مجلة العلوم الإنسانية
بجامعة حائل

جامعة حائل
University of Ha'il

مجلة العلوم الإنسانية

دورية علمية محكمة تصدر عن جامعة حائل

السنة السادسة، العدد 20
المجلد الأول، ديسمبر 2023

Print 1658 -788 X
Online E- 8819-1658

Arcif
Analytics

بسم الله الرحمن الرحيم

جامعة حائل

مجلة العلوم الإنسانية

دورية علمية محكمة تصدر عن جامعة حائل

للتواصل:

مركز النشر العلمي والترجمة

جامعة حائل، صندوق بريد: 2440 الرمز البريدي: 81481

https://uohjh.com/

j.humanities@uoh.edu.sa

ردمد : إلكتروني E-1658-8819 ورقي 1658- 788 X رقم الإيداع 14398368

نبذة عن المجلة

تعريف بالمجلة

مجلة العلوم الإنسانية، مجلة دورية علمية محكمة، تصدر عن وكالة الجامعة للدراسات العليا والبحث العلمي بجامعة حائل كل ثلاثة أشهر بصفة دورية، حيث تصدر أربعة أعداد في كل سنة، وبحسب اكتمال البحوث المجازة للنشر. وقد نجحت مجلة العلوم الإنستنية في تحقيق معايير اعتماد معامل التأثير و الاستشهادات المرجعية للمجلات العلمية العربية معامل " ارسيف "Arcif المتوافقة مع المعايير العالمية، والتي يبلغ عددها (32) معياراً, وقد أطلق ذلك خلال التقرير السنوي الثامن للمجلات للعام 2023,

رؤية المجلة

التميز في النشر العلمي في العلوم الإنسانية وفقاً لمعايير مهنية عالمية.

رسالة المجلة

نشر البحوث العلمية في التخصصات الإنسانية؛ لخدمة البحث العلمي والمجتمع المحلي والدولي.

أهداف المجلة

تهدف المجلة إلى إيجاد منافذ رصينة؛ لنشر المعرفة العلمية المتخصصة في المجال الإنساني، وتمكن الباحثين -من مختلف بلدان العالم- من نشر أبحاثهم ودراساتهم وإنتاجهم الفكري لمعالجة واقع المشكلات الحياتية، وتأسيس الأطر النظرية والتطبيقية للمعارف الإنسانية في المجالات المتنوعة، وفق ضوابط وشروط ومواصفات علمية دقيقة، تحقيقا للجودة والريادة في نشر البحث العلمي.

قواعد النشر

لغة النشر

1- تقبل المجلة البحوث المكتوبة باللغتين العربية والإنجليزية.
2- يُكتب عنوان البحث وملخصه باللغة العربية للبحوث المكتوبة باللغة الإنجليزية.
3- يُكتب عنوان البحث وملخصه ومراجعه باللغة الإنجليزية للبحوث المكتوبة باللغة العربية، على أن تكون ترجمة الملخص إلى اللغة الإنجليزية صحيحة ومتخصصة.

مجالات النشر في المجلة

تهتم مجلة العلوم الإنسانية بجامعة حائل بنشر إسهامات الباحثين في مختلف القضايا الإنسانية الاجتماعية والأدبية، إضافة إلى نشر الدراسات والمقالات التي تتوفر فيها الأصول والمعايير العلمية المتعارف عليها دولياً، وتقبل الأبحاث المكتوبة باللغة العربية والإنجليزية في مجال اختصاصها، حيث تعنى المجلة بالتخصصات الآتية:

- علم النفس وعلم الاجتماع والخدمة الاجتماعية والفلسفة الفكرية العلمية الدقيقة.
- المناهج وطرق التدريس والعلوم التربوية المختلفة.
- الدراسات الإسلامية والشريعة والقانون.
- الآداب: التاريخ والجغرافيا والفنون واللغة العربية، واللغة الإنجليزية، والسياحة والآثار.
- الإدارة والإعلام والاتصال وعلوم الرياضة والحركة.

أوعية نشر المجلة

تصدر المجلة ورقياً حسب القواعد والأنظمة المعمول بها في المجلات العلمية المحكمة، كما تُنشر البحوث المقبولة بعد تحكيمها إلكترونياً لتعم المعرفة العلمية بشكل أوسع في جميع المؤسسات العلمية داخل المملكة العربية السعودية وخارجها.

ضوابط وإجراءات النشر في مجلة العلوم الإنسانية

اولاً: شروط النشر

1. أن يتّسم بالأصالة والجدّة والابتكار والإضافة المعرفية في التخصص.
2. لم يسبق للباحث نشر بحثه.
3. ألا يكون مستلّاً من رسالة علمية (ماجستير / دكتوراة) أو بحوث سبق نشرها للباحث.
4. أن يلتزم الباحث بالأمانة العلمية.
5. أن تراعى فيه منهجية البحث العلمي وقواعده.
6. عدم مخالفة البحث للضوابط والأحكام والآداب العامة في المملكة العربية السعودية.
7. مراعاة الأمانة العلمية وضوابط التوثيق في النقل والاقتباس.
8. السلامة اللغوية ووضوح الصور والرسومات والجداول إن وجدت، وللمجلة حقها في مراجعة التحرير والتدقيق النحوي.

ثانياً: قواعد النشر

1. أن يشتمل البحث على: صفحة عنوان البحث، ومستخلص باللغتين العربيّة والإنجليزيّة، ومقدّمة، وصلب البحث، وخاتمة تتضمّن النّتائج والتّوصيات، وثبت المصادر والمراجع باللغتين العربيّة والإنجليزيّة، والملاحق اللازمة (إن وجدت).
2. في حال (نشر البحث) يُزوَّد الباحث بنسخة إلكترونية من عدد المجلة الذي تم نشر بحثه فيه، ومستلاً لبحثه.
3. في حال اعتماد نشر البحث تؤول حقوق نشره كافة للمجلة، ولها أن تعيد نشره ورقيّاً أو إلكترونيّاً، ويحقّ لها إدراجه في قواعد البيانات المحلّيّة والعالمية - بمقابل أو بدون مقابل- وذلك دون حاجة لإذن الباحث.
4. لا يحقّ للباحث إعادة نشر بحثه المقبول للنّشر في المجلّة إلاّ بعد إذن كتابي من رئيس هيئة تحرير المجلة.
5. الآراء الواردة في البحوث المنشورة تعبر عن وجهة نظر الباحثين، ولا تعبر عن رأي مجلة العلوم الإنسانية.
6. النشر في المجلة بتطلب رسوم مالية قدرها (1000 ريال) يتم إيداعها في حساب المجلة، وذلك بعد إشعار الباحث بالقبول الأولي وهي غير مستردة سواء أجيز البحث للنشر أم تم رفضه من قبل المحكمين.

ثالثًا: الضوابط والمعايير الفنية لكتابة وتنظيم البحث

1. ألا تتجاوز نسبة الاقتباس في البحوث **(25%).**

2. الصفحة الاولى من البحث، تحتوي على عنوان البحث، اسم الباحث أو الباحثين، المؤسسة التي ينتسب إليها- جهة العمل، عنوان المراسلة والبريد الالكتروني، وتكون باللغتين العربية والانجليزية على صفحة مستقلة في بداية البحث. الاعلان عن أي دعم مالي للبحث- إن وجد. كما يقوم بكتابة رقم الهوية المفتوحة للباحث ORCID بعد الاسم مباشرة. علماً بأن مجلة العلوم الإنسانية تنصح جميع الباحثين باستخراج رقم هوية خاص بهم، كما تتطلب وجود هذا الرقم في حال إجازة البحث للنشر.

3. ألا يرد اسم الباحث (الباحثين) في أي موضع من البحث إلا في صفحة العنوان فقط.

4. ألا تزيد عدد صفحات البحث عن ثلاثين صفحة أو (12.000) كلمة للبحث كامل أيهما أقل بما في ذلك الملخصين العربي والإنجليزي، وقائمة المراجع.

5. أن يتضمن البحث مستخلصين: أحدهما باللغة العربية لا يتجاوز عدد كلماته (200) كلمة، والآخر بالإنجليزية لا يتجاوز عدد كلماته (250) كلمة، ويتضمن العناصر التالية: (موضوع البحث، وأهدافه، ومنهجه، وأهم النتائج) مع العناية بتحريرها بشكل دقيق.

6. يُتبع كل مستخلص (عربي/إنجليزي) بالكلمات الدالة (المفتاحية) (Key Words) المعبرة بدقة عن موضوع البحث، والقضايا الرئيسة التي تناولها، بحيث لا يتجاوز عددها (5) كلمات.

7. تكون أبعاد جميع هوامش الصفحة: من الجهات الأربعة (3) سم، والمسافة بين الأسطر مفردة.

8. يكون نوع الخط في المتن باللغة العربية (Traditional Arabic) وبحجم (12)، وباللغة الإنجليزية (Times New Roman) وبحجم (10)، وتكون العناوين الرئيسية في اللغتين بالبنط الغليظ. (Bold).

9. يكون نوع الخط في الجدول باللغة العربية (Traditional Arabic) وبحجم (10)، وباللغة الإنجليزية (Times New Roman) وبحجم (9)، وتكون العناوين الرئيسية في اللغتين بالبنط الغليظ (Bold) ..

10. يلتزم الباحث برومنة المراجع العربية (الأبحاث العلمية والرسائل الجامعية) ويقصد بها ترجمة المراجع العربية (الأبحاث والرسائل العلمية فقط) إلى اللغة الإنجليزية، وتضمينها في قائمة المراجع الإنجليزية (مع الإبقاء عليها باللغة العربية في قائمة المراجع العربية)، حيث يتم رومنة (Romanization / Transliteration) اسم، أو أسماء المؤلفين، متبوعة بسنة النشر بين قوسين (يقصد بالرومنة النقل الصوتي للحروف غير اللاتينية إلى حروف لاتينية، تمكِّن قراء اللغة الإنجليزية من قراءتها، أي: تحويل منطوق الحروف العربية إلى حروف تنطق بالإنجليزية)، ثم يتبع بالعنوان، ثم تضاف كلمة (in Arabic) بين قوسين بعد عنوان الرسالة أو البحث. بعد ذلك يتبع باسم الدورية التي نشرت بها المقالة باللغة الإنجليزية إذا كان مكتوباً بها، وإذا لم يكن مكتوباً بها فيتم ترجمته إلى اللغة الإنجليزية.

مثال إيضاحي:

الشمري، علي بن عيسى. (2020). فاعلية برنامج إلكتروني قائم على نموذج كيلر(ARCS) في تنمية الدافعية نحو مادة لغتي لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي. مجلة العلوم الإنسانية، جامعة حائل،1(6)، 98-87.

Al-Shammari, Ali bin Issa. (2020). The effectiveness of an electronic program based on the Keeler Model (ARCS) in developing the motivation towards my language subject among sixth graders. (in Arabic). Journal of Human Sciences, University of Hail.1(6), 98-87

السميري، ياسر. (2021). مستوى إدراك معلمي المرحلة الابتدائية للإستراتيجيات التعليمية الحديثة التي تلبي احتياجات التلاميذ الموهوبين من ذوي صعوبات التعلم. المجلة السعودية للتربية الخاصة، 18(1): 19- 48.

Al-Samiri, Y. (2021). The level of awareness of primary school teachers of modern educational strategies that meet the needs of gifted students with learning disabilities. (in Arabic). The Saudi .Journal of Special Education, 18 (1): 19-48

11. يلي قائمة المراجع العربية، قائمة بالمراجع الإنجليزية، متضمنة المراجع العربية التي تم رومنتها، وفق ترتيبها الهجائي (باللغة الإنجليزية) حسب الاسم الأخير للمؤلف الأول، وفقاً لأسلوب التوثيق المعتمد في المجلة.

12. تستخدم الأرقام العربية أينما ذكرت بصورتها الرقمية. (Arabic.... 1,2,3) سواء في متن البحث، أو الجداول و الأشكال، أو المراجع، وترقم الجداول و الأشكال في المتن ترقيماً متسلسلاً مستقلاً لكل منهما ، ويكون لكل منها عنوانه أعلاه ، ومصدره – إن وجد – أسفله.

13. يكون الترقيم لصفحات البحث في المنتصف أسفل الصفحة، ابتداءً من صفحة ملخص البحث (العربي، الإنجليزي)، وحتى آخر صفحة من صفحات مراجع البحث.

14. تدرج الجداول والأشكال- إن وجدت- في مواقعها في سياق النص، وترقم بحسب تسلسلها، وتكون غير ملونة أو مظللة، وتكتب عناوينها كاملة. ويجب أن تكون الجداول والأشكال والأرقام وعناوينها متوافقة مع نظام APA.

رابعًا: توثيق البحث

أسلوب التوثيق المعتمد فـي المجلة هو نظام جمعية علم النفس الأمريكية (APA7)

خامسًا: خطوات وإجراءات التقديم

1. يقدم الباحث الرئيس طلبًا للنشر (من خلال منصة الباحثين بعد التسجيل فيها) يتعهد فيه بأن بحثه يتفق مع شروط المجلة، وذلك على النحو الآتي:

أ. البحث الذي تقدمت به لم يسبق نشرة (ورقيا أو إلكترونيا)، وأنه غير مقدم للنشر، ولن يقدم للنشر في وجهة أخرى حتى تنتهي إجراءات تحكيمه، ونشرة في المجلة، أو الاعتذار للباحث لعدم قبول البحث.

ب. البحث الذي تقدمت به ليس مستلا من بحوث أو كتب سبق نشرها أو قدمت للنشر، وليس مستلاً من الرسائل العلمية للماجستير أو الدكتوراة.

ج. الالتزام بالأمانة العلمية وأخلاقيات البحث العلمي.

د. مراعاة منهج البحث العلمي وقواعده.

هـ. الالتزام بالضوابط الفنية ومعايير كتابة البحث في مجلة حائل للعلوم الإنسانية كما هو في دليل الكتابة العلمية المختصر بنظام APA7.

2. إرفاق سيرة ذاتية مختصرة في صفحة واحدة حسب النموذج المعتمد للمجلة (نموذج السيرة الذاتية).

3. إرفاق نموذج المراجعة والتدقيق الأولي بعد تعبئته من قبل الباحث.

4. يرسل الباحث أربع نسخ من بحثه إلى المجلة إلكترونيّاً بصيغة (WORD) نسختين و (PDF) نسختين تكون إحداهما بالصيغتين خالية مما يدل على شخصية الباحث.

5. يتم التقديم إلكترونياً من خلال منصة تقديم الطلب الموجودة على موقع المجلة (منصة الباحثين) بعد التسجيل فيها مع إرفاق كافة المرفقات الواردة في خطوات وإجراءات التقديم أعلاه.

6. تقوم هيئة تحرير المجلة بالفحص الأولي للبحث، وتقرير أهليته للتحكيم، أو الاعتذار عن قبوله أولياً أو بناء على تقارير المحكمين دون إبداء الأسباب وإخطار الباحث بذلك

7. تملك المجلة حق رفض البحث الأولي ما دام غير مكتمل أو غير ملتزم بالضوابط الفنية ومعايير كتابة البحث في مجلة حائل للعلوم الإنسانية.

8. في حال تقرر أهلية البحث للتحكيم يخطر الباحث بذلك، وعليه دفع الرسوم المالية المقررة للمجلة **(1000)** ريال غير مستردة من خلال الإيداع على حساب المجلة ورفع الإيصال من خلال منصة التقديم المتاحة على موقع المجلة، وذلك خلال مدة خمس أيام عمل منذ إخطار الباحث بقبول بحثه أوليًا وفي حالة عدم السداد خلال المدة المذكورة يعتبر القبول الأولي ملغي.

9. بعد دفع الرسوم المطلوبة من قبل الباحث خلال المدة المقررة للدفع ورفع سند الإيصال من خلال منصة التقديم، يرسل البحث لمحكِّمين اثنين؛ على الأقل.

10. فـي حال اكتمال تقارير المحكّمين عن البحث؛ يتم إرسال خطاب للباحث يتضمّن إحدى الحالات التّالية:

أ. قبول البحث للنشر مباشرة.

ب. قبول البحث للنّشر؛ بعد التّعديل.

ج. تعديل البحث، ثمّ إعادة تحكيمه.

د. الاعتذار عن قبول البحث ونشره.

11. إذا تطلب الأمر من الباحث القيام ببعض التعديلات على بحثه، فإنه يجب أن يتم ذلك في غضون (أسبوعين من تاريخ الخطاب) من الطلب. فإذا تأخر الباحث عن إجراء التعديلات خلال المدة المحددة، يعتبر ذلك عدولا منه عن النشر، ما لم يقدم عذرا تقبله هيئة تحرير المجلة.

12. يقدم الباحث الرئيس (حسب نموذج الرد على المحكمين) تقرير عن تعديل البحث وفقاً للملاحظات الواردة في تقارير المحكمين الإجمالية أو التفصيلية في متن البحث

13. للمجلة الحق في الحذف أو التعديل في الصياغة اللغوية للدراسة بما يتفق مع قواعد النشر، كما يحق للمحررين إجراء بعض التعديلات من أجل التصحيح اللغوي والفني. وإلغاء التكرار، وإيضاح ما يلزم.

14. في حالة رفض البحث من قبل المحكمين فإن الرسوم غير مستردة.

15. إذا رفض البحث، ورغب المؤلف في الحصول على ملاحظات المحكمين، فإنه يمكن تزويده بهم، مع الحفاظ على سرية المحكمين. ولا يحق للباحث التقدم من جديد بالبحث نفسه إلى المجلة ولو أجريت عليه جميع التعديلات المطلوبة.

