

برامج الفن الرقمي وتوظيفها في تنمية الذكاء البصري لدى المتعلمين

طبيبة طارق محمد أ.د. محمد سعدي لفتة

جامعة بغداد / كلية الفنون الجميلة

tibaaalani.ta@gmail.com

drmohammad2002@gmail.com

مستخلص البحث:

يتناول البحث الحالي موضوع معاصر يتمثل في دمج التقنيات الرقمية في التعليم الفني، من خلال تسليط الضوء على قياس فاعلية استخدام برنامج PicsArt في تنمية الذكاء البصري لدى المتعلمين. إذ إن الفن الرقمي هو نتاج عملية إبداعية تفاعلية تجمع بين عناصر: الذكاء الاصطناعي، الفضاء الافتراضي، والذات المبدعة. أما الذكاء البصري فهو قدرة الفرد على إدراك العالم البصري - المكاني بدقة، كما يشمل القدرة على التصوير البصري وتمثيل الأفكار المكانية وتوجيهها ضمن مصفوفة مكانية". وقد انطلقت مشكلة البحث من التساؤل الرئيس ما فاعلية برنامج PicsArt في تنمية الذكاء البصري لدى الطلبة المتعلمين. أما هدف البحث فهو تعرف إمكانات برنامج PicsArt في التصميم والرسم الرقمي، وكيفية توظيفه كوسيلة تعليمية داعمة في الصف وقياس مستوى الذكاء البصري لدى الطلبة، بوصفه نوعاً من الذكاء المرتبط بتمييز الأشكال والعلاقات والانتباه إلى التفاصيل والتحقق إحصائياً من فاعلية البرنامج في تنمية الذكاء البصري بعد تطبيقه على عينة البحث حيث استخدمت الباحثة التصميم التجريبي ذو المجموعة الواحدة، وهو من التصميم المناسب للدراسات التي تهدف لقياس البرنامج المستقل على المتغير التابع وهو الذكاء البصري لأفراد العينة نفسها، وقد تألف مجتمع البحث من طلبة الصف الخامس الإعدادي للمدارس (الأكاديمية و المهنية) التابعة للمديرية العامة لتربية بغداد الكرخ (1، 2) للعام الدراسي (2025/ 2026) بعدد (150) طالب وطالبة، توزعوا على (3) مدارس بواقع (3) شعب دراسية لكل مدرسة. وقد كانت الفئة العمرية تتراوح بين (16-17) عاماً. وقد أظهرت نتائج التحليل الإحصائي وجود فاعلية عالية البرنامج (PicsArt) في تحسين التحصيل المعرفي وتنمية الذكاء البصري لدى الطلبة، من خلال الفروق الدالة إحصائياً بين التطبيقين القبلي والبعدي

الكلمات المفتاحية: الفن الرقمي، الذكاء البصري، برامج الذكاء الاصطناعي، الفنون البصرية، الذكاءات المتعددة، التربية الفنية.

مشكلة البحث

يشهد العالم تطوراً في التكنولوجيا، مما أدى إن تدمج البرامج الرقمية في مجالات التعليم، ولكن لاتزال بعض التحديات في استخدام برامج الفن الرقمي بشكل فعال ومهم للتعليم الفني، فهناك العديد من المعلمين والمعلمات يفتقرون إلى طريقة استخدامها بشكل جيد، وأحياناً بسبب نقص الأجهزة والبرامج. كما أن الطرق القديمة التقليدية في التدريس لا تتوافق كثيراً مع متطلبات التكنولوجيا الحديثة. والأمر هذا يؤدي إلى تقليل فاعلية استخدام البرامج الرقمية في تطوير

مهارات الطلبة في المجال البصري. لذا تبرز مشكلة البحث في السؤال الآتي: إلى أي مدى يسهم برنامج pics Art في تنمية الذكاء البصري لدى طلبة المرحلة الإعدادية؟

أهمية البحث:

يسهم في تزويد معلمي التربية الفنية بالأطر العامة والمفاهيم الخاصة في توظيف برامج الفن الرقمي وفي تطوير التعليم ومهارات الذكاء البصري لدى الطلبة، ويعزز بذلك قدرتهم على دمج البرامج الرقمية مهارياً، كما يسهم في تقديم أسس علمية لتطوير المناهج الدراسية، فضلاً عن كونه إضافة نوعية بسبب قلة الدراسات العربية التي تناولت برنامج pics art كأداة تعليمية في المدارس في اختصاص التربية الفنية.

أهداف البحث:

يهدف البحث الحالي إلى قياس فاعلية برنامج pics Art في تنمية الذكاء البصري لدى طلبة المرحلة الإعدادية من خلال تعرف برنامج pics Art، وقياس الذكاء البصري، وقياس فاعلية برنامج pics Art في الذكاء البصري احصائياً.

فرضية البحث:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجات الطلبة بين الاختبارين القبلي والبعدي لمقياس الذكاء البصري لصالح التطبيق البعدي.

حدود البحث:

يتحدد البحث الحالي في برنامج (pics Art)، موضوعات الذكاء البصري، مادة التخطيط والألوان المقررة للصف الخامس في المدارس الإعدادية والمهنية، وأخيراً طلبة الصف الخامس الإعدادي المستمرين بالدراسة للعام الدراسي 2025/2026.

