الفن الرقمي وأثره في تصميم الملصق التربوي

Digital Art and Its Impact on the Design of Educational Posters

م.د. بتول عبد الامير حمد شمخي الزبيدي

وزارة التربية / المديرية العامة لتربية واسط

Batolhamad@uowasit.edu.iq

07740812546

ملخص البحث :

أجريت هذه الدراسة بهدف معرفة تقنيات الفن الرقمي وأثرها في تطوير تصميم الملصقات التربوية من حيث الجاذبية البصرية والفاعلية التربوية وقد قامت الباحثة باختيار (5) عينات لملصقات رقمية تربوية من مواقع الانترنت بطريقة قصدية كما أعدت أداتها الخاصة لتحليل العينات وبناء فقراتها عن طريق المؤشرات التي أسفر عنها الإطار النظري حول الفن الرقمي والملصقات التربوية الرقمية وعرضتها على مجموعة من الخبراء في مجال التخصص لتحصل على صدقها الظاهري , كما قامت بالاستعانة بمحللين اثنين لتحقيق ثبات الأداة , لتستخلص الباحثة نتائج بحثها واستنتاجاته التي كانت أهمها : الملصقات التربوية الرقمية أكثر ملائمة للجيل الرقمي:إذ تظهر تحليلات العينات أن الأطفال يتفاعلون مع الصور والألوان والمؤثرات الرقمية أكثر من التلقين النصي أو الملصقات الورقية. الكلمات المفتاحية (الفن الرقمي , الملصقات التربوية)

Abstract:

This study was conducted to investigate digital art techniques and their impact on the development of educational poster design

in terms of visual appeal and educational effectiveness. The researcher selected five (5) samples of digital educational posters from online sources using a purposive sampling method. A specialized analytical tool was developed by the researcher to examine the samples and construct its items based on indicators derived from the theoretical framework on digital art and digital educational posters. The tool was presented to a group of experts in the field to ensure its face validity, and two analysts were consulted to achieve tool reliability. The study's findings and conclusions indicated that digital educational posters are more suitable for the digital generation: sample analyses revealed that children interact more effectively with images, colors, and digital effects compared to textual instruction or paper-based posters.

Keywords: Digital Art, Educational Posters

مقدمة البحث:

في عالمٍ أصبح فيه الرقمي هو اللغة الجديدة للتواصل ، لم تعد الفنون محصورة في أشكالها التقليدية ، بل تسللت إلى فضاءات افتراضية ، وتوسعت لتتخذ أشكالًا مبتكرة يعاد فيها تشكيل المفاهيم الجمالية والتواصلية. ومع هذا التحوّل، ظهرت ضرورة إعادة النظر في أدواتنا التربوية، ليس من باب المتعة البصرية، بل من منطلق تربوي معاصر، إذ أصبح المتعلّم يعيش واقعًا بصريا جديدا يعتمد على التقنيات ، لا يستجيب فيه للعناصر التقليدية بذات الحماس أو الفاعلية.ضمن هذا السياق، يتقدم الفن الرقمي بوصفه أداة تعليمية مستحدثة ، تتجاوز مجرد التغيير ، لتصبح وسيلة تؤثر في التعلّم ذاته. ويبرز هنا الملصق التربوي، وهو أحد أبسط أدوات التعليم البصري الجديدة ، كوسيطٍ قابل للتحول الرقمي، يُعاد صياغته عن طريق تقنيات التصميم الحديثة ،

ليُصبح أكثر فاعلية في إيصال المعرفة ولعل أحد أهم الأسئلة التي يُحاول هذا البحث الإجابة عنها هو: كيف تؤثر تقنيات الفن الرقمي في تصميم الملصق التربوي على العملية التربوية؟. وهل تنحصر فائدة هذا التحول في مجرد تحسين الشكل ، أم يمتد ليشمل التأثير في إدراك المتلقي، واحتفاظه بالمعلومة بشكل يتلائم مع مستجدات العصر؟تُظهر الدراسات الحديثة أن التعليم البصري الرقمي يمكن أن يُضاعف من قدرة المتلقي على الاستيعاب. ففي دراسة لـ (علوان وخديجة خليل) تبين أن استعمال التصميمات الرقمية التفاعلية في المواد التعليمية والتوعوية يسهم في تحسين فهم المتلقي للمحتوى، مقارنة باستخدام النصوص فقط. متى ما كان مبنيًا على أسس تصميمية صحيحة ، يرفع من الدافعية ويقلل من الملل للمتلقي .وبعيدًا عن الأرقام ، فإن التحول من الملصق الورقي الجامد إلى الملصق الرقمي يغيّر طبيعة الرسالة التعليمية ذاتها. فالمعلومة لم تعد تُعرض فقط، بل تُصمم، تُلون ، تُختصر، وتُبنى بلغة مرئية جديدة ، تتناسب مع إدراك المتعلم المعاصر، الذي بات يتفاعل مع الصورة أكثر من النص، ويستوعب عن طريق الشكل قبل المحتوى , كما أن الفن الرقمي يمنح المصمم التربوي أدوات غير محدودة للتجريب ، إذ يمكن التحكم في (الطبقات، المؤثرات، الحركة ، والخطوط) مما يُنتج ملصقًا تفاعليًا، أكثر ارتباطًا بالواقع، وأقرب لنفسية المتلقي.

وإذا ما اعتبرنا الملصق التربوي وسيلة إيضاح تعليمية ، فإن تطويعه رقميًا لا يُعد تحسينًا شكليًا فحسب ، بل يُسهم في بناء بيئة تربوية متكاملة بصريًا، خصوصًا في المراحل العمرية المبكرة ، أو في المواضيع المعقدة التي تحتاج إلى اختزال بصري أو تشويق لعرضها.

انطلاقًا من هذه الخلفية، يتناول هذا البحث الفن الرقمي وأثره على تصميم الملصق التربوي من منظورين متكاملين: الأول فني بصري ، والثاني تربوي نفسي , ويسعى إلى الكشف عن القيم الجمالية والتربوية التي يمكن للفن الرقمي أن يُضفيها على هذه

الوسيلة التربوية ، كما يسعى إلى تقديم تصور يمكن أن يُعين المعلمين والمصممين التربويين في إنتاج ملصقات تربوية رقمية أكثر فاعلية وجاذبية.

ويأتي هذا الموضوع في وقتٍ تتجه فيه السياسات التربوية في معظم الدول إلى دمج التكنولوجيا في التعليم ، وتحقيق ما يُعرف بـ"التحول الرقمي في البيئات الصفية"، مما يجعل هذا البحث مساهمة في الانفتاح على مستقبل التصميم التربوي، ووسيلة لفهم طبيعة التواصل البصري داخل المؤسسات التربوية الحديثة.