16. لا تردّ البحوث المقدمة إلى أصحابها سواء نشرت أم لم تنشر، ويخطر المؤلف في حالة عدم الموافقة على النشر

17. ترسل المجلة للباحث المقبول بحثه نسخة معتمدة للطباعة للمراجعة والتدقيق، وعليه إنجاز هذه العملية خلال 36 ساعة.

18. لهيئة تحرير المجلة الحق فـي تحديد أولويات نشر البحوث، وترتيبها فنّيّاً.

مجلة العلوم الإنسانية
بجامعة حائل

المشرف العام

سعادة وكيل الجامعة للدراسات العليا والبحث العلمي

أ. د. عبد العزيز بن سالم الغامدي

هيئة التحرير

رئيس هيئة التحرير

أ. د. بشير بن علي اللويش

أعضاء هيئة التحرير

أ. د. سالم بن عبيد المطيري
أ. د . منى بنت سليمان الذبياني
د. نواف بن عوض الرشيدي
د. إبراهيم بن سعيد الشمري

الهيئة الاستشارية

أ. د. فهد بن سليمان الشايع
جامعة الملك سعود - مناهج وطرق تدريس
Dr. Nasser Mansour
University of Exeter. UK – Education
أ. د. محمد بن مترك القحطاني
جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية - علم النفس
أ. د. علي مهدي كاظم
جامعة السلطان قابوس بسلطنة عمان - قياس وتقويم
أ. د. ناصر بن سعد العجمي
جامعة الملك سعود - التقييم والتشخيص السلوكي
أ.د. حمود بن فهد القشعان
جامعة الكويت - الخدمة الاجتماعية
Prof. Medhat H. Rahim
Lakehead University - CANADA
Faculty of Education
أ.د. رقية طه جابر العلواني
جامعة البحرين - الدراسات الإسلامية
أ.د. سعيد يقطين
جامعة محمد الخامس - سرديات اللغة العربية
Prof. François Villeneuve
University of Paris 1 Panthéon Sorbonne
Professor of archaeology
أ. د. سعد بن عبد الرحمن البازعي
جامعة الملك سعود - الأدب الإنجليزي
أ.د. محمد شحات الخطيب
جامعة طيبة - فلسفة التربية

فهرس الأبحاث

م	عنوان البحث/ اسم الباحث	رقم الصفحة
1	تمثُّلات السعادة في رواية (مدينة السعادة) لـ فاطمة آل عمرو: دراسة نقدية د. خالد سريان ساري الحربي	9-21
2	دور الأنشطة في بناء شخصية الطالب في جامعة سليمان الراجحي د. عقل بن عبد العزيز العقل	23-45
3	استخدام نظريات التعلم عن بعد في تصميم مناهج التصاميم والفنون د. نوف بنت عبد الله السويداء	47- 69
4	مستوى التمكين الإداري لدى مديري مدارس التعليم العام بمدينة حائل أ.الجوهرة محمد التميمي	71- 98
5	مؤشرات التطرف لدى الشباب ودور المملكة العربية السعودية في مواجهتها د. هدى بنت عبد العزيز الدغيري	99- 122
6	الهشاشة الأسريّة والقابلية للطّلاق في المجتمع السعودي، مثال منطقة حائل د. تركي بن ليلي الشلاقي أ.د. منجي إبراهيم الزيدي د. ماهر تريمش د. الجوهرة بنت سعود الجميل	123-149
7	آيات انشراح الصّدر سياقاتها وأسرارها البلاغية د. بخيت بن حمود السّناني	151- 164
8	دور أعضاء هيئة التدريس في تحقيق الإبداع الفكري لدى طلبة جامعة حائل في المملكة العربية السعودية د. نايفه صالح سليمان العيد	165- 189
9	درجة إسهام الإفصاح الوجداني عن الذات لدى الطلبة المتزوجين حديثاً بالتّذوّق النفسي في المملكة العربية السعودية د. نوير سليمان مبارك البلوي	191- 211
10	الترجيح بالنظير القرآني "شواهد من تفسير ابن كثير" دراسة تطبيقية د. غازي وصل سالم الذبياني	213- 224
11	فاعلية برنامج إرشادي في تحسين مستوى وعي الآباء بالموهبة ورعاية أبنائهم الموهوبين د. نايف بن فهد الفريح	225- 247
12	**Scales theory and political discourse in the Saudi Crown Prince's representation of the Saudi Vision2030** د. ياسر محمد التميمي	249- 259

استخدام نظريات التعلم عن بعد في تصميم مناهج التصاميم والفنون

Using Distance Learning Theories in the Design of Curricula in Arts and Designs

د. نوف بنت عبد الله السويداء

أستاذ تقنيات التعليم في التصاميم والفنون المشارك، قسم الفنون الجميلة، كلية الآداب والفنون، جامعة حائل

Dr.Nouf Abdullah Alsuwaida

Associate Professor, Educational Learning Technologies in Art and Design
Department of Fine Arts, College of Arts
University of Ha'il

(قُدم للنشر في 15/ 04/ 2023، وقُبل للنشر في 25/ 08/ 2023)

الملخص

يتزايد استخدام التكنولوجيا في العديد من فصول التعليم العالي حول العالم مثل تطبيقات الكمبيوتر، ووسائل التواصل الاجتماعي، والأدوات التكنولوجية الأخرى، إلى جانب التدريس، لمساعدة الطلاب في استيعاب المواد الدراسية. يمكن أن يؤدي استخدام أدوات التكنولوجيا أيضًا إلى إنشاء مستويات متزايدة من مشاركة الطلاب في الفصول الدراسية عن بعد. وجدت بعض الصعوبات والتحديات لأعضاء هيئة التدريس والطلاب في العديد من الفصول الدراسية الافتراضية في دمج التكنولوجيا خلال جائحة كورونا، ومنها الفنون والتصاميم. حيث ان الهدف من هذه الدراسة هو فحص الأدبيات الموجودة حول استخدام التكنولوجيا في التعليم العالي من خلال نظريات التعلم المختلفة والتي تساعد على تصميم مناهج الفنون والتصاميم عن بعد من خلال تطبيقها في الفصول الدراسية. واتبع هذا البحث المنهج النوعي وهو الإثنوغرافي الذي ينطوي على الانغماس في حياة وتجارب المشاركين، واستكشاف الآثار الاجتماعية والنفسية والعاطفية لهذه التجارب ويركز بشكل مركز على انعكاسات الباحث. وكما يناقش البحث استخدام تكنولوجيا التعلم ووسائل التواصل الاجتماعية والألعاب الرقمية لتحسين شبكات تعلم الطلاب ومهاراتهم والاحتفاظ بالمعلومات في فصول الدراسية للفنون والتصاميم. وتم ايضاً تضمين التوصيات لمساعدة أعضاء هيئة التدريس في تطوير خطط تكامل التكنولوجيا لفصول التعليم العالي الخاصة بهم.

الكلمات المفتاحية: نظريات التعلم، المناهج، التعلم عن بعد، الفنون والتصاميم.

Abstract

Technology usage is increasing in many higher education classrooms around the world such as computer apps, social media, and other technological tools, coupled with teaching, help students with subject-matter comprehension. The use of these technology tools can also create increased levels of student engagement and overall course retention. Many courses have fallen behind in their integration of technology into classroom practices, especially in arts and design. However, the purpose of this article is to examine the existing literature about the use of technology in higher education. Through the theoretical lenses of connectivism and constructivism. The author discusses the use of learning technology, social media, digital games to improve students' learning networks, skills, and information retention in any courses. The approach is an ethnographic involves immersion in the lives and experiences of participants, and exploring the social, psychological, and emotional implications of such experiences. Autoethnography is centrally focused on the reflections of the researcher/instructor. Recommendations are also included to assist instructors in developing technology integration plans for their higher education classrooms.

Keywords: Learning theories, Curriculum, Distance learning, Art and design.

مقدمة:

عزز التعليم الابتكار الذي أدى إلى النمو التكنولوجي المرتبط بشكل مباشر بنمط الحياة وأنماط سلوك الأفراد (Ocampo & Martin, 2003) حيث جعلت التكنولوجيا حياة البشر أسهل وأسرع ليس فقط في الحياة اليومية ولكن أيضًا في التعليم. بالإضافة إلى ذلك، أصبح الاتصال أسهل بين المعلمين وطلابهم خارج الفصل الدراسي حيث يمكنهم التواصل عبر الإنترنت في أي وقت وفي أي مكان. أن التعلم عبر الإنترنت هو تراكم لأعمال المهنيين والباحثين والعلماء من خلال العمل الفعال في مجال التعليم عن بعد. تم تأليف المحتوى خلال فترة يشهد فيها التعليم عن بعد تغييرًا واضحاً بعد جائحة كورونا COVID-19 وتقلبات الطقس. حيث اتجه التعليم الى استخدام التكنولوجيا والذكاء الاصطناعي والتعلم من خلالها أدى الى ظهور عصر جديد من لمعرفة المهارات والتقنيات التي تم استكشافها ويمكن استخدامها في التدريس والتعلم (Anderson, 2008). ويعتبر استخدام التعلم عن بعد في الفنون والتصاميم بتخصصاتها المختلفة مطلب لاستمرار العملية التعليمية في مثل هذه الظروف والذي يعتبر من الضروري استخدام المعلمين لأدوات التكنولوجيا والتقنيات الحديثة في فصولهم الدراسية سواء كانت حضورياً او التعلم عن بعد او التعلم المختلط (الهجين).

مشكلة البحث:

وجود فجوة بين مناهج الفنون والتصاميم ومستجدات التكنولوجيا العصر الحديث ولم يعد استخدام تقنيات التعليم ومستحدثاتها في العملية التعليمية أحد متطلبات نجاح العملية التعليمية فقط، بل توجه العالم كله نحو استخدامها في شتى المجالات، مما يتطلب من المؤسسات التعليمية بشكل عام والمعلمين في التصاميم والفنون بشكل خاص بذل الكثير من الجهد وإحداث تغييرات كبيرة في أساليب واستراتيجيات التدريس المستخدمة، وهذا يتطلب تطوير أداءهم وتنمية مهاراتهم المهنية بما يمكنهم من مهارات استخدام وتوظيف المستحدثات التقنية المعاصرة والتي تعد من التقنيات الأكثر مساهمة في نقل المعرفة وإدارتها وتهيئة بيئات تعليمية أكثر فعالية، ومن ثم يجب أن يدرك المعلمين مدى أهميتها ويتجهوا صوبها ويتقنوا آليات عملها بما ينعكس على ممارساتهم التدريسية، ويسعوا إلى استخدامها وتوظيفها لجذب انتباه الطلبة في التصاميم والفنون.

أسئلة البحث:

سعى البحث للإجابة عن السؤال الآتي: ما مقترحات استخدام نظريات التعليم البنائية والترابطية في تصميم المناهج عن بعد في الفنون والتصاميم؟

أهداف البحث:

- استخدام نظريات التعلم الترابطية والبنائية في بناء المنصات التعليمية وشبكات التواصل الاجتماعي لتحقيق الاتصال المستمر بين أعضاء هيئة التدريس والطلاب بتعدد مصادر التعلم.
- تحقيق مستوى متقدم من تعليم وتعلم التصميم عن بعد في مجالات التدريس والتقويم في التصاميم والفنون.

أهمية البحث:

1-يعد البحث الحالي مهم كونه يتعلق بنظريات التعليم الترابطية والبنائية في تصميم المناهج الفنون والتصاميم واستخدام التقنيات الحديثة المستخدمة في التعليم عن بعد.

2-تفيد نتائج البحث الحالي أعضاء هيئة التدريس في تخصص الفنون والتصاميم بشكل خاص، واعضاء هيئة التدريس في التخصصات أخرى بشكل عام، كونها تلقي الضوء على نظريات التعليم وتقنية استخداماتها في تصميم المناهج باستخدام تكنولوجيا وتقنيات الحديثة، بما ينعكس على قدراتهم في توظيفها والاستعانة بأهم مميزاتها.

3-يساعد نتائج البحث الحالي القائمين على التعليم والذين يتبنون التعليم عن بُعد والتعليم الالكتروني في التعليم العالي.

4-يفيد نتائج البحث الحالي المهتمين والباحثين، كونها تقدم لهم إطارًا نظريًا وعمليًا لاستخدام نظريات التعليم في التدريس الفنون والتصاميم بما يفتح آفاقاً لدراسات مستقبلية.

حدود البحث:

الحدود الموضوعية: اقتصر البحث على دراسة استخدام نظريات التعليم البنائية والترابطية في تصميم المناهج عن بعد في التصاميم والفنون.

الحدود البشرية: اقتصر البحث على طالبات قسم الفنون الجميلة.

الحدود المكانية: جامعة حائل في مدينة حائل من المملكة العربية السعودية.

الحدود الزمنية: استغرقت البحث والملاحظة على فترة زمنية من عام 2020 وحتى عام 2022.

مصطلحات البحث:

نظريات التعلم: Learning Theories

يشير مصطلح "نظريات التعلم" إلى تفسير لسبب حدوث شيء ما أو كيفية حدوثه. ويتم إنشاء النظرية عن طريق سؤال أو فضول، وتقدم إجابة على السؤال. النظرية هي شرح تم تطويره علميًا من قبل العلماء والخبراء باستخدام أحدث أساليب البحث والمعلومات الحديثة. وتهدف نظريات التعلم إلى المساعدة على فهم كيفية تعلم الناس، وتوفير إطار عمل او دليل للممارسة ووسائل التصور او التغيير (Harasim, 2017).

التعريف الاجرائي: تُشكِل نظريات التعلم في هذه الدراسة التي نستخدمها كيف نصمم وننفذ ممارستنا التدريسية في تصميم مناهج التصاميم والفنون المختلفة.

المناهج: Curriculum

المناهج هي **المحتوى** او الموضوع، ثم خبرات التعلم، وهذه المهام مسبوقة بصياغة أهداف سلوكية. والبرنامج هو المقرر الذي يتم تدريسه، والعملية أو الأساليب المستخدمة في التدريس (Lunenburg, 2011).

التعريف الاجرائي: المناهج هي مقترحات لتطوير مناهج برامج التصاميم والفنون ووسائله وطرقه واساليبه في التعلم عن بعد باستخدام نظريات التعلم (نظرية تعلم الكبار، والنظرية البنائية والنظرية التواصلية).

التعلم عن بعد: Distance Learning

التعلم عن بعد هو نظام تقوم به المؤسسة التعليمية لإيصال المادة التعليمية أو التدريبية للمتعلم عبر الانترنت او عبر منصة او البريد الالكتروني ويكمل **الطالب** المطلوب منه ذاتياً ويرسله للتقويم عن طريق وسائل اتصال متعددة (فودة، 2018). وكما عرف صبري (2010) التعلم عن بعد هو أحد الأساليب الحديثة للتعلم الذاتي وهو تعلماً فردياً ويعزز كلاً من نظام التعليم المفتوح والتعليم المستمر. وعّرف الكيلاني (1998) التعلم عن بعد بأنه تعليم مفتوح لجميع الناس لا يتقيد بوقت ولا بفئة من المتعلمين ولا يقتصر على مستوى او نوع من التعليم، وكما انه لا يعتمد على المواجهة بين المعلم والمتعلم بل على نقل المعرفة الى المتعلم او الدارس بوسائط تعليمية متعددة حيثما وجد بدلاً من حضوره الى الصف.

التعريف الاجرائي: التعلم عن بعد يقصد به في هذه الدراسة البيئة التعليمية وتعتمد هذه البيئة على استخدام نظام برمجي لإدارة التعلم الالكتروني، ويقوم عضو هيئة التدريس بتنزيل المادة العلمية على ملفات Word وعروض Power Point ومحاضرات فيديو YouTube، وغيرها من الأدوات التكنولوجيا الحديثة. ويتواصل مع طلابه عبر ادوات تكنولوجيا وتقنيات لبرامج مختلفة كالقوائم البريدية والمدونات ووسائل التواصل الاجتماعي واستخدام الأنشطة كالوسائط الرقمية والألعاب الرقمية الالكترونية في الفصول الافتراضية.

الفنون والتصاميم: Arts & Designs

الفن جمعه فنون وهو ما يخرجه الانسان من عالم الخيال الى عالم الحس ليحدث في النفس اعجاباً او تأثيراً بالجمال، وهو ثمرات الخيال والذوق والمهارة وقد يتصل بمهاره مكتسبه لإنتاج أعمال تحمل قيمة جمالية. اما التصميم وجمعه تصاميم وهو التخطيط الذي يرسي الأساس لصنع كل كائن او نظام، وهو عملية انشاء ووضع خطة لمنتج او هيكل تنظيمي او نظام ذو هدف لترتيب مقصود للمواد من اجل التوصل الى نتيجة او أثر معين (أبو عياش، 2015).

التعريف الاجرائي: هو جميع التخصصات المندرجة تحت مسمى الفنون والتصاميم ويشمل الفنون المرئية مثل (التطبيقية، التشكيلية، الرقمية، ...) وغير المرئية مثل (فن الأداء والدراما والمسرح والموسيقى وفن التمثيل...).