مصطلحات البحث

1. الفن الرقمي (Digital Art)

- وعرفه (معزوز، 2014) بأنه: (الفن الرقمي هو نتاج عملية إبداعية تفاعلية تجمع بين ثلاثة عناصر أساسية: الذكاء الاصطناعي، الفضاء الافتراضي، والذات المبدعة. وهو فن يتجاوز العزلة الفردية للفنان ليصبح شراكة بين الإنسان والحاسوب والمتلقي). (معزوز، 2014: ص34)
- وعرفه (قاضي، 2015) بأنه: " الفن الذي يستغني فيه الفنان عن اللوحة التقليدية، والأدوات التقليدية كالقلم الرصاص والفرشاة والألوان بأنواعها، ويستبدلها بأدوات إلكترونية كالشاشة وأدوات الرسم والألوان الرقمية التي يوفرها البرنامج الرقمي". (قاضي، 2015 : ص7)
- وتعرفه الباحثة أجرائياً بأنه: هو شكل جديد في الرؤية البصرية والتعبير الفني، يتم إنتاجه من خلال الأدوات الإلكترونية والتقنيات الرقمية التي يوفرها تطبيق (PicsArt)، حيث ينجز الطالب عملاً فنياً يبدأ بالعناصر الأساسية من (نقطة، أو خط، أو مساحات لونية) ويمر بخطوات تقنية منظمة لتطبيق مهارات مادة (التخطيط والألوان)، وصولاً إلى مخرج فني رقمي من قبل طلبة المدارس الإعدادية والمهنية.

2. الذكاء البصري (Visual Intelligence)

• وعرفه (الخفاف، 2011) بأنه: "القدرة على إدراك العالم البصري المكاني وتكييفه بطريقة ذهنية وملموسة، ويتعامل هذا النوع من الذكاء مع حاسة البصر. حيث يكون الفرد قادراً على تصور جسم ما و تكوين الصور والتصورات الداخلية" (الخفاف، 2011، ص73)

• وعرفه (حسين، 2014) بأنه: "القدرة على إدراك العلاقات بين الأشكال والعناصر في الفضاء البصري بدقة، وإجراء التحويلات الذهنية بناءً على هذا الإدراك. يشمل هذا الذكاء الحساسية للألوان والخطوط والأشكال والمساحات، والقدرة على التصور البصري وتمثيل الأفكار المكانية أو البصرية بطريقة منظمة ودقيقة" (حسين، 2014، ص43)

وعرفته الباحثة اجرائياً بأنه: الدرجة التي يحصل عليها المتعلمون من الطلبة من خلال اجابتهن على اختبار الذكاء البصري (المكاني) المعتمد في البحث الحالي.

3. التنمية (Development)

• وعرفها (زاير، داخل، 2015) بأنها: " التطور التقدم الحاصل للمتعلم نتيجة تعرضه إلى متغيرات تعليمية فاعلة". (زاير، داخل، ٢٠١٥، ص ١٥٣)

• وعرفها (المهدي، 2016) بأنها: " العملية الواعية والمقصودة الشاملة التي يكون هدفها وغايتها الإنسان". (المهدي 2016: ص 169)

وعرفتها الباحثة اجرائياً بأنها: العملية التعليمية المقصودة التي تهدف إلى رفع مستوى مهارات الطلاب وقدراتهم المعرفية والبصرية من خلال تدريبهم على برنامج PicsArt، بحيث يلاحظ تحسناً ملموساً في قدرتهم على التمييز البصري، وتحليل الصور، والتفكير الإبداعي البصري بعد الانتهاء من البرنامج التدريبي.

4. المرحلة الاعدادية (Preparatory Stage)

• عرفتھا (وزارة التربية، 1977) بأنها: "مرحلة دراسية تضم الصفوف الرابع والخامس والسادس بفرعها العلمي والأدبي مدة الدراسة فيها (٣) سنوات تهدف الى الاستمرار في اكتشاف قابليات الطلبة وميولهم وتنميتها والتوسع في الثقافة ومطالب المواطنة السليمة والتدرج في الحصول على مزيد من التنوع في ميادين المعرفة والتدريب على تطبيقاتها تأهيلاً للحياة العملية ولمواصلة مرحلة الدراسة اللاحقة". (وزارة التربية، ١٩٧٧، ص22).

5. المدارس المهنية (Vocational Schools)

• عرفتھا (وزارة التربية، 1978) بأنها: " هي المرحلة التي تلي المرحلة المتوسطة ومدة الدراسة فيها ثلاث سنوات، وتهدف الى إعداد القوى البشرية لمزاولة الأعمال المهنية والتجارية وغيرها من الأعمال المماثلة اللازمة لتنظيم الانتاج وتوزيعه في المؤسسات على اختلاف أنواعها أو في ميدان العمل الحر ". (وزارة التربية، 1978، ص39)

المبحث الأول / برنامج PicsArt

• مفهوم البرامج التعليمية الرقمية

تعد البرامج التعليمية الرقمية حقلاً معرفياً معقداً يندمج فيه التربوي مع التقني، إذ لم تعد مجرد نسخ رقمية بل تحولت إلى بيئات تعلم مستقلة تعيد تعريف العملية التعليمية برمتها. فهي تجسد النظريات البنائية التي تضع المتعلم في المركز، محققة تحولاً من النموذج السلبي إلى التفاعل النشط مع محتوى متعدد الوسائط ومع ذلك، ثمة إشكالية في الفجوة بين التطور التقني المبرر وضعف التصميم التعليمي القائم على أسس بيداغوجية رصينة، مما يستدعي معايير جودة تربوية موازية للتقنية (الجرايدة، 2020، ص 299). كما تسهم البرامج التعليمية الرقمية في تطوير دور المتعلم داخل العملية التعليمية، إذ تمنحه دوراً أكثر فاعلية في البحث والاستكشاف وبناء المعرفة بنفسه. وتساعد هذه البرامج على مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين، حيث يمكن لكل متعلم أن يتقدم في التعلم وفق سرعته الخاصة وقدراته المعرفية كذلك تتيح هذه البرامج فرصاً واسعة للتعلم الذاتي والتعلم التعاوني من خلال المنتديات التعليمية والأنشطة الرقمية التفاعلية التي تشجع على الحوار وتبادل الأفكار بين المتعلمين (زيتون، 2007، ص 233) وعلى الرغم من المزايا المتعددة التي تقدمها البرامج التعليمية الرقمية، فإن استخدامها يواجه بعض التحديات، مثل الحاجة إلى تدريب المعلمين على توظيف البرامج الرقمية الحديثة في التعليم، وتوفير البنية التحتية المناسبة من أجهزة وشبكات اتصال ومع ذلك، فإن التوجه العالمي نحو التحول الرقمي في التعليم يشير إلى أن هذه البرامج ستظل جزءاً أساسياً من مستقبل التعليم، خاصة مع تطور التقنيات الحديثة مثل الذكاء الاصطناعي والواقع الافتراضي التي تسهم في تقديم تجارب تعليمية أكثر تفاعلاً وواقعية. (الحيلة، 2017، ص 97)، لاسيما أن هذه البرامج التعليمية الرقمية توفر فوائد كبيرة للمعلمين، إذ تتيح لهم الوصول إلى مجموعة واسعة من الأدوات الرقمية التي تسهل عملية تصميم الدروس وإعداد الأنشطة التفاعلية، مثل أدوات تصميم الاختبارات والأنشطة، بالإضافة إلى البرامج التي تمكنهم من متابعة تقدم الطلاب وتقييم أدائهم. وعلى سبيل المثال، يمكن المعلم الآن تتبع مسار تقدم طالب محدد، والتعرف على نقاط قوته وضعفه، وبالتالي تقديم توجيه فردي يعزز من مستوى تعلمه (سي بوينت 2025).

