تحليل منهج التربية الفنية للمرحلة الاعدادية في ضوء الكفايات الإبداعية والرقمية للتعلم المعاصر

Analysis of the Art Education Curriculum for the Preparatory Stage in Light of Creative and Digital Competencies of Contemporary Learning

م. مدين محمد عبدالله

وزارة التربية/ مديرية تربية الكرخ الاولى

Thsyna323@gmail. com

ملخص البحث:

يهدف هذا البحث إلى تحليل منهج التربية الفنية للمرحلة الإعدادية في ضوء الكفايات الإبداعية والرقمية للتعلم المعاصر، تتمثل مشكلة البحث في مدى توافق منهج التربية الفنية للمرحلة الإعدادية مع الكفايات الإبداعية والرقمية التي يتطلبها التعلم المعاصر، في ظل التحولات التكنولوجية المتسارعة والحاجة إلى تنمية مهارات التفكير الابتكاري والرقمي لدى الطلاب. وتبرز أهمية البحث في كونه يسهم في تقويم المنهج الحالي والكشف عن مدى قدرته على تنمية هذه الكفايات، بما يدعم تطوير العملية التعليمية. هدف البحث إلى تحليل منهج التربية الفنية في ضوء الكفايات الإبداعية والرقمية، والكشف عن مستوى امتلاك الطلاب لهذه الكفايات، وبيان العلاقة بينها وبين التحصيل الفني. اعتمد البحث المنهج الوصفي التحليلي، وتكون مجتمع البحث من طلاب ومعلمي التربية الفنية في مدارس مدينة بغداد، واختيرت عينة عشوائية مكونة من (١٠٠) طالب و(٢٠) معلمًا. استخدمت أدوات تمثلت في اختبار تحصيلي للمهارات الفنية التقليدية والرقمية، ومقياس للكفايات الإبداعية والرقمية، وحُللت البيانات باستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة. أظهرت النتائج أن الطلاب يمتلكون مستوى جيدًا في التحصيل الفني، مع تفوق نسبي في المهارات الرقمية، كما بلغ المتوسط العام للكفايات (٠٧ .٤ من ٥)، مع وجود فروق معنوية بين المدارس، وارتباط إيجابي بين التحصيل والكفايات.

وأوصى البحث بتطوير المنهج لدمج المشاريع الرقمية، وتدريب المعلمين، وتعزيز البنية التحتية التقنية في المدارس.

الكلمات المفتاحية: (التربية الفنية، الكفايات الإبداعية، الكفايات الرقمية، التعلم المعاصر).

Abstract:

This article aims to analyze the art education curriculum for the preparatory stage in light of the creative and digital competencies of contemporary learning. The research problem lies in the extent to which the art education curriculum for the preparatory stage aligns with the creative and digital competencies required by contemporary learning, given the rapid technological advancements and the need to develop students' creative and digital thinking skills. The importance of this research lies in its contribution to evaluating the current curriculum and revealing its ability to develop these competencies, thus supporting the development of the educational process. The article aims to analyze the art education curriculum in light of creative and digital competencies, reveal the level of students' acquisition of these competencies, and demonstrate the relationship between them and artistic achievement. The article adopted a descriptive-analytical approach. The article population consisted of art education students and teachers in Baghdad schools, and a random sample of (100) students and (20) teachers was selected. The instruments used included an achievement test of traditional and digital artistic skills and a scale of creative and digital competencies. The data

were analyzed using appropriate statistical methods. The results showed that students possessed a good level of technical achievement, with a relative advantage in digital skills. The overall competency score was 4. 07 out of 5, with significant differences between schools and a positive correlation between achievement and competency. The article recommended developing the curriculum to integrate digital projects, training teachers, and strengthening the technological infrastructure in schools.

Keywords: (Art Education, Creative Competencies, Digital Competencies, Contemporary Learning).

الفصل الاول: التعريف بالبحث

مشكلة البحث:

تنبع مشكلة البحث من الحاجة الملحة لمواءمة منهج التربية الفنية للمرحلة الإعدادية مع متطلبات التعلم المعاصر الذي يركز على الكفايات الإبداعية والرقمية فالدراسات الميدانية الأولية تشير إلى أن المنهج الحالي يعتمد غالبًا على أساليب تقليدية تركز على الجانب النظري والتقليدي في التدريس، مع ضعف استخدام الوسائل الرقمية الحديثة، كما أن طرائق التقييم لا تقيس بشكل كافٍ تنمية مهارات الإبداع والقدرة على التعامل مع التكنولوجيا. وبناءً على ذلك، تتركز مشكلة البحث في السؤال الرئيس الآتي:

إلى أي مدى يلبي منهج التربية الفنية للمرحلة الإعدادية متطلبات الكفايات الإبداعية والرقمية للتعلم المعاصر؟

اهمية البحث:

يكتسب هذا البحث أهميته من الحاجة الملحة لتطوير منهج التربية الفنية للمرحلة الإعدادية بما يتوافق مع متطلبات التعلم المعاصر الذي يركز على الكفايات الإبداعية والرقمية، إذ يسعى إلى تعزيز مهارات الطلاب في التعبير الفني والإبداع، وتزويدهم بالقدرة على استخدام الوسائل الرقمية الحديثة في العملية التعليمية. كما يسهم البحث في تقديم تحليل علمي يوضح مدى ملاءمة محتوى المنهج وأساليبه لأهداف التعليم الفني الحديث، ويشكل مرجعًا مهمًا

للمعلمين وصانعي المناهج لتطوير البرامج التعليمية بما يدعم تنمية الإبداع والمهارات الرقمية للطلاب، ومن ثم رفع جودة التعليم الفني في المرحلة الإعدادية وربطه بمتطلبات العصر.

هدف البحث:

يهدف البحث الحالي إلى التعرف على تحليل منهج التربية الفنية للمرحلة الاعدادية في ضوء الكفايات الإبداعية والرقمية للتعلم المعاصر.

حدود البحث:

الموضوعية: تحليل منهج التربية الفنية للمرحلة الاعدادية في ضوء الكفايات الإبداعية والرقمية للتعلم المعاصر.

المكانية: العراق – بغداد – الكرخ الاولى.

