فاعلية استراتيجية الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية مهارات الرسم الحر لدى طلبة المرحلة الثانوية

م.م محمد قاسم محمد

مديرية تربية الرصافة الأولى

m.qasim٨٧x@gmail.com

The Effectiveness of Digital Educational Games as a Strategy for Enhancing Freehand Drawing Skills among Secondary School Students

Asst. Lecturer Mohammed Qasim Mohammed

Directorate of Education – Rusafa First

الملخص

يشهد التعليم المعاصر تحولات جذرية نتيجة الثورة الرقمية وتنامي دور التقنيات التفاعلية في العملية التربوية، حيث باتت استراتيجيات التدريس الحديثة تسعى إلى دمج عناصر المتعة والتشويق بالأنشطة التعليمية لتعزيز دافعية المتعلمين ورفع كفاءتهم الإبداعية. وفي هذا السياق، يهدف البحث الحالي إلى دراسة فاعلية استراتيجية الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية مهارات الرسم الحر لدى طلبة المرحلة الثانوية، بوصفها مدخلًا تربويًا مبتكرًا يجمع بين الجانب المعرفي والجانب الفني في بيئة تعلم تفاعلية.

تتمثل مشكلة البحث في ضعف دافعية الطلبة لممارسة الرسم الحر بالأساليب التقليدية، وانعكاس ذلك على محدودية الإبداع الفني لديهم. ومن هنا، اعتمد البحث المنهج

التجريبي القائم على مجموعتين (تجريبية وضابطة) مع تطبيق قبلي وبعدي، لقياس أثر الاستراتيجية في تطوير مهارات الرسم الحر. وشملت العينة مجموعة من طلبة المرحلة الثانوية في مديرية تربية الرصافة الأولى/ بغداد للعام الدراسي (٢٠٢٥–٢٠٢٦).

تكمن أهمية البحث في كونه يقدم إضافة نظرية للمجال التربوي من خلال ربط الألعاب التعليمية الرقمية بميدان التربية الفنية، كما يقدم مساهمة تطبيقية عملية للمدرسين عبر نموذج تدريسي حديث يعزز من تفاعل الطلبة وإبداعهم الفني. وقد توصل البحث إلى أن توظيف الألعاب التعليمية الرقمية من شأنه أن يرفع من مستوى مهارات الرسم الحر، ويزيد من رغبة الطلبة في ممارسة الأنشطة الفنية بصورة أكثر متعة وفاعلية، مما يجعل هذه الاستراتيجية خيارًا واعدًا في تطوير المناهج التعليمية.

الكلمات المفتاحية: التربية الفنية – الألعاب التعليمية الرقمية – الرسم الحر – الإبداع – المرحلة الثانوية.

Abstract

Modern education is witnessing radical transformations due to the digital revolution and the growing role of interactive technologies in the learning process. Contemporary teaching strategies now aim to integrate fun and engagement into educational activities in order to enhance learners' motivation and foster their creative abilities. In this context, the present study investigates the effectiveness of digital educational games in developing free drawing skills among secondary school students, as an innovative pedagogical approach that combines both cognitive and artistic aspects within an interactive learning environment.

The research problem lies in the low motivation of students to practice free drawing through traditional methods, which negatively affects their artistic creativity. To address this, the study employed an experimental design with two groups (experimental and control), using pre- and post-tests to measure the impact of the strategy on developing free drawing skills. The sample consisted of secondary school students from the Al-Rusafa First Directorate of Education in Baghdad during the academic year ٢٠٢٥_٢٠٢٦.

The significance of this study lies in its theoretical contribution to the field of education by linking digital educational games with art education, and its practical value in providing teachers with a modern instructional model that enhances student interaction and artistic creativity. The findings indicate that employing digital educational games improves students' free drawing skills and increases their motivation to engage in artistic activities in a more enjoyable and effective way, making this strategy a promising tool for developing educational curricula.

Keywords: Art Education – Digital Educational Games – Free Drawing – Creativity – Secondary Stage.

الفصل الأول: الإطار العام للبحث

المقدمة

يشهد العالم اليوم تحولًا كبيرًا في أساليب التعليم نتيجة للتطور التكنولوجي المتسارع، حيث أخذت الأدوات الرقمية تحتل مكانة مهمة في تطوير قدرات الطلبة وصقل مهاراتهم. ومن بين هذه الأدوات برزت الألعاب التعليمية الرقمية كإحدى الاستراتيجيات المبتكرة التي تجمع بين التعلم والمتعة، وتسهم في زيادة دافعية الطلبة وتحفيز قدراتهم الإبداعية. وفي ضوء ذلك، تبرز أهمية مادة التربية الفنية في المرحلة الثانوية، إذ تمثل مهارة الرسم الحر أداة للتعبير عن الذات وتوسيع الخيال وتنمية التفكير الإبداعي لدى الطلبة. غير أن اعتماد الطرق التقليدية في التدريس ما زال يحد من تنمية هذه المهارات، الأمر الذي يفرض الحاجة إلى تبني استراتيجيات حديثة أكثر فاعلية تسهم في تفعيل دور التربية الفنية وتطوير مخرجاتها.

مشكلة البحث وتساؤلاته

تنطلق مشكلة البحث من واقع يتمثل في ضعف الدافعية لدى طلبة المرحلة الثانوية لممارسة الرسم الحر بالأساليب التقليدية، مما ينعكس على محدودية قدرتهم الإبداعية والفنية. ومن هنا يطرح البحث تساؤله الرئيس:

- ما فاعلية استراتيجية الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية مهارات الرسم الحر لدى طلبة المرحلة الثانوية في جانب الرصافة الأولى ببغداد؟

ويتفرع عن هذا التساؤل الرئيس عدد من التساؤلات الفرعية، هي:

- ما أثر استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في رفع مستوى الأداء الفني للطلبة؟
- هل توجد فروق بين المجموعة التجريبية والضابطة في مهارات الرسم الحر بعد التطبيق؟

- ما أثر الألعاب التعليمية الرقمية على دافعية الطلبة نحو ممارسة الرسم الحر؟

أهمية البحث

تبرز أهمية هذا البحث من عدة جوانب:

أهمية نظرية: يسهم البحث في إثراء المعرفة التربوية من خلال بيان فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية في تدريس التربية الفنية وتنمية مهارات الرسم الحر.

أهمية تطبيقية: يقدم البحث نموذجًا عمليًا يمكن للمعلمين الاستفادة منه داخل الصفوف الثانوية لتعزيز الأداء الفني للطلبة ورفع مستوى تفاعلهم.