الدراسات السابقة:

تتناول الباحثة في هذا الجزء مجموعة من الدراسات العربية والأجنبية الحديثة وهي كما يلي:

اولاً: الدراسات السابقة باللغة العربية:

دراسة حرارة (2023):

يهدف هذا البحث على اقتراح مداخل لتدريس التصميم باستخدام التطبيقات الفنية للأجهزة اللوحية الذكية ((Tab-lets، واستعراض الحلول التشكيلية التي تثري مجال التصميم باستخدام التطبيقات الفنية على هذه الأجهزة. وكانت حدود البحث في تصنيف بعض التطبيقات الفنية للوحات الذكية على موقع Google play والكشف عن المداخل الجديدة لتدريس التصميم .واتبع البحث المنهج التحليلي الوصفي الذي يعتمد على عرض ووصف التطبيقات الفنية المتاحة علي هذه الأجهزة في جانبه النظري، وتحليل مجموعه من التصميمات التجريبية التي قام بها الطلاب بعد التعرف على التطبيقات. وكانت اهم النتائج على تناسب إمكانيات التطبيقات الفنية مع مقررات التصميم في الفرق المختلفة. وكذلك توظيف التطبيقات الفنية على اللوحات الالكترونية والهواتف الذكية فرص أكبر للتجريب ويوفر الوقت في الوصول الى الحلول والأفكار الجديدة. وبالإضافة الى تدريب الطلاب على التطبيقات الفنية يساعد علي تحسين المهارات الذهنية والمهارية التي تتمثل في الفهم والتذوق وعمل المقارنات

والقدرة على اصدار الاحكام الجمالية وتوفير الوقت للتدريب.

دراسة البكري (2022): عرضت البلاد في منطقتنا العربية وسائر بلدان العالم لجائحة هي الأولى من نوعها في تاريخنا المعاصر، تلك الجائحة (فيروس كورونا) كان لها أثر سلبي على مسار التعليم في البلاد، وحتى تستمر العملية التعليمية مسيرتها في ظل هذه الأزمة كان الحل في استبدال التعليم الصفي بالمدرسة بالتعلم عن بعد لجميع المواد الدراسية العملية والنظرية، ولما كانت التربية الفنية إحدى المواد التي يعد الجانب العملي جزءًا رئيساً فيها رأت الباحثة ومن خلال ملاحظتها والمقابلات التي أجرتها مع بعض معلمات وموجهات التربية الفنية أن المادة تأثرت سلباً، وأن هناك بعض المشكلات التي تواجههن عند تدريسها، خاصة في الجانب المرتبط بالإنتاج الفني، وعرض الأعمال، وغيرها من مواقف أثناء إعداد وتنفيذ وإنهاء وغلق جلسات التعلم عن بعد. واتبع البحث المنهجَ الوصفيَّ التحليليَّ (تحليل المحتوى) باستخدام أداة البحث المتمثلة في استبانة لاستطلاع رأي 109معلمة من معلمات مادة التربية الفنية بمنطقة الرياض؛ للوقوف على أهم تلك المشكلات التي تواجه المادة أثناء تدريسها عن بعد، وذلك للتغلب عليها؛ لتحقيق جميع أهداف المادة.

دراسة عبد العظيم (2021): تهدف هذا الدراسة إلى ضرورة البحث عن وسائل التربية الأخلاقية لتحسين جودة التعلم عن بعد ومناقشة التأثير التربوي والأخلاقي للعمل الفني كمادة معبره يتجاوز تأثيرها الوظيفة التقليدية وايضاح الدور التربوي والأخلاقي للعمل الفني في المنظور المعاصر. واتبع هذا البحث المنهج التحليلي الوصفي وكانت حدود البحث دراسة تأثير الفن على التربية الأخلاقية التي يدورها ترتبط بتحسين جودة التعلم عن بعد ومعرفة أنواع الفنون ووسائل تدريسه. واسفرت اهم النتائج على التدريب المناسب ليكتسب الانسان العادات والأخلاق الحسنة. وكذلك تعزيز التربية الأخلاقية بإحداث تغيير في سلوك الفرد وتدريبه على الاستقامة حتى يصبح سلوكه منتظم منذ الصغر من خلال دراسته للفنون المختلفة. بالإضافة إلى وجود مصادر عديده لإكساب الفرد التربية الأخلاقية والتي تساهم العلوم الحديثة والتقنية المعاصرة في تعميم وتفعيل الدور الأخلاقي للفن ومتابعة الاعمال الفنية والفن من الناحية التربوية هي وسيلة لإكساب المتعلمين سلوك أخلاقي إيجابي.

دراسة ناجى (2020): في ظل التوجهات المحلية بأهمية التحول الرقمي للتعليم وتبنى رؤية مستقبلية للاستفادة من تحديات الازمة الراهنة هدفت هذه الدراسة الى استمرارية تفعيل وإدارة نظم التعليم الإلكتروني ودمجها مع التعليم التقليدي، ينبغي دراسة وتقييم تجربة التعليم عن بعد التي خاضها أعضاء هيئة التدريس بالجامعات المصرية للوقوف على إيجابياتها وسلبياتها ومن ثم اقتراح حلول تضمن تطويرها واستمراريتها، ولذا يتجه هذا البحث إلى دراسة فاعلية برامج التعليم عن بعد في تدريس مقررات الفنون النظرية أو العملية بكليات التربية الفنية ، مما يساهم في تحديد نقاط القوة والضعف في الآليات التي تم إتباعها ومن ثم وضع إجراءات تحسينيه، يمكن الاستناد إليها في الخطط التطويرية للمقررات الدراسية النظرية أو العملية بكليات الفنون عامة والتربية الفنية خاصة سواء لمرحلة البكالوريوس أو الدراسات العليا بما يضمن تحقيق الجودة في التعليم الجامعي.

دراسة صوفي ومصطفى (2020): تهدف الدراسة إلى الوصول الى أنسب وسائل التعليم عن بعد التي تلائم متطلبات التدريس المختلفة بمقررات الفنون التطبيقية حيث يتنامى دور التعليم عن بعد يوما بعد يوم لمميزاته العديدة وخصوصا في حالات الحاجه الماسة له مثل الأيام التي تواكب كتابة هذا البحث والتي تواجه فيها البشرية خطرا يتمثل في انتشار فيروس كورونا والذى يحتم على الطالب والمعلم التواجد بمنازلهم ولما كان من الضروري استمرار العملية التعليمية بات التعليم عن بعد حلا سحريا لتلك المحنه ويقصَد بالتعليم عن بعد أنَّه الوسيلة التي يُباشِر بِها المعلِّم وظيفته مع تلاميذه وطلبته عن طريق استخدام الانترنت، وبشكل يسمح بالتواصل من أجل القيام بعملية التعليم والتعلُّم. ولا يخفى على أحد ان التعليم عن بعد ما زال غير منتشر في مصر وان كان هناك بعض التجارب الناجحة فيه الا أن الانتقال المفاجئ من حاله التعليم والتعلم النمطية الى التعليم عن بعد والتي فرضتها الأزمة قد أحدث ارتباك لدى أغلب القائمين على التدريس وكذلك الطلاب لعدم اعتيادهم على التواصل الكامل عن بعد وعلاوة على بعض المشاكل التكنولوجية التي قد تواجه المعلمين والدارسين فإن التنوع الشديد في مقررات الفنون التطبيقية (نظري وتكنولوجي وتصميم) واختلاف طرق تدريسها وطرق التقييم الخاص بها.

ثانياً: الدراسات السابقة باللغة الإنجليزية

دراسة فاندرليب تايلور: Vanderlip Taylor (2023) تسلط هذه الدراسة الضوء على تطور مجموعه من معلمين الفنون البصرية بالشراكة مع متحف الفن المعاصر في لوس أنجلوس، والمعروف باسم المختبر. وكان الباحثون المشاركون مهتمين بدراسة كيفية تواصل معلمي الفنون البصرية معًا خارج المدارس والمقاطعات لمتابعة تطويرهم المهني التعاوني عن بعد والذي يمكن أن يساعد على اختصار احتياجات الوقت والمسافة والنفقات. وركزت الدراسة على زيادة قدرة أعضاء المجموعة على تصميم وتسهيل التطوير المهني من خلال دراسة تأثير المعرفة المشتركة والممارسات الانعكاسية للمشاركين؛ واستكشاف استراتيجيات لتنمية واستدامة مؤتمر المشاركين؛ وتنفيذ استراتيجيات تنظيمية لتنمية التواصل والترابط وتمكين المعلمين لمتابعة التعلم المهني المستمر. وكانت اهم نتائج هذه الدراسة بحسب التعليقات الواردة من المشاركين على التأثير الإيجابي عليهم وتوجيههم ذاتياً في بناء المجتمع، والتعاون مع الزملاء، وتطوير الممارسات التعليمية، والانخراط في التفكير النقدي. واستمر هذا اللقاء حتى عامه الخامس الاجتماع شهريًا للمشاركة في تجارب الفنون البصرية

لتحقيق أهداف التعلم الفردية للمشاركين. وكانت اهم التوصيات وجود مختبرات او متاحف كنماذج لمعلمين الفنون الذين يتطلعون إلى خلق فرص تعاونية اخرى.

دراسة قادر و الفقهاء: (2020) Qadir & Al-Fuqaha تهدف هذه الدراسة إلى توفير كتاب تمهيدي للطلاب حول كيفية الازدهار والتعلم بشكل فعال في التعليم الهندسي في الأوقات المتقلبة وغير المؤكدة والمعقدة والغامضة والتي أعقبت ظهور وباء COVID-19 العالمي، والذي عطل المؤسسة التعليمية بشكل كبير مع إغلاق الجامعات فعليًا في أجزاء كثيرة من العالم وانتقال الطلاب وأعضاء هيئة التدريس إلى التعلم عن بُعد. ويركز البحث على عمل التعليم الهندسي في بيئة التعليم القائم على النتائج، فإن النموذج العالمي الذي نصت عليه اتفاقية واشنطن والذي يهدف إلى توحيد الكفاءات الهندسية فيما يتعلق بنتائج تعلم الطلاب المحققة للمتعلمين من جميع الأنواع. ويصنف هذا البحث سبع خطوات قائمة على الأدلة يمكن للطلاب تبنيها لتحقيق الازدهار في إعدادات الأوقات الصعبة. ويقدم الباحث توليفة من المؤلفات البحثية الواسعة حول التعلم الفعال للطلاب في البيئات العادية، وعبر الإنترنت، والمعطلة لتقديم رؤى عملية يمكن للطلاب الاستفادة منها لتحسين تعلمهم بشكل كبير.

دراسة مارشال وولونسكيج–سبينر: (2020) Marshall &Wolanskyj -Spinner هدفت الدراسة أن أحد المجالات التي تأثرت بشكل كبير بسبب انتشار كورونا فايروس COVID- 19هو التعليم على جميع المستويات، بما في ذلك التعليم الطبي الجامعي والدراسات العليا. تم تحويل الطلاب في دراستهم إلى مناهج إلكترونية جزئيًا أو كليًا في العديد من الكليات. ومن الضروري أيضًا أن ننجح في الاستجابة لهذا التحدي، حيث يعتمد التطوير التعليمي ونجاح الطلاب. تم نقل طلاب إلى التعلم عبر الإنترنت بشكل حصري تقريبًا، والذي يتناسب جيدًا مع تفضيلهم للاندماج التكنولوجي في مساحات التعلم. هذه فرصة للمعلمين للبناء على المنصات التكنولوجية القائمة (Blackboard، محاضرات فيديو، ملفات بودكاست، إلخ). تتمتع الشركات التي تركز على التكنولوجيا التعليمية بفرصة كبيرة للشراكة مع المؤسسات التعليمية والمعلمين والطلاب لتطوير محتوى إلكتروني جديد، وتضمين الطلاب (وإرشادهم) في بيئة التعلم الإلكتروني. لذلك، من الضروري أن يتخرج الطلاب مدربين تدريباً جيداً في مجالهم عن بعد بما في ذلك الجوانب التكنولوجية بالإضافة إلى تعلم أكثر النماذج المهنية للتفاعل عن بعد وتطوير منصات جديدة.

دراسة حسن ولاسر: (2010) Hasan & Laaser تهدف الدراسة الى تم تقديم مقترح إلى وزارة العلوم والتكنولوجيا والتعليم العالي في البرتغال حول «تطوير التعليم العالي في التعلم عن بعد « واستند التقرير إلى زيارات ميدانية للجامعات البرتغالية في تخصص الفنون التطبيقية والأعمال في الجامعات وكذلك على بيانات مكتوبة من المؤسسات. وأشارت الدراسة الى إعطاء تقييم للوضع الفعلي للجامعة وتطوير مستوى التعليم عن بعد في البرتغال والذي يغطي انتشار قضايا مثل التعلم عن بعد، والنماذج التربوية والتمويل وقضايا الجودة. وكانت أبرز النتائج ان التعلم عن بعد يقلل التكلفة لكل طالب، ويلائم تلبية احتياجات التعلم مدى الحياة، وكما استفاد من التعلم عن بعد مجموعة كبيرة من الطلاب الكبار، وأوصت الدراسة الى الحاجة لاستمرار التعلم عن بعد والتوسع بشكل كبير حتى يتمكنوا من الوصول إلى المعايير الأوروبية المتقدمة.

دراسة باو: (2020) Bao هدفت دراسة باو الجامعات الصينية التي أجبرت على اغلاق الجامعات بسبب انتشار كورونا في عام 2020 تركز هذه الدراسة على حالة التعليم عبر الإنترنت في جامعة بكين حيث تم تقديم ست استراتيجيات تعليمية محددة لتلخيص تجارب التدريس عبر الإنترنت الحالية لمعلمي الجامعات الذين قد يجرون التعليم عبر الإنترنت في ظروف مماثلة. تختتم الدراسة بخمسة مبادئ عالية التأثير للتعليم عن بعد: (أ) أهمية عالية بين التصميم التعليمي عبر الإنترنت وتعلم الطلاب، (ب) التسليم الفعال للمعلومات التعليمية عبر الإنترنت، (ج) الدعم الكافي الذي يقدمه أعضاء هيئة التدريس ومساعدي التدريس للطلاب، (د) مشاركة عالية الجودة لتحسين اتساع وعمق تعلم الطالب(هـ) خطة طوارئ للتعامل مع الحوادث غير المتوقعة لمنصات التعليم عبر الإنترنت.

دراسة أوسو–فوردجور وكومسون وهانسون: (2020) Ow-usu-Fordjour, Koomson, & Hanson هدفت الدراسة إلى الوصول إلى تأثير COVID-19 على التعلم. استخدمت الدراسة تصميمًا استقصائيًا وصفيًا تم فيه إدخال (11) استبيانًا من نوع مقياس ليكرت على عدد (214) من الطلاب في الدورة الثانية ومؤسسات التعليم العالي في غانا. استخدمت الدراسة تقنية بسيطة لأخذ العينات العشوائية في اختيار المستجيبين للدراسة. كشفت الدراسة عن بعض التحديات التي يواجهها الطلاب في إغلاق المدارس بسبب تفشي جائحة COVID-19. الطلاب غير قادرين على الدراسة بشكل فعال من المنزل، مما يجعل نظام التعلم عبر الإنترنت غير فعال للغاية بسبب أن الآباء غير قادرين على مساعدة ابناءهم في كيفية الوصول إلى منصة التعلم عبر الإنترنت، ولا يمكنهم الإشراف بالكامل على تعلم أطفالهم في المنزل دون أي مضاعفات. وقد ظهر أن الوباء كان له بالفعل تأثير سلبي على تعلمهم لأن العديد منهم لا يستخدم للتعلم بشكل فعال من تلقاء أنفسهم. كما تطرح منصات التعلم الإلكتروني التي تم طرحها تحديًا لغالبية الطلاب بسبب محدودية الوصول إلى الإنترنت والافتقار إلى المعرفة التقنية لهذه الأجهزة التكنولوجية من قبل معظم الطلاب في غانا. ولذلك توصي الدراسة بضرورة تعريف الطلاب على منصات التعلم الإلكتروني المبتكرة وغير المتصلة بالإنترنت لتكملة التدريس والتعلم في الفصول الدراسية، كما أنها مفيدة للطلاب الذين قد

لا يتمكنون من الوصول إلى اتصالات الإنترنت.

التعليق العام على الدراسات السابقة:

استفادت الدراسة الحالية من الدراسات السابقة في العديد من الجوانب النظرية والتطبيقية، ومنها:

- المساعدة في تحديد مشكلة الدراسة، وبيان أهميتها، واختيار منهج الدراسة الحالية (المنهج النوعي وهو وصفي والاثنوجرافية الذاتي)، والاطلاع على الدراسات العالمية واهم نظريات التعلم المختلفة في تصميم المناهج عن بعد والاستفادة منها في تصميم مناهج التصاميم والفنون.
- انتقاء ما يتناسب مع موضوع الدراسة الحالية تمهيداً لبناء ادواتها ومن ثم تطبيقها، والاستفادة في تكوين فكرة عن الإطار النظري.
- الاستفادة من نتائج وتوصيات الدراسات السابقة في وضع عدد من التوصيات والمقترحات الإجرائية للدراسة الحالية.

الإطار النظري:

اولاً: نظريات التعلم Learning Theories

نظرية التعلم هو نظرية تم اكتسابها بالمعرفة أو المهارات من خلال الخبرة أو الدراسة أو بالتدريس (Knowles et al., 2020). حيث يشير مصطلح «نظريات التعلم» إلى الأطر النظرية التي تشرح استيعاب المعرفة ومعالجتها والاحتفاظ بها أثناء التعلم. وتعتبر نظرية تعليم الكبار والبنائية والترابطية في هذه الدراسة مثال على نظريات التعلم وهي كما يلي:

-نظرية تعلم الكبار: Adult Learning Theory

طور مالكولم نولز Malcolm Knowles (1980) نظرية تعلم الكبار او أندراقوجي (Andragogy Theory) وهو علم أصول التدريس في تعلم الكبار او البالغين. والتي تستند إلى أسلوب التدريس وطريقة تعلم مستقلة وموجهة ذاتيًا للبالغين. وكما أشار الى اهم خمس سمات رئيسية لتعلم الكبار وهي: الحاجة او التوجه إلى التعليم (المعرفة)، ومفهوم الذات، والخبرة، والاستعداد للتعلم لحل المشكلات، والدافع والتحفيز على التعلم (Abela, 2009; Leonard, 2002). تستند نظريات وممارسات تعلم الكبار إلى ما هو معروف عن التعلم بشكل عام. لكن تعلم الكبار يعتمد أيضًا على النظرية والتطبيق الناشئين عن الدراسة المتخصصة للبالغين وما يجعلهم مميزين كمجموعة من المتعلمين (William J, 2020).