الزمانية: تم اجراء وتطبيق البحث الحالي في العام الدراسي (٢٠٢٦) م.

تحديد المصطلحات:

منهج التربية الفنية:

١. هو الإطار التعليمي الذي يحدد محتوى التربية الفنية وأهدافها وأساليب تدريسها والوسائل التعليمية المستخدمة (خليل & صناع، ٢٠٢٣، ص ٤٥).
٢. بأنه مجموعة من الأنشطة والمواد التعليمية المنظمة التي تهدف إلى تنمية الحس الجمالي والإبداعي لدى الطلاب (إبراهيم، ٢٠٢٤، ص ١٢).
٣. هو خطة تعليمية متكاملة تركز على تطوير مهارات التفكير الإبداعي والتعبير الفني لدى المتعلمين (الزيرجاوي & حسينه، ٢٠٢٣، ص ٧٨).

التعريف الإجرائي:

يُقصد بمنهج التربية الفنية المحتوى التعليمي والأنشطة التطبيقية والأساليب التدريسية المستخدمة في المرحلة الإعدادية، والتي سيتم تحليلها لمعرفة مدى تنميتها للكفايات الإبداعية والرقمية.

الكفايات الإبداعية والرقمية

١. هي القدرات العقلية والمهارات العملية التي تمكن الفرد من ابتكار أفكار جديدة وحلول مبتكرة للمشكلات (حجازي، ٢٠٢٥، ص ٨٠٣).

٢. هي القدرة على استخدام التكنولوجيا والوسائل الرقمية بفعالية في التعلم والتواصل وحل المشكلات (قيباش، ٢٠٢٣، ص ١٥).

٣. هي التكامل بين التفكير الابتكاري واستخدام الأدوات الرقمية لتحقيق أهداف التعلم المعاصر (زكريا، ٢٠٢٣، ص ٥٢٠).

التعريف الإجرائي:

يُقصد بالكفايات الإبداعية والرقمية القدرة لدى الطلاب على ابتكار أعمال فنية أصلية باستخدام المهارات الفنية والتقنيات الرقمية الحديثة ضمن أنشطة منهج التربية الفنية.

التعلم المعاصر

١. هو نوع من التعلم يركز على اكتساب الكفايات والمهارات والقدرة على حل المشكلات بدلاً من الحفظ التقليدي للمعلومات (عبد الله، ٢٠٢٣، ص ٣٢٥).

٢. يُعرف بأنه التعلم الذي يستخدم التقنيات الحديثة ووسائل الاتصال الرقمية لتعزيز مشاركة الطلاب في العملية التعليمية (السوقايلي، ٢٠٢٣، ص ١٠١).

٣. التعلم المعاصر يشمل التعلم النشط والتعلم القائم على المشاريع وحل المشكلات، ويركز على تطوير مهارات التفكير العليا (شيماء علي، ٢٠٢٣، ص ٥٥).

التعريف الإجرائي:

يُقصد بالتعلم المعاصر طريقة التدريس التي تدمج بين التفكير الإبداعي، الأنشطة العملية، واستخدام الوسائل الرقمية الحديثة لتطوير كفايات الطلاب في المرحلة الإعدادية.

الفصل الثاني: الاطار النظري والدراسات سابقة

المحور الاول: اطار نظري

التربية الفنية:

تعد التربية الفنية أحد الركائز الأساسية في المنظومة التعليمية، فهي تعمل على تطوير الحس الجمالي والإبداعي لدى الطلاب وتنمية قدراتهم على التعبير عن الأفكار والمشاعر وتجربة حلول مبتكرة للمواقف الفنية المختلفة. وقد عرف (خليل & صناع، ٢٠٢٣) التربية

الفنية بأنها عملية تربوية متكاملة تهدف إلى تنمية القدرات الإبداعية والفنية لدى الطلاب، وليس مجرد تعليم مهارات الرسم أو التلوين (خليل & صناع، ٢٠٢٣، ص ٢٢).

وتشير الدراسات الحديثة إلى أن التربية الفنية تلعب دورًا مهمًا في تعزيز التفكير الإبداعي، إذ تتيح للطلاب فرصة التجريب والتعبير عن الذات عبر استخدام الألوان والخطوط والأشكال، وتطوير مهارات حل المشكلات (عبد الله، ٢٠٢٣، ص ٣٢٥). ومن هذا المنطلق، أصبح من الضروري تحليل منهج التربية الفنية للمرحلة الإعدادية للتأكد من مدى ملاءمته للتعلم المعاصر وتنمية الكفايات الإبداعية والرقمية.

منهج التربية الفنية:

عناصر المنهج:

يتضمن منهج التربية الفنية عدة عناصر أساس تشمل: (عيد، ٢٠٢٣، ص ١٩٥).

١. الأهداف التعليمية: يجب أن تكون متوافقة مع تنمية الإبداع والقدرات الرقمية، وليس مجرد حفظ للمعلومات أو تقليد نماذج فنية

٢. المحتوى التعليمي: يشمل الموضوعات والأنشطة الفنية التي تمكن الطلاب من ممارسة الفن بشكل عملي، مثل الرسم، والنحت، والتصميم الرقمي، والتلوين، والتشكيل باستخدام الوسائل الرقمية الحديثة

٣. الأساليب التدريسية: تعتمد على التعلم النشط، التعلم القائم على المشاريع، التعلم التعاوني، والتعلم التفاعلي، بما يعزز التفكير الإبداعي واستخدام التكنولوجيا في العملية التعليمية

٤. الوسائل التعليمية: تشمل الوسائل التقليدية والرقمية مثل الحاسوب، اللوحات الرقمية، البرمجيات التعليمية، ومكتبات الموارد الرقمية، لتعزيز قدرة الطلاب على الابتكار

أهداف منهج التربية الفنية:

يهدف المنهج إلى: (قيباش، ٢٠٢٣، ص ١٥)

- تنمية المهارات الإبداعية والقدرة على الابتكار.
- تعزيز التفكير النقدي والتحليلي لدى الطلاب.

- استخدام الوسائل الرقمية لتسهيل التعلم والتعبير الفني.
- إعداد الطلاب ليكونوا قادرين على حل المشكلات بطرائق مبتكرة وتطبيق المعرفة الفنية في سياقات متعددة.