الفصل الأول

الإطار العام للبحث

مشكلة البحث والحاجة إليه

شهد العالم في العقود الأخيرة تطورًا تقنيًا متسارعًا شمل مختلف نواحي الحياة، وكان للفنون نصيب كبير من هذا التطور، إذ تحولت من ممارسات تقليدية تعتمد على المواد اليدوية إلى ممارسات رقمية تستند إلى أدوات وتقنيات الحاسوب. وقد أفرز هذا التحول مفهوماً جديداً يُعرف بـ"الفن الرقمي"، وهو نوع من الفنون البصرية التي تستخدم التكنولوجيا الرقمية كوسيط أساسي في الإنتاج والعرض والتوزيع.

في ظل هذه الثورة الرقمية، لم تعد الوسائل التعليمية بمنأى عن هذا التغيير، بل أصبحت التكنولوجيا أداة رئيسية في تطوير المحتوى التربوي وتعزيزه. ومن بين الوسائل البصرية المهمة التي شهدت تطوراً كبيراً هو الملصق التربوي، الذي يُعد من أقدم وأبسط الوسائل الإيضاحية المستخدمة في العملية التعليمية، لما له من قدرة على جذب الانتباه وتوصيل المعلومات بسرعة ووضوح .لقد كان الملصق التربوي في السابق يُصمم باستخدام أدوات تقليدية، محدودة من حيث الألوان والخطوط والمؤثرات، أما اليوم فأصبح بالإمكان تصميم ملصقات تربوية رقمية باستخدام برامج متقدمة تتيح للمصمم استخدام الألوان الحية، والخطوط الحديثة، والعناصر الرسومية المتنوعة، بالإضافة إلى الدمج بين الصور والنصوص بطريقة أكثر إبداعاً وتأثيراً.

وبهذا طرحت الباحثة مشكلة بحثها والتي تجلت بالتساؤل التالي :

الفن الرقمي و مدى تأثيره على تصميم الملصقات التربوية وهل يساهم في تحسين استيعاب القيم التربوية وزيادة جاذبية المحتوى ؟

أهمية البحث :

تجلت أهمية البحث الحالي بعدة أمور كانت كالآتي :

أ. **من الناحية الأكاديمية :** يساهم هذا البحث في إثراء المعرفة حول توظيف الفن الرقمي في المجال التربوي

ب. **من الناحية التربوية :** يساعد المعلمين والمصممين على تطوير وسائل بصرية أكثر جاذبية وتأثيرا في التوجيه التربوي

ج. **من الناحية التقنية :** يعزز من استخدام الأدوات الرقمية الحديثة في تصميم المواد التربوية

د. **من الناحية الاجتماعية :** يساهم في نشر القيم الاجتماعية والتربوية بأساليب مبتكرة تجذب انتباه المتلقي لاسيما الطالب والطفل .

هدف البحث : يهدف البحث الحالي إلى :

معرفة تقنيات الفن الرقمي وأثرها في تطوير تصميم الملصقات التربوية من حيث الجاذبية البصرية والفاعلية التربوية

حدود البحث :يتحدد البحث الحالي ب :

أ. **الحدود الموضوعية :** الملصقات التربوية ذات المحتوى (التعاون , التنمر , النظافة . علامات المرور , التدوير , أهمية الزراعة)

ب. **الحدود الزمانية : (2022- 2024)**

ج. **الحدود المكانية :**الملصقات الرقمية في العراق

د. **الحدود البشرية :** فئة الأطفال من عمر رياض الأطفال إلى عمر 12 سنة

تحديد المصطلحات :حددت الباحثة في البحث الحالي مصطلحات بحثها بالاتي :

الفن الرقمي Digital Art

عرفه السعدي بأنه "الفن القائم على استخدام جهاز الحاسوب بإنتاجه عن طريق استعمال الخصائص التقنية العالية لهذا الجهاز واستغلال هذه الخصائص في تصميم

وانتاج فن مميز يحمل عدد من الخصائص المضافة على مستوى الأداء والتنفيذ والعرض"**(السعدي :2006:ص9)**

اما معزوز فقد عرفه بأنه "هو التفاعل مابين الذكاء الصناعي والفضاء الافتراضي والذات المبدعة , بمعنى أخر ليس الفن والإبداع عملية انفرادية تستملي من الذات المبدعة قواعدها ومعاييرها بقدر ما إنها عملية إبداعية لوسائط مادية , مادام كل شيء ينقل عبر صفحات الكترونية والى رسوم بيانية"**(معزوز:2014:ص 34)**

في حين يعرفه السعودي بأنه نطاق واسع من الأعمال والممارسات الفنية التي تستخدم التقنيات الرقمية بصورة رئيسية في العمليات أو العروض الإبداعية من السبعينات وغالبا ما نجد هذا المصطلح يصف الأعمال الفنية الحديثة مثل فن الكمبيوتر (Computer art) وفن الملتيميديا (Multimedia art) حيث يعتبر الفن الرقمي هو المصطلح العام أو الرمز الشامل للتعبير عن وسيط فني جديد يعتمد على التكنلوجيا الرقمية **(السعودي :2015:ص35)**

أما الباحثة فقد عرفته بأنه :الفن الذي اعتمد الحاسوب في الرسم مستبدلا الفرشاة واللوحة التقليدية بالكومبيوتر وبرامجه المتعددة ليمزج بذلك الفن الرقمي في طياته الرؤية الفنية والخيال بالقدرات العالية للكومبيوتر ليحققا معا تمازجا فنيا مميزا في تصميم الملصق التربوي .