• التعريف ببرنامج PicsArt

يعد برنامج PicsArt من أشهر تطبيقات تحرير الصور، بوصفه يضم آلاف الميزات والإضافات التي تمكن المستخدم من إضافة وتعديل الصور بالطريقة المطلوبة، سواء كانت قص صورة ما أو دمجها مع صور أخرى، أو إضافة نص أو إضافة خلفيات وإطارات مميزة، أو حتى دمج الرسومات الجاهزة والملصقات أو غير ذلك (محمد، 2019، ص 87).

• اهم خصائص برنامج PicsArt

يتيح تطبيق PicsArt مسح خلفية الصورة والتحكم في اضاءة وسطوع الصورة وقص الصور واضافة النصوص الى الصورة الخاصة وتحويل جاهز للصور باستخدام خاصية Retouch مع ملصقات المكياج، اضافة الى قلب الصور وضبط المقاسات المطلوبة في التصميم. (بيكسارت فوتو استديو، 2021)

• خصائص برنامج PicsArt التعليمية

يهدف برنامج PicsArt الى زيادة الخصائص المعرفية والتعليمية لدى الطلبة في تنمية الخيال البصري والابداع عبر مجموعة من الايقونات مثل ادوات الرسم والمصلفات والفلاتر، ويساهم في تعزيز مهارات التخطيط والألوان والادراك البصري في استعمال الطبقات والاطارات وتعديل الصور، ويساهم ايضا في تعزيز الحس الجمالي وفهم عملية التكوين البصري من ضبط السطوح والتباين والألوان، ويساعد في فهم مهارات التواصل البصري من خلال المصلفات والرسوم. ويوفر بيئة عمل تفاعلية تشجع الطلبة على التعلم الرقمي وتمكين الطلبة في مشاركة الاعمال لتعزيز التعلم. (شرف ٢٠٢٣)

• إمكانيات PicsArt في التعليم

إن التحول الذي أحدثه PicsArt في التعليم لا ينبع من إضافته لمحتوى منهجي، بل من إعادة تشكيله لطبيعة المواد التعليمية ذاتها، حيث تحول الدرس من نص مقروء أو مسموع إلى نسج بصري حي، يتفاعل معه الطالب ليس بعقله المجرد فقط، بل بحواسه ويديه ومخيلته، فالتعليم هنا يصبح عملاً إبداعياً، والمتعلم يصبح منتجاً للمعرفة وليس مجرد مستهلك سلبي لها. كما إن جوهر إمكانيات PicsArt التعليمية يكمن في قدرته على تضيق الهوة العميقة بين النظرية والممارسة، وبين الفكرة المجردة والتجربة الحسية. ففي الوقت الذي تظل فيه الكثير من المفاهيم العلمية والأدبية والتاريخية عالقة في صفحات الكتب كرموز مجردة يأتي هذا البرنامج ليجسدها في صور ملموسة وتركيبات مرئية. (تحميل PicsArt، 2026)