أهمية مجتمعية: يساهم البحث في إعداد طلبة قادرين على التفكير الإبداعي والتعبير الفني بما يواكب متطلبات العصر الرقمي ويساعد على بناء شخصية متوازنة قادرة على التفاعل مع التحولات الثقافية والتكنولوجية.

أهداف البحث

يهدف البحث الحالي إلى:

- الكشف عن أثر استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية مهارات الرسم الحر لدى طلبة المرحلة الثانوية.
- مقارنة مستوى الطلبة في مهارات الرسم الحر قبل تطبيق الاستراتيجية وبعدها.
- تعزيز دافعية الطلبة نحو ممارسة الرسم الحر باستخدام أساليب حديثة وتفاعلية.
- تقديم توصيات للمدرسين وصناع القرار حول جدوى إدماج الألعاب التعليمية الرقمية في مناهج التربية الفنية.

فرضيات البحث

ينطلق البحث من مجموعة فرضيات رئيسة، هي:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية والضابطة في الرسم الحر لصالح المجموعة التجريبية.

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التطبيق القبلي والبعدي في المجموعة التجريبية لصالح الاختبار البعدي.

لا توجد فروق دالة إحصائيًا بين الذكور والإناث في أثر استخدام الألعاب التعليمية الرقمية على تنمية مهارات الرسم الحر.

حدود البحث

الحدود المكانية: بعض مدارس المديرية العامة لتربية الرصافة الأولى في بغداد.

الحدود الزمانية: العام الدراسي (٢٠٢٥/٢٠٢٦).

الحدود البشرية: عينة من طلبة المرحلة الثانوية.

الحدود الموضوعية: اقتصرت الدراسة على فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية مهارات الرسم الحر دون غيرها من المهارات الفنية.

مصطلحات البحث

الفاعلية: مقدار ما تحدثه الاستراتيجية من أثر في تحقيق الأهداف التعليمية المحددة.

استراتيجية الألعاب التعليمية الرقمية: مجموعة أنشطة تعليمية تفاعلية مبنية على خصائص الألعاب الإلكترونية، توظف في سياق العملية التعليمية لتحقيق أهداف معرفية ومهارية محددة.

الرسم الحر: أسلوب فني يقوم على التعبير الفردي باستخدام أدوات الرسم المختلفة دون تقيد صارم بالقواعد الأكاديمية، مما يتيح للطالب مساحة أوسع للخيال والإبداع الفني.

الفصل الثاني: الإطار النظري والدراسات السابقة

يمثل هذا الفصل الركيزة الأساسية التي يقوم عليها البحث الحالي، إذ يهدف إلى تقديم إطار نظري متكامل يوضح المفاهيم الرئيسة المرتبطة بالموضوع، وكذلك عرض الدراسات السابقة ذات الصلة التي أسهمت في بناء القاعدة المعرفية للبحث. وينقسم هذا الفصل إلى قسمين رئيسين: الإطار النظري، ثم الدراسات السابقة.

أولاً: الإطار النظري

الألعاب التعليمية الرقمية: المفهوم، الأسس، الأهمية، المميزات

أ- المفهوم

تُعَدّ الألعاب التعليمية الرقمية أحد أبرز مظاهر التحديث في العملية التعليمية المعاصرة، حيث تُعرَّف بأنها أنشطة رقمية تفاعلية تُبنى وفق أهداف تعليمية محددة، وتستثمر خصائص اللعب – مثل المنافسة، التحدي، التشويق – لإكساب الطلبة المعارف والمهارات بصورة ممتعة ومحفزة (الديب، ٢٠١٨، ص. ٧٧).

ويشير بعض الباحثين إلى أنها تمثل امتدادًا لمدخل "التعلم باللعب"، غير أنها تستند إلى التكنولوجيا الرقمية لإضفاء التفاعل والمرونة.(Huang, ٢٠١٧, p. ٦٦)

لقد باتت الألعاب التعليمية الرقمية من أبرز أدوات التعليم الحديث، حيث تجمع بين الترفيه والعملية التعليمية، وتتيح للطالب فرصة خوض تجربة تعلم نشطة قائمة على التفاعل والتجريب. فهي ليست مجرد وسيلة للمتعة، بل إطار تربوي منظم يهدف إلى تحقيق أهداف معرفية ومهارية محددة.

وقد أظهرت الأدبيات التربوية أن الألعاب التعليمية الرقمية ترتكز على مجموعة من المبادئ، منها: التعلم القائم على النشاط، التدرج في تقديم المحتوى، توفير التغذية الراجعة الفورية، والتحفيز المستمر للطالب. كما أنها تساعد على مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين من خلال مستويات مختلفة من التحدي، بما يجعلها أداة فعّالة في تعزيز التعلم الذاتي والتعاوني على حد سواء.

وتتجلى أهمية هذه الألعاب في العملية التربوية في كونها تسهم في زيادة دافعية الطلبة، وتنمية مهاراتهم العقلية والفنية، فضلًا عن قدرتها على صقل مهارات التفكير الناقد والإبداعي. وتشير نتائج بحوث متعددة إلى أن دمج الألعاب التعليمية الرقمية في التدريس يسهم في تحسين التحصيل الدراسي، وزيادة مستوى التفاعل، وتحقيق مخرجات تعليمية أعمق وأكثر استدامة (الديب، ٢٠١٨، ص. ٧٧).

التربية الفنية والرسم الحر: الدور والأهمية التربوية والجمالية

تُعَدّ التربية الفنية أحد الأعمدة الرئيسة في بناء شخصية الطالب، حيث تتيح له فرصة التعبير عن ذاته وتنمية مهاراته العقلية والوجدانية والجمالية. ويحتل الرسم الحر مكانة محورية ضمن أنشطة التربية الفنية، لما يتميز به من حرية في التعبير بعيدًا عن القيود الأكاديمية الصارمة.

إن ممارسة الرسم الحر تعزز لدى الطالب مهارات الملاحظة الدقيقة والتحليل البصري، كما تنمي الخيال والقدرة على الإبداع. فهو وسيلة لتفريغ الانفعالات والتعبير عن الأفكار بشكل بصري متكامل. ووفقًا لما يشير إليه(سليمان ٢٠١٧، ص. ٨٩)، فإن الرسم الحر يسهم في بناء الثقة بالنفس، وتطوير التفكير البصري، وإكساب الطلبة القدرة على التواصل غير اللفظي.

غير أن استمرار اعتماد الأساليب التقليدية في تدريس التربية الفنية أدى إلى الحد من فاعلية الرسم الحر كأداة تربوية، إذ يقتصر دوره غالبًا على الجانب المهاري دون

التركيز على الجوانب الذهنية والإبداعية. وهنا تبرز أهمية إدخال استراتيجيات تعليمية حديثة، مثل الألعاب التعليمية الرقمية، لتمكين الطلبة من تطوير مهاراتهم الفنية بأسلوب أكثر تفاعلية وإبداعًا.