-النظرية البنائية: Constructivism Theory

تُعرَّف نظرية التعلم البنائية التي قدمها ديوي Dewey (1916)، بياجيه Piaget (1972)، فيجوتسكي Vygotsky (1978) وبرونر Bruner (1990) ، بأنها البناء النشط للمعرفة الجديدة بناءً على خبرة المتعلم السابقة. وكما أشار يوهان فريدريش هيربارت Johann Friedrich Herbart، أن التكنولوجيا تعمل أيضًا على إعادة تنظيم طرق التدريس لتحسين التعلم والتعليم و تدعم التكنولوجيا نهجًا منهجيًا للتعليم (Man-ning & Johnson, 2011). وبمعنى آخر، يجب على المعلم استخدام أدوات التكنولوجيا في سياق تصميم المناهج التعليمية حتى يتمكن من مطابقة أدوات التكنولوجيا مع علم أصول التدريس. وعرف لسيمور بابيرت Seymour Papert النظرية البنائية على أنها بناء المعرفة و التعلم عن طريق التجريب (Pa-pert & Harel, 1991). ومن خلال استخدام هذه النظرية في تصميم مناهج التصاميم والفنون يعتمد مصمم المنهج وضع الأدوات للتعلم والتعلم من خلال التجريب وذلك ليكتسب الطلاب المعرفة نتيجة للطريقة التي يبنون بها تفاعلات معرفية مع استخدام بعض العوامل الوسيطة الهامة وهي توفير أدوات التعلم، والبيئة الاجتماعية والثقافية، وبيئة التعلم. وكما تصف النظرية البنائية التعلم كعملية يقوم فيها المتعلمون بالبناء المعرفة والمعنى من خلال دمج المعرفة والمعتقدات والخبرات السابقة. وفقًا لهذه النظرية، المعرفة مبنية على أساس كيفية تفاعل الشخص مع البيئة وتجارب العالم وتركز النظرية البنائية على التوليف والتكامل المعرفة والمهارات في تجارب الفرد. حيث تتناول هذه النظرية نوعان من البنائية:

- **البنائية المعرفية**: الإدراكي البنائية تركز على الخصائص الفردية أو سمات المتعلم وتأثيرها التعلم.
- **البنائية الاجتماعي**: تركز البنائية الاجتماعية على كيفية إنشاء المعنى والفهم من خلال الاجتماعية التفاعل. معًا، ينظرون إلى اكتساب المعرفة كوسيلة لتفسير المعلومات الواردة من خلال العدسة الفريدة للفرد، والتي تشمل شخصيته ومعتقداته وثقافته وخبراته.

تؤكد البنائية الاجتماعية على الطبيعة الاجتماعية للتعلم. اقترح Vygotsky (1978) هذا التعلم لا يمكن فصله عن السياق الاجتماعي الذي يحدث فيه، ولا يمكن الاستيعاب والاستيعاب تحدث دون الاندماج النشط للمتعلم في مجتمع الممارسة. رأى التعلم على أنه عملية تعاونية (Vygotsky, 1978). تميز هذه النظرية بين مستويين من تطوير. الأول هو مستوى التطور الذي يمكن أن يصل إليه المتعلم بشكل مستقل. والثاني هو المستوى المحتمل للتطوير الذي يمكن أن يحققه المتعلم بدعم من مدرب أو أقرانه. هذه النظرية يقول إنه بمساعدة مدرب أو أقران، يمكن للمتعلمين فهم المفاهيم والأفكار التي لا يستطيعون القيام بها

فهم من تلقاء أنفسهم. تصف البنائية كيفية معالجة الطلاب للمعرفة ثم التفكير فيها داخل البيئات الاجتماعية الأساسية. أعادت التكنولوجيا تنظيم كيف نعيش، وكيف نتواصل، وكيف نتعلم (Siemens, 2014). وتعمل التكنولوجيا أيضًا على إعادة تنظيم تصميم التعليمات لتحسين التعلم والتعليم. بمعنى آخر، يجب على المعلم استخدام أدوات التكنولوجيا في سياق التصميم التعليمي حتى يتمكن من مطابقة أدوات التكنولوجيا مع علم أصول التدريس (Johnson & Manning, 2011).

–النظرية الترابطية: Connectivism Theory

الترابطية او التواصل هو إطار نظري لفهم التعلم باستخدام التكنولوجيا. يستخدم الطلاب أدوات التكنولوجيا لتحسين مهاراتهم في شبكات التعلم، واستخدام موارد المعلومات، والتعاون والتواصل مع مجتمعاتهم. باختصار، تعني نظرية الاتصال أنه يمكن للناس العثور على أشخاص آخرين والتواصل معهم (Siemens, 2014). وهي ببساطة شبكة التعلم الاجتماعي وتحقق هذه النظرية أيضًا التعلم من خلال دمج القيم والمعتقدات والمبادئ المكتشفة من خلال الشبكات ونظريات المعايير الذاتية (Duke et al., 2013).

وتعتمد على المعرفة المضمنة في أساس الشبكات وكفاءة التعلم التي تعبر هذه الشبكات (Downes, 2007). نظرية الترابطية على أنها نظرية العصر الرقمي: فهي تنطوي على القدرة على اكتشاف رؤية مدروسة بين المصادر وربط المهارات والأفكار الأساسية الموجودة لتسهيل التعلم التدريجي(Siemens,2014) وهذه النظرية حولت التعليم ، الى عالم من منصات رقمية حيث تكون المعلومات متاحة بسهولة ويمكن الوصول إليها مقارنة بالأساليب التقليدية للمعرفة المنظمة (Hase & Kenyon, 2000). ومن خلال تجارب الباحثة مع طالبات الفنون والتصاميم لاحظت بأن التعلم يحدث عندما يقوم المتعلمون بإجراء اتصالات بين الأفكار الموجودة في شبكات التعلم الشخصية الخاصة بهم، والتي تتكون من العديد من مصادر وتقنية المعلومات، يقوم الطلاب بإجراء اتصالات بين التكنولوجيا وعملية التعلم. هذا يعني أنه يمكن لطلاب من استخدام وسائل التواصل الاجتماعي أو شبكات التعلم الشخصية ومواقعها الإلكترونية وخدماتها ومنصات المدونات الحديثة لتوسيع شبكات التعلم الخاصة بهم في مجال التخصص.

ثانياً: تصميم مناهج التصاميم والفنون في التعلم عن بعد

عندما تطور البشر وظهر عصر التكنولوجيا، تطورت المناهج أيضًا، وتأثرت إلى حد كبير بالاكتشافات والاختراعات. وأصبحت المنهج الدراسي مخططًا وتقدميًا ومنهجيًا وهادفًا. أن تطوير مناهج التصاميم والفنون هو الأساس للتحسين المستمر في التعليم العالي. ومن المهم أن يفهم أعضاء هيئة التدريس ومصممي المناهج احتياجات الطلاب أثناء قيامهم بتصميم مقررات الفنون والتصاميم، ومن ثم تدريسها. ربما تكون إحدى الطرق هي قياس المخرجات التعلم الرئيسية لمنهج واحد؛ ومعرفة الجوانب النفسية والاجتماعية والثقافية والبيئية ومهارات التعامل مع الآخرين وحل المشكلات ورضا الطلاب والتكاليف لضمان الجودة في التعليم. وأشارت حرارة (2023) على ضرورة الكشف عن المداخل الجديدة لتدريس التصميم باستخدام التطبيقات الفنية للأجهزة اللوحية الذكية لجميع المقررات الفنية، وتدريب الطلاب على هذه التطبيقات يساعد علي تحسين المهارات الذهنية والمهارية وتوفير الوقت للتدريب. وكما أشار ناجي (2020) بإن برامج تعليم الفنون تتسم كأحد مجالات العلوم الإنسانية بطبيعة خاصة حيث تحتوي على قسمين أساسيين:

القسم الأول: المقررات العملية: تتضمن تقنيات وممارسات تجريبية وتحتاج الى التواصل المباشر بين المعلم والمتعلم لاكتساب المهارات التقنية والخبرات من خلال البيان العملي أثناء التدريس للمحاضرات.

القسم الثاني: المقررات النظرية: هي المرتبط بمقررات تاريخ الفن، الثقافة، النقد والتذوق الفني وغيرها من المقررات الأخرى التي يمكن الاعتماد في تدريسها على برامج التعليم الإلكتروني عن بعد بشكل أكثر مرونة عن المقررات العملية.

ومن خلال ما سبق يعتبر تطوير مناهج الفنون والتصاميم مهماً لأستاذ المقرر ويجب ان يضع في الاعتبار اثناء تصميمها عن بعد حيث يمكن لأستاذ المقرر من وضع أهداف مقرره باستخدام أنواع التقنيات والتكنولوجيا الحديثة لتنفيذ الأنشطة التعليمية وخاصه بوجود نظام التعلم الالكتروني مثل البلاك بورد (Blackboard) او كانفس (Canvas) مما يساعد على تطوير هذه المناهج ليتناسب مع ظروف التي يواجهها في التعليم وتعيق الحضور مثل جائحة كورونا وسوء الاحوال الجوية.

ومن خلال التعرف على نظريات التعليم (البنائية والتواصلية وتعليم الكبار) والتي تستند الى الملاحظة ودراسة الخبراء العلمية المتعلقة بالطريقة التي يتعلم بها الأفراد. والتي تنص على أن المتعلمين يبنون فهمهم الفردي ومعرفتهم فيما يتعلق بالعالم من خلال تجربة الأشياء واستغلال الوقت للتفكير في التجارب. بالإضافة إلى الحاجة الى تنوع طرق التدريس للمناهج جديدة باستخدام التقنيات الحديثة وعدم الاعتماد فقط على الطريقة التقليدية في التدريس، ظهرت اهمية هذه الدراسة في تطوير المناهج التصاميم والفنون المختلفة حيث أن المنهج الدراسي ليس ثابتًا، والتغيير المستمر والتطوير هو أحد ميزاته الرئيسية لضمان جودة التعليم.

منهجية البحث وإجراءاته:

منهج البحث:

استخدم البحث الحالي المنهج النوعي (الوصفي والاثنوجرافية الذاتية). والمنهج الوصفي أكثر ملاءمة لطبيعة البحث وأهدافه فهو منهج يقوم على جمع اوصاف دقيقة مفصلة عن الظاهرات الموجودة بقصد استخدام للمعلومات والبيانات لوضع خطط لتطوير الأوضاع والعمليات الفنية والتربوية لمناهج الفنون والتصاميم من خلال الاعتماد على نظريات التعليم عن بعد. اما منهج الاثنوجرافية الذاتية هي إحدى أنواع البحث النوعي، وتتكون الإثنوغرافيا من مزيج من مراقبة البشر أثناء العمل مع درجة مشاركة من الباحث(O'Neill et al,. 2023) . مما ساعد الباحثة باستخدام التأمل الذاتي في تجاربها في التدريس والخبرات في تصميم المناهج، والتقويم والجودة، لربط السيرة الذاتية الشخصية بسياقات ثقافية واجتماعية وفنية أشمل تتمركز حول ذات الباحثة وتكشف عن تحليلاتها وتفسيراتها وتجاربها الشخصية مع طالباتها. ومن أدوات الدراسة الملاحظة والخبرة والممارسة.

عرض النتائج وتفسيرها ومناقشتها:

وفيما يلي ما توصل اليه البحث من نتائج في ضوء سؤال البحث وأهدافه:

تحليل النتائج المتعلقة بالسؤال الرئيسي للبحث ومناقشتها: ما هي مقترحات استخدام نظريات التعلم عن بعد في تصميم مناهج التصاميم والفنون؟

وجاءت النتائج كما يلي:

ويهدف البحث الحالي إلى التعرف على كيفية استخدام نظريات التعلم الثلاث وهي: نظرية تعلم الكبار، نظرية التعلم الترابطية، ونظرية التعلم البنائية. والاستفادة من هذه النظريات في بناء مناهج التصاميم والفنون باستخدام التكنولوجيا المتنوعة كالمنصات التعليمية وشبكات التواصل الاجتماعي لتحقيق الاتصال المستمر بين أعضاء هيئة التدريس والطلاب بتعدد مصادر التعلم. بالإضافة إلى تحقيق مستوى متقدم من تعليم وتعلم التصميم عن بعد في مجالات التدريس والتقويم في التصاميم والفنون. ومقترحات استخدام تقنية وتكنولوجيا التعليم وادواتها المختلفة في تدريس الفنون والتصاميم بتخصصاتها المختلفة، ومن خلال دمج التقنية بمناهج التعليم اشارت فودة (2018) بانها هي الأداة او الوسيلة التي تدعم فعالية استراتيجية التعليم والتعلم وتساعد على تطوير عملية التعليم والتعلم ويستفيد المعلم من تقنيات وتكنولوجيا من تطوير ذاته مهنياً واستخدامها كأداة إنتاجية ضمن المنهج وتطوير استراتيجيات التعليم والتعلم والتقويم. وتنقسم أنواع الفنون إلى نوعين وهي:

القسم الأول: فنون مرئية او بصرية

1–فنون تطبيقية: وتشمل الزخرفة وصناعة النسيج والسجاد والحياكة والتطريز وتصميم الأزياء والتصميم الداخلي وصناعة الحلي والمجوهرات وصناعة الزجاج والخزف (عبد العظيم، 2021).

2–فنون تشكيلية: وتشمل الرسم والتصوير الجداري والتصوير الضوئي والتصوير الزيتي وفن الكتابة بالخط والنحت والفسيفساء والعمارة (عبد العظيم، 2021).

3–فنون الوسائط المتعددة: وتشمل الفن الرقمي، ورسومات حاسوبية ورسوم متحركة بالكمبيوتر، وفن الفيديو، وفن الحاسب والفن الجرافيكي، وفن افتراضي، فن انترنت، وفن تفاعلي، والعاب الفيديو، وروبوتات الكمبيوتر، طباعه ثلاثية الابعاد، وفن والتجميع (الكولاج).

القسم الثاني: فنون غير مرئية: وتشمل فن الأداء والدراما والمسرح والموسيقى والغناء وفن التمثيل

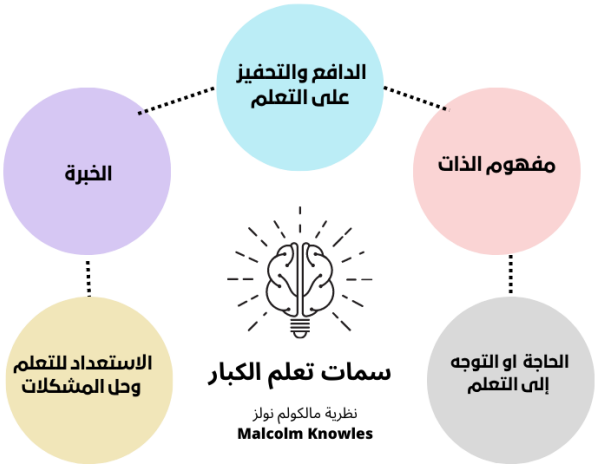
اولاً: سمات التعلم للمتعلمين البالغين (الكبار) عن بعد في التصاميم والفنون

قد يكون من الصعب على شخص بالغ أن يتم إخباره بما يجب فعله أو كيف يفكر. كيف يمكن أن يساعد التواصل مع المتعلمين البالغين في بناء الاحترام المتبادل؟ والذي يمكن أن يكون له تأثير إيجابي على الرضا والتحفيز والقدرة على الاستمرار والتعلم. رأت الباحثة ومن خلال هذه النظرية كما سبق ذكره عن نظرية اندراقوجي او التعلم الكبار عن اهم السمات الرئيسية كما هي موضحه في شكل (1)، انه يجب على أعضاء هيئة التدريس عند تصميم مناهج التصاميم والفنون في الجامعات ان يضعوا في اعتبارهم ان الطالب له حرية اختيار الأنشطة التعليمية وأدوات التكنولوجيا المختلفة للتعلم، وكما انه من المهم جعلهم يختارون بين العمل الفردي او الجماعي وفيما يلي اهم الارشادات التي تساعد الطلاب على تحقيق التعلم من أجل ضمان أن النهج التعليمي يعمل بشكل إيجابي وهي ما يلي:

- إنشاء بيئة تعلم فعال، حيث يشعر الطلاب بالأمان والراحة في التعبير عن أنفسهم.
- إشراك الطلاب في التخطيط المشترك للطرق ذات الصلة ومحتوى المناهج الدراسية.
- تحفيز الدافع الداخلي او الذاتي لدى الطلاب بإشراكهم في تشخيص احتياجاتهم الخاصة.
- تشجيع الطلاب على صياغة أهداف التعلم الخاصة بهم

مما يمنحهم مزيدًا من التحكم في تعلمهم.

- تشجيع الطلاب على تحديد الموارد والأنشطة التعليمية وأدوات التقنية والتكنولوجيا ووضع استراتيجيات لاستخدام هذه الموارد لتحقيق أهدافهم.
- دعم الطلاب في تنفيذ خطط التعلم الخاصة بهم وحل مشكلاتهم.
- إشراك الطلاب في تقييم التعلم الخاص بهم (التقييم الذاتي) مما يساعد على تطوير مهاراتهم في التفكير النقدي.