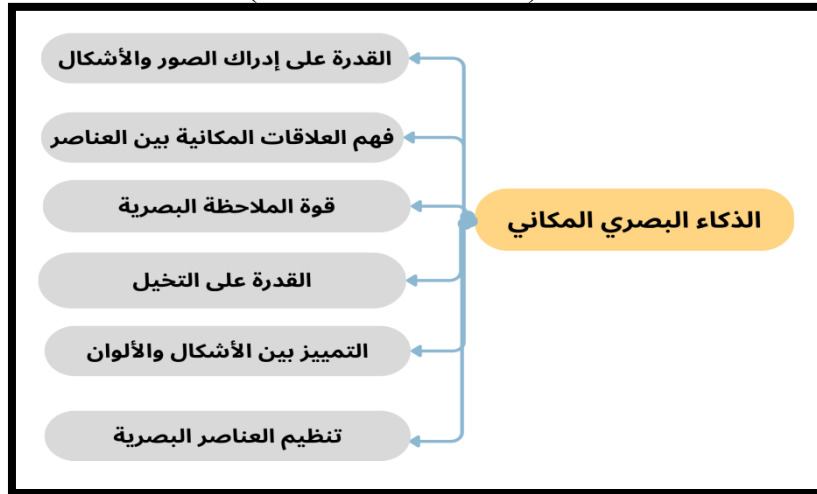
المبحث الثاني: الذكاء البصري

• مفهوم الذكاء البصري المكاني

الذكاء البصري المكاني هو أحد أنواع الذكاء الثمانية التي اشتغل عليها وطورها (هاوارد غاردنر) إذ تؤكد نظريته على أن الناس يمتلكون ملفات ذكاء شخصية تعتمد على أساس قوتهم وميلهم للتعلم بشكل أفضل من خلال أجزاء محددة في الدماغ. والناس الذين يمتلكون ذكاءاً مكانياً يميلون للتعلم البصري ويفكرون ويعبرون ويفهمون بالصور (يوسف، 2021، ص 12). وأصحاب هذا النوع من الذكاء يمتلكون القدرة على فهم الصور البصرية وحلها، كما يمكنهم تكوين صور دقيقة والتغيير فيها ذهنياً كأن يتخيلون القصة التي يقرأونها بجميع تفاصيلها، كما أنهم يتميزون بذاكرة عميقة تخزن في طياتها الوجوه والأماكن ويلاحظون التفاصيل الدقيقة التي لا يلاحظها غيرهم ويمتلكون حساسية للخط واللون والشكل والمساحة (عامر، المصري، 2016، ص 139). لذا فالذكاء البصري المكاني هو قدرة الفرد على إدراك العالم البصري المحيط بدقة، وتخيل الأشكال والعلاقات المكانية في الفراغ، وتحليلها ذهنياً. ويتضمن هذا الذكاء الحساسية للألوان والخطوط والأشكال والمسافات، والقدرة على إجراء التحويلات الهندسية كالانعكاس والنقل والدوران في الخيال، وتكوين تمثيلات ذهنية للأجسام وأبعادها ومواضعها النسبية. كما يمكن الفرد من تفسير المعلومات المرئية وتنظيمها، مما يدعم العمليات المعرفية كالتفكير المجرد وحل المشكلات البصرية والهندسية، ويعد أساسياً في تنمية المهارات المكانية والتصور

البصري، خاصة لدى الفئات التي تعتمد على المدخلات البصرية كبديل عن السمعية (عطيفي وآخرون، 2022، ص326-327).

ويرى غاردنر في نظريته (نظرية الذكاء المتعدد) أن لدى الإنسان عدة كفاءات ذهنية مستقلة، يحددها تطوره البيئي والاجتماعي، ولا يمكن حصر عددها بشكل دقيق، لكنه أكد على وجود ذكاءات متعددة تعمل بطرائق متنوعة (غاردنر، 2004 ص12).



مخطط (2) الذكاء البصري المكاني (اعداد الباحثة)

• أهمية الذكاء البصري في العملية التعليمية

يسهم الذكاء البصري المكاني في تطوير مهارات الفهم والتحليل لدى المتعلمين، إذ يساعدهم على إدراك العلاقات بين العناصر المختلفة داخل البيئة التعليمية، مثل الأشكال والرموز والصور والخرائط كما أن استخدام الوسائل البصرية في التدريس، مثل الرسوم التوضيحية والمخططات والخرائط الذهنية، يؤدي إلى تعزيز قدرة الطلبة على تنظيم المعلومات وتذكرها لفترة أطول. ويؤكد الباحثون في مجال التربية أن التعلم الذي يعتمد على المثيرات البصرية يسهم في تنشيط العمليات العقلية المرتبطة بالملاحظة والتحليل والاستنتاج، مما يجعل عملية التعلم أكثر فاعلية وارتباطاً بالخبرة المباشرة للتعلم (العتوم، 2012، ص245).

كما أن الذكاء البصري المكاني يلعب دوراً مهماً في تنمية التفكير الإبداعي لدى الطلبة، لأنه يعتمد القدرة على التخيل وتكوين صور ذهنية جديدة للأشياء والمواقف المختلفة. فعندما يتعرض المتعلم إلى صور أو نماذج بصرية متنوعة، فإنه يبدأ في الربط بين الأفكار والمفاهيم بطريقة أكثر مرونة، مما يساعده على إنتاج حلول مبتكرة للمشكلات التعليمية. ولهذا السبب تعتمد العديد من المناهج الحديثة على استراتيجيات تعليمية تقوم على استخدام الصور والرسوم والأنشطة الفنية، لأنها تسهم في تنمية قدرات الطلبة العقلية وتعزز مشاركتهم الفاعلة في عملية التعلم (الزيات، 2001، ص163).

• **طرائق تنمية الذكاء البصري**

توجد عدة طرائق وأساليب يمكن من خلالها تنمية الذكاء البصري لدى الطلبة أو الأفراد بشكل عام، ومن ابرز هذه الطرائق ما يأتي:

1. التدريب على الملاحظة الدقيقة
 2. تحليل الصور والأفلام والوسائط المرئية
 3. ممارسة الأنشطة الفنية والتصميمية
 4. استخدام التكنولوجيا والبرامج الرقمية
 5. حل المشكلات باستخدام التصور البصري (عامر المصري، ٢٠١٦، ص ٧٨)
- وفي ضوء ذلك ترى الباحثة إن تنمية الذكاء البصري لا تعتمد على طريقة واحدة، بل تتطلب تكامل مجموعة من الأنشطة التعليمية والفنية التي تشجع على الملاحظة والتحليل والتخيل والإبداع. كما أن توظيف الصورة في العملية التعليمية يسهم في تحسين الفهم العميق للمفاهيم، خاصة في المجالات الفنية التي تعتمد اساسا على الإدراك البصري.