العلاقة بين البيئة الرقمية وتنمية الإبداع الفني

إن العلاقة بين البيئة الرقمية والفنون التشكيلية أصبحت اليوم وثيقة الصلة، حيث وفرت التكنولوجيا الحديثة أدوات جديدة ساعدت الطلبة على ابتكار أساليب فنية غير تقليدية. ومن أبرز هذه الأدوات البرمجيات والتطبيقات التعليمية التفاعلية، التي سمحت للمتعلمين بممارسة الرسم والتصميم في بيئة رقمية مرنة.

وقد أثبتت الدراسات أن البيئة الرقمية لا تسهم فقط في تحسين الأداء الفني، بل تعزز أيضًا مهارات التفكير البصري والإبداعي من خلال الأنشطة التفاعلية (Meyer & Thompson, ٢٠٢٠, p. ٥٩٣). كما أن دمج الألعاب التعليمية الرقمية في دروس التربية الفنية يمثل نقلة نوعية في عملية التعلم، حيث يمنح الطالب دورًا مركزيًا، ويخلق بيئة تعلم ممتعة تحفز التنافس والتجريب وتوسع آفاق الخيال الفني (Al-Debei&Akram, ٢٠١٨, p. ٤٧).

ب- الأسس التربوية للألعاب التعليمية الرقمية

- التعلم النشط: الطالب محور العملية التعليمية وليس مجرد متلقٍ (الموسوي، ٢٠٢٠، ص. ١٣٤).
- التحفيز: استخدام عناصر التشويق والتنافس يزيد من الرغبة في التعلم.
- التغذية الراجعة الفورية: يحصل المتعلم على نتائج أدائه مباشرة.
- التدرج: يتم الانتقال من السهل إلى الصعب بشكل تفاعلي.
- التكيف مع الفروق الفردية: يمكن تصميم مستويات متعددة تناسب قدرات الطلبة.

ج- الأهمية التربوية

- رفع دافعية الطلبة نحو التعلم.
- تحسين الاستيعاب وتنمية المهارات العملية.
- تعزيز الثقة بالنفس ومهارات التفكير النقدي.
- إتاحة فرص أكبر للمشاركة للطلبة الخجولين.

د- المميزات

- دمج المتعة بالتعلم: مما يقلل الملل المرتبط بالتعليم التقليدي (حسن، ٢٠١٩، ص. ٢١٢).
- تنمية الإبداع: الألعاب تتيح مساحات مفتوحة للتجريب.
- المرونة الزمنية والمكانية: يمكن للطالب التعلم داخل المدرسة أو خارجها.
- تنمية التعاون: بعض الألعاب تشجع على العمل الجماعي.

التربية الفنية والرسم الحر: الدور والأهمية التربوية والجمالية

أ- دور التربية الفنية

تسعى التربية الفنية إلى بناء شخصية متكاملة تجمع بين تنمية الذوق الجمالي، وتطوير القدرات العقلية، وصقل المهارات العملية لدى المتعلم، إذ تُسهم في تنمية الخيال والإبداع وتتيح للطالب فرصة التعبير عن ذاته بصورة تلقائية ومنظمة في آنٍ واحد. كما تعمل على تعزيز الثقة بالنفس وتنمية مهارات التفكير البصري والقدرة على تفسير المدركات الحسية وتحويلها إلى صور فنية ذات معنى. وفي هذا السياق يؤكد سليمان أن «التربية الفنية ليست نشاطًا ترفيهيًا، بل هي عملية تربوية متكاملة تسهم في بناء شخصية المتعلم وتنمية قدراته على التفكير البصري والإبداعي وتعزيز ثقته بقدراته التعبيرية» (٢٠١٧، ص. ٨٩)، فإن التربية الفنية تسهم في تطوير مهارات التفكير البصري وتعزيز الثقة بالنفس.

ب- الرسم الحر

يُعد الرسم الحر من أهم الأنشطة الأساسية في مجال التربية الفنية، لما يتيحه من مساحة واسعة للطالب للتعبير عن أفكاره ومشاعره دون التقيد بقواعد أو نماذج جاهزة، وذلك باستخدام أدوات الرسم المختلفة وفق ميوله وخبراته الشخصية. كما يمثل وسيلة فعّالة للتفريغ الانفعالي والتواصل غير اللفظي، ويساعد على تنمية القدرة على الملاحظة الدقيقة والتحليل البصري وتكوين التصورات الذهنية. ويشير الشمري إلى أن «الرسم الحر يمنح المتعلم حرية التعبير عن عالمه الداخلي، ويعد وسيلة تربوية لتنمية الحس الجمالي والقدرة على الملاحظة والتحليل، فضلًا عن دوره في تحقيق التوازن الانفعالي لدى المتعلم» (الشمري، ٢٠٢١، ص. ٦٥).

ج- الأهمية التربوية والجمالية للرسم الحر

يحتل الرسم الحر مكانة محورية في التربية الفنية لما له من قيمة تربوية وجمالية تسهم في بناء شخصية المتعلم وتنمية قدراته الإبداعية. فهو يتيح للطالب مساحة واسعة لتوليد أفكار جديدة والتعبير عنها بصريًا دون التقيد بقوالب جاهزة، الأمر الذي يؤدي إلى تنمية الخيال والقدرة على الابتكار. كما يساعد على تعزيز التفكير البصري من خلال تدريب المتعلم على إدراك العلاقات بين الخطوط والأشكال والألوان، وتحليلها وتوظيفها في تكوينات فنية ذات معنى.

ولا يقتصر أثر الرسم الحر على الجانب المعرفي فحسب، بل يمتد ليشمل الجوانب النفسية والاجتماعية؛ إذ يسهم في بناء الثقة بالنفس عندما يُعرض العمل الفني أمام الآخرين ويحظى بالتقدير، كما يُعد وسيلة فعّالة للتفريغ الانفعالي والتخفيف من القلق والتوتر، مما يجعله أداة داعمة للصحة النفسية لدى الطلبة. وفي هذا السياق يؤكد عدد من الباحثين أن الرسم الحر يُسهم في تحقيق التوازن الانفعالي وتنمية الحس الجمالي،

فضلًا عن دوره في صقل شخصية المتعلم وتنمية قدرته على التعبير غير اللفظي عن مشاعره وأفكاره.

