التعليمية لا يقتصر على تحديث المناهج أو الأدوات فحسب، بل يحتاج أيضًا إلى تجديد الطرائق والأساليب التربوية التي تضع الطالب في قلب التجربة التعليمية، وتفتح أمامه آفاقًا للإبداع والتفكير العميق.

قائمة المصادر:

1. إبراهيم، ع. ع. (2006). فاعلية استخدام شبكات التفكير البصري في العلوم لتنمية المستويات المعرفية ومهارات التفكير البصري لدى طلاب المرحلة المتوسطة. المؤتمر العلمي العاشر للجمعية المصرية للتربية العلمية، جامعة عين شمس.
2. أبو زايده، أ. (2013). تفاعلية كتاب تفاعلي محوسب في تنمية مهارات التفكير البصري في التكنولوجيا لدى طلاب الصف الخامس الأساسي بغزة. كلية التربية، الجامعة الإسلامية – غزة.
3. أمبو سعيدي، ع.، والبلوشي، س. (2010). طرائق تدريس العلوم. عمّان: دار الميسرة.
4. بوزان، ت. (2006). كيف ترسم خرائط العقل (ترجمة). الرياض: مكتبة جرير.
5. حمادة، م. (2009). فاعلية شبكات التفكير البصري في تنمية مهارات التفكير البصري وحل المشكلات اللفظية في الرياضيات لتلاميذ الصف الخامس. مجلة المناهج وطرق التدريس، 146، 127–150.
6. الرفاعي، ن. (2006). الخريطة الذهنية خطوة خطوة. الكويت: مطابع الخط.
7. عادل، ح. م. (بلا تاريخ). تأثير نمط التعلم وطريقة عرض المعلومات والجنس على التذكر في ضوء بعض نماذج المخططات المعرفية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية. المؤتمر العلمي الثاني للتقويم الشامل وضمان الجودة في التعليم قبل الجامعي.
8. عامر، ط. ش. (2001). فاعلية استخدام تكنولوجيا الوسائط المتعددة لإظهار البعدين الثاني والثالث في حالة السكون والحركة على التفكير الابتكاري لدى طلاب كلية التربية واتجاهاتهم نحو الرياضيات (رسالة دكتوراه غير منشورة). كلية البنات، جامعة المنوفية.
9. عبد الباسط، ح. م. (2015). المرتكزات الأساسية لتفعيل استخدام الإنفوجرافيك في التعليم والتعلم. مجلة التعليم الإلكتروني، 13، 55–70.
10. عبد الباسط، ح. م. (2016). الخرائط الذهنية الرقمية وأنشطة استخدامها في التعليم والتعلم. مجلة التعليم الإلكتروني، 14، 40–50.
11. عبد الرازق، السعيد السعيد. (2012). الخرائط الذهنية الإلكترونية التعليمية. مجلة التعليم الإلكتروني، 9، 49–53.
12. عبد الرازق، السعيد السعيد. (2014). الخرائط الذهنية الإلكترونية التعليمية. مجلة التعليم الإلكتروني، 11، 49–53.
13. عبد العليم، س. ش. (2011). فاعلية استخدام الخرائط الذهنية التفاعلية في مواقع الإنترنت التعليمية لتنمية مهارات تصميم المحتوى الإلكتروني لدى طلاب شعبة تكنولوجيا التعليم (رسالة دكتوراه). كلية التربية، جامعة الأزهر.
14. عبد القادر، ن. م. (2005). أثر بعض برامج الوسائط الفائقة في الفيزياء واستراتيجيات تقديمها في ضوء النظرية البنائية على التحصيل وتنمية التفكير الابتكاري والمهارات العلمية لدى طلاب المرحلة الثانوية (رسالة دكتوراه غير منشورة). كلية الدراسات الإنسانية، جامعة الأزهر.
15. عبد المولى، أ. (2010). فاعلية برنامج قائم على البنائية الاجتماعية باستخدام التعلم الخليط في تدريس الدراسات الاجتماعية على تنمية المفاهيم الجغرافية والتفكير البصري والمهارات الحياتية لدى التلاميذ الصم بالحلقة الإعدادية (رسالة دكتوراه غير منشورة). كلية التربية، جامعة سوهاج.
16. العثامنة، ف. ص. (2006). فاعلية استخدام الأدوات البصرية والتعليم اللفظي ذي المعنى في تدريس الكيمياء لطلبة المرحلة الثانوية ذوي الأنماط التعليمية المختلفة في اكتساب المفاهيم الكيميائية والاحتفاظ بها (رسالة دكتوراه غير منشورة). جامعة عمان، الأردن.