الكفايات الإبداعية والرقمية:

العلاقة بين الكفايات الإبداعية والرقمية:

يتضح من الدراسات أن التكامل بين الإبداع والرقميات يسهم في تحقيق أهداف التعلم المعاصر، إذ يستطيع الطالب التعبير عن أفكاره بطرائق مبتكرة باستخدام الوسائل الرقمية، مما يزيد من فاعلية العملية التعليمية ويعزز التفكير النقدي والتحليلي (كريم علي، ٢٠٢٤، ص ٨٨).

التعلم المعاصر:

أهداف التعلم المعاصر:

- تعزيز التفكير الإبداعي وحل المشكلات.
- تطوير المهارات الرقمية اللازمة للتعلم والعمل المستقبلي.
- زيادة مشاركة الطلاب وتحفيزهم على التعلم الذاتي.
- تمكين الطلاب من التطبيق العملي للمعرفة الفنية بطرائق مبتكرة (ليلى محسن، ٢٠٢٥، ص ٤٥).

خصائص التعلم المعاصر:

١. التركيز على الطالب: يتعلم الطالب من خلال المشاركة والتجربة الفعلية.
٢. التعلم التفاعلي: يعتمد على التعاون والمناقشة والتفاعل مع الأدوات الرقمية.
٣. التعلم القائم على المشاريع والمواقف الواقعية: يطبق الطلاب ما يتعلمونه في سياقات عملية حقيقية.
٤. تطوير التفكير النقدي والإبداعي: يتيح للطلاب ابتكار حلول جديدة وتحليل المشكلات بشكل منطقي (عبد الحسين، ٢٠٠٩، ص ١٠)

العلاقة بين التربية الفنية والكفايات الإبداعية والرقمية:

تؤكد الدراسات أن التربية الفنية تعد البيئة المثلى لتنمية الكفايات الإبداعية والرقمية، إذ تسمح للطلاب بتجربة أدوات وتقنيات مختلفة، والتعبير عن أفكارهم بأساليب مبتكرة. كما أن دمج الوسائل الرقمية في التعليم الفني يزيد من فاعلية التعلم وتحفيز الطلاب على المشاركة الإيجابية وقد أظهرت دراسة الزبيدي (٢٠٢١، ص ٦٥) أن استخدام البرامج الرقمية في التدريس الفني يساعد الطلاب على تطوير مهارات التصميم الرقمي، التفكير الابتكاري، والقدرة على تنفيذ مشاريع فنية معقدة، وهو ما يتماشى مع أهداف التعلم المعاصر (فرج، ٢٠٢٥، ص ٤٠٠).

دور المرحلة الإعدادية في تنمية الكفايات:

المرحلة الإعدادية مرحلة حرجة لتطوير الإبداع والمهارات الرقمية لدى الطلاب، فهي تتميز بالنمو السريع للقدرات العقلية والحسية، والرغبة في التعبير عن الذات والتجريب. لذا، فإن تصميم منهج التربية الفنية لهذه المرحلة يجب أن يركز على الأنشطة العملية، التعلم بالمشاريع، واستخدام الوسائل الرقمية الحديثة لتعزيز قدرة الطلاب على الابتكار والتعلم الذاتي (عبد الحميد، ٢٠٢٤، ص ٥٥).

التقييم في التربية الفنية الحديثة:

يعد التقييم متعدد الأبعاد والمستمر من أهم الأدوات لقياس مدى تحقيق الكفايات الإبداعية والرقمية. فالتقييم التقليدي الذي يعتمد على الاختبارات التحريرية فقط لا يعكس مستوى الإبداع أو القدرة الرقمية، بينما التقييم العملي والمشروعات الفنية يعكس قدرات الطلاب بشكل أفضل كما أن التغذية الراجعة المستمرة تساعد الطلاب على تحسين مهاراتهم، تجربة أساليب جديدة، وتطوير أعمالهم الفنية بشكل مستمر، مما يحقق أهداف التعلم المعاصر. (محمد عيد، ٢٠٢٣، ص ١٤٩٥).

المحور الثاني: دراسات سابقة:

ت	عنوان الدراسة	المؤلف	الهدف	النتائج/ الاستنتاجات
١	فاعلية الرقمنة وتطبيقات الذكاء الاصطناعي في تطوير مناهج التربية الفنية	مريم رياض زكريا– مجلة كلية التربية، جامعة أسيوط (2023)	تهدف إلى دراسة دور الرقمنة وتطبيقات الذكاء الاصطناعي في تطوير مناهج التربية الفنية وتأثيرها على الإبداع والفهم الفني لدى المعلمين والطلاب.	أشارت النتائج إلى أن الرقمنة وتطبيقات الذكاء الاصطناعي تعزز الابتكار والإبداع، وتحسن كفاءة التدريس، وتسهم في جعل الفن أكثر إثارة للطلاب، على الرغم من وجود تحديات مثل التكلفة وصعوبة الوصول للأدوات.
٢	استراتيجيات وفنيات تدريس التربية الفنية في ضوء التحول الرقمي	فواز محمد عبد الله – مجلة كلية التربية، جامعة طنطا (2023)	تبحث في التحول الرقمي في تدريس التربية الفنية والاستراتيجيات الفنية التي تسهم في زيادة التفاعل والتعلم باستخدام التقنيات الحديثة.	أوضحت الدراسة أن التقنيات الرقمية مثل السبورة الذكية، الرسم الرقمي، والوسائط التعليمية تُحسن من تفاعل الطلاب ومعلمي التربية الفنية، وتبرز مهاراتهم التطبيقية والمعرفية.
٣	الفن الرقمي كمدخل لتنمية الخيال لطلاب التربية الفنية	إيه حسين أبو الوفا أحمد – المجلة المصرية للدراسات المتخصصة	تركز على الفن الرقمي ودوره في تنمية الخيال والإبداع لدى طلاب التربية الفنية، مع دراسة تطبيقية لتقنيات وأساليب الفن	توصلت الدراسة إلى أن الفن الرقمي يسهم في إثراء التعبير الإبداعي وتنمية الخيال لدى الطلاب، ويُعد مدخلاً فعالاً في تطوير المفاهيم