العلاقة بين البيئة الرقمية وتنمية الإبداع الفني

أحدثت التقنيات الرقمية تحولًا جذريًا في مجال الفنون التشكيلية وأساليب تعليمها، إذ أصبح الطلبة قادرين على توظيف الحواسيب والأجهزة اللوحية وبرامج التصميم الرقمي في إنتاج أعمال فنية حديثة تجمع بين الإبداع الفني والمهارات التقنية. وقد أدى هذا التحول إلى توسيع آفاق التعبير الفني وتوفير أدوات جديدة تسمح بالتجريب المستمر وإعادة التعديل دون قيود مادية، مما يعزز فرص الابتكار والإبداع لدى المتعلم (علي، ٢٠١٩، ص. ١٤٠).

كما تشير الدراسات الحديثة إلى أن دمج البيئة الرقمية في تعليم الفنون يسهم في رفع مستوى الإبداع الفني وتنمية مهارات التفكير البصري والناقد، حيث توفر الوسائط الرقمية بيئة غنية بالمثيرات البصرية والتفاعلية التي تساعد المتعلم على تحليل الصور والأشكال وإعادة تركيبها بطرق مبتكرة (Meyer & Thompson, ٢٠٢٠, p. ٥٩٣).

ومن أبرز تطبيقات البيئة الرقمية في هذا المجال الألعاب التعليمية الرقمية، التي تتيح بيئة افتراضية تفاعلية تمكّن الطلبة من ممارسة الرسم الحر ضمن سياقات محاكاة واقعية، مما يسمح لهم بخوض تجارب متنوعة واكتشاف حلول بصرية جديدة دون الخوف من الخطأ أو الفشل. ويؤكد الباحثانAl-Debei&Akram أن هذه البيئات التفاعلية تعزز التعلم القائم على الاكتشاف وتنمي القدرة على الابتكار من خلال التفاعل المباشر مع الأدوات الرقمية وتلقي التغذية الراجعة الفورية (Al-Debei&Akram, ٢٠١٨, p. ٤٧).

وبذلك يمكن القول إن التكامل بين الرسم الحر والبيئة الرقمية يمثل مدخلًا معاصرًا لتنمية الإبداع الفني، حيث يجمع بين حرية التعبير التقليدية والإمكانات التقنية الحديثة، الأمر الذي يسهم في إعداد متعلم قادر على مواكبة التحولات الثقافية والتكنولوجية في عصر المعرفة.

ثانياً: الدراسات السابقة

الدراسات العربية

تناولت العديد من الدراسات العربية موضوع التعليم الرقمي في مجال التربية الفنية. فقد أظهرت دراسة الشمري (٢٠١٩) أن استخدام الألعاب التعليمية الرقمية أسهم في رفع مستوى التفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة المتوسطة، حيث تفوقت المجموعة التجريبية على الضابطة. وأكدت دراسة الموسوي (٢٠٢٠) أن الوسائط الرقمية التفاعلية أثرت إيجابًا في تطوير مهارات الرسم الحر وزيادة الدافعية نحو المادة. أما حسن (٢٠١٩) فقد وجدت أن الألعاب الرقمية عززت من التحصيل الدراسي والمشاركة الصفية في التربية الفنية.

الشمري (٢٠١٩): فاعلية استراتيجية الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة المتوسطة في مادة التربية الفنية. أظهرت النتائج تفوق المجموعة التجريبية التي درست باستخدام الألعاب الرقمية في الإبداع الفني (ص. ١١٨).

الموسوي (٢٠٢٠): أثر الوسائط التفاعلية الرقمية في تطوير مهارات الرسم الحر لدى طلبة المرحلة الثانوية. أشارت النتائج إلى أن إدخال التطبيقات الرقمية عزز من دافعية الطلبة ومهاراتهم الفنية (ص. ١٤٠).

حسن (٢٠١٩): دور الألعاب التعليمية الرقمية في رفع مستوى التحصيل الدراسي في مادة التربية الفنية. أكدت النتائج أن الألعاب الرقمية تزيد من المشاركة الصفية وتحقق مستويات أعلى من الدافعية (ص. ٢١٥).

عبد الحميد (٢٠٢١): التعليم الرقمي وأثره في تنمية المهارات الإبداعية لدى طلبة الفنون التشكيلية. أوضحت الدراسة أن البيئة الرقمية تسهم في تحسين الإنتاج الفني وتوسيع أفق الخيال (ص. ٩٢).

الدراسات الأجنبية

أشارت دراسة (Al-Debei&Akram ٢٠١٨) إلى أن الألعاب التعليمية الرقمية أسهمت في تحسين مهارات التفكير البصري لدى الطلبة، إذ أظهرت المجموعة التجريبية قدرة أعلى على التحليل والتفسير. كما خلصت دراسة (Meyer & Thompson ٢٠٢٠) إلى أن استخدام البرامج التفاعلية الرقمية رفع من مستويات الإبداع الفني والقدرة على إنتاج أعمال مبتكرة.

Al-Debei&Akram (٢٠١٨): Examined the effectiveness of digital educational games in enhancing visual thinking skills. Results showed significant improvement in students' analytical and interpretive abilities.

Meyer & Thompson (٢٠٢٠): Investigated how digital interactive programs affect students' drawing and creativity. Findings indicated higher creativity levels among students exposed to digital strategies.

Gee (٢٠١٧): Studied the role of game-based learning in developing problem-solving and creativity. Findings emphasized the impact of games on critical and visual thinking.

أوجه الاتفاق والاختلاف

الاتفاق: جميع الدراسات اتفقت على أن الألعاب التعليمية الرقمية ترفع دافعية الطلبة وتزيد من إبداعهم.

الاختلاف: بعض الدراسات ركزت على التحصيل الأكاديمي (حسن، ٢٠١٩)، وأخرى ركزت على الإبداع والتفكير البصري.(Al-Debei&Akram, ٢٠١٨)

تتفق الدراسات العربية والأجنبية على أن للألعاب التعليمية الرقمية أثرًا إيجابيًا في رفع دافعية الطلبة وتحسين مستويات أدائهم الفني. لكن الاختلاف يكمن في محور التركيز؛ فالدراسات العربية ركزت أكثر على الجانب التطبيقي والتحصيلي، بينما ركزت الأجنبية على تنمية الإبداع والتفكير البصري بشكل خاص.

موقع البحث الحالي ضمن الأدبيات

يمثل هذا البحث إضافة للأدبيات العربية والعراقية من خلال دراسة أثر الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية مهارات الرسم الحر لدى طلبة المرحلة الثانوية، وهو موضوع لم يُتناول بالقدر الكافي محليًا مقارنة بالبحوث الأجنبية، مما يمنحه قيمة تطبيقية وعلمية بارزة.