المبحث الثالث: العلاقة بين برنامج pics Art وتنمية الذكاء البصري

• **دور pics Art في تنمية مهارات الذكاء البصري**

تعتمد فكرة استخدام برنامج (PicsArt) في التعليم على مبدأ التعلم بالعمل"، وهو جوهر النظرية البنائية التي تؤكد أن الطالب يتعلم بشكل أفضل عندما يصنع المعلومة بنفسه، وإن البرنامج يوفر للطلاب الأدوات اللازمة لتحويل الدروس من كلمات مكتوبة إلى صور ورسوم واضحة وعندما يستخدم الطالب برنامج (PicsArt) لتصميم ملصق أو خريطة ذهنية، هو لا يقوم بمجرد تعديل صور"، بل يقوم بترتيب أفكاره وفهمه للدرس داخل قالب بصري. هذا العمل يجعل الطالب محور العملية التعليمية" لأنه هو من يختار الألوان والرموز التي تعبر عن فهمه، مما يساعده في ترسيخ المعلومات ومنع نسيانها، لأن الإنسان بطبعه يميل لتذكر ما يصنعه بيده وما يراه بعينه. (زيتون، زيتون، 2003، ص 164)

ويتميز أصحاب هذا النوع من الذكاء البصري بالسمات والخصائص التي من أهمها ما يلي:

1. الاستجابة بسرعة الى الألوان والقدرة على تصور الأشياء وبنيتها.
 2. يحتاجون لصور ذهنية أو ملموسة لفهم المعلومات الجديدة كما يحتاجون إلى معالجة الخرائط الجغرافية واللوحات والجدول وتعجبهم ألعاب المتاهات.
 3. متفوقون في الرسم والأعمال الفنية أو الحرفية.
 4. يميلون إلى التفكير باستخدام الصور والألوان ويدركون الأشياء بذاكرة بصرية عميقة.
 5. يبرعون في رسم الخرائط والرسومات البيانية والجدول والفنون المرئية بصورة عامة.
- (المصري، عامر، 2016، ص 139). ويحتاج الذكاء البصري إلى بذل مجهود عقلي كبير من الإنسان وإدراك الكل وتحليل عناصره وربطها مع بعضها البعض لإدراك محتوياته ومضمونه ومدلولاته وربط الأشكال البصرية المتشابهة وإجراء مقارنات بين الأشكال البصرية المختلفة ولذلك فهو يساعد على زيادة القدرة العقلية لدى المتعلمين وفهم المثيرات البصرية للمادة العلمية وانتقال أثر التعلم وتوليد الأفكار وفاعلية التعلم وتقريب التصورات الذهنية وزيادة الدافعية نحو

التعلم والمساهمة في زيادة السعة العقلية (المصري وعامر 2016 ص 136) كما يضم البرنامج عدداً كبيراً من أدوات التحرير الهامة والمفيدة، منها أداة تغيير حجم الصور وقص الصور والكتابة مع إمكانية تغيير حجم ولون وشكل الخط هذا بالإضافة إلى أداة تحرير التأثيرات والتي تضم عدداً كبيراً من التأثيرات المميزة التي من خلالها يمكن دمج صورة أو أكثر معاً في صورة واحدة. كما يمكن إضافة تحسينات على الصور الخاصة بالأشخاص مثل تحسين العينين والوجه وما إلى ذلك، كما يوفر البرنامج عدداً كبيراً من أدوات وخصائص تحرير الصور الأخرى (أبو الإسعاد 2022 ص 351). وترى الباحثة أن دمج هذا البرنامج في التعليم يحل مشكلة صعوبة بعض المواد الدراسية، لأنه يحولها إلى صور وأشكال ممتعة تجذب انتباه الطالب وتنمي لديه مهارة التفكير البصري، وهذا هو الهدف الأساسي من تطوير التعليم وتوظيف التكنولوجيا بشكل بسيط وفعال.

الدراسات السابقة:

١- دراسة عبود (2021) - العراق "تقنية الفن الرقمي وانعكاسها لدى المتلقين لدى طالبات معهد الفنون الجميلة" الهدف منها هو الكشف عن قدرة الفن الرقمي على إحداث تفاعل انعكاسي مع المحيط والمتلقي. اعتمدت الباحثة على تحليل الأعمال الفنية الرقمية، باستخدام مؤشرات نظرية مستخلصة من الإطار النظري، مع توظيف أدوات تحليل مضمون بصري، واستعراض للبرامج التقنية المستخدمة في إنتاج الفن الرقمي. أثبت البحث قدرة الفن الرقمي على إنتاج نماذج ولوحات فنية ذات تنوع شكلي وجمالي باستخدام أدوات رقمية متعددة.

2- دراسة المياحي (2021)- العراق "جماليات الصورة الرقمية في الفن الجداري العالمي المعاصر لدى طلاب كلية الفنون الجميلة" هدفت الدراسة إلى دراسة جماليات الصورة الرقمية في الفن الجداري العالمي المعاصر، من خلال تحليل الخصائص الفنية والجمالية والتقنية، وفهم آليات اشتغالها عبر توظيف المراجع اللغوية والأدبية والعلمية. اعتمدت الباحثة في دراستها على أداة تحليل استندت إلى مؤشرات مستخرجة من الإطار النظري، لتفكيك وتحليل الأعمال الجدارية الرقمية من حيث جماليات صورة والتقنيات والأساليب والخامات. توصلت هذه الدراسة إلى نشوء علاقة بين المتلقي والصورة الفنية من خلال إدراكه لعناصرها المادية والرمزية، ما يحفز تواصله مع العالم عبر تفعيل مخيلته.

٣- دراسة طالب (2019) - العراق (الذكاء البصري المكاني واثرة في تنمية مهارات التخطيط والالوان لدى طالبات معهد الفنون الجميلة). هدف البحث إلى دراسة تأثير الذكاء البصري المكاني على تنمية مهارات التخطيط والألوان لدى طالبات معهد الفنون الجميلة، من خلال فهم العلاقة بين المدركات البصرية وكيفية تأثيرها في تحسين مهاراتهن في مجالات الفنون التشكيلية. وقد أشارت نتائج البحث إلى الدور الكبير للذكاء البصري المكاني في تنمية مهارات التخطيط والألوان لدى طالبات معهد الفنون الجميلة، حيث عزز ذلك من قدرتهن على تنظيم المدركات البصرية وتوظيفها في الأعمال الفنية.

• مقاربات الدراسات السابقة

أولاً: من حيث الهدف

تنوعت أهداف الدراسات السابقة لتغطي جوانب الفن الرقمي والذكاء البصري. أو قياس وتنمية الذكاء البصري المكاني وعلاقته بالمهارات الفنية والتعليمية. أما البحث الحالي: فيلتقي مع هذه الدراسات في استهدافه لتنمية "الذكاء البصري المكاني" من خلال وسيط تقني، ولكنه يتميز بتوظيف برنامج PicsArt تحديداً كأداة تدريبية.