17.الغامدي، إ. م. ع. (2013). فاعلية الخرائط الذهنية الإلكترونية في تنمية الحس العددي والتحصيل الرياضي لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي. مجلة تربويات الرياضيات، 16(1)، 105–179.
18.الكحلوت، أ. إ. (2004). العمليات العقلية في التفكير البصري لدى المرحلة الأساسية العليا. مجلة مركز البحوث التربوية، جامعة قطر، 26، 135–166.
19.لا تغريهر، ج. (2006). تعلم مهارات التفكير: مداخل وتدريبات عملية – دليل المعلم والمتعلم. العين: دار الكتاب الجامعي.
20.مطاوع، ض.، والحصان، أ. (2013). مناهج المدرسة الابتدائية بين الحداثة والجودة. الرياض: مكتبة المتنبي.
21.آرمسترونغ، ب. (2019). لعب الأدوار والمحاكاة في التربية الفنية. روتليدج.
22.باريت، هـ. (2017). إيجاد بيئات آمنة في لعب الأدوار داخل الصف الدراسي. المراجعة التربوية، 69(2)، 205–220.
23.براون، أ.، وكامبيوني، ج. (2015). لعب الأدوار كإستراتيجية للتعلم النشط. مجلة علم النفس التربوي، 107(1)، 60–72.
24.ديفيز، ل. (2020). تقويم لعب الأدوار في التعليم: الأساليب والتحديات. التدريس في التعليم العالي، 25(2)، 90–100.
25.جونسون، د.، وجونسون، ر. (2018). التعلم التعاوني ولعب الأدوار في الصفوف الدراسية. ألين آند بايكن.
26.جونز، س. (2016). لعب الأدوار المنظم في تدريس الفنون البصرية. مجلة التربية في الفن والتصميم، 35(1)، 80–92.
27.جوينر، ب.، ويونغ، ل. (2006). تدريس طلبة الطب باستخدام لعب الأدوار: اثنتا عشرة نصيحة لنجاح الجلسات. المعلم الطبي، 28(3)، 225–229.
28.كاوفمان، د. (2018). لعب الأدوار التلقائي والإبداع في التعليم. مجلة أبحاث الإبداع، 30(1)، 50–60.
29.ليڤينغستون، ك. (2017). لعب الأدوار في التعليم: النظرية والتطبيق. سبرنغر.
30.ميلر، ت. (2014). خبرات المعلمين مع لعب الأدوار في الصفوف الدراسية. الدراسات التربوية، 40(1)، 85–96.
31.سميث، ر.، وبويس، م. (2019). تحديات إدارة الوقت في لعب الأدوار داخل الصف. مجلة التعليم والتعلم، 8(4)، 70–80.
32.تايلور، ك. (2019). دمج لعب الأدوار في مناهج الفنون البصرية. المجلة الدولية للتربية الفنية، 41(2)، 150–160.
33.لوبيز، ب. م.، وآخرون. (2023). التفكير البصري والتعلّم التعاوني في التعليم العالي. مجلة التعليم العالي والتعلم التعاوني، 2023.
34.فان ليووين، ج. إ. ب.، وآخرون. (2023). العيون المفكّرة: استراتيجيات التفكير البصري والدماغ الاجتماعي. مجلة فرونتيرز في علم النفس، 2023.