الملصق التربوي :

عرفته العزاوي بأنه " وسيلة مرئية تعبر عن فكرة موضوع معين بالصور والرسوم والكلمات فهو يمثل وسيلة اتصالية بالجمهور"**(العزاوي:1974:ص29)**

أما بربارة فتعرفه بأنه "وسيلة اتصالية بصرية يتم من خلالها نقل الأفكار والمعلومات بين المرسل والمتلقي وصمم ليفهم من نظرة سريعة ويجمع مؤثرات بصرية مباشرة بواسطة وسائل اتصال مختصرة يتم بمقتضاها جذب انتباه المتلقي وإثارة اهتمامه"**(Barbra:1976:p2)**

أما الباحثة فتعرف الملصق التربوي بأنه" وسيلة اتصال مرئية يتم من خلالها يتم نقل الأفكار التربوية السليمة إلى المتلقي بشكل مثير للفكرة التربوية"

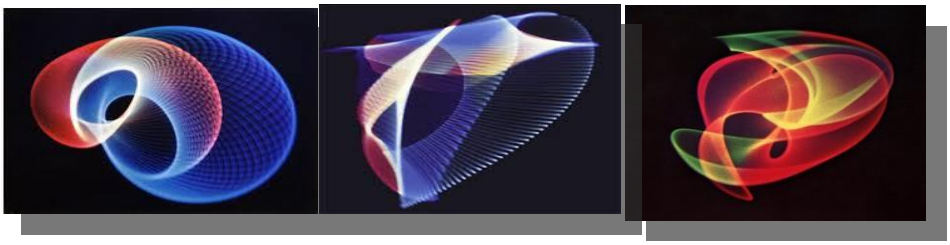
الفصل الثاني
الإطار النظري

بدايات الفن الرقمي

من الصعب تحديد البدايات الحقيقية لاستعمال تقنية الكومبيوتر في الفن لكن من المرجح أنها تعود إلى استعمال التقنيات الرقمية في الفنون من قبل الرسام والفنان (بنيامين لابوسكيBenjamin Laposky) في عام 1950 لأول مرة إذ استعمل منظار أشعة الكاثود مع مولدات الموجات الجيبية* والعديد من الدوائر الالكترونية الأخرى لإنشاء فن تجريدي أطلق عليها (التراكيب الكهربائية) التي تظهر على شاشة المنظار . **وفي عام 1953 عرض لابوسكي 50 صورة أطلق عليها (الذبذبات OCILLONS) في متحف ستانفورد في شيروكي وفلسفته الفنية الجديدة (محمد:2014:ص264) شكل (1,2,3)** وقد كان لهذا المعرض تصريحات للابوسكي عن فلسفته الفنية الجديدة إذ نشر كاتلوجا بعنوان (التجريدات الالكترونية) **والذي ينسب إلى لابوسكي الفضل باعتباره **أول رائد في الفن الالكتروني وبعدها بدأ العديد من الفنانين بعده باستخدام الكومبيوتر في الفنون البصرية كأداة إبداعية جديدة ونشاطا إنسانيا فريدا (p70:2008:Gere)**

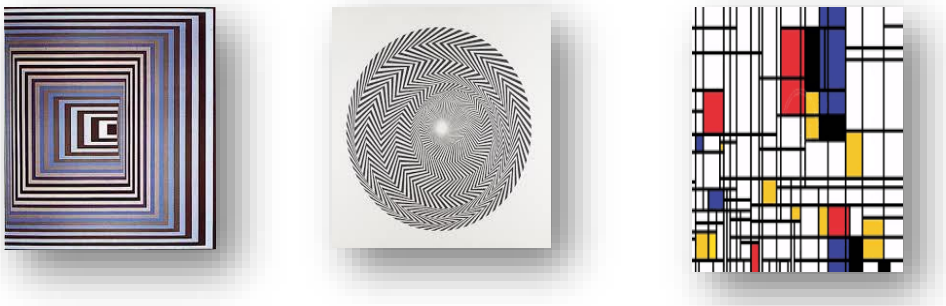
*المولدات الجيبية : هي دوائر إلكترونية أو آلات تُنتج إشارة كهربائية ذات شكل موجة جيبية، وهي موجة سلسة ودورية تشبه شكل حرف "S "

**التجريدات الالكترونية : والتي تعني الأعمال الفنية التجريدية المصممة باستخدام برامج الحاسوب أو الأدوات الرقمية (مثل الفوتوشوب أو برامج ثلاثية الأبعاد.)



شكل (1) شكل (2) شكل (3)

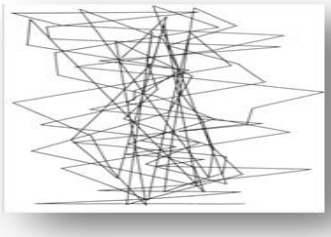
بعدها قام المهندس (مايكل نول MICHAEL NOLL) بتطوير الموضوعات الفنية التي يتم انتاجها عن طريق الكومبيوتر بانشاء أنماط بصرية حديثة وإنشاء أول كومبيوتر رقمي عام 1962 ليعرض بعد ذلك بشكل واسع على نطاق العالم , ليدخل الفن الرقمي مجال الفنون التشكيلية الحديثة في أول معرض لها عام 1965 يدعى معرض هاورد وابز في مدينة نيويورك وقد كانت الرسومات التي عرضت فيه لتحاكي كل من رسومات (بيت موندريان وبريجيت رايليوفازاريلي) أواخر الستينيات شكل (4,5,6) وأوائل السبعينيات إذ قام المهندس (نولNoll)



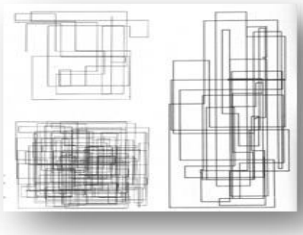
شكل (4) شكل (5) شكل (6)

ببناء أجهزة حققت لوحات جمالية من قبل أجهزة الكومبيوتر ليتطور بعد ذلك إلى رسومات كرافيتية بالكومبيوتر (Noll:1966:p) شكل (7) و (8)فبعد هذا التطور الذي شهدته التقنية الرقمية أصبح الآن بمقدورنا عمل العديد من الأعمال الفنية الرقمية المتكاملة **فالنتاج الفني يتأثر بشكل مباشر بما طرأ على التقنية من تطورات وتحولات ضمنية منشؤها التقدم التكنولوجي في معظم الأحيان أو التبدل الأسلوبي لذات الفنان**

هناك بعض المدارس التي أثرت شكليا على الفنون الرقمية وتصاميمها مثل المدرسة المستقبلية والدادائية عن طريق دمج الفن بالعلم كأمر يعد تنظيما للعناصر المتحركة والتعبير عن الوقت والفراغ عن طريق عرض للحركة بأسلوب تجريدي (Nalven:2002q:p2-5) فالفن الرقمي هو مزيج من مجموعة من الأعمال الفنية المرئية والعملية التي تعتمد على الأدوات الرقمية. إذ تعد التكنولوجيا والتقنيات المختلفة هي اللبنة الأساس في هذا الفنّ، كما يمكن لممارسي هذا الفنّ الوصول إلى هدفهم



شكل (7)



شكل (8)