و يمثل البحث الحالي إضافة نوعية للأدبيات التربوية، كونه يدرس فاعلية استراتيجية الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية مهارات الرسم الحر لدى طلبة المرحلة الثانوية، وهو مجال لم يُتناول بشكل وافٍ في السياق العراقي. ومن هنا تتجلى قيمة هذا البحث

في تقديم إطار علمي وتطبيقي يمكن أن يسهم في تطوير المناهج الفنية وطرائق التدريس، بما يواكب متطلبات التعليم الرقمي الحديث.

الفصل الثالث: منهجية البحث وإجراءاته

تُعَدّ منهجية البحث من الركائز الأساسية التي تحدد مسار الدراسة وتضمن موضوعيتها ودقتها العلمية. وبما أن موضوع البحث الحالي يتناول فاعلية استراتيجية الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية مهارات الرسم الحر لدى طلبة المرحلة الثانوية، فقد اقتضى اختيار منهج تجريبي قائم على تصميم شبه تجريبي يتيح المقارنة بين مجموعة تجريبية وأخرى ضابطة. ويساعد هذا النوع من التصميم على قياس الأثر الحقيقي للاستراتيجية، عبر اختبار قبلي وبعدي للمجموعتين، بما ينسجم مع أهداف البحث وأسئلته (Creswell, ٢٠١٨, p. ٩٧).

أولاً: منهج البحث

تم اعتماد المنهج التجريبي(Quasi-Experimental Design) ، وهو من أكثر المناهج ملاءمة للبحوث التربوية التي تسعى إلى قياس أثر متغير مستقل على متغير تابع. وقد تم اختيار تصميم شبه تجريبي يتضمن مجموعتين:

المجموعة التجريبية: تدرس باستخدام استراتيجية الألعاب التعليمية الرقمية.

المجموعة الضابطة: تدرس بالطريقة التقليدية.

يوضح الجدول (٣-١) تصميم البحث التجريبي:

المجموعة	الاختبار القبلي	المعالجة التجريبية	الاختبار البعدي
التجريبية	مقياس مهارات الرسم الحر + مقياس الدافعية	تدريس باستخدام الألعاب التعليمية الرقمية	مقياس مهارات الرسم الحر + مقياس الدافعية
الضابطة	مقياس مهارات الرسم الحر + مقياس الدافعية	تدريس بالطريقة التقليدية	مقياس مهارات الرسم الحر + مقياس الدافعية

ثانياً: مجتمع البحث وعينته

يتكون مجتمع البحث من طلبة المرحلة الثانوية في مديرية تربية الرصافة الأولى/ بغداد للعام الدراسي (٢٠٢٥/٢٠٢٦). وقد تم اختيار عينة قصدية من (٦٠) طالبًا، وُزّعوا بالتساوي على مجموعتين (تجريبية وضابطة).

يوضح الجدول (٣-٢) توزيع العينة:

المجموعة	عدد الطلبة	نسبة التوزيع
التجريبية	٣٠	٥٠٪
الضابطة	٣٠	٥٠٪
المجموع	**٦٠**	١٠٠٪

وقد روعي في اختيار العينة التوازن من حيث الجنس (ذكور/إناث) والتكافؤ في المستوى الدراسي والقدرات الفنية الأولية (Fraenkel&Wallen, ٢٠٢٠, p. ١٨٢).

ثالثاً: أدوات البحث

من أجل التحقق من أهداف البحث والإجابة عن تساؤلاته، استخدم الباحث ثلاث أدوات أساسية لجمع البيانات، وهي: اختبار مهارات الرسم الحر، بطاقة ملاحظة الأداء الفني، ومقياس الدافعية للتعلم الفني. وفيما يأتي تفصيل لكل أداة:

اختبار/مقياس مهارات الرسم الحر

صُمم لقياس قدرة الطالب على ممارسة الرسم الحر باستخدام أدوات مختلفة، مع مراعاة عناصر الخطوط والأشكال والتكوين والتعبير الفني.

يتكون من (١٠) فقرات عملية، حيث يُطلب من الطالب إنجاز أعمال فنية حرة.

روعي في تصميم الاختبار أن يغطي الأبعاد الأساسية للرسم الحر، كما يوضح الجدول (٣-٣):

البعد	عدد الفقرات	المهارات المراد قياسها
الخطوط	٢	تنوع الخطوط، الجرأة في استخدام الخطوط، وضوح الاتجاهات.
الأشكال	٢	توظيف الأشكال الهندسية والعضوية في العمل الفني.
التكوين	٣	تنظيم المساحات، العلاقات بين العناصر، التوازن والتناغم.
التعبير الفني	٣	الأصالة، الابتكار، والقدرة على توظيف اللون والخطوط للتعبير عن الفكرة.
المجموع	**١٠**	

المصدر:

(Smith, ٢٠٢١, p. ٥٩)

بطاقة ملاحظة الأداء الفني

أُعدّت هذه البطاقة لمتابعة أداء الطلبة أثناء تنفيذ أنشطة الرسم الحر.

تضمنت مجموعة مؤشرات تعكس سلوكيات فنية مرتبطة بالإبداع والتعبير الفني.

الجدول (٣-٤) يوضح أبرز بنود بطاقة الملاحظة:

البند	الوصف
الجرأة في استخدام الألوان	قدرة الطالب على تجربة ألوان جديدة ومزجها بحرية.
الأصالة	إنتاج أفكار غير مكررة أو تقليدية.
تنظيم المساحات	توزيع العناصر الفنية داخل العمل الفني بشكل متوازن.
التنوع في التكوينات	استخدام أكثر من أسلوب أو شكل لإثراء العمل الفني.

مقياس الدافعية للتعلم الفني

أُعدّ لقياس دافعية الطلبة نحو ممارسة الرسم الحر.

يتكون من (٢٠) فقرة وفق مقياس ليكرت الخماسي (موافق جدًا – موافق – محايد – غير موافق – غير موافق جدًا).

يغطي المقياس ثلاثة أبعاد أساسية كما في الجدول (٣-٥):

البعد	عدد الفقرات	أمثلة على البنود
دافعية داخلية	٨	"أشعر بالسعادة عندما أمارس الرسم الحر".
دافعية خارجية	٦	"أبذل جهدًا أكبر في الرسم إذا حصلت على مكافأة أو تقدير".
دافعية ذاتية التطوير	٦	"أحاول تحسين مهاراتي في الرسم حتى لو لم يُطلب مني ذلك".
المجموع	**٢٠**	

المصدر: (Niemi, ٢٠١٩, p. ١٤١)

رابعاً: إجراءات البحث

تم تنفيذ البحث وفق خطوات منهجية متسلسلة لضمان دقة النتائج، كما يلي:

التطبيق القبلي

تم إجراء اختبار قبلي لمهارات الرسم الحر وتطبيق مقياس الدافعية على المجموعتين (التجريبية والضابطة).