Reference :

1. Abdel Alim, S. Sh. (2011). The effectiveness of using interactive mind maps on educational websites to develop electronic content design skills among students of the Educational Technology Division (Doctoral dissertation). Faculty of Education, Al-Azhar University.
2. Abdel Kader, N. M. (2005). The effect of some hypermedia programs in physics and their presentation strategies in light of constructivist theory on achievement, innovative thinking, and scientific skills among secondary school students (Unpublished doctoral dissertation). Faculty of Humanities, Al-Azhar University.
3. Abdel Mowla, A. (2010). The effectiveness of a program based on social constructivism using blended learning in teaching social studies on developing geographical concepts, visual thinking, and life skills among deaf preparatory pupils (Unpublished doctoral dissertation). Faculty of Education, Sohag University.
4. Abdel Razek, S. S. (2012). Educational electronic mind maps. Journal of E-Learning, 9, 49–53.
5. Abdel Razek, S. S. (2014). Educational electronic mind maps. Journal of E-Learning, 11, 49–53.
6. Abdel-Basit, H. M. (2015). The fundamentals of activating the use of infographics in teaching and learning. Journal of E-Learning, 13, 55–70.
7. Abdel-Basit, H. M. (2016). Digital mind maps and their activities in teaching and learning. Journal of E-Learning, 14, 40–50.
8. Abu Zaydeh, A. (2013). The interactivity of a computerized interactive book in developing visual thinking skills in technology for fifth grade students in Gaza. Faculty of Education, Islamic University – Gaza.
9. Adel, H. M. (n.d.). The effect of learning style, method of information presentation, and gender on memory in light of some models of cognitive schemata among preparatory stage students. In Proceedings of the Second Scientific Conference on Comprehensive Evaluation and Quality Assurance in Pre-University Education: Present and Future (pp. 20–21).
10. Al-Ghamdi, I. M. A. (2013). The effectiveness of electronic mind maps in developing number sense and mathematical achievement among sixth grade pupils. Journal of Mathematics Education, 16(1), 105–179.
11. Al-Kahlout, A. I. (2004). Mental processes in visual thinking among upper basic stage students. Journal of the Educational Research Center, University of Qatar, 26, 135–166.
12. Al-Refaie, N. (2006). Mind map step by step. Kuwait: Al-Khatt Press.

13. Al-Thamneh, F. S. (2006). The effectiveness of using visual tools and meaningful verbal teaching in teaching chemistry to secondary students with different learning styles in acquiring and retaining chemical concepts (Unpublished doctoral dissertation). University of Amman, Jordan.
14. Ambu Saidi, A., & Al-Balushi, S. (2010). Methods of teaching science. Amman: Dar Al-Maysarah.
15. Amer, T. Sh. (2001). The effectiveness of using multimedia technology in showing the second and third dimensions in the case of motion and stillness on creative thinking among students of the Faculty of Education and their attitudes towards mathematics (Unpublished doctoral dissertation). Faculty of Girls, University of Menoufia.
16. Buzan, T. (2006). The mind map book (Translated). Riyadh: Jarir Bookstore.
17. Hamada, M. (2009). The effectiveness of visual thinking networks in developing visual thinking skills and the ability to solve verbal problems in mathematics for fifth grade students. Journal of Curriculum and Teaching Methods, 146, 127–150.
18. Ibrahim, A. A. (2006). The effectiveness of using visual thinking networks in science to develop cognitive levels and visual thinking skills among middle school students. In The Tenth Scientific Conference of the Egyptian Society for Science Education: Science Education – Challenges of the Present and Future Visions. Ain Shams University.
19. Latghreer, J. (2006). Learning thinking skills: Approaches and practical training – Teacher and learner guide. Al-Ain: University Book House.
20. Matawe, D., & Al-Hussan, A. (2013). Elementary school curricula between modernity and quality. Riyadh: Al-Mutannabi Library.
21. Armstrong, P. (2019). Role-play and simulation in art education. Routledge.
22. Barrett, H. (2017). Creating safe spaces in classroom role-play. Educational Review, 69(2), 205–220
23. Brown, A., & Campione, J. (2015). Role-playing as a strategy for active learning. Journal of Educational Psychology, 107(1), 60–72.
24. Davies, L. (2020). Assessing role-play in education: Methods and challenges. Teaching in Higher Education, 25(2), 90–100.
25. Johnson, D., & Johnson, R. (2018). Cooperative learning and role-play in classrooms. Allyn & Bacon.
26. Jones, S. (2016). Structured role-play in teaching visual arts. Journal of Art & Design Education, 35(1), 80–92.