الذي يرجونه ليرتكز الفن الرقمي على استعمال التكنولوجيا كأداة لخلق الفنّ بأشكاله المختلفة , مثل اللوحات والصور والمطبوعات ، وتعتبر التكنولوجيا هي الهدف الذي يرجوه الفنان لتحقيق فنه **عندئذ أصبحت التكنولوجيا الرقمية تتحكم في تفاصيل الصفات والعناصر البصرية فضلا عن إمكانية إضافة عناصر ومفردات داخل الصورة الرقمية (شعبان: 2008:ص63)** لتساهم التطورات التقنية والانفتاح السريع في تغيير نمط الحياة التقليدية في كافه مفاصلها والفن الرقمي إحدى هذه المفاصل فمع تطور التكنولوجيا وانتشار الفنون الرقمية أصبح ضرورة ملحة لتأثيرات هذا الفن على جوانب حياتنا المختلفة , ومن التسميات التي أطلقت على هذا الفن (فن الديجتال digital art) و (فن الويب web art) و (فن الفوتوشوب photoshop art) .

أنواع الفن الرقمي

أولا : الصور المتحركة motion graphics

هي تقنية تستخدم الرسوم المتحركة لإضفاء تقنية الحركة على العناصر الثابتة ، مثل النصوص، والرسومات، والصور، لخلق وهم الحركة والتمثيل البصري المتحرك.لهذه الصور هذا النوع من الرسوميات يُستخدم على نطاق واسع في مختلف المجالات، مثل الإعلانات، والتسلسلات الترويحية للأفلام، ومقاطع الفيديو التوضيحية، والرسومات التوضيحية **المعقدة والتي يتم تحديدها في ملف XML لتعمل على تعديل خصائص العنصر ، مثل. لون الخلفية أو قيمة ألفا، خلال فترة زمنية محدد (Charlis Gere)**.كما في الشكل (9)

ثانيا : دمج الصور أو التلاعب الصوري photo manipulation

يعد هذا النوع من أكثر الفنون الرقمية المستعملة إذ يهدف هذا النوع إلى جذب انتباه المشاهد من خلال دمج شكلين أو أكثر من الصور الفوتغرافية ومعالجتها بحيث تعطي شكلا مغايرا للأشكال الحقيقية لتقديم فكرة يمكن استلامها من قبل المتلقين **فهي عملية تحويل الصور إلى صورة أخرى ضمن النتيجة المطلوبة باعتماد التقنيات الرقمية لمجموعة من البرامج التي تتعامل مع الصورة (الجزراوي :2023:ص14) كما في شكل (10)**

ثالثا :الفن الرقمي الثابت (Digital Painting / Static Digital Art)

هو الفن الذي يُنتَج باستخدام برامج مثل Photoshop أوProcreate ، ويشمل الرسومات التوضيحية واللوحات الرقمية. فهو نوع من أنواع الخلق الفني الذي يستخدم فيه الفنان أدوات رقمية مثل شاشة الحاسوب ليبدو كالرسم التقليدي الذي يرسم على قماش الكانفاس**(Christiane :2008:23p)شكل (11)**

رابعا : فن البكسل Pixel art

البكسل هي اصغر وحدة رقمية صورية في الحاسوب لقياس الصور وقد تم اعتماد هذا الفن كأساس لتلوين الصور الثابتة والمتحركة على شكل مربعات ويتميز بالبساطة ولا يعتمد تلوين البكسلات وتحويلها إلى صور جميلة (المصدر نفسه ص127) شكل (12)

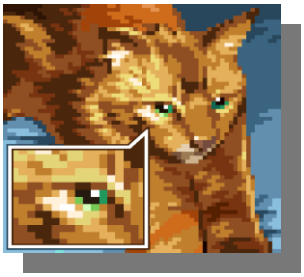
خامسا : الفن التجريدي Digital abstract

وهو نوع من أنواع الفنون الرقمية الحديثة يتصف بالخروج عن الطبيعة بتداخلات رقمية لونية وشكلية بشكل عشوائي قد لا يكون مفهوما لكنه يحتوي رسالة تعبيرية موجهة للمتلقي شكل (13)

شكل (9)

شكل (10)

شكل (11)



شكل(12)

شكل (13)

شكل (14)

سادسا : فن الانمي أو التحريك animation

يعد فن عرض سريع لتتابع من الصور ثنائية البعد أو الصور ثلاثية الأبعاد لإيجاد إيحاء بالحركة.

تصميم الملصقات

يمثل الملصق أداة بصرية مؤثرة سواء كانت بصورتها التقليدية أم الرقمية **(لكونه وسيلة مرئية تعبر عنه فكرة أو موضوع معلن بالصور والرسوم والكلمات فهو وسيلة اتصالية بالجمهور) (عسقول: 2003: ص 180)** لاسيما في إيصال الأفكار إذ كانت بدايات الملصق مع الإعلانات , والإعلان ليس بالاكتشاف الجديد بل القديم منذ قدم الحضارات إذا كان الإنسان القديم يرسم على الجدران ليوضح لنفسه وللآخرين أفكاره وأمانيه ومخاوفه **كما عدت** الأختام الاسطوانية أسلوب للطباعة **والإعلان في العالم (نشوان: 2004: ص20)** وبعدها توالت التطورات والتحولات إلى ان توصل الطبيب (نيوفراستريوسنو) أول مؤسس حقيقي للإعلان المطبوع عندما افتتح عام 1630 في باريس أول مكتب لطباعة الإعلانات في صحيفة (جاريت دي فرانس) أي الجزيرة الفرنسية ليصبح هذا التاريخ (أول بدايات الإعلان للملصق المعروف هذا اليوم) **(منصور: 2006: ص 14)** بعد ذلك تم استعمال الملصق في جوانب متعددة في حياتنا اليومية ومنها الجانب التربوي , فالملصق التربوي هو لوحه مطبوعة أو مرسومة تستخدم لتوجيه الانتباه نحو فكرة معينة ذات طابع تربوي كالتعاون والنجاح أو توعينا نحو القيم السلسلة التي يجب نبذها مثل التنمر وغيرها من العادات بشكل يثير الاهتمام عن طريق الألوان والتصاميم والمؤثرات والصور سواء المتحركة أو الثابتة ذات العلاقة بالموضوع لاسيما في ظل التطور التكنولوجي المتسارع وتغير الأساليب التقليدية لتفتح المجال أمام الأدوات الرقمية الأكثر فعالية وأكثر جاذبية ومن ابرز هذه الأدوات هو الملصق التربوي الرقمي الذي يمثل تطورا طبيعيا للملصق الورقي ويجمع بين جمال القيم وسهولة الوصول وسرعة التفاعل , فالملصق التربوي ليس مجرد وسيلة عرض بل هو وسيلة تواصل وتفاعل تفتح آفاقا جديدة لتعلم عادات تربوية نافعة أو نبذ السيئة منها , كما يساهم في تحسين الفهم والتفكير وخلق توجيهات تربوية أكثر متعة ومرونة لمواكبة تطلعات الجيل الرقمي , لذلك فأن تصميم الملصقات التربوية باستعمال الفن الرقمي , يجعلها أكثر جاذبية وتفاعلية ويساعد في تنظيم المعلومات وتقديمها بشكل بصري واضح وسهل الفهم , إذ ان الملصقات الرقمية تتيح للمتعلمين والطلاب استخدام

عناصر بصرية متنوعة مثل (الصور . الألوان , الخطوط) مما يعزز من جودة العرض البصري .