ثانياً: من حيث العينة

تباينت العينات بين مادية وبشرية، بينما اتجهت دراسات الذكاء البصري نحو عينات بشرية. أما عينة البحث الحالي فهي من (طلبة المرحلة الإعدادية في المدارس الإعدادية والمهنية)، وهي عينة تختلف عن جميع الدراسات السابقة من حيث الجمع بين التعليم الأكاديمي والمهني في مرحلة المراهقة.

ثالثاً: من حيث النتائج

أظهرت بعض دراسات أن توظيف التقنيات الرقمية ساهم في إيجاد حلول جمالية وتقنية مبتكرة. كما أجمعت النتائج على فاعلية البرامج القائمة على الوسائط البصرية (كالإينفوجرافيك والذكاءات المتعددة) في تنمية مهارات التفكير البصري والقدرة على حل المشكلات لدى فئات متنوعة. وهذه تنسجم مع نتائج البحث الحالي والأدبيات في تأكيد فاعلية دمج المتغير المستقل (برنامج PicsArt) في البيئة التعليمية، ودوره كأداة تقنية فاعلة في تنمية المتغير التابع (الذكاء البصري المكاني).

الفصل الثالث:

أولاً: منهج البحث: اتبعت الباحثة المنهج التجريبي ذو المجموعة الواحدة. وتم تطبيق المقياس والاختبار (القبلي والبعدي).

ثانياً: مجتمع البحث: تألف مجتمع البحث من (150) طالب وطالبة، توزعوا على (3) مدارس بواقع (3) شعب دراسية لكل مدرسة. وقد كانت الفئة العمرية تتراوح بين (16-17) عاماً.

ثالثاً: عينة البحث: قامت الباحثة باختيار العينة لبحثها بالطريقة العشوائية من المجتمع الأصلي، والتي بلغت (75) طالب وطالبة، والتي بلغت (50%) من المجتمع البحث الكلي. وجري اختيار (شعبة) عشوائياً من كل مدرسة من مجموع (3) شعب، مقسمين بواقع (50) طالبة من مدارس الإناث، و(25) طالباً من مدرسة الذكور. لاعتبار أن مجتمع المدارس كان مدرستين للإناث ومدرسة واحدة للذكور. وبذلك تكون العينة (25) من كل مدرسة.

رابعاً: تصميم البحث: استخدمت الباحثة التصميم التجريبي ذو المجموعة الواحدة One-Group Pretest-Posttest وهو من التصميم المناسبة للدراسات التي تهدف لقياس المتغير المستقل pics Art وفعاليتها على المتغير التابع وهو (الذكاء البصري) لأفراد العينة نفسها.

خامساً: أدوات البحث: استخدمت الباحثة أداتين رئيسيتين لتحقيق هدف الدراسة وهما على النحو الآتي :

١. اختبار برنامج (PicsArt) : قامت الباحثة بتصميم الاختبار لقياس مدى اكتساب الطلبة المهارات المعرفية والفنية المتعلقة في برنامج PicsArt.
2. مقياس الذكاء البصري : بنت الباحثة مقياساً للذكاء البصري - المكاني ليكون الأداة الأساسية في قياس قدرة الطلبة على إدراك الأشكال، التخيل، وقراءة التكوينات البصرية للبحث الحالي.
سادساً: الوسائل الإحصائية المستخدمة: استخدمت الباحثة الوسائل الإحصائية الآتية: الوسط الحسابي (Mean)، الانحراف المعياري (Standard)، (الاختبار التائي لعينتين مترابطتين) Paired Samples T-test، حجم الأثر (مربع إيتا η^2).
الفصل الرابع

أولاً: عرض النتائج المتعلقة بالهدف الأول برنامج (picsArt)

جدول (1) نتائج الاختبار الكلية الشاملة لبرنامج PicsArt

العينة	الاختبار	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (t) المحسوبة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	مربع إيتا	حجم الاثر
75	قبلي	13.44	3.01	17.22	74	0.05	0.80	كبير جداً
	بعدي	23.53	4.93					

تفسير النتائج: ان النتائج الكلية للعينة كما في جدول (1) تدل على ان البرنامج فعال بنسبة عالية ومع مختلف الفئات العمرية (بنين - بنات) ولبيئات مدرسية مختلفة. وحجم الاثر الكلي (0,80) اي ان برنامج picsArt فسر النسبة (80%) للتباين في الدرجات الكلية للطلبة وهي نسبة كبيرة جداً حسب معايير كوهين للحكم على قوة الاثر للبحوث التربوية والنفسية وهذا يعطي للدراسة الحالية قدرة عالية للتعميم في البيئات التعليمية المشابهة. وتقدم الباحثة تفسيراً لهذه النتائج الجيدة اسباب مهمة وهي التفاعل الرقمي داخل الصف: حيث ساهم في جذب انتباه الطلبة للمادة تعليمية عبر البرنامج التعليمي لطول الفترة الزمنية لتطبيق برنامج picsArt. وكذلك ملائمة للفئة العمرية. واخيراً مساهمة البرنامج في تحويل عملية الادراك البصري وتنشيط التفكير الذهني والفني لدى الطلبة الى مهارات تشكيلية ملموسة في العمل الفني للطلبة في نتائج الاختبار البعدي.