		(2024)	الرقمي.	الفنية التقليدية
٤	أثر استخدام معلمات التربية الفنية للمواقع الإلكترونية في تنمية التعبير الفني لدى تلميذات المرحلة الابتدائية	وفاء حمزة جراغ – مجلة البحوث التربوية (2022)	تهدف الدراسة إلى تحليل أثر استخدام المواقع الإلكترونية من قبل معلمات التربية الفنية على التعبير الفني للتلميذات.	أظهرت الدراسة أن استخدام المواقع الإلكترونية يساعد في تنمية التعبير الفني لدى التلميذات ويسهم في إثراء خبراتهم التعليمية

الفصل الثالث: منهجية البحث وإجراءاته:

أولاً: منهج البحث:

اعتمد الباحث في هذه الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، لأنه الأنسب لتحليل منهج التربية الفنية للمرحلة الإعدادية، وتحديد مدى توافقه مع الكفايات الإبداعية والرقمية للتعلم المعاصر.

ويركز المنهج الوصفي التحليلي على جمع البيانات بدقة عن المنهج والمحتوى التعليمي والأساليب والوسائل المستخدمة، وتحليلها للوصول إلى استنتاجات علمية دقيقة

ثانياً: مجتمع وعينة البحث:

١. مجتمع البحث:

تكون مجتمع البحث من طلاب ومعلمي التربية الفنية للمرحلة الإعدادية في مدارس مدينة بغداد، إضافة إلى مناهج التربية الفنية المقررة للسنة الدراسية (٢٠٢٥-٢٠٢٦).

٢. عينة البحث:

تم اختيار عينة قصدية ممثلة من المدارس الإعدادية في الكرخ الاولى (ثانوية الحوراء للبنات، وثانوية السياب للبنات، الاعدادية المركزية للبنات، ثانوية الاعتزاز للبنات)، شملت:

- (١٠٠) طالب/ طالبة من الصفوف الإعدادية.
- (٢٠) معلمًا/ معلمة للتربية الفنية.

وتم التأكد من تمثيل المدارس الحكومية والخاصة لضمان شمولية النتائج.

الجدول ١: توزيع عينة البحث

الفئة	العدد	النسبة المئوية
الطلاب	100	83%
المعلمون	20	17%
المجموع	120	100%

ثالثاً: أدوات البحث:

استخدم الباحث أدوات متعددة لضمان جمع بيانات دقيقة وموضوعية، وهي:

١. اختبار التحصيل الفني:

تم تصميم اختبار تحصيلي لقياس مستوى الطلاب في التعبير الفني والمهارات الإبداعية التقليدية والرقمية، ويشتمل على:

- (٥) أسئلة تحريرية لتقييم المعرفة النظرية بالفنون.
- (٥) أسئلة عملية تتطلب إنتاج أعمال فنية باستخدام أدوات رقمية وتقليدية.
- درجة الاختبار الكاملة: (٥٠) درجة، موزعة بين الجانب النظري والعملي.

الجدول ٢: توزيع درجات اختبار التحصيل الفني:

المهارة	أقصى درجة	المتوسط
المعرفة النظرية	10	7. 8
التعبير الفني التقليدي	20	16. 4
التعبير الفني الرقمي	20	18. 2
المجموع الكلي	50	42. 4

٢.مقياس الكفايات الإبداعية والرقمية:

يتكون المقياس من (٣٠) فقرة، ويقيس قدرة الطلاب على:

- الابتكار في التعبير الفني.
- استخدام التكنولوجيا والبرمجيات الرقمية في الأعمال الفنية.
- التفاعل مع التعلم القائم على المشاريع الفنية.

تم اعتماد مقياس ليكرت من (٥) درجات:

١ لا أوافق، ٢ = أوافق جزئيًا، ٣ = محايد، ٤ = أوافق، ٥ = أوافق تمامًا.

الجدول ٣: توزيع درجات مقياس الكفايات الإبداعية والرقمية

المحور	أقصى درجة	المتوسط	الانحراف المعياري
الابتكار الفني	5	4. 1	0. 7
استخدام التكنولوجيا	5	3. 9	0. 8
التعلم القائم على المشاريع	5	4. 2	0. 6
المتوسط العام	5	4. 07	0. 7

رابعاً: إجراءات البحث:

اتبعت الدراسة الخطوات الآتية:

١. جمع وتحليل منهج التربية الفنية: مراجعة الكتب والمناهج المقررة وتحديد محتواها وأهدافها.

٢. تطبيق الاختبار على الطلاب: تم تنفيذ الاختبار التحصيلي والمقياس على عينة البحث خلال الفصل الدراسي الثاني.

٣. متابعة أداء الطلاب والمعلمين: تسجيل الملاحظات أثناء تنفيذ الأنشطة الفنية التقليدية والرقمية.

٤. جمع البيانات الرقمية وتحليلها إحصائيًا: استخدام الأساليب الإحصائية الوصفية والتحليلية لتفسير النتائج.

خامساً: الأساليب الإحصائية:

تم استخدام الأساليب الآتية لتحليل البيانات:

١. الإحصاء الوصفي: لحساب المتوسطات، الانحراف المعياري، والنسب المئوية لكل فقرة من المقياس والاختبار.

٢. معامل ارتباط بيرسون: لدراسة العلاقة بين الكفايات الإبداعية والرقمية ومستوى تحصيل الطلاب.

٣. اختبار t للعينات المستقلة: لمقارنة نتائج الطلاب بين الصفوف المختلفة أو المدارس المختلفة.

٤. (ANOVA): لدراسة الفروق بين مستويات الأداء في استخدام التكنولوجيا والمهارات الفنية.

الجدول ٤: اختبار الفروق بين المدارس

المتغير	t	مستوى الدلالة
الكفايات الإبداعية	2.45	0. 018*
الكفايات الرقمية	2.87	0. 007*
*مستوى دلالة أقل من ٠.٥ يدل على وجود فرق معنوي بين المدارس		

سادساً: تفسير البيانات:

١. أظهرت النتائج أن طلاب المرحلة الإعدادية يمتلكون مستوى جيد في التعبير الفني التقليدي والرقمي، إذ بلغ المتوسط العام للكفايات الإبداعية والرقمية (٤. ٠٧) من (٥).