فالملصق التربوي ليس مجرد وسيلة عرض بل هو أداة بصرية تعمل على تعزيز عادات تربوية نافعة و نبذ السيئة منها , كما ينمي المهارات الحسية والإدراكية وخلق توجيهات تربوية أكثر متعة ومرونة لمواكبة تطلعات الجيل الرقمي , لذا فأن تصميم الملصقات وتقديمها بشكل بصري واضح وسهل الفهم لكي يدعم عملية اكتشافهم لعناصر بصرية متنوعة مثل الصور والألوان والخطوط مما يعزز من جودة العرض البصري

تأثير الفن الرقمي في تصميم الملصق التربوي

1. **تحسين جودة التصميم** :تتيح الأدوات الرقمية تصميم ملصقات بجودة عالية ودقة متقدمة، ما يساعد في جذب انتباه الطلاب وتحفيزهم بصريًا.
2. **الإبداع والمرونة** :يتيح الفن الرقمي مساحة واسعة للإبداع، مما يسهم في تصميم ملصقات متنوعة الأساليب والألوان والتأثيرات.
3. **سهولة التعديل والتحديث** :يمكن تعديل الملصق الرقمي بسهولة بما يتناسب مع الموضوع أو المرحلة العمرية المستهدفة.
4. **إمكانية الطباعة أو العرض الرقمي** :يمكن عرض الملصقات الرقمية على الشاشات الذكية أو طباعتها بأحجام مختلفة دون فقدان الجودة.
5. **الدمج بين النص والصورة بشكل فعال** :البرامج الرقمية تتيح تنسيقًا مثاليًا بين النصوص والعناصر البصرية بشكل يحقق الاتزان الجمالي والوضوح المعلوماتي.

مؤشرات الإطار النظري : أسفر الإطار النظري عن أهم المؤشرات كانت كالتالي

1. تطور الفن الرقمي كان موازيًا للتقدم التكنولوجي في الحاسوب والمجالات البصرية.فكان نتاجا لما أفرزته التكنولوجيا الرقمية
2. يعد الفنان لابوسكي المؤسس الأول للفن الرقمي وانتاج أعمال فنية تجريدية جديدة .

3. أسهمت كل من مدرستي (الدادائية والمستقبلية) الفنية في رسم اتجاه جديد للفن المعاصر بإطار رقمي .
4. يعد الفن الرقمي وسيلة لجذب انتباه المتلقي كما تعددت أنواعه , كما يساهم الفن الرقمي في تحسين جودة التصميم

الفصل الثالث

إجراءات البحث

منهج البحث : اتبعت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي كمنهج لتحليل عينة بحثها كونه يناسب هدف البحث

مجتمع البحث :اختارت الباحثة مجتمع بحثها من (مواقع الانترنت) التي تخص الملصقات التربوية الرقمية والتي كان عددها (30) ملصقا رقميا .

عينة البحث : قامت الباحثة باختيار عينة بحثها بصورة قصدية بما يتناسب مع هدف بحثها والبالغة (5) ملصقات رقمية والتي تغطي وتعكس خصائص مجتمعها الأصلي .

أداة البحث : قامت الباحثة بأعداد أداتها الخاصة بتحليل العينات وبناء فقراتها من خلال الاستفادة من المؤشرات التي أسفر عنها الإطار النظري حول الفن الرقمي والملصقات التربوية

صدق الأداة : يعد الصدق من الشروط المهمة التي يشترط تواجدها في الأداة التي قامت الباحثة ببنائها لكي تكون الأداة قادرة على تحليل محتوى المنهج ولأجل ذلك يجب

التحقق من الصدق الظاهري للأداة عن طريق عرضها على مجموعة من الخبراء*في مجال تخصص (التربية الفنية , التصميم , علم الحاسوب) لأجل إبداء آرائهم وما تحتاجه هذه الأداة من تعديلات وملائمتها لهدف البحث وقد قامت ببناء الأداة وعرضها الكترونيا على الموقع الالكتروني لأساتذة قسم التربية الفنية في الكليات التربوية المفتوحة في بلدنا الحبيب عن طريق تحليل آراء الخبراء والمختصين وموافقتهم على صلاحية الفقرة في قياس النطاق السلوكي للظاهرة المقاسة وتعد الفقرة صادقة إذا حصلت على نسبة 80% من موافقة الخبراء . وتعد فقرة صادقة ومقبولة إذا كانت قيمة مربع كاي المحسوبة اكبر من الجدولية وهي 3.84 تحت مستوى دلالة 0.05 وبالمقارنة مع بيانات الجدول أعلاه نجد ان جميع قيم الفقرات اكبر من القيمة الجدولية لذا تعد جميع الفقرات مقبولة في الاستبانة وبهذا الإجراء فقد تحققت الباحثة من الصدق الظاهري . جدول (1)

والجدول (1)

يبين نتائج الاختبار

الفقرة	الصلاحية		قيمة مربع كاي
	صالحة	غير صالحة	
1	22	**1**	21
2	**16**	**7**	3.52

*أ.د فاطمة محمد علد الله /تربية فنية (طرق تدريس) / قسم التربية الفنية / الكلية التربوية الأساسية / الجامعة
المستنصرية
أ.د كمعان غضبان حبيب /تربية فنية / قسم التربية الفنية / كلية الفنون الجميلة /جامعة بغداد
أ.م.د أيسر فاهم / تصميم / الكلية التربوية المفتوحة / فرع بغداد
م.م محمد جاسم عبد /علوم حاسبات /ذكاء اصطناعي /الكلية التربوية المفتوحة /فرع الصويرة