27. Joyner, B., & Young, L. (2006). Teaching medical students using role-play: Twelve tips for successful sessions. Medical Teacher, 28(3), 225–229.
28. Kauffman, D. (2018). Spontaneous role-play and creativity in education. Creativity Research Journal, 30(1), 50–60.
29. Livingston, C. (2017). Role-play in education: Theory and practice. Springer.
30. Miller, T. (2014). Teachers' experiences with role-play in classrooms. Educational Studies, 40(1), 85–96
31. Smith, R., & Boyce, M. (2019). Time management challenges in classroom role-playing. Journal of Education and Learning, 8(4), 70–80.
32. Taylor, K. (2019). Integrating role-play into visual arts curriculum. International Journal of Art Education, 41(2), 150–160.
33. López, B. M., et al. (2023). Visual thinking and cooperative learning in higher education
34. J. E. P., et al. (2023). Thinking eyes: visual thinking strategies and the social brain. Frontiers

الملاحق

الملحق :(1) اختبار التفكير البصري (نسخة مختصرة)

تعليمات :أجب عن كل فقرة مما يلي باختيار أحد البدائل أو كتابة ما يناسب إن طُلب ذلك.

البعد الأول :الإدراك

(1انظر إلى الصورة المرفقة) أو الشكل .(... أي من الرمزين التاليين يُشابه الشكل الأصلي من حيث الاتجاه؟ أ) ... ب ... (ج ... (د)... (2...

البعد الثاني :التحليل

(3في اللوحة الفنية المرفقة، حدّد ثلاثة عناصر بصرية) الخط، اللون، المساحة (وفسّر كيف تعمل معًا لتكوين توازن بصري.

...

البعد الثالث :التركيب

(4استخدم الشكل المعطى) خطوط، دوائر، مربعات (لإعادة تركيب تصميم يعبر عن" التكامل البصري ."ارسمه في المساحة المخصصة أدناه.

...

البعد الرابع :الإبداع

(5صمّم رمزًا بصريًا جديدًا يعبر عن" التفاعل الجماعي "مستخدماً عناصرك الخاصة) يمكنك الرسم أو وصفه)

...

(وقت الاختبار 20 :دقيقة)

الملحق :(2) بطاقة الملاحظة

بطاقة ملاحظة أداء الطالب ضمن استراتيجية لعب الأدوار

اسم الطالب _____ :المجموعة :تجريبية / ضابطة

التاريخ ___ / ___ / ___ :الحصة_____ :

المؤشرات) قيم من 1 إلى5 ، حيث = 1 ضعيف جدًا، = 5 ممتاز)

1.دقة الملاحظة) انتباه للتفاصيل البصرية)_____ …

2.المشاركة الفعّالة في لعب الأدوار_____ …

3.تحليل الموقف البصري المعطى_____ …

4.ابتكار تصميم/حل بصري جديد_____ …

5.التفاعل مع زملائه في المجموعة_____ …

تعليقات المعلّم:

الملحق :(3) خطة دروس مقترحة لتطبيق استراتيجية لعب الأدوار

الموضوع» :التوازن البصري«

الزمن :حصة واحدة 45) دقيقة)

العدد :طلبة المجموعة التجريبية … طالب/طالبة

الأهداف:

-أن يتعرف الطالب على مفهوم التوازن البصري ويتمكن من ملاحظة عناصره داخل عمل فني.