الهدف: تحديد مستوى الطلبة قبل البدء في البرنامج التجريبي.

تدريس المجموعة التجريبية

استخدام الألعاب التعليمية الرقمية وفق خطة دروس تفاعلية.

تضمنت أنشطة مثل: محاكاة الرسم الرقمي، ألعاب تركيب لونية، تحديات تصميم أشكال باستخدام تطبيقات وألعاب فنية.

تدريس المجموعة الضابطة

التدريس بالأسلوب التقليدي المعتمد على الشرح النظري، عرض نماذج جاهزة، والتدريبات الصفية المحدودة.

التطبيق البعدي

بعد انتهاء البرنامج، تم تطبيق الاختبار ذاته ومقياس الدافعية مجددًا على المجموعتين.

الهدف: قياس أثر الاستراتيجية ومقارنة نتائج الطلبة قبل وبعد التجربة.

يوضح الجدول (٣-٦) مراحل التطبيق:

المرحلة	المجموعة التجريبية	المجموعة الضابطة
التطبيق القبلي	اختبار مهارات الرسم الحر + مقياس الدافعية	اختبار مهارات الرسم الحر + مقياس الدافعية
التدريس	ألعاب تعليمية رقمية (أنشطة تفاعلية وفنية)	طريقة تقليدية (شرح، نماذج، تدريبات محدودة)
التطبيق البعدي	اختبار مهارات الرسم الحر + مقياس الدافعية	اختبار مهارات الرسم الحر + مقياس الدافعية

خامساً: المعالجات الإحصائية

لتحليل البيانات التي جُمعت من أدوات البحث، استُخدمت مجموعة من الأساليب الإحصائية الملائمة، كما يلي:

الأداة الإحصائية	الهدف
المتوسط الحسابي والانحراف المعياري	وصف الأداء العام للطلبة في كل مجموعة (قبل وبعد التجربة).
اختبار(T-test)	قياس الفروق بين متوسط درجات المجموعتين (التجريبية والضابطة)
معامل ارتباط بيرسون	التحقق من العلاقة بين مستوى مهارات الرسم الحر ومستوى الدافعية للتعلم.

المصدر: (Field, ٢٠١٨, p. ٢٢١)

استخدام هذه الأدوات يضمن دقة النتائج وموضوعيتها، ويساعد على التحقق من صحة الفرضيات البحثية واستخلاص استنتاجات علمية دقيقة.

الفصل الرابع: النتائج ومناقشتها

يهدف هذا الفصل إلى عرض نتائج البحث بعد تطبيق البرنامج التجريبي القائم على استراتيجية الألعاب التعليمية الرقمية، ثم تحليلها وتفسيرها في ضوء الدراسات السابقة، وأخيرًا مناقشة الفرضيات الموضوعة في الفصل الأول. وقد تم تحليل البيانات باستخدام أساليب إحصائية متعددة مثل المتوسط الحسابي والانحراف المعياري واختبار-T) (testومعامل ارتباط بيرسون، بما يضمن دقة النتائج وموضوعيتها (Field, ٢٠١٨, p. ٢٢١).

أولاً: عرض النتائج إحصائيًا

نتائج الاختبار القبلي والبعدي لمهارات الرسم الحر

يوضح الجدول (٤-١) الفروق بين متوسط درجات المجموعتين (التجريبية والضابطة) في الاختبارين القبلي والبعدي لمهارات الرسم الحر:

المجموعة	عدد الطلبة	متوسط القبلي	انحراف معياري قبلي	متوسط البعدي	انحراف معياري بعدي	قيمة T المحسوبة	مستوى الدلالة
التجريبية	٣٠	١٢.٤٠	٢.١٥	١٩.٨٥	٢.٥٠	٩.٢١	٠.٠١
الضابطة	٣٠	١٢.١٠	٢.٢٠	١٣.٦٠	٢.٣٥	١.٥٢	غير دال

يتضح من الجدول وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي، مما يشير إلى أن استخدام الألعاب التعليمية الرقمية كان له أثر واضح في تنمية مهارات الرسم الحر.

نتائج مقياس الدافعية للتعلم الفني

يبين الجدول (٤-٢) نتائج مقياس الدافعية للمجموعتين:

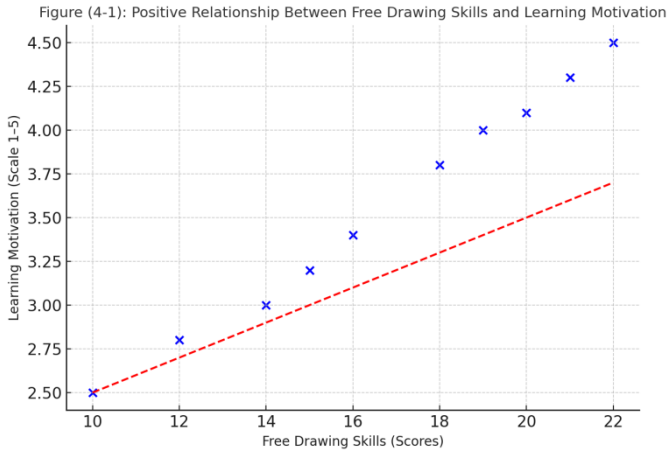
المجموعة	عدد الطلبة	متوسط القبلي	متوسط البعدي	الفرق	قيمة T	مستوى الدلالة
التجريبية	٣٠	٣.١٢	٤.٤٥	١.٣٣	٨.٤٥	٠.٠١
الضابطة	٣٠	٣.١٠	٣.٢٥	٠.١٥	١.١١	غير دال

تشير النتائج إلى أن الألعاب التعليمية الرقمية أسهمت بشكل كبير في رفع دافعية الطلبة نحو ممارسة الرسم الحر، مقارنة بالطرق التقليدية.

العلاقة بين مهارات الرسم الحر والدافعية

أظهرت نتائج معامل ارتباط بيرسون وجود علاقة إيجابية قوية بين ارتفاع مستوى مهارات الرسم الحر وارتفاع مستوى الدافعية لدى المجموعة التجريبية ($r = ٠.٧٤, p < ٠.٠١$).

يوضح الشكل (٤-١) العلاقة الإيجابية بين المتغيرين



يُظهر المخطط علاقة طردية بين مهارات الرسم الحر و الدافعية للتعلم الفني، حيث كلما ارتفعت درجات الطلبة في الرسم الحر زادت مستويات دافعيتهم نحو التعلم.