3	**22**	**1**	21
4	**22**	**1**	21
5	23	**0**	23
6	**18**	**5**	7.43
7	**17**	**6**	5.20
8	**23**	**0**	23
9	**22**	**1**	21
10	**23**	**0**	23
11	**20**	**3**	**22.56**
12	**22**	**1**	21
13	**17**	**6**	**5.20**
14	**22**	**1**	21
15	**22**	**1**	21
16	**19**	**4**	**8.78**
17	**20**	**3**	**22.56**
18	**20**	**3**	**22.56**
19	**23**	**0**	23
20	**22**	**1**	21
21	**23**	**0**	23
22	**23**	0	23

الثبات Reliability يعد الثبات من الخصائص المهمة لأي أداة قياس بمختلف النطاق السلوكي للمتغيرات التي تقيسها الأداة منها الاختبارات المعرفية Testsوالنفسية Scalesوالاستبانات Questionnairesوقوائم التحليل Analysis Listeالتي تقع ضمن منهجية تحليل المحتوى content Analysis ويعرف الثبات هو قدرة الأداة

على إعطاء نتائج متسقة كلما أعيد تطبيقها على نفس خصائص العينة وهناك طرق متعددة لتقدير الثبات ومنها ما يتعلق بأداء البحث الحالي والذي يعتمد منهجية تحليل المحتوى وما عرضته أدبيات القياس النفسي والذي يطلق عليه ثبات التحليل Analysis Reliability

ثبات التحليلAnalysis Reliability ويقوم على حساب نسبة الاتفاق بين الخبراء على وحدات التحليل units Analysis ويتحقق بعد أساليب منها عبر الزمن والأخر عبر الأفراد وعلى النحو الآتي :

عبر الأفراد: وهذا النوع من الثبات يتم عند ما يطلب من محللين أن يقوما بعملية التحليل، وذلك بأن يحلل كل واحد العينة المحددة للتحليل ثم يحللها زميله* على نحو مستقل ومن ثم تحسب درجة الاتفاق بين مجموعتي التحليل ، وفق معادلة هولستيH0listy1969 لحساب معامل الاتفاق تم التوصل إلى معاملات الثبات، والجداول التالية تبين قيمة معاملات الثبات. ولتحقيق ذلك قامت الباحثة باختيار ثلاث عينات عشوائيا وهي عبارة عن تصاميم تربوية باستخدام التصميم الرقمي ونظمت بقائمة وتم تحليل كل عينة من قبل الباحثة ومحللين اثنين آخرين* وأشرت حسب سلم بدائل الإجابة وكما مبينة في الجداول أدناه,جدول (2)

جدول (2)

معامل ثبات الاتفاق بين المحللين(الباحثة والمحل الأول) مصنفة حسب العينات

العينة	الباحثة	محلل الأول	تكرار الاتفاق	تكرار الاختلاف	معامل الثبات
التعاون	19	19	19	2	0.91

*أ.د رعد عزيز عبد الله / تربية فنية / قسم التربية الفنية / كلية الفنون الجميلة /جامعة بغداد

أ . د فاطمة محمد عبد الله / تربية فنية (طرق تدريس) / قسم التربية الفنية / الكلية التربوية الأساسية / الجامعة المستنصرية

التنمر	11	11	11	10	0.52
النظافة	16	16	16	5	0.76

نلاحظ ان معاملات الثبات تراوحت ما بين 0.91-0.52 وعند مقارنتها مع معايير التي حددها يعد الثبات عالي إذا كان أكثر من 0.80 ويعد متوسط إذا كان -0.667 0.79 وضعيف وغير مقبول ويجب إعادة

جدول (3)

معامل ثبات الاتفاق بين المحللين(الباحثة والمحلل الثاني) مصنفة حسب العينات

العينة	الباحثة	محلل الثاني	تكرار الاتفاق	تكرار الاختلاف	معامل الثبات
التعاون	15	15	15	6	0.71
التنمر	14	14	14	7	0.67
النظافة	17	17	17	4	0.80

النظر في البيانات إذا كان اقل من 0.60 نخلص إلى ان العينتين (التعاون والنظافة) مقبولين ويمكن الركون إلى نتائجهما أما عين التنمر يجب إعادة تفريغية البيانات وتدقيقها أو حذفها من عينة الثبات وفي ضوء المعايير السابقة نجد ان جميع عينات التحليل مقبولة اذ تراوحت معاملات الثبات ما بين (0.80-0.67)أم ما بتعلق بين المحلل الأول والثاني وكما مبين في جدول (6)أدناه نجد ان عينة التنمر غير مقبولة لان ثباتها ضعيف (0.57) أما العينتين التعاون والنظافة مقبولتين من حيث الثبات التحليل ويمكن قبولهما كعينتين للتصاميم التربوية المقبولة

جدول (4)

معامل ثبات الاتفاق بين المحللين(المحلل الأول والمحلل الثاني) مصنفة حسب العينات

العينة	الاول	محلل الثاني	تكرار الاتفاق	تكرار الاختلاف	معامل الثبات
التعاون	15	15	15	6	0.71
التنمر	12	12	12	9	0.57
النظافة	14	14	14	7	0.67

ويمكن ان نستنتج قبول التصاميم التعاون والنظافة وحذف عينة التنمر حسب ما نتج من تقدير ثبات التحليل وبهذه الإجراءات أصبحت استمارة التحليل جاهزة للتطبيق لتحليل محتوى التصاميم التربوية بالاستناد على خاصية التصميم الرقمي كوحدة تحليل واستخراج النتائج .

تحليل العينة

انموذج رقم (1)

اسم الملصق: تدوير النفايات

الفئة المستهدفة : الأطفال من 6 -12 سنوات

نوع الفن الرقمي :

photo manipulation

تعكس الرسوم التالية قيم الحفاظ على البيئة وإعادة التدوير وزراعة الأشجار إذ تظهر مجموعة من الأطفال يقومون بممارسات ايجابية تجاه البيئة , فالرسوم ذات أشكال مرحة وملونة بألوان صريحة ومشرقة تناسل فئة الأطفال , فمنهم من يجمع القمامة في أكياس مخصصة لإعادة التدوير كما موضح في الشكل أعلى اليسار من الملصق أما الشكل الثاني فتوجد مجموعة أخرى تزرع شتلات الأزهار ويسقون النباتات أما الشكل الذي يرمز للأيادي المتشابكة حول الكرة الأرضية فهو يعبر عن العمل المشترك لحماية كوكب الأرض وفيه رمزية للأبدية كما يوجد شكل لطفل يرمي النفايات والمهملات في سلة النفايات ويوجد أعلى يمين الملصق بنت وولد يجلسون على شكل يجسد نصف الكرة الأرضية وهم يزرعون نبتة دلالة على نيتهم في زيادة خصوبة الكرة الأرضية فهو يعبر عن العمل المشترك لحماية كوكب الأرض , وفي هذا الملصق رمزية للأبدية , وقد تم استخدام الألوان الزاهية في هذا الملصق (الأحمر , الأصفر , الأزرق , الأخضر) لجذب الانتباه لاسيما الأطفال لإيصال الفكرة لديهم بسهولة أما بالنسبة لتعابير الأطفال فتدل على البهجة عند القيام بهذه الأعمال للدلالة على السلوك الايجابي وتشابك الأيدي يدل على ضرورة تضافر الجهود العالمية لهكذا عمل.