شكل (1) سمات نظرية التعلم للكبار

ثانياً: تأثير نظريات التعلم على وصف تعلم الافراد

وعند تصميم أحد مقررات التصاميم والفنون فانه يجب تبني القرار على العديد من المصادر المتباينة، منها: العادات، آراء الخبراء، السياسات والادارة القانونية او الايديولوجية. والتعلم الالكتروني يلتزم بمصدر أراء الخبراء وهو نتيجة التجارب والبحوث او النظريات. حيث يوجد العديد من النظريات التعليمية التي تساعد على تصميم بيئات ومواد التعلم عبر الويب، وخليط من النظريات يمكن ان تستخدم بفاعلية في تصميم وتطوير بيئات ومواد التعلم الالكتروني في التصاميم والفنون. حيث وجدت الباحثة ان دمج النظرية البنائية والنظرية التواصلية ونظرية تعليم الكبار لتساعد على بناء مناهج الفنون والتصاميم عن بعد. أشار ناجي (2020) بان برامج الفنون والتصاميم تنقسم إلى قسمين المقررات العملية او المقررات النظرية. لذا رأت الباحثة مناسبة كل قسم لنوع التعليم عن بعد بحسب هذه الأقسام:

القسم الأول: المقررات العملية: وهذه المقررات يناسبها التعلم المختلط او الهجين (Blended or Hybrid)، ويكون التعليم فيها 50 ٪ حضوري في الفصل الدراسي للجزء العملي، و50 ٪ عن بعد للجزء النظري على النظام التعليم الالكتروني (الفصل الافتراضي).

القسم الثاني: المقررات النظرية: وهذه المقررات يناسبها التعليم الافتراضي (Distance Learning). ويكون التعليم فيها 100٪ عن بعد.

ونظراً لاستخدام التكنولوجيا الحديثة المتقدمة اثناء تصميم هذه المقررات، يوضح الجدول (1) التعلم من وجه نظر كل نظرية وهو مبدأ مهماً في تحديد مؤشرات التعلم الالكتروني في التصاميم والفنون.

جدول (1): نظريات التعليم عن بعد وعناصرها

العناصر	النظرية البنائية	النظرية التواصلية او الترابطية
تعريف النظرية	تطورت على يد العالم فيجوتسكي Vygotsky، والتي اهتمت بالأهداف وكيفية حدوث التعلم وبناء المعرفة.	تطورت على يد العالم سيمنز Siemens ، والتي نتجت عن التطورات التكنولوجية والنظرة التربوية تجاهها.
الأسس التربوي	التحليل والتطبيق اساسا التعلم.	التنظيم والاتصال اساسا التعلم.
مفهوم التعلم	عملية بناء ذاتي للموضوعات بالاعتماد على الواقع.	عملية اتصال بين العقد او مصادر المعلومات والتكنولوجيا.
كيفية نقل المعرفة	التنشئة الاجتماعية.	الاتصال بإضافة عقد جديدة.
أنواع التعلم المناسب	التعلم الاجتماعي.	التعلم الشبكي (التكنولوجيا بأنواعها) او التعلم السريع.

وكما يتضح من الجدول السابق (1) أن النظرية البنائية و النظرية التواصلية لهما أهمية اثناء تصميم مقررات التصاميم والفنون من خلال عناصرها المختلفة. ويشير فيجوتسكي Vygotsky إلى أنه يجب إعادة التفكير في عصر وسائل التواصل الاجتماعي في النظرية البنائية الاجتماعية اثناء العملية التعليمية. تستند النظرية البنائية على الملاحظة والدراسة العلمية المتعلقة بالطريقة التي يتعلم بها الأفراد وأعادت التكنولوجيا تنظيم كيف نعيش؟ وكيف نتواصل؟ وكيف نتعلم؟ ومن وجهة نظر الباحثة وخبرتها في تصميم المناهج المختلفة للفنون وتطبيق هذه النظرية البنائية الاجتماعية لبناء المعرفة لدى الطلاب من خلال استخدام التكنولوجيا ووسائل التواصل الاجتماعي في الفصل الدراسي الواقعي او الافتراضي في مقررات الفنون والتصاميم. حيث أن الطلاب يبنون فهمهم الفردي او الذاتي ومعرفتهم فيما يتعلق بالعالم من خلال تجربة الأشياء واستغلال الوقت للتفكير في التجارب او التجريب الفني. وعندما يواجه طلاب الفنون والتصاميم في الفصل الافتراضي شيئًا جديدًا، فإنه يوفق بينها وبين الأفكار والتجارب السابقة، فيتغير ما يعتقده أو يستخدم التفكير النقدي وحل المشكلات. لذلك، وفقًا للنظرية، يكون طلاب الفنون مبدعين نشطين لمعرفتهم من خلال طرح الأسئلة والاستكشاف وإجراء تقييم ذاتي لما يعرفونه بشكل فردي او جماعي (تقييم الاقران). لذا تُستخدم أدوات التكنولوجيا لمساعدة مصمم المناهج او أستاذ المقرر في توصيف المقررات وتطويرها في تقديم منهج لتلبية احتياجات التعلم لدى الطلاب من خلال هذه النظرية ومعرفة كيفية استخدام الطلاب للمعرفة في الأنشطة ثم التفكير فيها داخل البيئات الاجتماعية الافتراضية المختلفة ووسائل التواصل الاجتماعي. اما بالنسبة للنظرية التواصلية، أكد سيمنز Siemens ان هذه النظرية نتجت عن التطورات التكنولوجيا والنظرة التربوية تجاهها من خلال التعلم الشبكي على الانترنت. مما سبق تقدم هذه الدراسة أهمية استخدام المعلمين لوسائل التواصل الاجتماعي وتقنيات الويب Web.2.0 كمكمل جذاب للتعليم العالي.

ثالثاً: أهم مصادر التكنولوجيا والتقنيات التي يمكن الاستناد عليها في تصميم مناهج التصاميم والفنون

يمكن استخدام الفنون كمُحسِّن للانتباه المستند إلى الدماغ وكذلك كمُحسِّن للانتباه وطريقة استراتيجية لتدريس موضوع معين. وركزت نتائج الأبحاث الحديثة على أن بعض الفنون تعزز الانتباه والذاكرة العاملة والمهارات البصرية. وتعتبر ثقافة دمج التقنية بتعليم الفنون ضمن مناهجها الدراسية مهماً لعدة أسباب وهي:

- أصبحت التقنية جزء من حياتنا.
- تحقيق رؤية المملكة 2030 في الفن الرقمي باستخدام التكنولوجيا وتقنيات البيانات والذكاء الاصطناعي.
- وجود الجيل الرقمي (Digital Generation) هو الجيل الذي نشأ مع العالم الرقمي (Erstad, 2010).
- أن سوق العمل يمر بمرحلة انتقالية ومن الضروري وجود الكفاءات من اجل القرن الحادي والعشرين (Erstad, 2010).

ومما سبق يتضح انه بالرغم من وجود الجيل الرقمي وهم المستخدمون للأنترنت والتكنولوجيا وهم الأصغر سناً ويمكنهم من استخدام التقنية الا انهم يحتاجون الى توجيه وارشاد (Wil-liamson and Hague 2009). ومن خلال النظر الى مستقبل التعليم ووجود التحديات الحالية والمستقبلية لنظام التعليم، فإنه لابد من استخدام اطر القرن الحادي والعشرين بهدف دمج مهارات القرن الحادي والعشرين في الجامعات والمدارس، واعداد

الشباب للنجاح أفرادًا ومواطنين بهدف إعدادهم للحياة وسوق العمل (ترلينج وفادل، 2013). والإطار التعليمي للقرن الواحد والعشرين يساعد الأساتذة والمعلمين بمراقبة وتقييم الأعمال والاختصاصات المطلوبة داخل كل تخصص من أبعاد مختلفة، بما في ذلك المهارات التكنولوجية، والجوانب التربوية والسياقية والإنسانية. **وكما لا يمكن تدريس القدرة على التفكير من خلال عمليات وأساليب التعليم التقليدي بل يمكن تطوير مهارات التفكير من قبل الطلاب لاكتساب الخبرة، والتفكير في هذه الخبرات بشكل فردي أو من خلال تفاعل الأقران** (Singh et al., 2022). ويستخدم معلمي الفنون وقادة الأعمال في جميع أنحاء مهارات القرن الحادي والعشرين اثناء تصميم مناهجهم وتنوع طرق واستراتيجيات التدريس المختلفة والأنشطة الصفية وكيفية دمج مهارات القرن الحادي والعشرين في الفنون والتصاميم مثل (الفنون المرئية والتطبيقية، الفنون الرقمية، وفنون الاداء المسرح) واستخدام طرق مختلفة لتقييم هذه المهارات والذي يمكن للطلاب من خلالها مواجهات التحديات واكتساب مهارات القرن الحادي والعشرين (Yoo, 2022). وظهرت الحاجة إلى إعداد المتعلمين لمهارات القرن الحادي والعشرين والتي تهدف إلى إحداث تغيير في المناهج لدعم واسع لمجالات المهارة وهي كما يلي (Hockly, 2011):

1. الإبداع والابتكار.
2. التواصل والتعاون.
3. طلاقة البحث والمعلومات.
4. التفكير النقدي وحل المشكلات واتخاذ القرار.
5. المواطنة الرقمية
6. عمليات ومفاهيم التكنولوجيا.

ومن تجارب الباحثة لاستخدام مهارات القرن الحادي والعشرين مع طلاب الفنون والتصاميم وفهم طريقة تفكيرهم لاختلافهم عن معلميهم بسبب نشأتهم مع العالم الرقمي. حيث يجب على المعلم مواكبة هذا العصر التقني والرقمي، ويمكن للمعلم عند تنمية المهارة السادسة وهي «عمليات ومفاهيم التكنولوجيا» من اختيار التقنية المناسبة لأهداف المنهج بحيث تتناسب مع نتائج ومخرجات التعلم. وهذا يتطلب فهم واعي لمفهوم التقنية وثقافة تقنية المعلومات وادواتها بحيث يمكن الاستفادة منها في أساليب التدريس او الأنشطة المختلفة للتقييم. ومن أهم المصادر التي يمكن الاستناد عليها في تصميم مناهج التصاميم والفنون باستخدام التكنولوجيا وفقاً لنظريات التعلم عن بعد هي ما يلي:

1) الفن الرقمي ووسائل التواصل الاجتماعي

اصبحت مواقع الشبكات الاجتماعية او وسائل التواصل الاجتماعي تشغل الكثير من الشباب في جميع انحاء العالم بصفة عامة، وفي الوطن العربي بصفة خاصة، حيث جذبت انتباه العديد من الفئات على كافة المستويات السياسية، والاجتماعية، والاقتصادية، والفنية وخاصة مع وجود عدد من الشبكات التي تقدم محتوياتها العديد من اللغات المختلفة (دياب ومحمد، 2021). ووسائل التواصل الاجتماعي هي مجموعه من التطبيقات المستندة على الانترنت والتي تسمح للمشاركين بتبادل المحتوى الالكتروني بأنواعه المختلفة والتواصل فيما بينهم (فودة، 2018).

واشتهر الفن الرقمي عبر وسائل التواصل الاجتماعي والذي يمكن لجميع الفنانين التواصل مع الاخرين ونشر أعمالهم في جميع انحاء العالم. ويعتبر الفن الرقمي وتطبيقاته المختلفة في وسائل التواصل الاجتماعي من أهم وسائل التكنولوجيا الحديثة التي توضح دورها في خدمة الفنون والتصاميم من خلال تطبيقها مع نظريات التعلم، حيث انها تساهم في التعريف بالفنون وتقريب المعلومات من شريحة واسعه من المتعلمين والمهتمين بالفن، وكما تساهم في الترويج للأعمال الفنية واستغلال أدوات التواصل في تعلم الفنون، مما يعطي المتعلمين الفرصة لفهم البيئات الجمالية المحيطة بهم ويمكن لهم من الولوج إلى عالم الفنون البصرية وفهم خصوصياتها الرمزية. وتساعد وسائل التواصل الاجتماعي في نشر الوعي الفني في المجتمع وتوفير فضاء تفاعلي للعرض والتعرف على الفنون العالمية والمشاركة في التطبيقات مع مختلف الفنانين العالميين والتعلم منهم. وإن توفير منهج فني قائم على النظريات والممارسة واستخدام تقنيات وسائل التواصل الاجتماعي شجع المعلم والمتعلم على الاستخدام الشخصي والمهني لتكنولوجيا وسائل التواصل الاجتماعي بشكل إيجابي. وكذلك استخدام التكنولوجيا في التعليم عن طريق شبكات التواصل الاجتماعي في مستقبل الفنون والتصاميم. توفر البيئات عبر الإنترنت فرصًا متأصلة للانغماس الفوري في التكنولوجيا مع الفنون، ومن خلال توفر مثل هذه التقنيات مزايا مهمة للمعلمين الذين يسعون إلى تزويد المتعلمين بخبرات تؤكد على تطوير المهارات والمعرفة، حيث يقوم المعلمين بتزويد المتعلمين بالطرق التي يمكنهم بها استخدام وسائل التواصل الاجتماعي في الفنون والتصاميم في فصولهم الدراسية. وتدعم هذه الأفكار بناء مجتمعات فنية تشجع على التعلم القائم على الممارسة باستخدام احدى وسائل التواصل الاجتماعي في التدريس. وكما أشار الطويل (2018) بانه يمكن تحقيق العديد من الأغراض ذات الصلة بالفن من عرض الأعمال الفنية، ومتابعة الأخبار الفنية وما يستجد من أحداث وفعاليات تشكيلية، والاطلاع على ما يقدم من خامات وأدوات وكتب بحوث ومقالات فنية حديثة، ومشاهدة تجارب وأعمال فنية جديدة، وقراءة بعض ما ينشر من كتابات نقدية، إلى جانب مشاهد مقاطع الفيديو وصور الأعمال الفنية والمعارض والمتاحف الفنية الافتراضية حول العالم، فضلاً عن تسويق الأعمال الفنية. فمثلاً يمكن زيارة متحف اللوفر في باريس من خلال المواقع الافتراضية دون الحاجة الى عناد السفر والتكاليف لرؤية الفنون المختلفة والجدول (2) يوضح بعض من أشهر وسائل التواصل الاجتماعي:

جدول (٢) أشهر وسائل التواصل المستخدمة في تعلم الفنون والتصاميم

م	المصطلح العربي	المصطلح الانجليزي	نبذه عنه
1	تويتر	Twitter	هو موقع ظهر عام (2006)، ويستخدم لعرض الأخبار والتقارير والتعبير عما يفعلونه وتبادل الآراء حول مجموعة واسعة من الموضوعات، مثل المنتجات الفنية. كما يستخدم الوسائط المتعددة وإضافة سياق . يساعد الفنانين على عرض أعمالهم الفنية ودعوات(Furini et al., 2022)وبيانات وصفية المعارض واخبار المتاحف وعروض الأزياء ونشر المنتجات الفنية وغيرها.
2	بينترست	Pinterest	هو موقع ظهر عام ((2010 حيث يمكن نشر أي صورة ويب أو صورة رقمية شخصية («مثبتة») في سجل قصاصات رقمي، حيث يمكن للمستخدم بعد ذلك عرضها، وهي بيئة افتراضية تم إنشائها لربط (Phillips et الجميع من في العالم من خلال صور (Pinboard) والتي تعتبر ممتعة للمستخدمين). وتوجد مواضيع فنية مختلفة وتعتبر تغذية بصرية ممتعه للفنان مما يجعله يبتكر ويبدع من2014 ,.al خلاله.
3	سناب شات	Snapchat	وهو موقع ظهر عام (2011) وهو عبارة عن منصة وسائط اجتماعية تتيح للمستخدمين إرسال ومشاركة اللقطات مثل الصور ومقاطع الفيديو والنص والملفات القصيرة والتي تتضمن نصوصاً ورسومات مع تحديد مقدار الوقت الذي يستغرقه المستلم لعرض المحتوى قبل أن يتعذر الوصول إليه بشكل دائم (تختفي إلى). وكمـــا اشتهر باستخدامه في الإعلانات(Vaterlaus et al., 2016الأبد في غضون ثوانٍ) (Phua & Kim, 2018)وعرض العلامات التجارية للمستهلك (البيع والشراء للمنتجات)
4	تيمبلر	Tumblr	ظهر موقع تيمبلر عام (2007) وهو عباره عن مدونات صغيره، يدعم الوسائط المتعددة مثل الصور والتسجيلات الصوتية أو مقاطع الفيديو، ويحتوي على عدد كبير من الصور الذي يدعم المنتجات الفنية (Chang et al., 2014)والتجارة الإلكترونية
5	تيك توك	TikTok	ظهر الموقع عام (2017) وهو عبارة عن منصة فيديو محمولة قصيرة تتيح للمستخدمين إنشاء مقاطع فيديو تدوم في الغالب من ١٥ إلى ٦٠ ثانية ومشاركتها مع مجتمع، وظهرت من أنواع منها الفيديوهات التعليمية للرسم والرسومات المتحركة والجرافيك والرقص والموسيقى وهو فيديوهات يستخدم مجموعة من الصور والرسوم التوضيحية والمخططات والرسوم البيانية والنصوص والرسوم المتحركة وعناصر أخرى متحركة .(Li et al., 2021) لتصور المعلومات
6	فيسبوك	Facebook	وهو موقع ظهر عام (2004) يساعد الأشخاص على التواصل فيما بينهم وتصنيفهم وإتاحة الفرصة المشاركين للتواصل ويمكن تقديم ملف من الصور ووضع الأشخاص معلوماتهم وهواياتهم أو مقاطع فيديو. وقد تعزز التعلم والتواصل والمشاركة وتحسين الإبداع. ومن مساهماته في التعليم ما يلي: المعلومات الفورية،).Urbano, 2022وتعزيز العمل الجماعي، وتحسين الكتابة، والتطوير المهارات الرقمية (
7	لينكدإن	LinkedIn	هو موقع ظهر عام (٢٠٠٣) الذي يمكن من خلاله إنشاء علاقات مهنية بين أعضاءه كالعلاقات بين العملاء والموردين، ويوفر وظائف شاغره على مستوى العالم وله إستراتيجية مهمة للإدارة الذاتية للوظيفة مرتبطة بالنجاح الوظيفي (Davis et al., 2020) ويمكن مستخدميه من عرض سيرتهم الذاتية، يساعد الموقع المهتمين والخريجين في تخصص التصاميم والفنون من البحث عن وظائف في هذا المجال.
8	يوتيوب	YouTube	(In-وهو موقع ظهر عام (2005)، يستخدم لنشر وتبادل الفيديو بين الاطراف المشتركة في الموقع . وشجع تطوير المكونات والأجهزة الرقمية متعددة الوظائف (wood & Zappavigna, 2023 المستخدمين على التفاعل مع اليوتيوب عبر منصات وواجهات أجهزة مختلفة بما في ذلك التلفزيون وأجهزة الكمبيوتر الشخصية وأجهزة الكمبيوتر المحمولة والأجهزة اللوحية والهواتف الذكية ومن أنواع مقاطع الفيديو).Balakrishnan & Griffiths, 2017الموسيقى والأفلام وتعلم الفنون والرياضة (
9	انستقرام	Instagram	وهو موقع ظهر عام 2010))، يقوم على تبادل الصور والفيديوهات للتواصل حيث يمكن للمستخدمين مشاركة تحديثاتهم بسهولة عن طريق التقاط الصور والتغيير والتبديل عليها باستخدام المرشحات. ومن كانت أشهر الصور التي تعبر عن الأزياء ومكملاتها والمكياج والأطعمة والمنتجات والأنشطة الحياتية).Hu et al., 2014المختلفة (
10	واتس اب	WhatsApp	هو موقع ظهر عام (٢٠٠٩)، ويعتمد على التراسل الفوري، ويمكن لمستخدميه من ارسال الصور والملفات).Sutikno et al., 2016والرسائل الصوتية ومقاطع الفيديو والوسائط المتعددة (