ثانياً: تفسير النتائج في ضوء الدراسات السابقة

نتائج مهارات الرسم الحر

تتفق هذه النتائج مع دراسة الموسوي (٢٠٢٠) التي بينت أن استخدام الوسائط الرقمية التفاعلية أدى إلى تحسين مهارات الرسم الحر لدى طلبة المرحلة الثانوية. كما تدعم

نتائج (٢٠١٧) Huang التي أكدت أن الألعاب التعليمية الرقمية تسهم في تحسين التفكير الإبداعي والمهارات الفنية للطلبة.

نتائج الدافعية للتعلم

تتفق مع نتائج حسن (٢٠١٩) التي أشارت إلى أن الألعاب التعليمية الرقمية تزيد من مشاركة الطلبة وتدعم دافعيتهم الداخلية والخارجية نحو التعلم. كما تتماشى مع نتائج Gee (٢٠١٧) الذي أوضح أن التعلم باللعب الرقمي يعزز الدافعية الذاتية ويجعل عملية التعلم أكثر تشويقًا.

العلاقة بين الرسم الحر والدافعية

تتسق هذه النتيجة مع ما توصل إليه Meyer & Thompson (٢٠٢٠) من أن وجود بيئة تفاعلية رقمية يسهم في رفع مستوى الإبداع الفني والدافعية في آن واحد، مما يؤكد التكامل بين العاملين.

ثالثاً: مناقشة الفرضيات والتحقق منها

الفرضية الأولى:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية والضابطة في الرسم الحر لصالح التجريبية.

تم التحقق منها، إذ أظهرت النتائج تفوق المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي بفارق دال إحصائيًا.

الفرضية الثانية:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التطبيق القبلي والبعدي في المجموعة التجريبية لصالح البعدي.

تم التحقق منها، حيث ارتفعت درجات الطلبة بشكل ملحوظ بعد استخدام الألعاب التعليمية الرقمية.

الفرضية الثالثة:

لا توجد فروق دالة إحصائيًا بين الذكور والإناث في أثر استخدام الألعاب التعليمية الرقمية.

لم تُظهر النتائج فروقًا معنوية بين الجنسين، مما يؤكد أن الاستراتيجية مناسبة وفعالة لجميع الطلبة.

الفصل الخامس: الاستنتاجات والتوصيات

أولاً: الاستنتاجات

استنادًا إلى ما توصل إليه البحث من نتائج إحصائية وتحليلية، يمكن استخلاص الاستنتاجات الآتية:

- **فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية**

أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي، مما يدل على أن استخدام الألعاب التعليمية الرقمية يسهم بفاعلية في تنمية مهارات الرسم الحر، ويجعل ممارسة التربية الفنية أكثر تفاعلية وإبداعًا.

- **تعزيز الدافعية نحو التعلم**

بينت نتائج مقياس الدافعية أن إدخال الألعاب التعليمية الرقمية أدى إلى رفع مستويات الدافعية الداخلية والخارجية لدى الطلبة نحو ممارسة الرسم الحر، مقارنة بالمجموعة الضابطة التي درست بالأساليب التقليدية.

- **شمولية الاستفادة**

لم تُظهر النتائج وجود فروق جوهرية بين الجنسين (ذكور/إناث) في الاستفادة من الاستراتيجية، وهو ما يعكس أن هذه الألعاب تصلح كمدخل تربوي شامل يتناسب مع احتياجات الطلبة كافة.

- **العلاقة بين الدافعية والأداء الفني**

أظهرت المعالجات الإحصائية وجود علاقة ارتباطية إيجابية قوية بين ارتفاع مستوى مهارات الرسم الحر وارتفاع مستوى الدافعية، مما يعزز التكامل بين البعد النفسي والبعد الفني في العملية التعليمية.

ثانياً: التوصيات

انطلاقًا من الاستنتاجات السابقة، يوصي البحث بما يلي:

١. إدماج الألعاب التعليمية الرقمية في المناهج الفنية في المرحلة الثانوية كجزء من طرائق التدريس المعتمدة.
٢. إعداد برامج تدريبية للمعلمين في مجال تصميم وتوظيف الألعاب التعليمية الرقمية بما يتناسب مع الأهداف التربوية لمادة التربية الفنية.
٣. توفير البنية التحتية الرقمية في المدارس الثانوية (أجهزة حاسوب، شبكات إنترنت، برمجيات تعليمية) لضمان تطبيق الاستراتيجية بفاعلية.
٤. تشجيع الطلبة على المشاركة الفاعلة في تصميم ألعاب تعليمية بسيطة بأنفسهم كجزء من النشاط الفني، بما يعزز روح المبادرة والإبداع.
٥. دمج الألعاب التعليمية مع أساليب تقويم بديلة مثل المشاريع الفنية والمعارض الرقمية، لضمان تقييم شامل لمهارات الطلبة.

ثالثاً: مقترحات لبحوث مستقبلية

بهدف تعميق المعرفة وتوسيع مجال الإفادة من نتائج البحث الحالي، يمكن للباحثين اللاحقين دراسة القضايا الآتية:

١. أثر الألعاب التعليمية الرقمية على مهارات فنية أخرى مثل: النحت، التصميم، والزخرفة.
٢. مقارنة فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية مع استراتيجيات تدريس أخرى كالعصف الذهني، التعلم القائم على المشروع، أو التعليم المدمج.
٣. تطبيق الاستراتيجية في مراحل تعليمية مختلفة (الابتدائية، الإعدادية) لمعرفة مدى ملاءمتها لكل مرحلة عمرية.
٤. دراسة اتجاهات المعلمين والطلبة نحو استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في التربية الفنية، ورصد التحديات التي تواجه التطبيق.
٥. تصميم ألعاب تعليمية رقمية خاصة بالسياق العراقي تأخذ بعين الاعتبار الثقافة المحلية والبيئة التعليمية.

الخاتمة:

لقد سعى هذا البحث إلى معالجة إحدى الإشكاليات التربوية المعاصرة، المتمثلة في ضعف الدافعية لدى طلبة المرحلة الثانوية لممارسة الرسم الحر بالأساليب التقليدية، وما يترتب على ذلك من محدودية في تنمية قدراتهم الإبداعية. ومن خلال تبني استراتيجية الألعاب التعليمية الرقمية كمدخل حديث في تدريس التربية الفنية، حاولت الدراسة الوقوف على فاعلية هذه الاستراتيجية في تعزيز مهارات الرسم الحر، ورفع مستوى الدافعية، وتقديم نموذج تربوي يتماشى مع متطلبات التعليم في العصر الرقمي.