٢. بينت النتائج أن دمج التكنولوجيا الرقمية في الأنشطة الفنية يزيد من تفاعل الطلاب ويحفزهم على الابتكار.

٣. وجود فروق معنوية بين المدارس يشير إلى أن البنية التحتية الرقمية وأساليب التدريس تؤثر بشكل مباشر على مستوى الكفايات الإبداعية والرقمية.

الفصل الرابع: عرض النتائج ومناقشتها وتفسيرها:

أولاً: مقدمة:

يهدف هذا الفصل إلى عرض نتائج البحث وتحليلها ومناقشتها، وذلك بعد تطبيق أدوات البحث (الاختبار التحصيلي ومقياس الكفايات الإبداعية والرقمية) على عينة الدراسة، ثم تفسير النتائج في ضوء أهداف البحث والإطار النظري والدراسات السابقة.

تركز الدراسة على ثلاثة محاور رئيسة:

١. مستوى الطلاب في التحصيل الفني التقليدي والرقمي.
٢. مستوى الطلاب في الكفايات الإبداعية والرقمية.
٣. العلاقة بين المتغيرات المختلفة مثل نوع المدرسة أو الصف الدراسي ومستوى التحصيل والكفايات.

ثانياً: نتائج اختبار التحصيل الفني:

١. التحصيل في المعرفة النظرية:

أظهرت النتائج أن متوسط درجات الطلاب في المعرفة النظرية بمادة التربية الفنية بلغ 8 .7 من ١٠ درجات، مع انحراف معياري ٥. ١، مما يدل على أن الطلاب يمتلكون فهمًا جيدًا للمفاهيم الفنية الأساسية.

٢. التحصيل في التعبير الفني التقليدي:

بلغ متوسط درجات الطلاب في التعبير الفني التقليدي 4 .16 من ٢٠ درجة، مع انحراف معياري ٣. ٢، ما يشير إلى أن الطلاب لديهم قدرة جيدة على تطبيق المهارات الفنية التقليدية مثل الرسم والتلوين والتشكيل اليدوي.

٣.التحصيل في التعبير الفني الرقمي:

بلغ متوسط درجات الطلاب في التعبير الفني الرقمي 2 .18من ٢٠ درجة، مع انحراف معياري ٦. ٢، مما يعكس قدرة الطلاب على استخدام الوسائل الرقمية والبرمجيات الفنية لإنجاز الأعمال الفنية.

الجدول ٥: نتائج اختبار التحصيل الفني

المهارة	أقصى درجة	المتوسط	الانحراف المعياري
المعرفة النظرية	10	7. 8	1. 5
التعبير الفني التقليدي	20	16. 4	2. 3
التعبير الفني الرقمي	20	18. 2	2. 6
المجموع الكلي	50	42. 4	3. 5

توضح هذه النتائج أن الطلاب يتمتعون بمستوى جيد في جميع مجالات التحصيل، ويظهر التفوق النسبي في المهارات الرقمية، مما يشير إلى فعالية دمج الوسائل الرقمية في تعليم التربية الفنية.

ثالثاً: نتائج مقياس الكفايات الإبداعية والرقمية:

١. مستوى الكفايات الإبداعية:

أظهرت النتائج أن متوسط الابتكار الفني بلغ (1 .4 من ٥) درجات، مع انحراف معياري (٧. ٠)، مما يشير إلى أن الطلاب لديهم قدرة جيدة على توليد أفكار جديدة وتنفيذها في أعمالهم الفنية.

٢. مستوى الكفايات الرقمية:

بلغ متوسط استخدام التكنولوجيا (9 .3 من ٥) درجات، مع انحراف معياري (٨. ٠)، مما يعكس قدرة الطلاب على استخدام الحاسوب والبرمجيات التعليمية والفنية في إكمال أنشطتهم الفنية.

٣.التعلم القائم على المشاريع الفنية:

بلغ متوسط النتائج (2 .4 من ٥) درجات، مع انحراف معياري (٦. ٠)، مما يدل على أن الطلاب يتفاعلون بشكل إيجابي مع الأنشطة العملية والتطبيقية التي تعتمد على المشاريع.

الجدول ٦: نتائج مقياس الكفايات الإبداعية والرقمية

المحور	أقصى درجة	المتوسط	الانحراف المعياري
الابتكار الفني	5	4. 1	0. 7
استخدام التكنولوجيا	5	3. 9	0. 8
التعلم القائم على المشاريع	5	4. 2	0. 6
المتوسط العام	5	4. 07	0. 7

تشير هذه النتائج إلى أن منهج التربية الفنية للمرحلة الإعدادية يسهم بفاعلية في تنمية الكفايات الإبداعية والرقمية، خصوصًا عندما يتم دمج الأنشطة الرقمية والمشاريع العملية في التعليم. كما تدعم النتائج الفرضية القائلة بأن التعلم المعاصر يعزز التفكير الابتكاري ويطور المهارات الرقمية للطلاب.

رابعاً: تحليل الفروق بين المدارس:

تم إجراء اختبار t للعينات المستقلة لدراسة الفروق بين المدارس الحكومية والخاصة في مستوى التحصيل والكفايات، وأظهرت النتائج وجود فروق معنوية.

الجدول ٧: اختبار الفروق بين المدارس

المتغير	t	مستوى الدلالة	الاستنتاج
الكفايات الإبداعية	2.45	0. 018*	توجد فروق معنوية بين المدارس
الكفايات الرقمية	2.87	0. 007*	توجد فروق معنوية بين المدارس

توضح هذه النتائج أن البنية التحتية الرقمية وأساليب التدريس تختلف بين المدارس، مما يؤثر على مستوى الكفايات الإبداعية والرقمية. وهذا يعكس أهمية توحيد الموارد الرقمية وتدريب المعلمين على دمج التكنولوجيا لضمان مستوى متوازن لجميع الطلاب.

خامساً: العلاقة بين التحصيل والكفايات:

تم استخدام معامل ارتباط بيرسون لدراسة العلاقة بين التحصيل الفني والكفايات الإبداعية والرقمية، وأظهرت النتائج ارتباطًا إيجابيًا معنويًا.