م	المصطلح العربي	المصطلح الانجليزي	نبذه عنه
11	تيلقرام	Telegram	وهو موقع خدمة مراسلة شائعة تعتمد على نظام أساسي مفتوح المصدر وظهر عام (2013). من بين فوائده متجر الملصقات. وهي عبارة عن مجموعة من الصور المضحكة التي يمكن استخدامها في الدردشات إلى مشاركة الصور والفيديو والنص، والمستندات في مجموعة متنوعة من أنواع الملفات بدون حد للحجم، يمكن الوصول إلى حساب التيلقرام من أجهزة متعددة ، يوفر منصة للدردشة في مجموعات ، مع عدد أكبر بكثير من المستخدمين يمكن تضمينهم في مجموعة (تصل إلى ٥٠٠٠ مشارك) ويوفر أيضًا برامج الروبوت: حساب الرد التلقائي الذي يمكنه الاستجابة لنص معين بعد وظهرت مجموعات فنيه في تيلقرام,.Sutikno et al). بإعطاء إجابات منسقة مسبقًا 2016) لتعلم الفنون المختلفة.

2) برامج وأجهزة وتطبيقات الحاسب الآلي وأدواتها الرقمية

أصبحت التكنولوجيا جزءاً لا يتجزأ من حياة الكثيرين حول العالم لان استخدامها يوفر الوقت والجهد ليس في حياتهم اليومية فقط بل في التعليم والتعلم للفنون المختلفة. ودخلت التكنولوجيا في شتى ميادين العلم والمعرفة النظرية والميدانية ففي ميدان الفن دخلت التكنولوجيا بشكل واسع في فروع الفن المختلفة مثل الرسم والنحت والخزف والنسيج والتصميم الأزياء والتصميم الداخلي وحتى في المسرح وفنون الأداء. وكانت هناك تطورات كثيرة في مجال التكنولوجيا والفن. وكان لكل فن من هذه الفنون تجاربه المميزة، لذلك ظهر ما يسمى بالفن الرقمي أو تكنولوجيا الفن أو الفنون الرقمية التي استخدمت الكمبيوتر حيث اختصرت الجهد والوقت (كاظم،2019). وأشار عمر (2018) بأنه يمكن تبادل المعلومات من خلال النشر والتدوين عبر الصور والرسومات والملفات والفيديوهات من خلال تطبيقات يتم تحميلها عبر الانترنت وتستخدم بواسطة الهواتف الذكية وأجهزه الحاسب الآلي. وتطور مفهوم تقنيات التعليم في العالم العربي كما يقابل مصطلح تكنولوجيا التعلم في العالم الغربي وهناك أربع اتجاهات في هذا المصطلح منها الأجهزة، البرامج والمواد التعليمية، تكنولوجيا التعليم بأسلوب النظم، وتكنولوجيا التعليم باستخدام تكنولوجيا المعلومات (كاظم،2019).

ومن هذا المنطلق صنفت الباحثة أبرز مستجدات التكنولوجيا في الفنون والتصاميم وهي كما يلي:

المقترح الأول: الفن الرقمي وبرامجه

Digital Art & Software Program

وعرف آل قماش (2017) الفن الرقمي «انه ذلك الإنتاج الفني ثنائي الابعاد والذي يتم باستخدام جهاز الحاسب الآلي والأجهزة الملحقة به، والتي تستخدم كأدوات للتعبير» (6). اما الحاسب الآلي لا يمكن استخدامها دون توفر البرامج (Soft-ware) وهو مجموعه من الأوامر والمكتوبة بلغة من لغات برمجة الحاسب الآلي حيث تقوم بتخزينها بذاكرة الجهاز لحين استدعائها لتنفيذ العمليات المراد تنفيذها (سهيل، 2013). حيث ينبغي على الفنان في هذه الحالة أن يحصل على تدريب وخبرة مناسبة لطبيعة عمله ويتمثل ذلك في التعامل مع البرامج الفنية العديدة وتقنيات التنفيذ والنشر وما يتبعها من معرفة بمحددات العمل الفني القانوني والأخلاقي وبآثاره الاجتماعية وبكيفية تلقيه من النواحي النفسية (الحمزة، 2006). وبرامج الفن الرقمي تعني برامج الرسم والتلوين وتساعد الفنانين والمصممين في الابداع الفني، ويستخدم هذه البرامج مصمم الأزياء، مصمم النسيج، مصمم الديكور، مصمم الإعلانات، مصمم الجرافيكي، مصمم المطبوعات المختلفة وغيرها من التخصصات الفنية المختلفة. ويوضح الجدول (3) أفضل البرامج التي يتم استخدامها في الفنون والتصاميم وهي مجموعة برامج تساعد الفنان في الابتكار والرسم:

جدول (3) أهم البرامج في التصميم

م	الاسم باللغة العربية	الاسم باللغة الانجليزية	مميزات البرنامج
1	أدوبي فوتوشوب	Adobe Photoshop	هو برنامج تصميم من برامج شركة أدوبي، خاص بعملية معالجة وتحرير الصور والرسومات عالية الجودة، وتصميم الإعلانات سواء أكان التصميم الطباعي مثل: (الكرت الشخصي، البروشور، بطاقة دعوة) أو التصميم الرقمي مثل: (الصور الفوتوغرافية، وواجهة موقع، وتحرير الفيديو).
2	أدوبي اليستريتور	Adobe Illustrator	هو برنامج تصميم، يستخدم من قبل كافة المصممين في جميع انحاء العالم بلا استثناء فقد امتلك ميزة رائعة جدا في مجال التصميم ما اكسبه أهمية كبيرة خاصة في أوساط محترفي التصميم، صمم تحديدا لإعداد التصميمات وخاصة التصميمات من نوع رسومات موجهة إلى جانب اعمال الموشن جرافيك وتصميم الأزياء والمنسوجات.
3	أدوبي ان ديزاين	Adobe InDesign	هو برنامج للنشر المكتبي ويمكن استخدام هذا البرنامج لتصميم ونشر الكتب والمجلات والمنشورات والملصقات وغيرها من أشكال المطبوعات مثل المجلات الاكاديمية والفنية المختلفة.
٤	أفتر إفكتس	After Effects	هو برنامج من شركة أدوبي، للمونتاج وموشن جرافيك وخدع سينمائية، ويستخدم البرنامج في صناعة الفيديوهات الرقمية، الأفلام، المؤثرات الخاصة والخيالية والأعمال التلفازية.

المقترح الثاني: الفن الرقمي والذكاء الاصطناعي

Digital Arts at IA

الذكاء الاصطناعي هو أحد مجالات علوم الحاسب ويطاق عليه ذكاء الآلة، ويركز على بناء أنظمة قادرة على أداء مهام تتطلب عادة الذكاء البشري مثل التعلم والاستدلال والتطوير الذاتي (معجم البيانات والذكاء الاصطناعي، 2022). وهو عبارة عن مجموعة من الخوارزميات المصممة لتعمل بالتوازي مع إجراءات الذكاء البشري مثل اتخاذ القرار، أو التعرف على الصور، أو ترجمة / فهم اللغة، أو الإبداع (Mazzone et a, 2019) . وللذكاء الاصطناعي سمات عديده مميزه ويذكر ومنها (العسيري والمسعود، 2022; الحقان، 2023:

- حل المشكلات واتخاذ القرارات وجمع البيانات وتحليلها .
- القدرة على التعلم ولتفكير والادراك.
- القدرة على استخدام الخبرات القديمة وتوظيفها في المواقف الجديدة.
- القدرة على استخدام التجربة والخطأ لاستكشاف أشياء مختلفة.
- القدرة على الاستجابة السريعة للمواقف والظروف الجديدة
- القدرة على التصور والابداع وفهم وإدراك الأمور البصرية.

الذكاء الاصطناعي هو الذي يصنعه الإنسان و هو دراسة الآلات والبرامج التي يمكن أن تشعر وتتخذ القرار وحل المشكلات وتتصرف مثل البشر والتي يمكن تطويرها بالمعرفة من خلال التعلم من التجربة والقراءة ومعالجة النص المكتوب في اللغات الطبيعية (Mondal, 2020). والذكاء الاصطناعي في الفن الرقمي هو الخوارزميات الفنية التي هي عباره عن أدوات، وليسوا فنانين. بمعنى أن الخوارزميات في الذكاء الاصطناعي ليست فنانين مثل الإنسان الفنان. لكن الذكاء الاصطناعي (خوارزمية إنشاء الفن) هو أكثر من مجرد أداة، مثل الفرشاة ذات الطلاء الزيتي وهو كائن غير حي ولا يتغير. حيث يتعلم الفنانون بمرور الوقت ومع الخبرة كيفية استخدام أدواتهم بشكل أفضل. ومع ذلك، فإن فرشاة الرسم ليست لديها القدرة على التغيير، فهي لا تفعل ذلك القرارات بناءً على تجارب الرسم السابقة، ولم يتم تدريبها على التعلم من البيانات. اما خوارزميات الذكاء الاصطناعي هي مجرد أدوات وأقرب إلى وسيط. ويستخدم الفنانين الذكاء الاصطناعي كشريك وكلاهما يجلبان مجموعة من المهارات لعملية الابتكار والابداع (Mazzone et a, 2019) .

ويشير البحث الحالي الى ضرورة الاستفادة من مواقع وتطبيقات الذكاء الاصطناعي في الفن الرقمي والذي يساعد الطلاب على إنشاء متغيرات متعددة وإنتاج اعداد من النماذج والتصاميم الفنية بألوان وانماط مختلفة. حيث يساعد على توفير الوقت وتطوير العمل الفني، وذلك من خلال المدخلات والخوارزميات التي يحددها المصمم مسبقاً. ورأت الباحثة من خلال تجارب الطالبات في الفن الرقمي باستخدام بعض مواقع الذكاء الاصطناعي في تدريس الفنون والتصاميم قد نتج عنه ما يلي:

- توليد الأفكار وتحسين الإنتاج الفني.
- تحليل البيانات لإنشاء تصاميم فنون لنماذج متعددة تعكس اهتمامهم وتفضيلاتهم مع احتياجاتهم.
- توسيع دائرة الالهام من خلال تحليل التصاميم الحالية وابتكار انماط مماثلة والتفاعل بين الطلاب والآلة.
- تعزيز التعاون وتساعد الطلاب على العمل معاً عن بعد بفعالية من خلال مناقشة الملاحظات والاقتراحات.

حيث ظهرت مواقع وتطبيقات عديده للرسم والتصميم باستخدام الذكاء الاصطناعي منها تصميم النظم الخبير والألعاب والروبوتات والتعرف على الكلام والكتابة وفهم اللغات. والجدول (4) يستعرض بعض مواقع وبرامج استخدام الذكاء الاصطناعي في الفن الرقمي.

جدول (4) أهم البرامج في التصميم

اسم الموقع	وصف الموقع
MidJourney	هو برنامج ذكاء اصطناعي تم إنشاؤه بواسطة مختبر أبحاث مستقل مقره سان فرانسيسكو يقوم بإنشاء صور ورسومات رقمية من أوصاف لغة طبيعية. ويستطيع المستخدمين انشاء اعمال فنية رقمية والتسويق لها.
Night café	هو موقع لمجتمع افتراضي فني، ويمكن انشاء جميع الفنون بواسطة الذكاء الاصطناعي والتسويق للأعمال الفنية عبر الانترنت. وكما يدعم تنظيم الرسومات في معارض، أو إنشاء فيلم من أي سيناريو يستوعبه الروبوت.
StableCog	هو موقع للرسم بالذكاء الاصطناعي ويتسم بسرعه التنفيذ.
OpenAI	هو نظام ذكاء اصطناعي يمكنه إنشاء صور وفنون واقعية من وصف بلغة طبيعية. يمكنه إنشاء صور وفنون أصلية وواقعية من وصف نصي. يمكنه الجمع بين المفاهيم والسمات والأنماط.
StarryAI	هو موقع لإنشاء الاعمال الفنية الرقمية وتم تصميمها باستخدام روبوتات الذكاء الاصطناعي.
Artbreeder	هو موقع إلكتروني تعاوني قائم على التعلم الآلي، يتيح موقع الويب للمستخدمين إنشاء وتعديل صور الوجوه والمناظر الطبيعية واللوحات.

المقترح الثالث: أجهزة التصميم والفنون الرقمية

Digital Devices in Art & Design

ان التجريب يزيد من المهارات الادراكية لدى ممارس الفن، كما يهتم بتنمية القدرة على الابتكار من خلال التوليف بين الخامات والعناصر والاشكال داخل تكوين فني مبتكر، والتجريب المبني على الإطار النظري المعرفي وصياغتها بابتكارات فنيه بشكل ممارسات عملية تجريبية (آل قماش، 2017). كما تبحث مداخل التجريب من خلال حقائق جديدة في تركيب العمل الفني معا وارتباطه بأهداف الفنان في بناء تشكيلاته، حيث ينمو التفكير الإبداعي لديه ويعطي حلولا متعددة للموضوع الواحد فتجسد الأفكار وتتبلور وتختاره بين البدائل التشكيلية في تأليف متكامل فتظهر الارتباطات التشكيلية الجديدة والعالقات المستحدثة (الحريري، 2022). حيث يستخدم الفنان أدواته المختلفة في التجريب وابتكار اعماله الفنية الإبداعية. وخاصة التجريب في المجالات التكنولوجيا وهو نوع من أنواع الابتكار لكي ينتج نواتج جديدة تساعد على تقدم المجال الفني، وتعتبر أجهزة التصميم من التكنولوجيا الحديثة وهي من أبرز سمات العصر مما يجعل عملية توظيفها في قطاع التعليم الفنون والتصاميم بجميع تخصصاته المختلفة أمرا حتميا، غير أن دور الأساليب التكنولوجية في التعليم يأتي لتحسين وتطوير المنهج التعليمي في المدارس والجامعات باستخدام نظرية التعليم التواصلية والبنائية. ويجعل التعامل معه أكثر فاعلية من أجل تحقيق نواتج التعلم المستهدفة. وسوف يتناول البحث الحالي مفهوم تجريب الفن الرقمي باستخدام أجهزة الحاسب الآلي وملحقاتها المختلفة والتي تساعد أستاذ المقرر في تعليم طلابه وكذلك تساعد الفنان على سهولة العمل وتوفير الوقت والجهد واختزان المعلومات والارشيف الفني من الرسومات والاشكال والألوان والتي يمكن استعادتها عند اللزوم ومن أبرز هذه الأجهزة ما يلي:

-الأيباد والقلم الرقمي: IPad & Digital Pencil

يعتبر أيباد برو من الأجهزة الجديدة والتي يمكن للفنانين من الرسم على الآيباد باستخدام القلم الرقمي وهو أحد منتجات شركات الأجهزة الالكترونية مثل ابل ستور. وبالرغم من استخدام الرسامين للجهاز الا انه يحتاج الى مدربين او أعضاء هيئة تدريس ذو خبرة فيه هذه البرامج لتدريبهم على كيفية استخدام الجهاز وتحميل البرامج الرسم التي تساعدهم على الابداع بالطريقة الصحيحة (Alsuwaida, 2018).

-لوحة اللمس والقلم الرقمي:

Wacom Bamboo Capture Pen & Touch Tablet

يعتبر لوحة اللمس الرقمي من الأجهزة التي تساعد الفنانين على الرسم ومن ملحقاته «برنامج للتحميل» على جهاز الحاسب الالي وبالإضافة إلى «القلم الرقمي». ويوجد له أشكال مختلفة بحسب اصدار الشركات المتنوعة مثل «واكوم» (Alsu-waida, 2018).