القيم التربوية الظاهرة في هذا الهدف

1. العمل الجماعي
2. الاهتمام بالنظافة
3. أهمية إعادة التدوير
4. الحفاظ على الطبيعة
5. تنمية روح المسؤولية والعمل الجماعي منذ الصغر

انموذج رقم (2)

اسم الملصق : عبور الشارع

الفئة المستهدفة : الأطفال 6-12 سنوات

نوع الفن الرقمي : photo manipulation

يظهر المشهد البصري للعينة مجموعة من الأطفال يقفون بالقرب من الإشارات الخاصة بالمرور لتضفي إحساسا بالنظام وكأنهم تعلموا معنى هذه العلامات فمن الواضح ان المشهد البصري يعكس وضعية تعليمية أو تدريسية حول قواعد المنظور, إذ يستهدف هذا الملصق الفئة الصغيرة من الأطفال لضرورة هذا النوع من التربية المهمة لسلامتهم ليحفزهم على احترام الإشارات المرورية وتدريبهم على كيفية عبور الطريق بأمان وزرع مفهوم الالتزام واحترام القانون لأنه سلوك حضاري وإنساني .

القيم التربوية الظاهرة

1. الوعي بالسلامة العامة
2. احترام الأنظمة والقوانين
3. تحمل المسؤولية المجتمعية
4. التعاون الجماعي في الالتزام بالنظام ,

انموذج رقم (3)

اسم الملصق: التعاون

الفئة المستهدفة: الأطفال 6-12 سنوات

نوع الفن الرقمي : photo manipulation

يمثل المشهد البصري لهذا الملصق عدة مواضيع تصب في جانب تربوي إلا وهو التعاون والمساعدة والاحترام إذ يظهر أعلى يسار الملصق طفلان يزرعان الأشجار معا دليل على حب الطبيعة والعمل الجماعي , أما أعلى يمين الملصق فيوجد شخص يعطي الآخر شجرة معبرا عن العطاء ومساعدة المحتاجين أما في منتصف اليسار فيوجد صورة لطفل يساعد طفل آخر وقع على الأرض دليل على الشعور بالرحمة ومساعدة الآخرين كما يوجد في منتصف اليمين فتاة وطفلة تساعدان امرأة مسنة في حمل الأكياس ليعبر بذلك عن البر والإحسان لكبار السن وفي أسفل المنتصف فتاتان تتبادلان الطعام فيما بينهما ليكنا المشهد في أسفل اليمين طفلان يضعان النفايات في كيس ليظهرا تعاونهما في حب النظافة والمسؤولية البيئية ومن جانب فالشخصيات مرسومة بأسلوب كارتوني بخطوط ناعمة ومنحنية مما يجعلها محببة لفئة الأطفال والأشكال واضحة وبسيطة تتماشى مع ما يحب الأطفال .

وهناك تأثيرات واضحة للفن الرقمي في الملصق أعلاه من حيث التدرجات اللونية والضلال اللونية الخفيفة وعدم وجود خلفيات معقدة كما تم استعمال فرش رقمية في رسم الشخصيات وتلوينها.

القيم التربوية الظاهرة في الملصق

1. **وضوح الرسالة**
2. **جماليات محببة عن الاحترام**
3. **العطاء**
4. **النظافة**
5. **مساعدة كبار السن**

انموذج رقم **(4)**

اسم الملصق : الكرة الأرضية

الفئة العمرية المستهدفة : الأطفال 6- 12 سنة

نوع الفن الرقمي : photo manipulation

يظهر المشهد البصري للملصق الرقمي كوكب الأرض مرسوما بأسلوب كرتوني بوجه مبتسم وسعيد محاط بأوراق النباتات كما تظهر معه طفل صغير يزرع نبتة مما يعزز العلاقة بين الإنسان والطبيعة . أما الألوان المستعملة في هذا الملصق فهي ألوان تعتمد على الأزرق الفاتح الذي يعطي هدوءا للمشهد وكذلك الأخضر الذي يرمز للنباتات والحياة, أما وجه الأرض فيحتوي على ملامح وتفاصيل مثل العيون والفم الكبير المبتسم واللون البني في التربة يعطي طابع الواقعية وفي الملصق رسالة رمزية إلى ان العناية بها تجعلها تبتسم مما يدل على الراحة والاهتمام , كما تظهر تأثيرات الفن الرقمي بشكل واضح من خلال الظلال وتدرجاتها .

القيم التربوية الظاهرة في الملصق

1. الرسالة البيئية التوعوية قوية وبسيطة
2. التقنيات الرقمية تظهر احترافا مع البساطة في التنفيذ
3. يوجه للأطفال (رياض الأطفال والابتدائية)
4. يصلح الملصق لحماية الأرض يوم الأرض
5. يعبر عن العناية بالأرض التي تعيش عليها من خلال الزراعة

انموذج رقم (5)

اسم الملصق : لا للتنمر

الفئة العمرية المستهدفة : الأطفال 6-12 سنة

نوع الفن الرقمي : photo manipulation

يشير المشهد البصري لهذا الملصق الرقمي صورة طفل يجلس في منتصف الملصق ويبدو على ملامحه الحزن والانطواء والخجل أيضا ومطأطأ الرأس للأسف فمن حيث الألوان يدل اللون الذي يرتديه الطفل على مشاعر حارة كالغضب والخوف الألم ويحيطه ستة اذرع تشير إلى الطفل من الجهتين الجهة اليمنى ثلاثة اذرع والجهة اليسرى ثلاثة أخرى من تدرجات لونية مختلفة , وبإشارة الإدانة بتكوين دائري تحيطه الأذرع من الجهتين لتعطي شعورا بالعزل والضغط النفسي والخلفية البيضاء لتعطي وضوحا جليا لتفاصيل الملصق .