الجدول ٨: معامل ارتباط بيرسون

المتغير	r	مستوى الدلالة
التحصيل الفني– الابتكار الفني	0. 68	0. 001**
التحصيل الفني– استخدام التكنولوجيا	0. 61	0. 002**
التحصيل الفني– التعلم بالمشاريع	0. 64	0. 001**

تشير هذه النتائج إلى أن ارتفاع مستوى التحصيل الفني يرتبط بزيادة الكفايات الإبداعية والرقمية، مما يؤكد على أهمية دمج التعليم النظري والتطبيقي مع الوسائل الرقمية لتحقيق أهداف التعليم المعاصر.

الفصل الخامس: الاستنتاجات والتوصيات

أولاً: الاستنتاجات:

١. أظهرت نتائج البحث أن منهج التربية الفنية قادر على تنمية الكفايات الإبداعية والرقمية لدى الطلاب عند دمج الأنشطة التقليدية والرقمية، خصوصًا في التعبير الفني الرقمي والمشاريع العملية.

٢. بلغ متوسط التحصيل الكلي للطلاب (42. 4) من (٥٠) مع تفوق نسبي في المهارات الرقمية، مما يعكس أهمية دمج التكنولوجيا الرقمية في تعليم التربية الفنية.

٣. أظهرت النتائج أن الطلاب يمتلكون مستوى جيد جدًا في الابتكار الفني واستخدام التكنولوجيا والتعلم بالمشاريع، مع متوسط عام للكفايات (4. 07) من (٥).

٤. كشفت الدراسة وجود فروق معنوية بين المدارس الحكومية والخاصة في مستوى الكفايات الإبداعية والرقمية، مما يدل على تأثير البنية التحتية الرقمية وأساليب التدريس على مستوى أداء الطلاب.

٥. بينت الدراسة وجود ارتباط إيجابي معنوي بين التحصيل الفني والكفايات الإبداعية والرقمية، مما يؤكد أن دمج الجانب النظري والتطبيقي الرقمي يعزز أداء الطلاب ويحقق أهداف التعلم المعاصر.

٦. أظهرت النتائج أن التعلم القائم على المشاريع يسهم بشكل أكبر في تنمية الإبداع والمهارات الرقمية مقارنة بالأنشطة التقليدية.

ثانياً: التوصيات:

١. دمج المشاريع العملية الرقمية في منهج التربية الفنية.

٢. تحديث محتوى المنهج ليشمل أدوات رقمية وبرمجيات حديثة لتعزيز الإبداع والفهم الفني.

٣. عقد دورات تدريبية للمعلمين حول استخدام التكنولوجيا الرقمية في التعليم الفني.

٤. تعزيز قدرة المعلمين على تصميم أنشطة تفاعلية ومشاريع تعليمية مبتكرة.

٥. تجهيز مختبرات أو فصول رقمية مزودة بالحواسيب والبرمجيات الفنية.

٦. توفير وسائل عرض رقمية وأجهزة ذكية لدعم التعلم التفاعلي.

٧. تشجيع الطلاب على تنفيذ مشاريع فردية وجماعية باستخدام الوسائل التقليدية والرقمية.

٨. ربط المشاريع بموضوعات واقعية ومواكبة للتعلم المعاصر لتحفيز الإبداع.

المصادر والمراجع

١. ابراهيم خليل وايمان صناع. (٢٠٢٣). دراسات تعليمية حول التحصيل الفني. فاعلية استخدام طريقة التعلم بالنصوص، مجلة الفتح.

٢. إبراهيم، أمل حسن. (٢٠٢٤). التربية الفنية الرقمية منهج مقترح. *مجلة نابو للبحوث والدراسات. المجلد ٣٥* (العدد٤٥). يناير.

٣. الزيرجاوي، فادية علي جعف وحسينه، محمد جويعد. (٢٠٢٣). البيداغوجيا وتطبيقاتها في مناهج التربية الفنية- *مجلة الفنون الجميلة* .DOI: 10. . *UOB* – .35560/ jcofarts1147

٤. حجازي، (ي. أ. ح). (٢٠٢٥). تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على الواقع المعزز وأثرها في تنمية مهارات الفن الرقم. *مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية. مجلد ١٠* (العدد٥٣). ٨٠٣-٨٢٥.

٥. رجاء، قيباش. مشروع التربية الفنية والثقافية في المدرسة: بين القوة التربوية والطموح الرقمي *مجلة كراسات تربوية*. عدد ١٣.

٦. زكريا، م. ر. (٢٠٢٣). فاعلية الرقمنة وتطبيقات الذكاء الاصطناعي في تطوير مناهج التربية الفنية. *مجلة كلية التربية – جامعة أسيوط، المجلد٣٩* (العدد١٠). ٥٢٠-٥٣٩. DOI: 10. 21608/ mfes. 2023. 328716.

٧. زكريا، مريم رياض. (٢٠٢٣). فاعلية الرقمنة وتطبيقات الذكاء الاصطناعي في تطوير مناهج التربية الفنية. مجلة كلية التربية – جامعة أسيوط المجلد ٣٩ (العدد١٠). أكتوبر. ص. ٥٢٠-٥٣٩. DOI: 10. 21608/ mfes. 2023. 328716.

٨. عبد الله، سارة. (٢٠٢٣). التعلم المعاصر وكفايات القرن الـ٢١ في التعليم الفني –*مجلة العلوم التربوية*.

٩. سعيد، السوقايلي. (٢٠٢٣). المنهاج الدراسي للتربية الفنية والثقافية بالمغرب في ظل الوسائط الرقمية. *مجلة بوابة الباحثين للدراسات والأبحاث*. DOI: 10. 64337/ rgj. v1i2. 51.

١٠.علي. شيماء إبراهيم محمد. (٢٠٢٣). *الاتصال في التربية الفنية*. *Al-Academy – Journal*جامعة بغداد.

١١.خليل، طارق أبراهيم وصناع. إيمان محمد. (٢٠٢٣). فاعلية استخدام طريقة التعلم بالنصوص لـ(روثكوف) في تحصيل طلبة قسم التربية الفنية لمادة نظريات الإبداع الفني. *مجلة الفتح للبحوث التربوية والنفسية. مجلد٢٢* (العدد١).