المقترح الرابع: الفن الرقمي والويب Digital Art & Web 2.0

أدوات الويب 2.0 هي أدوات رقمية تدعم التعلم النشط وتمكن من الوصول إلى المعرفة وإنتاجها، وهوا لجيل الثاني من شبكة الويب العالمية التي تركز على قدرة الأشخاص على التعاون ومشاركة المعلومات عبر الإنترنت. لقد غير التعلم عبر الإنترنت قطاع التعليم على مستوى العالم، لذلك يجب على المعلمين استخدام أدوات التكنولوجيا في التصميم التعليمي من خلال مطابقة أنسب الأدوات الرقمية لطرق التدريس الخاصة بهم

وتسهل المشاركة والتواصل بين الطلاب وأقرانهم وبين الطلاب والمعلمين. يمكن للطلاب من بناء شبكة التعلم الخاصة بهم لتحسين التعلم واكتساب المزيد من الخبرة في الفنون (Alsu-waida, 2022)، ومن أهمها:

-تطبيقات الأجهزة الذكية Mobile Apps

هي تطبيقات مصممه لموضوع معين تعمل في الأجهزة الذكية مثل الايفون او الايباد. وهي برامج صغيرة يتم تحميلها الى الأجهزة الذكية. ويتم تحميلها من **(iTunes, Google Play, Windows store,Apple store)**. مثل الألعاب الرقمية، وبرامج الرسم الرقمي.. وغيرها.

-المواقع الالكترونية Websites

هي مواقع على الانترنت يمكن للمستخدمين التواصل ومشاركة الأعمال والمعلومات عبر الانترنت مع المستخدمين الأخرين باستخدام أجهزة الحاسب الآلي. **(Solomon and Schrum, 2014)** ويعتبر إعداد وتصميم صفحة ويب للفنان من بالغ الأهمية حتى يتمكن من التواصل مع الفنانين العالميين من خلال موقعه الالكتروني وعرض اعماله ومعارضه او حتى دوراته الفنية وهناك مواقع تساعده على التصميم الخاص به(Manning & Johnson, 2011).

-المدونات Blogs

المدونات هي أحد أنواع صفحات الويب، وتعتبر المدونات نوعًا من الدوريات، مثل صحيفة أو مجلة. لذلك يتم الاستشهاد بها بشكل مختلف قليلاً عن منصات ومواقع التواصل الاجتماعي الأخرى. ومن أنواعها المحفظة الرقمية Digital Portfolio، وهي موقع لتضمين عناصر التقييم الإلكتروني ويظهر فيها مجموعة من الأعمال الرقمية، كطريقة شائعة للسماح بعرض قدرات الطلاب عن طريق مجموعة منظمة تتألف من مصنوعات فنية او يدوية رقمية والسعي لتوفير سجل أصيل متعلق بحالة الفرد ومرتبط بشكل خاص بالتعلم، على الرغم من أنها قد تغطي

مجالات أخرى (McAlpine, 2005; Dyjur & Wright, 2023). وبمعنى اخر هي عبارة عن مجموعة من الأدلة الإلكترونية التي يتم تجميعها وإدارتها بواسطة مستخدم على الويب. وقد تشمل هذه الأدلة الإلكترونية إدخال نص، وملفات إلكترونية، وصور، ووسائط متعددة، وإدخالات مدونة، وروابط تشعبية عبر الانترنت. ويستخدمه المصممون لإنشاء مواقع الويب وتوسيع نطاقها في لوحات مرئية بالكامل. وكما تساعد الحافظة الرقمية الطلاب في الفنون على عرض مشاريعهم الأكاديمية المكتملة او عرض أعمالهم الفنية الرقمية الإبداعية المبتكرة. والجدول (5) ادناه يوضح بعض المواقع والمدونات والمحافظ والتطبيقات والأجهزة الذكية الرقمية.

جدول (5): بعض المواقع والمدونات والمحافظ والتطبيقات والأجهزة الذكية الرقمية

المواقع الالكترونية	المدونات	تطبيقات الأجهزة الذكية الرقمية
Canva	Weebly	Adobe Photoshop sketch
www.canva.com	www.weebly.com	
Piktochart	Wix	Learn how to Draw :Art Copy
www.piktochart.com	www.wix.com	
Designcap	Blogger	.Autodesk SketchBook
www.designcap.com	www.blogger.com	My Sketchbook-Masterclass
Infogr.am	Pixpa	.Drawing Desk: Draw & Paint Art
www.infogram.com	www.pixpa.com	
Venngage	SITE123	Pixelcut
www.venngage.com	www.site123.com	
Visual.ly	Squarespace	Picsart
www.visual.ly.com	www.squarespace.com	
Voki	Webador	Oil Painting by Number
www.voki.com	www.webador.com	

المقترح الخامس: الوسائط الرقمية المتعددة Multimedia

الوسائط الرقمية المتعددة هي صنف من برمجيات الكمبيوتر والذي يوفر المعلومات بأشكال فيزيائية مختلفة مثل النص، الصورة، الحركة. وهي برامج تمزج بين الكتابة والصور الثابتة والمتحركة والتسجيلات الصوتية والرسوم الخطية لعرض الرسالة التي تمكن المتلقي من التفاعل معها (خماس وحسين، 2018). وتستخدم في فن الإعلان والعروض التقديمية مثل هذه المجموعة من العناصر المتفاعلة والتي تعمل في منظومة متكاملة من الصور والنص الثابت والرسومات الثابتة والمتحركة والصوت.

أتاحت الأنشطة القائمة على الوسائط المتعددة الفرصة للطلاب في التصاميم والفنون لتجربة وممارسة المهارات التكنولوجيا التي يحتاجون اليها لتعزيز عملية التفكير وتتمثل في تعلم المهارات التقنية الأساسية واستخدام «طرائق حسية متعددة» وبالتالي

زيادة الحافز والاحتفاظ بالمعلومات. وتم تضمين نشاط انعكاس قائم على الوسائط المتعددة في تصميم وتقنيات التعلم في الفنون وأحيانًا عبر الإنترنت بالكامل وفي بعض الأحيان يتم تقديمها بتنسيق مختلط من الصور والصوت وحركة وتضمنت التكنولوجيا المستخدمة منتدى مناقشة عبر الإنترنت كمكان لمشاركة الأفكار التي تم إنشاؤها باستخدام أدوات عرض الوسائط المتعددة. تضمنت أدوات عرض الوسائط المتعددة المستخدمة لتقديم عروضهم ومشاريعهم الفنية الاكاديمية باستخدام بوربوينت Pow-er Point، بريزي Prezi ، يوتيوب YouTube، سكرين كاست Screencast ، قوقل سلايدز Google slides، ويستخدم الطلاب في النشاط تسجيل اصواتهم لزيادة التواجد الاجتماعي عبر الإنترنت.

والمهتمين والمعلمين في تخصص الفنون يهتمون في التعرف على الأدوات المختلفة لتقنيات التعليم الحديثة وتضمينها في تصميم طرق التدريس او أساليب التقييم في التعلم عن بعد. وتضمن تصميم التعلم أنشطة عبر الإنترنت على النحو التالي:

– يفكر بأهداف تعلم المقرر ومخرجاتها ليتمكنوا من وضع الأنشطة التعليمية المختلفة.

– تزويد الطلاب بأحد وسائل التكنولوجيا لتطبيق ما تعلموه من معرفة في التصميم على الوسائط المتعددة.

– يطلب من الطلاب التفاعل وتلخيص التعلم الجديد ومناقشتها مع زملائهم في الفصل الافتراضي عن بعد.

–تقييم ذاتي للطالب لتجاربه في الفصل الافتراضي او تقييم الزملاء لتجاربه بشكل جماعي في منتدى فني عبر الانترنت.

المقترح السادس: الألعاب الرقمية التعليمية Digital Edu-cational Games

الألعاب التعليمية عبارة عن المحتوى التعليمي، و المحتوى الاجتماعي والكثير من التفاصيل الفنية، ويمكن تعريف اللعبة على أنها وسيلة ترفيهية تنمي المهارات وذكاء المتعلمين، ولديها قواعد معينة ولها وقت ممتع. (Celik, others, 2022) إن الألعاب أداة فعالة في العمليات التعليمية لاكتساب الخبرة ، وتعليم المشاركة مع الأصدقاء والتنافس بينهم وضمان التحفيز. بالإضافة إلى ذلك، فإن وجود جانب ترفيهي يجعل اللعبة جذابة. ومفهوم اللعبة يعتبر نشاطاً تربوياً في العمليات التربوية .(Ge & Ifenthaler, 2018)

وكما تعتبر الألعاب التعليمية الرقمية تقنية تعليمية جديدة ووسيلة فعالة لتعلم المهارات والمواقف التي يصعب تعلمها عن طريق الحفظ، وهي القدرة على التدريس والتدريب والتعليم بالحاسب الآلي (Vandercruysse et al., 2012) وكما عرف بيتري وآخرون Petri et al. (2016) الألعاب التعليمية بانها مصممة خصيصًا للتعليم عن موضوع معين أو توسيع المفاهيم أو تعزيز التنمية أو تعلم مهارة فنية أو السعي لتغيير الموقف أثناء اللعب لزيادة فعالية التعلم والتحفيز بالإضافة إلى التقليل من وقت التدريب وعبء المدرب. وكما تتميز الألعاب التعليمية الرقمية بإثراء الخيال في إطار تعليمي يهدف الى خلق جو من التحدي والمنافسة والتفاعل بين المتعلمين تحت اشراف المعلم للحصول على المكافآت او جوائز وردود والتعرف على ردود افعالهم. واضافت الباحثة بان الفنان الرقمي يمكنه ان يلاحظ من خلال اللعب طريقة تصميم الألعاب التعليمية او يتعلم مهارات مختلفة عن طريق اللعبة والمشاركة مع الاقران وجدول (6) يوضح أنواع لبعض تطبيقات الألعاب التي يمكن للطلاب تحميلها على اجهزتهم الذكية مثل تعلم الرسم وتصميم الأزياء والتصميم الداخلي، بالإضافة الى تعلم اختيار الألوان وتناسقها او تعلم فن المكياج قبل تطبيقها في فنون الأداء والمسرح وغيرها من المهارات عن طريق اللعبة.

جدول (6): بعض تطبيقات الألعاب الرقمية التعليمية في الفنون والتصاميم

اسم اللعبة	أسلوب اللعبة والمجال الفني
	هو تطبيق لعبة رقمية ويقوم المستخدم بتخمين الرسم بمشاركة لاعبين اخرين، باختيار من متعدد او كتابة نوع الرسم باللغة الإنجليزية وفي حال الفوز ينقل الى المرحلة التالية، اما في حال الخسارة يتم التخلص منه.
	هو تطبيق لعبة رقمية يقوم المستخدم من الرسم باستخدام أنواع مختلفة من الخطوط ولأشكال والانماط والوحدات الزخرفية ويمكن اختيار الألوان وأنواع فرشاة الرسم، وحفظها في معرض رقمي وكذلك مشاركتها مع الآخرين.

اسم اللعبة	أسلوب اللعبة والمجال الفني
Coloring Games . Apps Farm LLC GET In-App Purchases	هو تطبيق لعبة رقمية يساعد المستخدم على اختيار الألوان من دائرة الألوان ودمجها وتوزيعها على رسومات وتصاميم مختلفة. يساعد على تنمية مهارة تنسيق الألوان.
Dress up games - Live fashion Pocket School - Basic education GET In-App Purchases	تطبيق لعبة رقمية يقوم المستخدم باختيار الأزياء والوانها بحسب المناسبة. واضافة للإكسسوارات والشعر والمكياج. يساعد في تنمية مهارات تصميم الأزياء بحسب المناسبة وكيفية اختيار الألوان وتناسقها.
Redecor - Home Design Game Reworks GET In-App Purchases	تطبيق لعبة يظهر للمستخدم أحد اركان المنزل ويطلب منه اختيار قطع الأثاث المناسب والإكسسوارات المناسبة وتناسق الألوان. يساعد في تنمية مهارات التصميم الداخلي.
Makeup Kit - Color Mixing Crazy Labs GET	تطبيق لعبة رقمية لطريقة تطبيق المكياج على المودل واختيار الألوان المناسبة للبشرة، وخلط الألوان لظلال العين. وهو يساعد في تنمية مهارات التجميل.

وكما شاركت الباحثة طلاب الفنون والتصاميم موقع الكتروني يستخدم الذكاء الاصطناعي للشبكة لتخمين ما تمثله الرسومات الفنية وتساعد الطلاب على تحسين مهاراتهم. ومن هذه الألعاب « الرسم السريع Quick, Draw » وهي لعبة عبر الانترنت تم تطويرها بواسطة قوقل Google وتتحدى اللاعبين لرسم صوره لكائن او فكرة ويقوم الذكاء الاصطناعي بتخمين هذه الرسومات.

رابط اللعبة: www.quickdraw.withgoogle.com

وأشارت الباحثة الى بعض المقترحات التي تساعد المعلمين لوضع أنشطة الألعاب الرقمية التعليمية كأحد أساليب وتقييم الطلاب وطريقة استخدامها وهي كما يلي:

- اختيار تطبيق اللعبة وتحديد الهدف التعليمي من اللعبة والتعرف على قواعدها وقوانينها والبيئة التعليمية.
- تحميل الطلاب التطبيق على اجهزتهم ومعرفة استراتيجيات وقواعد اللعبة في فصولهم الدراسية عن بعد.
- تشكيل التعاون الجماعي والفردي والربط بين اللعب والتعليم، لخلق جو من المتعة والخيال الإبداعي والتحدي لفكر المتعلم.
- النظر في المفاهيم الأخرى المتعلقة باللعبة وأهميتها ونقلها بشكل فردي او جماعي على تجربة اللعبة ونشر أفكارهم في منتدى مناقشة عبر الإنترنت لنظام إدارة التعلم مثل البلاك بورد.

الخاتمة:

يهدف البحث الحالي الى استخدام نظريات التعلم الترابطية والبنائية في بناء مناهج التصاميم الفنون المختلفة عند التعلم والتعليم عن بعد كالمنصات التعليمية والويب 2.0 وشبكات التواصل الاجتماعي لتحقيق الاتصال المستمر بين أعضاء هيئة التدريس والطلاب بتعدد مصادر التعلم. بالإضافة الى تحقيق مستوى متقدم من تعليم وتعلم التصميم عن بعد في مجالات التدريس والتقويم في التصاميم والفنون. واتبع هذا البحث المنهج الوصفي لوضع خطط لتطوير مناهج الفنون والتصاميم من خلال الاعتماد على دمج نظريات التعليم الترابطية والبنائية وتعليم الكبار عن بعد. وكان من أبرز نتائج هذه الدراسة هو: (1سمات التعلم للمتعلمين عن بعد في التصاميم والفنون، (2تأثير نظريات التعلم على وصف تعلم الافراد، (3 أهم مصادر تكنولوجيا وتقنيات التي يمكن الاستناد عليها في تصميم مناهج التصاميم والفنون مثل: الفن الرقمي ووسائل التواصل الاجتماعي، برامج وأجهزة وتطبيقات الحاسب الآلي وأدواتها الرقمية، الفن الرقمي وويب 2.0، الوسائط الرقمية المتعددة، الألعاب التعليمية الرقمية. ومن خلال هذا البحث يتعرف أعضاء هيئة التدريس او مصممي المناهج لاحتياج الطلاب للتعليم والتعلم من خلال دمج نظريات التعليم في تصميم مناهج الفنون والتصاميم. وكما يساعدهم في تطوير مناهجهم باستخدام التكنولوجيا الحديثة من اجل نظام تعليمي قادر على مواجهة تحديات القرن الواحد والعشرين.

التوصيات:

- تنويع مصادر التعليم لطلاب الفنون والتصاميم بالاعتماد على التقنيات التكنولوجية المعاصرة وتطبيقاتها والذي يؤدي إلى زيادة الجوانب التعليمية والفكرية والمهارات الفنية.
- تحديد ملامح التعليم عن بعد عالمياً وكيفية الاستفادة القصوى منه، من خلال تصميم عدد من المنصات والبرامج التعليمية المختلفة في الفنون والتصاميم.
- تحديد دور تكنولوجيا التعليم الالكتروني الشبكي والتعليم عن بعد في بناء المجتمع المعرفي والفني وتحديث منظومه التعليم الفنون بالجامعات السعودية.
- تنفيذ دورات تدريبية لأعضاء هيئات التدريس في التصاميم والفنون في كيفية تصميم وبناء وتطبيق المقررات الالكترونية في التعلم عن بعد او التعلم المختلط (الهجين).

المراجع:

أولاً– المراجع العربية

أبو عياش، صلاح الدين. (2015). معجم مصطلحات الفنون. (الطبعة الأولى). عمان: دار أسامة للنشر.

الحريري، سميرة. (2022). برنامج تدريسي مقترح لطباعة المنسوجات قائم على إمكانات الطباعة اليدوية والاساليب التكنولوجية وأثره في القيم الفنية والجمالية لدى طلاب شعبة الاقتصاد المنزلي بكلية التربية النوعية. جامعة أسوان. مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية. 7(4). 951-988 .

الطويل، راضي بن صالح. (2018). فاعلية تطبيقات وسائل التواصل الاجتماعي في دعم تجربة الفن التشكيلي السعودي. مجلة البحث في التربية وعلم النفس. 33(3). 113-88 .

البكري، غادة. (2022). المشكلات التي تواجه تدريس مادة التربية الفنية عن بعد في ظل جائحة كورونا من وجهة نظر معلمات المادة. مجلة بحوث التربية النوعية. (65). 211-169.

معجم البيانات والذكاء الاصطناعي. (2023). الهيئة السعودية للبيانات والذكاء الاصطناعي.

الحقان، ندى. (2023). الذكاء الاصطناعي وفاعليته في تنمية مهارات التصميم الداخلي. مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماعية. (88). 117-126.