-أن يشارك الطالب في أداء دور" الفنان/الناقد/المصمّم "ضمن نشاط جماعي.

-أن ينتج الطالب تصميمًا بسيطًا يعكس التوازن البصري باستخدام مواد متاحة.

الخطوات:

1.تمهيد 5) دقائق :(عرض صورة فنية مع تعليق قصير :ما الذي تشاهدونه؟ ما عناصر التوازن فيها؟

2.توزيع الأدوار 5) دقائق :(قسم الطلبة إلى مجموعات من 5–4 طلبة، وزّع الأدوار :الفنان – الناقد –المصمّم – المشاهد.

3.نشاط لعب الأدوار 10) دقائق):

- الفنان يعرض فكرة تصميمه.
- الناقد يسأل أسئلة :ما هذه الألوان؟ كيف تم توزيع المساحة؟ هل التوازن قائم؟
- المصمّم يعيد ترتيب نموذج أولي بناءً على الاقتراح.
- المشاهد يدوّن ملاحظاته ثم يعرض أمام الفصل.

4.إنتاج الطالب الفردي 15) دقيقة :(كل طالب ينتج تصميمًا بسيطًا يعكس التوازن البصري باستخدام الورق، الألوان، العناصر) دوائر، خطوط، مربعات)

5.مناقشة وتقويم 10) دقائق :(عرض سريع للتصاميم، تفاعل الأسئلة، ملاحظة نقاط القوة والتحسين، استخدم بطاقة الملاحظة) الملحق2).

6.ختام) وقت متبقٍ :(تأكيد على أن التوازن ليس فقط في الفن بل في التفكير البصري والارتباط بين العناصر.

مجلة كلية التربية الاساسية
كلية التربية الاساسية – الجامعة المستنصرية
Journal of the College of Basic Education Vol.32 (NO. 135) 2026, pp. 570-587

المواد اللازمة :أوراق، ألوان، أدوات رسم، صورة فنية مطبوعة/عرض إلكتروني.
التقييم :يُستخدم اختبار ما بعد ومعالجة المقارنة مع المجموعة الضابطة.

The Role of Art Education In Developing Visual Thinking Through The Role-Playing Strategy

Asst.Instr. Mohammed Qasim Mohammed
Ministry of Education / First Rusafa Education Directorate
m.qasim87x@gmail.com
07734307187

Abstract

This study aims to examine the role of art education in developing visual thinking among intermediate school students through the use of the role-playing strategy as one of the modern teaching methods. Visual thinking is considered one of the essential cognitive abilities that enables students to interpret shapes, symbols, and images, analyze them, and connect them to artistic and cognitive contexts, thereby contributing positively to the enhancement of their creative and innovative skills.

The need for this research emerged as most current instructional practices in art education still rely on traditional methods, which often emphasize technical and practical aspects while neglecting students' cognitive and creative dimensions. The role-playing strategy, however, provides learners with an interactive learning environment that engages them in performing various artistic scenarios, thereby fostering accurate observation, stimulating analytical and interpretive abilities, and enriching visual imagination.

The study is conducted within specific spatial, temporal, and human boundaries: it is applied to intermediate school students in the Al-Rusafa First Directorate of Education, Baghdad Governorate, during the 2024–2025 academic year. The research employs an experimental design involving two groups (experimental and control) to measure the effectiveness of the strategy in developing visual thinking using appropriate assessment tools.

The significance of this study lies in its theoretical and practical contribution to the educational field, as it highlights the active role of art education in fostering visual thinking skills and opens new pathways for teachers and researchers to adopt modern instructional strategies that enhance students' creative abilities. Furthermore, the study is expected to guide the educational process toward the integration of interactive methods that strengthen the connection between the artistic and cognitive dimensions, ultimately leading to an improvement in the quality of education in intermediate schools.

Keywords: Art Education – Visual Thinking – Role-Playing – Modern Teaching Methods