القيم التربوية الظاهرة بهذا الملصق

1. التنمر ظاهرة تنتهك حقوق الإنسان ويسبب أذى نفسي وعاطفي وأحيانا جسد للأشخاص .
2. الابتعاد عن الأشخاص الذين يحملون صفات عدائية للآخرين .

الفصل الرابع

نتائج البحث والاستنتاجات

تناول هذا الفصل عرضاً وصفياً لنتائج تحليل استجابات أفراد عينة البحث بشأن استخدام الفن الرقمي في تصميم الملصق التربوي. وقد تم توزيع الاستبيان على خمس عينات، وتم احتساب الأوساط المرجحة والأوزان المئوية لكل فقرة من فقرات الأداة البحثية، والتي بلغ عددها (21) فقرة.أظهرت النتائج أن معظم الفقرات قد حصلت على أوساط مرجحة مرتفعة تراوحت بين (3.5) إلى (4.0)، مما يدل على اتفاق عالي من قبل أفراد العينة حول أهمية العناصر الفنية الرقمية في تصميم الملصق التربوي.

وقد جاءت الفقرات التي حصلت على أعلى وزن مئوي (100%) وهي:

- توظيف المؤثرات البصرية مثل الدمج والفلاتر.
- ترابط التصميم مع الفكرة المقدمة.
- القدرة على الوصول إلى جمهور أكبر من خلال الإنترنت.
- إضافة حركة ديناميكية للصور والرسومات باستخدام برامج التحريك.
- يعد الفن الرقمي أسهل وأسرع من التصميم بالفن التقليدي.
- يتميز بإمكانية تعديل الأخطاء في الملصق بكل سهولة.

وهذا يعكس إدراك عينة البحث للمرونة والتنوع الذي يوفره الفن الرقمي مقارنةً بالفن التقليدي، بالإضافة إلى إمكاناته الكبيرة في تحسين جودة التواصل البصري.

في المقابل، جاءت فقرة واحدة فقط بوزن مئوي منخفض (27.5%) وهي:

الفقرة رقم (18) يمكن دمج الفن الرقمي والفن التقليدي في تصميم الملصق الرقمي" وهذا يشير إلى وجود ضعف في قناعة العينة بإمكانية الدمج بين الأسلوبين، أو ربما

نقص في المعرفة أو التجربة العملية في هذا الجانب.أما بقية الفقرات فقد تراوحت أوزانها المئوية بين (82.5%) و(97.5%)، مما يدل على أن هناك توافقاً عاماً بين أفراد العينة على أهمية دور الفن الرقمي في تعزيز جاذبية الملصق التربوي، من حيث وضوح النصوص، ترتيب العناصر، استخدام الألوان، ووجود أساليب بصرية متعددة كالرمزية والسريالية وغيرها.بشكل عام، تشير نتائج التحليل إلى أن عينة البحث ترى أن التصميم الرقمي يُعد أداة فعالة في التعبير عن الرسائل التربوية بصورة أكثر وضوحاً وتأثيراً، ويتيح إمكانية أكبر للتعديل والابتكار، وهو ما يعزز من قيمة استخدامه في الممارسات التربوية الحديثة.

الاستنتاجات

- الملصقات التربوية الرقمية أكثر ملاءمة للجيل الرقمي :تُظهر تحليلات العينات أن الأطفال يتفاعلون مع الصور والألوان والمؤثرات الرقمية أكثر من التلقين النصي أو الملصقات الورقية.
- الفن الرقمي يُعد أداة فعالة لإيصال القيم :إذ يُسهم في ترسيخ الرسالة التربوية بشكل مرئي ومشوق.
- الملصق الرقمي يُسهل التعديل والتحديث مقارنة بالتقليدي، ويُتيح عرض المحتوى بأكثر من وسيط

التوصيات

رغم الفوائد الكبيرة للفن الرقمي في التعليم ، إلا أن هناك تحديات مثل :

1. صعوبات التطبيق التكنولوجي،
2. نقص تدريب المعلمين،
3. وتفاوت الموارد بين المؤسسات التعليمية فمن المهم العمل على تطوير مهارات المعلمين وتوفير الموارد اللازمة لضمان الاستفادة القصوى من الفن الرقمي في تصميم الملصقات التربوية.

المصادر

1. الجزراوي , شيماء إبراهيم وأوطان حيدر (2023) : الاستجابة الجمالية للفنون الرقمية , مجلة دراسات تربوية , عدد64.
2. السعدي , بهاء علي (2006) : جمالية الصورة في الحاسوب , أطروحة دكتوراه غير منشورة , جامعة بابل , كلية الفنون الجميلة , العراق .
3. السعودي , مدحت محمود و نرمين حسن العلايلي (2015) : الفنون الرقمية بين التطور التكنلوجي والإبداع الفني , كلية الفنون الجميلة ,جامعة الإسكندرية ,مصر .
4. شعبان , هند رستم محمد (2008) : أساسيات معالجة الصورة الرقمية , العراق , دار الكتب والوثائق الوطنية .
5. العزاوي , ضياء (1974) :فن الملصقات في العراق /دراسة بدايته وتطوره , بغداد, وزارة الثقافة والإعلام , مطلعة الأديب . عسقول , محمد (2003) : الوسائل والتكنلوجيا في التعليم بين الإطار الفلسفي والإطار التطبيقي , ط1, مكتبية آفاق .
6. محمد,نصيف جاسم (2014) : في فضاء التصميم الطباعي ,دمشق , سوريا , دار الينابيع .
7. معزوز,عبد العالي (2014) :فلسفة الصورة بين الفن والتواصل ,المغرب,د.ت
8. منصور , معين احمد (2006) : اثر برنامج محوسب في تنمية مهارات التحويل المهندس لدى طلاب الصف العاشر بغزة , رسالة ماجستير غير منشورة , الجامعة الإسلامية , فلسطين .
9. نشوان , تيسير و باسم أبو قمر (2004) : مدى تناول محتوى مناهج العلوم في الدارس الصناعية لفلسطين أبعاد التربية الوقائية وقضاياها ووعي الطلاب به. جامعة الأقصى
10. Bandi, Hermam,alanBulk,w.Gordan East David piper Bernard

11. Gere,Charlie,(2008):Digital Culture,Reaktion,BooksLtd,London .

12. Nolven,Joseph&Dj Jarvis (2002) : Going Digital .Op.cit ,