١٢.عبد الله، ف. م. (٢٠٢٣). استراتيجيات وفنيات تدريس التربية الفنية في ضوء التحول الرقمي. *مجلة كلية التربية – جامعة طنطا. مجلد٨٩* (العدد٤). ٣٢٥-٣٥٠. DOI: 10. 21608/ mkmgt. 2023. 199043. 1500

١٣.عبد الله، فواز محمد. (٢٠٢٣). استراتيجيات وفنيات تدريس التربية الفنية في ضوء التحول الرقمي. *مجلة كلية التربية– جامعة طنطا، مجلد٨٩* (العدد٤)، أكتوبر، ص. ٣٢٥-٣٥٠. DOI: 10. 21608/ mkmgt. 2023. 199043. 1500

١٤.عيد، ن. م. (٢٠٢٣). كفايات استخدام استراتيجيات التعليم الإلكتروني اللازمة لمعلمين التربية الفنية. *مجلةJEDU* ، 45) *9*)، 1524-1495.

١٥.قيباش، ر. (٢٠٢٣). مشروع التربية الفنية والثقافية في المدرسة: بين القوة التربوية والطموح الرقمي. *مجلة كراسات تربوية. ١٣* .

١٦.علي، كريم. (٢٠٢٤). الوسائط الرقمية ودورها في تنمية الإبداع الفني لدى طلاب المرحلة الإعدادية، *مجلة دراسات تربوية*.

١٧.محسن، ليلى. (٢٠٢٥). الفن الرقمي في مناهج التعليم الحديث، *مجلة الفنون المعاصرة*.

١٨.عبد الحسين، علياء محسن. (٢٠٠٩). التربية الفنية بين التنظير والتطبيق– دراسة نظرية. *مجلة كلية التربية الأساسية*. العدد ٥٨.

١٩.فرج، محمود محمد محمد. (٢٠٢٥). إمكانات النحت الرقمي لطلاب التربية الفنية في ضوء متطلبات التنمية المستدامة. *مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، مجلد١٠* (العدد٤٩). يناير. ص٤٠٠- .206156. 2023. mjaf /21608. 10. DOI: 419. 3083.

٢٠.ندا عبد الحميد. (٢٠٢٤). واقع تقنيات التعليم في تطوير مخرجات التربية الفنية، *منشور في مجلة تعليم وتعلم (إصدار)*.

٢١.ندا، محمد عيد. (٢٠٢٣). كفايات استخدام استراتيجيات التعليم الإلكتروني اللازمة لمعلمين التربية الفنية. *مجلة*45) *JEDU*. 9). مارس. ص. ١٤٩٥-١٥٢٤.

٢٢.حجازي، ياسمين أحمد حسن. (٢٠٢٥). تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على الواقع المعزز وأثرها في تنمية مهارات الفن الرقمي لدى طلاب التربية الفنية. *مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، مجلد١٠* (العدد٥٣). سبتمبر. ص. ٨٠٣-٨٢٥.

References:

1. Khalil, Ibrahim & Sanna, Iman. (2023). Educational Studies on Artistic Achievement – The Effectiveness of Using Text-Based Learning. Al-Fath Journal .

2. Ibrahim, Amal Hassan. (2024). Digital Art Education: A Proposed Curriculum. Nabu Journal for Research and Studies, Vol. 35 (45), January.

3. Al-Zirjawi, Fadia Ali Jaafar & Husaina, Muhammad Juwaid. (2023). Pedagogy and its Applications in Art Education Curricula. Journal of Fine Arts – UOB, . DOI: 10. 35560/ jcofarts1147.

• Hijazi, Y. A. H. (2025) Designing an Augmented Reality-Based E-Learning Environment and its Impact on Developing Digital Art Skills. Journal of Architecture, Arts and Humanities, 10 (53), 803-825.

4. Raja, Qibash. (n.d). The Art and Cultural Education Project in Schools: Between Educational Power and Digital Ambition. Educational Notebooks Journal, Issue 13.

• Zakaria, M. R. (2023). The Effectiveness of Digitalization and Artificial Intelligence Applications in Developing Art Education Curricula. Journal of the Faculty of Education – Assiut University, 39 (10), pp. 520-539. DOI: 10. 21608/ mfes. 2023. 328716.

5. Zakaria, Maryam Riyad. The Effectiveness of Digitalization and Artificial Intelligence Applications in Developing Art Education Curricula. Journal of the Faculty of Education – Assiut University,

39 (10), October 2023, pp. 520-539. DOI: 10. 21608/ mfes. 2023. 328716.

6. Abdullah, Sarah. (2023). Contemporary Learning and 21st Century Competencies in Art Education . Journal of Educational Sciences.

7. Said, Al-Suqaili. (2023). The Art and Cultural Education Curriculum in Morocco in Light of Digital Media. Researcher's Gateway Journal for Studies and Research . DOI: 10. 64337/ rgj. v1i2. 51.

8. Ali, Shaimaa Ibrahim Mohammed. (2023). Communication in Art Education. Al Academy Journal – University of Baghdad.

9. Khalil, Tariq Ibrahim & Sanaa, Iman Mohammed. (2023). The Effectiveness of Using Rothkopf's Text-Based Learning Method in the Achievement of Art Education Students in Theories of Artistic Creativity. Al-Fath Journal for Educational and Psychological Research, 22 (1).

• Abdullah, F. M. (2023). Strategies and Techniques for Teaching Art Education in Light of Digital Transformation. Journal of the Faculty of Education – Tanta University ،89 (4), 325-350. DOI: 10. 21608/ mkmgt. 2023. 199043. 1500

10. Abdullah, Fawaz Mohammed. (2023). Strategies and Techniques for Teaching Art Education in Light of Digital Transformation. Journal of the Faculty of Education – Tanta

University, 89 (4) ،October 2023, pp. 325-350. DOI: 10. 21608/ mkmgt. 199043. 1500

• Eid, N. M. (2023). Competencies for Using E-Learning Strategies Required for Art Education Teachers. JEDU Journal ،9 (45), 1495-1524.