وقد تناول البحث عبر فصوله المختلفة الإطار العام من مقدمة وأهداف ومشكلة وفرضيات، ثم الإطار النظري الذي عرّف بالألعاب التعليمية الرقمية وأسسها

ومميزاتها، وارتباطها بالتربية الفنية ومهارة الرسم الحر. كما استعرض الدراسات السابقة العربية والأجنبية التي شكلت قاعدة معرفية داعمة، ثم عرض منهجية البحث وإجراءاته، معتمداً على المنهج التجريبي (شبه التجريبي) القائم على مجموعتين (تجريبية وضابطة)، لتحديد أثر الاستراتيجية بدقة.

أظهرت نتائج التحليل الإحصائي وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية والضابطة لصالح الأولى في مهارات الرسم الحر، مما يبرهن على أن الألعاب التعليمية الرقمية تمثل مدخلاً فعالًا لتنمية القدرات الفنية والإبداعية للطلبة. كما بيّنت النتائج أن هذه الاستراتيجية أسهمت في رفع مستوى الدافعية الداخلية والخارجية نحو التعلم الفني، حيث أصبح الطلبة أكثر شغفًا ورغبة في ممارسة الرسم الحر. في الوقت ذاته، لم تُظهر النتائج فروقًا معنوية بين الذكور والإناث، مما يعكس شمولية الاستفادة من هذه الاستراتيجية.

إن ما توصل إليه البحث يعزز القناعة بضرورة التحول من الأساليب التقليدية إلى استراتيجيات تعليمية مبتكرة تتناسب مع خصائص الجيل الرقمي، وتلبي حاجاتهم الفكرية والإبداعية. كما أن دمج الألعاب التعليمية الرقمية في مادة التربية الفنية لا يسهم فقط في تحسين المستوى الأكاديمي، بل يخلق بيئة تعلم ممتعة تفاعلية تدمج المتعة بالمعرفة، وتدعم الجوانب النفسية والاجتماعية للطلبة.

وتأتي أهمية هذه النتائج في كونها تقدم إضافة جديدة للتربية الفنية في السياق العراقي، وتفتح المجال أمام صانعي القرار التربوي والمعلمين لاعتماد نماذج تدريسية أكثر فاعلية، خاصة مع التوجه العالمي نحو التعليم التفاعلي والرقمي.

وفي ضوء هذه النتائج، يمكن القول إن هذا البحث أسهم في إبراز دور الألعاب التعليمية الرقمية كأداة تربوية فعالة في تنمية مهارات الرسم الحر لدى طلبة المرحلة الثانوية، كما طرح مجموعة من التوصيات العملية، مثل: تدريب المعلمين على تصميم الألعاب

التعليمية الرقمية، وتوفير البنية التحتية الرقمية في المدارس، وتشجيع الطلبة على المشاركة الفاعلة في التجارب التعليمية الرقمية.

إن هذه الدراسة لا تمثل نهاية المطاف، بل تمثل خطوة في طريق أوسع، يمكن استكماله بدراسات مستقبلية تبحث في أثر الألعاب التعليمية الرقمية على مهارات فنية أخرى مثل النحت والتصميم، أو مقارنتها باستراتيجيات أخرى مثل العصف الذهني والتعلم القائم على المشروع، بما يسهم في إثراء العملية التعليمية وتطوير ممارساتها بما يتوافق مع متطلبات القرن الحادي والعشرين.

قائمة المصادر:

أولاً: المراجع العربية

١. الموسوي، محمد. (٢٠٢٠). أثر الوسائط الرقمية التفاعلية في تطوير مهارات الرسم الحر لدى طلبة المرحلة الثانوية. المجلة التربوية، جامعة الكوفة، ١٦(١)، ١٢٩–١٤٥.

٢. علي، بشار. (٢٠١٩). أثر استخدام البيئة الرقمية في تنمية الإبداع الفني لدى طلبة المرحلة الثانوية. مجلة جامعة الكوفة التربوية، ١٥(٢)، ١٣٣–١٥٠.

٣. عبد الحميد، خالد. (٢٠٢١). التعليم الرقمي وأثره في تنمية المهارات الإبداعية لدى طلبة الفنون التشكيلية. مجلة التربية والفنون، جامعة بغداد، ١٨(٤)، ٨٥–٩٧.

٤. الشمري، سعاد. (٢٠١٩). فاعلية استراتيجية الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة المتوسطة في مادة التربية الفنية. رسالة ماجستير، جامعة بغداد.

٥. سليمان، أحمد. (٢٠١٧). التربية الفنية وأساليب تدريسها. عمّان: دار المسيرة.

٦. الديب، أحمد. (٢٠١٨). التعليم الرقمي وتطبيقاته التربوية. القاهرة: دار الفكر العربي.

٧. حسن، منى. (٢٠١٩). دور الألعاب التعليمية الرقمية في رفع التحصيل الدراسي في مادة التربية الفنية. مجلة العلوم التربوية، جامعة البصرة، ١٢(٣)، ٢١٠–٢٢٥.

ثانياً: المراجع الأجنبية

١. Smith, R. (٢٠٢١). Assessing creativity and free drawing skills in art education. Journal of Visual Arts Education, ٤٠(٢), ٥٥–٧٢.

٢. Niemi, H. (٢٠١٩). Students' motivation and engagement in learning. European Journal of Education, ٥٤(١), ١٣٤–١٥٠.

٣. Meyer, J., & Thompson, R. (٢٠٢٠). Art Education and the Development of Visual Thinking Skills: An Experimental Study. International Journal of Art & Design Education, ٣٩(٣), ٥٨٩–٦٠٢.

٤. Huang, W. (٢٠١٧). The effectiveness of digital games in enhancing students' learning performance in art education. Computers & Education, ١٠٨, ٦٥–٧٨.

٥. Gee, J. P. (٢٠١٧). Teaching, Learning, Literacy in Our High-Risk High-Tech World: A Framework for Becoming Human. New York: Teachers College Press.

٦. Fraenkel, J. R., &Wallen, N. E. (٢٠٢٠). How to Design and Evaluate Research in Education (١٠th ed.). New York: McGraw-Hill Education.

٧. Field, A. (٢٠١٨). Discovering Statistics Using SPSS (٥th ed.). London: SAGE Publications.

٨. Creswell, J. W. (٢٠١٨). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (٥th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

٩. Al-Debei, F., &Akram, H. (٢٠١٨). Role-Play Strategy and Its Effectiveness in Enhancing Visual Thinking Skills in Art Education. Journal of Educational Practice, ٩(٥), ٤٤–٥٣.