أولاً: عرض النتائج المتعلقة بالهدف الثانى مقياس الذكاء البصري

جدول (2) نتائج الكلية الشاملة لمقياس الذكاء البصري

العينة الكلية	الاختبار	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (t) المحسوبة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	مربع ايتا	حجم الاثر
75	قبلي	132.92	20.08	16.31	74	0.05	0.78	كبير جداً
	بعدي	173.05	11.95					

تفسير النتائج : ان النتيجة الكلية للعينة كما في جدول (2) تؤكد ان البرنامج كان مسؤولاً عن (٧٨%) للتطور الحاصل في القدرات البصرية، مما يساعد ويعزز من امكانية تعميم هذه التجربة الميدانية الرقمية في المدارس الاكاديمية والمهنية على حد سواء. ويرجع هذا التفوق الاحصائي لنمو الذكاء البصري الى عدة عوامل مؤثرة وتذكر الباحثة منها: ثراء المحتوى الرقمي مما سمح للطلبة بممارسة مهارات التخطيط والالوان، وتركيب الصور، وهذا أدى إلى تنشيط الإدراك الحسي والتفكير البصري بشكل فعال وعميق. كذلك ساهم في تحويل المهارة من معرفة تقنية عابرة الى قدرة راسخة في بنية الذكاء البصري لدى الطلبة. بالاضافة الى زيادة دافعية التعلم والبيئة المحفزة مما ادى الى اثاره الشغف لدى الطلبة واستثمار النضج الفكري والادراكي في اتقان قواعد التخطيط والالوان رقمياً والتي زادت من استيعابهم للمفاهيم البصرية المعقدة رقمياً.

الاستنتاجات: في ضوء نتائج البحث يمكن التوصل الى الاستنتاجات الآتية:

1. أسهم استخدام البرنامج في تعزيز الانتقال من التعلم القائم على التلقي إلى التعلم القائم على التطبيق والممارسة مما أدى إلى ترسيخ المفاهيم الفنية بصورة أعمق.
2. أظهرت النتائج تقارباً في مستوى التحسن بين طلبة المدارس المختلفة (بنين وبنات)، مما يدل على قدرة البرنامج على مراعاة الفروق الفردية وتحقيق نتائج متقاربة في بيئات تعليمية متنوعة.
3. أدى توظيف التعليم بهذا النوع من البرامج إلى تعزيز استمرارية التعلم خارج إطار الحصة الصفية، وتنمية المهارات البصرية من خلال التفاعل مع مصادر تعليمية متعددة.
4. أسهم البرنامج في تنشيط الإدراك الحسي والتفكير البصري لدى الطلبة، وتحويل هذه العمليات إلى مهارات عملية انعكست على جودة نتائجهم الفنية.

التوصيات: بناء على النتائج والاستنتاجات الإيجابية ، يمكن الخروج بالتوصيات الآتية:

1. ضرورة اعتماد التطبيقات الرقمية مثل (PicsArt) ضمن تدريس مادة التربية الفنية، لما أثبتته من فاعلية في تنمية الجوانب المعرفية والبصرية لدى الطلبة.
2. التأكيد على توظيف استراتيجيات التعليم التي تجمع بين التعلم الصفي والتعلم الإلكتروني، لما لها من دور في تعزيز استمرارية التعلم.
3. العمل على تدريب مدرسي التربية الفنية على استخدام التطبيقات الرقمية والوسائط التكنولوجية الحديثة في التدريس.
4. توفير بيئة تعليمية داعمة مزودة بالتقنيات الحديثة مثل أجهزة العرض والوسائط الرقمية لزيادة فاعلية العملية التعليمية. وتشجيع الطلبة على ممارسة الرسم والتصميم الرقمي بوصفه

وسيلة لتنمية التفكير البصري والإبداع الفني. والإفادة من المنصات الرقمية ومصادر التعلم المفتوحة في إثراء المحتوى التعليمي وتعزيز التفاعل المستمر بين الطلبة والمادة الدراسية.

المقترحات: الباحثة إجراء الدراسات والبحوث الآتية:

1. فاعلية برنامج PicsArt وبرنامج ibis Paint X في تنمية المهارات التشكيلية لدى طلبة المرحلة الإعدادية. (دراسة مقارنة)
2. دراسة أثر استخدام تطبيق ibis Paint X في تنمية التفكير البصري والقدرة على التصميم الرقمي لدى طلبة معاهد الفنون الجميلة.

المصادر

1. أبو الإسعاد، مروة السيد إبراهيم (2022). الاستفادة من تطبيق بيكس آرت في تصميم طباعة أقمشة التأثيث بزخارف مستوحاة من الفن التشكيلي السعودي. مجلة التصميم الدولية، ع 2، آذار مارس .
2. بيكسارت فوتو استديو PicsArt Photo Editor لتصميم الصور (2021) <https://web.archive.org/web/20210205140339/https://elshoro7at.blogspot.com/2021/02/%20PicsArt-Photo-Editor%20.html>
3. تحميل PicsArt. محرر الصور المجاني عبر الإنترنت الموجه للمبدعين. 2026 <https://picsart.com/ar/photo-editor>
4. الجرايدة، محمد. (2020). معوقات استخدام التعليم الرقمي في ظل جائحة كورونا. مجلة الجامعة العراقية، ع 2/15.
5. الحيلة، محمد محمود. (2017). تصميم وإنتاج الوسائل التعليمية. دار المسيرة للنشر والتوزيع.
6. الخفاف، أيمن عباس. (2011). الذكاءات المتعددة برنامج تطبيقي (ط1). عمان، الأردن: دار المناهج للنشر والتوزيع.
7. حسين، محمد عبد الهادي. (2014). نظرية الذكاءات المتعددة. القاهرة، مصر: دار الجوهرة للنشر والتوزيع.
8. زاير، سعد علي، وداخل، سما تركي. (2015). اتجاهات حديثه في تدريس اللغة العربية (ط1). عمان، الأردن: دار المنهجية للنشر والتوزيع.
9. الزيات، فتحي مصطفى 2001/الذكاء: بناءه وقياسه وتنميته. دار النشر للجامعات، مصر.
10. زيتون، حسن حسين، وزيتون، كمال عبد المجيد (2003). التعلم والتدريس من منظور النظرية البنائية، ط1، عالم الكتب.
11. زيتون، عايش محمود (2007). النظرية البنائية واستراتيجيات تدريس العلوم. ط1، دار الشروق للنشر والتوزيع.
12. سي بوينت. ما هي البيئة التعليمية الرقمية وكيف تؤثر على التعلم. 2025 وتم الاسترداد من: <https://cpointkw.com/blog/البيئة-التعليمية>