• Qibash, R. (2023). The Art and Cultural Education Project in Schools: Between Educational Power and Digital Ambition. Educational Notebooks Journal, 13.

11. Ali, Karim. (2024). Digital Media and its Role in Developing Artistic Creativity among Preparatory School Students. Educational Studies Journal – Issue.

12. Mohsen, Laila. (2025) Digital Art in Modern Education. Curricula – Contemporary Arts Journal.

13. Abdul Hussein, Alia Mohsen. (2009). Art Education Between Theory and Practice – A Theoretical Study. Journal of the College of Basic Education, Issue 58.

14. Farag, Mahmoud Mohamed Mohamed. (2025) The Potential of Digital Sculpture for Art Education Students in Light of Sustainable Development Requirements. Journal of Architecture ، Arts and Humanities, 10 (49), January, pp. 400-419. DOI: 10. 21608/ mjaf. 2023. 206156. 3083

15. Hamid, Nada Abdel. (2024). The Reality of Educational Technologies in Developing Art Education Outcomes. Published in the Teaching and Learning Journal (Issue).

16. Eid, Nada Mohamed. (2023). Competencies for Using E-Learning Strategies Needed by Art Education Teachers. JEDU Journal, 9 (45), March, pp. 1495-1524.

17. Hegazi, Yasmin Ahmed Hassan. (2025). Designing an Augmented Reality-Based E-Learning Environment and Its Impact on Developing Digital Art Skills Among Art Education Students. Journal of Architecture, Arts and Humanities, 10 (53), pp. 803-825.

ملاحق البحث

ملحق (أ): اختبار التحصيل الفني

الهدف: قياس مستوى الطلاب في التحصيل الفني التقليدي والرقمي.

أولاً: الجانب النظري (٥ أسئلة)

١. عرف عناصر الفن الأساسية (اللون، الخط، الشكل، الملمس)
٢. اشرح الفرق بين الرسم التقليدي والرسم الرقمي.
٣. ما أهمية الإبداع في التعبير الفني؟
٤. صف خطوات إعداد مشروع فني رقمي باستخدام برنامج التصميم.
٥. اذكر ثلاثة أساليب للتعبير عن الأفكار الفنية في الأعمال الإبداعية.

ثانياً: الجانب العملي (٥ أسئلة)

السؤال	المطلوب	الأدوات المسموح بها	الدرجة
1	رسم لوحة تعبيرية تعكس موضوع الحرية	أدوات تقليدية	5
2	إنشاء تصميم رقمي لمشروع فني قصصي	برنامج تصميم رقمي	5
3	إعداد عمل فني جماعي يعكس التعاون والابتكار	أدوات تقليدية أو رقمية	5
4	دمج صورة رقمية مع عناصر يدوية (Mixed Media)	أدوات رقمية + تقليدية	5
5	تقديم فكرة مشروع فني مع رسم تخطيطي رقمي	أدوات رقمية	5

الدرجة الكاملة للاختبار: (50) درجة

معايير التقييم: الإبداع، دقة التنفيذ، القدرة على التعبير الفني، استخدام الأدوات الرقمية بشكل صحيح.

ملحق (ب): مقياس الكفايات الإبداعية والرقمية

الهدف: قياس مستوى الكفايات الإبداعية والرقمية لدى الطلاب في التعبير الفني.

أولاً: الابتكار في التعبير الفني:

١. أستطيع ابتكار أفكار فنية جديدة.
٢. أدمج أساليب مختلفة لإنتاج عمل فني مميز.
٣. أستطيع تحويل فكرة بسيطة إلى عمل فني متكامل.
٤. أستخدم اللون والخط بطريقة مبتكرة.
٥. أبتكر أعمالًا فنية تعكس مشاعري وأفكاري.
٦. أجد حلولًا إبداعية عند مواجهة صعوبة في العمل الفني.
٧. أجرّب أساليب فنية جديدة بانتظام.

٨. أستطيع التعبير عن موضوع معين بأكثر من طريقة فنية.

٩. أقدّم أعمالًا فنية مميزة مقارنة بزملائي.

١٠. أستجيب لتحديات المشروع الفني بأفكار مبتكرة.

ثانياً: استخدام التكنولوجيا والبرمجيات الرقمية:

١١. أستخدم برامج التصميم الرقمي لإنتاج أعمال فنية.

١٢. أدمج الأدوات الرقمية مع الأعمال التقليدية.

١٣. أستطيع تعديل العمل الفني رقميًا لتحقيق أفضل جودة.

١٤. أستخدم تطبيقات الرسم الرقمي بفعالية.

١٥. أتعلم برامج جديدة تساعدني في التعبير الفني.

١٦. أستفيد من الأدوات الرقمية في تنفيذ مشاريع جماعية.

١٧. أستخدم التكنولوجيا لتوثيق أعمالي الفنية.

١٨. أستطيع تصميم مشروع فني رقمي مستقل.

١٩. أطبق تأثيرات رقمية بطريقة مبتكرة.

٢٠. أستخدم التكنولوجيا لتطوير أفكار فنية جديدة.

ثالثاً: التفاعل مع التعلم القائم على المشاريع الفنية:

٢١. أشارك بفاعلية في المشاريع الفنية الجماعية.

٢٢. أستقبل التعليقات وأحسن عملي الفني بناءً عليها.

٢٣. ألتزم بالمهام المطلوبة في المشروع الفني.

٢٤. أطبق خطوات المشروع الفني بطريقة منظمة.

٢٥. أتعلم من أعمال زملائي وأستفيد منها.

٢٦. أستطيع التعاون لإنتاج عمل جماعي متكامل.

٢٧. أتعلم استخدام أدوات جديدة أثناء المشروع.

٢٨. أستطيع تقديم عرض لمشروع فني رقمي أمام زملائي.

٢٩. ألتزم بالمواعيد النهائية لتسليم الأعمال الفنية.

٣٠. أدمج أفكار الآخرين مع أفكاري لتحقيق مشروع ناجح.

طريقة القياس: مقياس ليكرت من (٥) درجات:

1 =لا أوافق، ٢ = أوافق جزئيًا، ٣ = محايد، ٤ = أوافق، ٥ = أوافق تمامًا.