العسيري، عصام والمسعود، دارين. (2022). تأثير الذكاء الاصطناعي في تصميم نوافذ العرض التجارية. مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماعية. (84). 212-234.

عمر، سحر. (2018). فاعلية برنامج تدريبي مقترح لتنمية الوعي بأساليب استخدام شبكات التواصل الاجتماعي الإلكترونية (دراسة اجتماعية). كلية التربية (الأزهر). مجلة علمية محكمة للبحوث التربوية والنفسية والاجتماعية. العدد (178)73. 103-154.

الحمزة، خالد. (2006). طبيعة العمل الفني ودوره الاجتماعي في العصر الإلكتروني. مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية. جامعة اليرموك. 22(3). 839-851.

سهيل، ياسر. (2013). الابتكار وفن التصميم باستخدام الكمبيوتر. القاهرة: دار الكتاب الحديث.

خماس، نور وحسين، صفاء. (2018). توظيف الوسائط المتعددة اتصالي في الاعلان الرقمي. مجلة كلية التربية الأساسية. (100)24. 351-370.

فودة، ألفت محمد. (2018). الحاسب الآلي واستخداماته في التعليم. (الطبعة الخامسة). الرياض: جامعة الملك سعود.

صبري، علي ماهر. (2010). من الوسائل التعليمية الى تكنولوجيا التعليم. الرياض: مكتبة الشقري للنشر والتوزيع.

الكيلاني، تيسير زيد. (1998). التعليم عن بعد: فلسفته، إمكانياته، ركائزه ووسائطه التعليمية. جامعة القدس المفتوحة. عمان. الاردن.

صوفي، مصطفى. (2020). وسائل التعليم عن بعد ومدى قابليتها للاستخدام في تدريس مقررات الفنون التطبيقية. مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية. 5 (عدد مؤتمر (1). 674-694.

عبد العظيم، سهام. (2021). دور الفنون في تعزيز التربية الأخلاقية لتحسين جودة التعلم عن بعد. المجلة العربية للقياس والتقويم. 2(1). 144-164.

ناجي، هبة عبد المحسن. (2020). فاعلية برامج التعليم عن بعد في تدريس مقررات الفنون النظرية والعملية. مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية. 5 (عدد مؤتمر (1). 887-915.

حرارة، سوزان. (2023). تطبيقات نظام الأندرويد في الأجهزة اللوحية الذكية والإفادة منها في مجال التصميم. بحوث في التربية الفنية والفنون. 161-151 ,(1) 23.

كاظم، عدي. (2019). استخدام المهارات التعليمية للأعمال الفنية في ضوء المستجدات التكنولوجية المعاصرة لدى معلمي التربية الفنية في العراق. لارك للفلسفة واللسانيات والعلوم الاجتماعية. 3 (32). 248-262.

دياب، هند مختار ومحمد، هبه نورالدين. (2021). أثر وسائل التواصل الاجتماعي على النسق القيمي للشباب الريفي الجامعي. مجلة الإسكندرية للتبادل العلمي. 42 (2). 783-795.

تريلينج، بيرني وفادل، تسارلز. (2013). مهارات القرن الحادي والعشرين: التعلم في زمننا. [ترجمة: بدر عبد الله الصالح]. الرياض: جامعة الملك سعود. النشر العلمي والمطابع. 3 827 – 830 (25).

Arabic references:

Abdulazeem, Seham.(2021). dauru al funoone fi tazeez al tarbiyat al akhlaqiyat li tahseen jawdate al taleem an bud. al majallat al Arabiyat lil qiyas w al taqweem. 2 (1). 144-164.

Abu Ayyash, Salahuddin.(2015). mujam mustalahat e alfunoon. (first edition) Oman: dar Usama for publication.

Al Asiri, Essam w al Masood, Darin.(2022). taseeru al zakae al istenaee fi tasmeem nawafizi alarze al tijariyya. majallat al funoon w al adab w uloom al insaniyaat w al ijtimaiyya.(84). 212-234.

Al bakri, Ghadh.(2022). al mushkelatu al lati tuwajeh tadrees maddat e al tarbiyat al fanneya an buden fi zille jaihate corona min wijhat nazare al mualimat al madah. majallat buhoose al Arabiyat al nueiyya. (65).-169.211.

Al Hamza, Khalid.(2006). tabiyat al amale al fanni w dauruhu al ijtemee fi al asar al electroni. majallat al uloome al insaniyah w al ijtimaiyya.Yarmouk university.22 (3). 851- 839.

Al Haqqan, Nada.(2023). al zakau al istenaee w failiyatuhu fi tanmiyat mharat e al tasmeeme al dakheli. majallat al funoon w al adab w uloom al insaniyyat w al ijtemaiya.(88). 177-126.

Al Hariri, Sameera.(2022). barnamaj tadreesiun muqtarahun li al tbaat al mansujat qaim ala imkanat al tebaat al yadaviyat w al asalibe al technologyya w asaruhu fi al qiyam al fanneyat w al jamaliyya lda tullabi shubate al iqtisad al manzili bi kulliyat al tarbiyaht al naoiyya. Aswan University. Majallat al imarat e w al funoone w al uloome al insaniyah.(4)7. 951- 988.

Al Kilani.Tesir Zaid.(1998). Al taleem an bud: falsafathu, imkaniyyatu, rakaezuhu w wsaetuhu al talimiyya. Al Kuds open University. Amman: Jordan.

Al Tawil, Radhi bin Saleh.(2018) faeliyyat tatbiqat wasail al tawasul al ijtemee fi dami tajribate al fanne al tashkili al Saudi. majallat al bahse fi al tarbiyat w ilm al nafs.33 (3)- 88.

Dayab, Hind Mukhtar. Mohammad, Hiba Nouraldin.(2021).asaru wasaile al tawasule al iejtimaee ala al nasqe al qiyami lil shbabe al rifee al jamiee. majallat Alexandra lil tabadul al ilmi.42 (2). 783- 795.

Foudah, Olfat Mohammad.(2018). al hasib al aali w istekhdamathu fi taleem.(fifth edition) Al Riyadh: Malik soud University.

Harara, Suzan.(2023). tatbeqat nizame al andruyd fi al ajhezat al louhiyat al zakiyya w al ifadatu minha fi majale al tasmeem. buhoos fi al tarbiyat al fanniyat w al funoon. 23 (1), 161- 151.

Kazim, Adi.(2019). istekhdamu al maharat al talimiyya lil aamale al fanniyat fi zoue al mustajaddte al technologyya al muwasirat lada mualime al tarbiyat al fanniyat fi Iraq. lark lil falsafate w al lisaniyat w al uloome al ijtimaiyya. 3 (32). 248- 262.

Khammas, Noor. Hussain, Safa (2018). tauzeef al wasaite al mutaeadidat itesali fi al ielane al raqmi . majallat Kulliyat al tarbiyat al asasiya. (100) 24. 351- 370.

Muejam al bayanat w al zakae al istenaee.(2023). al haiyyat al Saudia lil bayanat w al zakae al istenaee.Naji, Heba Abdul Mohsin. (2020). failiyat baramije al taleem an bud

tice of online learning. Athabasca University Press.

Balakrishnan, J., & Griffiths, M. D. (2017). Social media addiction: What is the role of content in YouTube?. Journal of behavioral addictions, .377-364 ,(3)6

Bao, W. (2020). COVID-19 and online teaching in higher education: A case study of Peking University. Human Behavior and Emerging Technologies, 2(2), 113-115.

Bruner, J. (1990). Acts of meaning. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Celik, B., Bilgin, R., & Yildiz, Y. (2022). An evaluation of positive and negative aspects of educational games: a case study in Erbil Brayaty Primary School. International Journal of Social Sciences & Educational Studies, 9(1), 227-243.

Chang, Y., Tang, L., Inagaki, Y., & Liu, Y. (2014). What is tumblr: A statistical overview and comparison. ACM SIGKDD explorations newsletter, 16(1), 21-29.

Davis, J., Wolff, H. G., Forret, M. L., & Sullivan, S. E. (2020). Networking via LinkedIn: An examination of usage and career benefits. Journal of Vocational Behavior, 118, 103396.

Dewey, J. (1916). How we think. Boston, MA: Houghton Mifflin Company.

Downes, S. (2007). Learning networks in practice. Emerging technologies for learning, 2(4), 20.

Duke, B., Harper, G., & Johnston, M. (2013). Connectivism as a digital age learning theory. The International HETL Review, 2013(Special Issue), 4-13.

Dyjur, P., & Wright, A. C. (2023). ePortfolio Assignments to Demonstrate Learning in Online Courses. Fostering Student Success in Online Courses, 25.

Erstad, O. (2010). Educating the digital generation. Nordic journal of digital literacy, 5(1), 56-71.

Furini, M., Mandreoli, F., Martoglia, R., & Mon-

fi tadrees muqarrate al funoone al nazariyat w al amaliyya. majallat al amarat w al funoon w al uloome al insaniyah. 5 (conference number (1). 887- 815.

Sabri, Ali Maher.(2010). min al wasaile al talimiyya ila tecnologya al taleem. Riyadh: maktabah al shaqri for publication and distribution.

Sufi, Mustafa.(2020). wasail al taleeme an buden w mada qabeliyateha lil istekhdame fi tadrees muqarrate al funoone al tatbiqeya. majallat al amara w al funoon w al uloom al insaniyya. 5 (conference number (1). 674- 694.

Suhail, Yasser.(2013). al ibtekar w fannu al tasmeem bi istekhdam al computer. Cairo: dar al kitab al hadees.

Tirilang, Barney. w Fadil, Charles.(2013). maharatu al qarn al hadiya w al ishreen: al taleem fi zamanena. (Translate: Badr Abdullah al Saleh). Al Riyadh: Malik soud University, scientific publishing and printing press. 3(25), 830- 827.

Umar, Sahar.(2018). failiyat barnamajen tadribi muqtarahun li tanmiyat al waee bi asalib istekhdam shabkate al tawasul al ijtemee al electroniyya (dirast ijtemeya). Kulliyat al tarbiya (Al Azhar). majallat ilmiyyat muhakkamat lil buhoos al tarbaviyya w al nafsiyya w al ijtimaiyya. issue no (178)73.103- 154.

ثانياً–المراجع الإنجليزية

Abela, J. C. (2009). Adult learning theories and medical education: a review.

Alsuwaida, N. (2022). Designing and Evaluating the Impact of Using a Blended Art Course and Web 2.0 Tools in Saudi Arabia. Journal of Information Technology Education. Research, 21, 25.

Alsuwaida, N., (2018), Disruptive Innovation in the Fashion Design Classroom with Learning Technology and Social media. Ph.D. Dissertation, New Mexico State University. USA.

Anderson, T. (Ed.). (2008). The theory and prac-

Leonard, D. C. (2002). Learning theories: A to z: A to Z. ABC-CLIO.

Li, Y., Guan, M., Hammond, P., & Berrey, L. E. (2021). Communicating COVID-19 information on TikTok: a content analysis of TikTok videos from official accounts featured in the COVID-19 information hub. Health education research, 36(3), 261-271.

Lunenburg, F. C. (2011). Key components of a curriculum plan: Objectives, content, and learning experiences.

Manning, S., & Johnson, K. E. (2011). The technology tool belt for teaching. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.

Marshall, A. L., & Wolanskyj-Spinner, A. (2020, April). COVID-19: Challenges and Opportunities for Educators and Generation Z Learners. In Mayo Clinic Proceedings. Elsevier.

Mazzone, M., & Elgammal, A. (2019, February). Art, creativity, and the potential of artificial intelligence. In Arts (Vol. 8, No. 1, p. 26). MDPI.

McAlpine, M. (2005). E-portfolios and digital identity: Some issues for discussion. E-Learning and Digital Media, 2(4), 378-387.

Mondal, B. (2020). Artificial intelligence: state of the art. Recent Trends and Advances in Artificial Intelligence and Internet of Things, 389-425.

O'Neill, M., van Hulst, M., & Noteboom, G. (2023). What is ethnography? Methods, sensibility, and product. Routledge International Handbook of Police Ethnography, 34.

Ocampo, J., & Martin, J. (2003). Globalization and Development. Palo Alto, CA: Stanford Social Sciences.

Owusu-Fordjour, C., Koomson, C. K., & Hanson, D. (2020). The impact of Covid-19 on learning-the perspective of the Ghanaian student. European Journal of Education Studies.

tangero, M. (2022). A predictive method to improve the effectiveness of twitter communication in a cultural heritage scenario. ACM Journal on Computing and Cultural Heritage (JOCCH), 15(2), 1-18.

Ge, X., & Ifenthaler, D. (2018). Designing engaging educational games and assessing engagement in game-based learning. In Gamification in Education: Breakthroughs in Research and Practice (pp. 1-19). IGI Global.

Hansman, C. A., & Mott, V. W. (2010). Adult learners. Handbook of adult and continuing education, 13-23.

Harasim, L. (2017). Learning theory and online technologies. Taylor & Francis.

Hasan, A., & Laaser, W. (2010). Higher Education Distance Learning in Portugal--State of the Art and Current Policy Issues. European Journal of Open, Distance and E-learning.

Hase, S., & Kenyon, C. (2000). From andragogy to heutagogy. Ultibase articles, 5(3), 1-10.

Hockly, N. (2011). The digital generation. ELT journal, 65(3), 322-325.

Hu, Y., Manikonda, L., & Kambhampati, S. (2014, May). What we instagram: A first analysis of instagram photo content and user types. In Proceedings of the international AAAI conference on web and social media (Vol. 8, No. 1, pp. 595-598).

Inwood, O., & Zappavigna, M. (2023). Conspiracy Theories and White Supremacy on YouTube: Exploring Affiliation and Legitimation Strategies in YouTube Comments. Social Media+ Society, 9(1), 20563051221150410

Knowles, M. and Associates (1984). Andragogy in action: Applying modern principles of adult learning. San Francisco: Jossey-Bass.

Knowles, M. S., Holton III, E. F., Swanson, R. A., SWANSON, R., & Robinson, P. A. (2020). The adult learner: The definitive classic in adult education and human resource development.

WhatsApp, viber and telegram: Which is the best for instant messaging?. International Journal of Electrical & Computer Engineering. 6(3) ,8708-2088.

Urbano, J. M. (2022). Facebook Social Learning Group (FBSLG) as a Classroom Learning Management Tool. Vanderlip Taylor, K. (2023). Developing a visual art community of practice: a participatory action research study of a museum-based partnership for art teachers in Los Angeles. Professional Development in Education, 49(1), 168-183.

Vandercruysse, S., Vandewaetere, M., & Clarebout, G. (2012). Game-based learning: A review on the effectiveness of educational games. Handbook of research on serious games as educational, business and research tools, 628-647.

Vaterlaus, J. M., Barnett, K., Roche, C., & Young, J. A. (2016). "Snapchat is more personal": An exploratory study on Snapchat behaviors and young adult interpersonal relationships. Computers in human behavior, 62, 594-601.

Vygotsky, L. (1978). Mind in society. Cambridge, MA: Harvard University Press.

William J. Rothwell. (2020). Adult Learning Basics, 2nd Edition: Vol. 2ND EDITION. Association for Talent

Williamson, B. and C. Hague. 2009. Digital Participation, Digital Literacy and School Subjects: A Review of the Politics, Literature and Evidence. Bristol: Futurelab. Available at http://tinyurl.com/5wkhfeb (accessed on 12 April 2011).

Yoo, H. (2022). Building 21st Century Skills Through Technology in General Music Classes. Journal of General Music Education, 36(1), 21–31. https://doi-org.sdl.idm.oclc.org/10.1177/27527646221110867

Papert, S., & Harel, I. (1991). Situating constructionism. Constructionism. New York, NY: Ablex Publishing Corporation. 36(2), 1-11.

Petri, G., & von Wangenheim, C. G. (2016). How to evaluate educational games: a systematic. Journal of Universal Computer Science, 22(7), 992-1021.

Phillips, B. J., Miller, J., & McQuarrie, E. F. (2014). Dreaming out loud on Pinterest: New forms of indirect persuasion. International Journal of Ad- vertising, 33(4), 633-655. doi:10.2501/IJA-33-4- 633-655.

Phua, J., & Kim, J. J. (2018). Starring in your own Snapchat advertisement: Influence of self-brand congruity, self-referencing and perceived humor on brand attitude and purchase intention of advertised brands. Telematics and Informatics, 35(5), 1524-1533.

Piaget, J. (1972). The psychology of the child. New York: Basic Books.

Qadir, J., & Al-Fuqaha, A. (2020, April 28). A Student Primer On How to Thrive in Post-COVID-19 Engineering Education. https://doi.org/10.35542/osf.io/eupdm

Rentschler, R., Araujo, B., & Lee, B. (2022). The Tempest: Marketing the arts for social impact in a pandemic. In The Routledge Companion to Marketing and Society (pp. 316-328). Routledge.

Siemens, G. (2014). Connectivism: A learning theory for the digital age. International Journal of Instructional Technology & Distance Learning. Retrieved from HYPERLINK http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm

Singh, R. K., Gupta, M., & Bhandari, M. (2022). Development of 21st-century life skills among students: Teacher TPACK as guideline factor. Journal of Pharmaceutical Negative Results, 2044-2050.

Solomon, G., & Schrum, L. (2014). Web 2.0 how-to for educators. International Society for Technology in Education.

Sutikno, T., Handayani, L., Stiawan, D., Riyadi, M. A., & Subroto, I. M. I. (2016).

جامعة حائل
University of Ha'il

Journal of Human Sciences
At Hail University

Journal of Human Sciences

A Scientific Refereed Journal Published by University of Hail

Sixth year, Issue 20
Volume 1, December 2023

Arcif Analytics

Print 1658 -788 X
Online E- 8819-1658