13. شرف، مهند (2023). شرح تطبيق Picsart بالتفصيل مميزاته وكيفية استخدامه. مسترجع من <https://www.tech-echo.com/picsart-photo-editor-guide/>
14. طالب أسماء خالد. (2019) الذكاء البصري المكاني وأثره في تنمية مهارات التخطيط والألوان لدى طالبات معهد الفنون الجميلة. مجلة كلية التربية الاساسية، م 25، ع 103.
15. عامر، طارق عبد الرؤوف، والمصري، إيهاب عيسى. (2016) *التفكير البصري: مفهومه، مهاراته، إستراتيجيته*، ط1، المجموعة العربية للتدريب والنشر
16. عبود، زينب جاسم. (2021) *تقنية الفن الرقمي وانعكاسها لدى المتعلمين*. مجلة كلية التربية الأساسية، بغداد، م 27، ع 112. (رسالة ماجستير غير منشورة)
17. العتوم، عدنان يوسف 2012. *علم النفس المعرفي النظرية والتطبيق*. دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، ط3، عمان، الاردن.
18. عطيفي، زينب، الحنان، اسامه، مصطفى، احمد (2022). تنمية الذكاء البصري المكاني في الرياضيات لدى التلميذات ذوات الاعاقة السمعية بالصف السابع الابتدائي باستخدام الانشطة الالكترونية التفاعلية. *المجلة التربوية لتعليم الكبار*، م 4، ع 2.
19. غاردنر، هوارد (2004). *أطراف العقل نظرية الذكاءات المتعددة*. ترجمة محمد بلال الجيوسي، مكتب التربية العربي لدول الخليج، الرياض.
20. قاضي، سوسن بنت رياض بن عبد المنعم. (2015). *توظيف الحاسب الآلي لإنتاج أعمال تشكيلية معاصرة لطالبات قسم التربية الفنية بجامعة أم القرى* (رسالة ماجستير غير منشورة). مكة المكرمة، المملكة العربية السعودية.
21. محمد، آية يحيى (2019). *الصورة المثالية للجسد*. مجلة العربي للنشر والتوزيع.
22. معروز، عبدالعالي. (2014). *فلسفة الصورة*. الدار البيضاء، المغرب: أفريقيا الشرق للنشر والتوزيع.
23. المياحي، رنا عبد الهادي حمود (2021). *جماليات الصورة الرقمية في الفن الجداري العالمي المعاصر لدى طلاب كلية الفنون الجميلة*. كلية الفنون الجميلة، جامعة البصرة، العراق. (رسالة ماجستير غير منشورة)
24. المهدي، مالك عبدالله محمد. (2016). *مفهوم التنمية الاجتماعية رؤية مستقبلية*. مجلة الدراسات المستقبلية، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا - عمادة البحث العلمي، م 17، ع 1.
25. وزارة التربية العراقية. (1977). *نظام المدارس الثانوية: أحكام عامة*. بغداد، العراق: المديرية العامة للتعليم العام.
26. وزارة التربية العراقية. (1978). *دليل مؤسسة التعليم المهني*. بغداد، العراق: مؤسسة التعليم المهني – مديرية العلاقات.
27. يوسف، محمد عبد الكريم (2021). *الذكاء البصري المكاني*. مكتبة دار النور، ط2، جبلة، سورية.



P- ISSN: 3007-3650 E- ISSN: 2706-8536

Journal of the College of Basic Education

مجلة كلية التربية الاساسية
كلية التربية الاساسية – الجامعة المستنصرية
Vol.32 (No.138) 2026, pp.285-298

Digital Art Programs And Their Use In Developing Visual Intelligence Among Learners

Tiba Tariq Mohammed ⁽¹⁾

None, Hay Al-Jihad
Baghdad Iraq

tibaalani.ta@gmail.com

Prof. Dr. Mohammed Saadi Lafta ⁽²⁾

University of Baghdad - College of Fine
Arts Baghdad Iraq

drmohammad2002@gmail.com

Abstract:

This research addresses a contemporary issue: the integration of digital technologies into art education. It focuses on measuring the effectiveness of using the PicsArt program in developing visual intelligence among learners. Digital art is the product of an interactive creative process that combines elements of artificial intelligence, virtual space, and the creative self. Visual intelligence is defined as "an individual's ability to accurately perceive the visual-spatial world, encompassing the ability to visualize, represent, and direct spatial ideas within a spatial matrix. The research problem stems from the central question: What is the effectiveness of the PicsArt program in developing visual intelligence among students? The research objectives include identifying the capabilities of the PicsArt program in digital design and drawing, exploring its use as a supportive educational tool in the classroom, measuring students' level of visual intelligence. (a type of intelligence related to recognizing shapes and relationships, paying attention to detail), and statistically verifying the program's effectiveness in developing visual intelligence after its application to the research sample. The researcher employed a single-group experimental design, a suitable design for studies that aim to measure the independent variable (PicsArt) on the dependent variable (visual intelligence) of the same sample. The current research population consists of fifth-grade preparatory students from academic and vocational schools affiliated with the Baghdad General Directorate of Education (Karkh 1 & 2) for the academic year 2025-2026. The population comprises 150 students (male and female) distributed across three schools, with six classes in each school. The age group is characterized by similarities, ranging from 16 to 17 years old. Statistical analysis revealed the high effectiveness of the PicsArt program in improving cognitive achievement and developing visual intelligence among students, as demonstrated by statistically significant differences between the pre- and post- tests. Keyword: Digital art, visual intelligence, artificial intelligence programs, visual arts, multiple intelligences, art education.