ISSN: 1994-4217 (Print) 2518-5586(online)

Journal of College of Education

Available online at: https://eduj.uowasit.edu.iq

Rese.Firas mohammad jawad taher

Dr. Salih Ahmed Al-Fahdawi

University of Baghdad, College of Fine Arts

Email:
Ferras.Mohammed1205a@cofarts.uobaghdad.edu.iq

saleh.ahmed@cofarts.uobaghdad.edu.iq

Keywords:

Virtual Museums, Art Criticism, Art Education, Visual Culture, Educational Technology

CC BY

A r t i c l e i n f o

Article history:

Received 28. Aug.2026

Revised 18. Oct.2026

Accepted 19. Oct.2026

Published 25. Nov.2026

The Role of Virtual Art Museums in Enhancing Art Criticism Skills among Students of the Department of Art Education

A B S T R A C T

This study investigates the role of virtual art museums in developing art criticism skills among students of art education. A descriptive-analytical approach was adopted with a purposive sample of 28 fourth-year students in the Department of Art Education, College of Fine Arts, University of Baghdad. To assess the educational contribution of virtual museums, a 10-item evaluative questionnaire was developed around five axes: description, analysis, interpretation, evaluation, and characteristics of the virtual learning environment. The findings indicate that virtual art museums made a strong contribution to students' visual and critical abilities. Their contribution reached 100% in enabling accurate visual examination, while 85.71% was recorded in enhancing analytical and comparative skills and supporting the construction of reasoned critical judgments. Interpretation obtained the lowest relative contribution at 71.43%, suggesting that higher-order interpretive skills require purposeful pedagogical mediation. The study concludes that virtual museums can provide an effective alternative or complement to traditional museum visits, particularly where access to international museums is limited. It recommends integrating virtual museum experiences into art education curricula, strengthening digital infrastructure, and establishing a national virtual art museum to document Iraqi plastic art pioneers and support visual culture and critical learning in contemporary art education practices today.

© 2026 EDUJ, College of Education for Humans Sciences, Wasit University

DOI: https://doi.org/10.31185/eduj.Vol65.Iss2.5595

أثر المتاحف الفنية الافتراضية في تعزيز مهارات النقد الفني لدى طلبة قسم التربية الفنية[1]

الباحث فراس محمد جواد طاهر أ.د صالح احمد مهيدي الفهداوي
جامعة بغداد، كلية الفنون الجميلة، قسم التربية الفنية

الملخص

تبحث هذه الدراسة في أثر المتاحف الفنية الافتراضية في تنمية مهارات النقد الفني لدى طلبة التربية الفنية. واعتمدت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، على عينة قصدية بلغت (٢٨) طالبًا وطالبة من طلبة المرحلة الرابعة في قسم التربية الفنية، كلية الفنون الجميلة، جامعة بغداد. ولقياس مدى إسهام المتاحف الافتراضية في تنمية مهارات النقد الفني، أُعدَّت استبانة تقويمية مكونة من (١٠) فقرات، توزعت على خمسة محاور هي: الوصف، والتحليل، والتفسير، والتقويم، وخصائص البيئة الافتراضية الداعمة. أظهرت النتائج أن المتاحف الفنية الافتراضية أسهمت بدرجة مرتفعة في تنمية القدرات البصرية والنقدية لدى الطلبة؛ إذ بلغت نسبة الإسهام (١٠٠٪) في تمكينهم من الفحص البصري الدقيق، و(٨٥.٧١٪) في تعزيز مهارات التحليل والمقارنة وبناء الأحكام النقدية القائمة على التعليل، في حين جاء محور التفسير بأدنى نسبة بلغت (٧١.٤٣٪)، مما يشير إلى حاجة المهارات التفسيرية العليا إلى توجيه تربوي مقصود. وتخلص الدراسة إلى أن المتاحف الافتراضية تمثل وسيلة تعليمية فاعلة يمكن أن تكون بديلًا أو مكملًا للزيارات المتحفية التقليدية. وتوصي الدراسة بدمج الزيارات الافتراضية في مناهج التربية الفنية، وتطوير البنية التحتية الرقمية، وإنشاء متحف فني افتراضي وطني يوثق رواد الفن التشكيلي العراقي ويتيح للطلبة فرصًا مستمرة للمشاهدة والمقارنة والتأمل النقدي، ويعزز توظيف التقنيات الرقمية في العملية التعليمية، ويوسع مصادر الخبرة الفنية والمعرفية لدى المتعلم، ويدعم الثقافة البصرية والتعلم النقدي.

الكلمات المفتاحية: المتاحف الافتراضية، النقد الفني، التربية الفنية، الثقافة البصرية، تكنولوجيا التعليم

الفصل الأول: مقدمة البحث ومشكلته

أولاً: مشكلة البحث

يقف التعليم الفني في العقد الثالث من القرن الحادي والعشرين أمام تحوّل جوهري في وسائطه وأدواته ومصادر خبرته البصرية. فبعد أن كان العمل الفني الأصيل حاضراً في المتحف وحده، وكانت الخبرة الجمالية مرهونة بالانتقال المكاني إلى قاعة العرض، أتاحت تقنيات التصوير فائق الدقة والواقع الافتراضي والجولات الرقمية ثلاثية الأبعاد إعادة إنتاج تجربة المشاهدة على نحو غير مسبوق، بل تجاوزتها في بعض جوانبها.

يفرض التطور التقني في البيئة التعليمية على تخصصات التربية الفنية مراجعة استراتيجيات التدريس ومصادر التعلم، ولاسيما في مجال عرض الأعمال الفنية ودراستها وتحليلها. إذ قد تحدّ الوسائط التقليدية، ومنها الصور المطبوعة، من قدرة الطلبة على إدراك بعض الخصائص البصرية والتقنية للأعمال الفنية، الأمر الذي يستدعي الإفادة من بيئات تعليمية رقمية توفر إمكانات أوسع للمشاهدة والفحص والتحليل. وفي هذا السياق، تمثل المتاحف الفنية الافتراضية. (Virtual Art

---

١. مستل أطروحة دكتوراه (دور المتاحف الفنية الافتراضية في تعزيز مهارات النقد الفني لدى طلبة قسم التربية الفنية)

Museums) إحدى البيئات الرقمية التي تتيح للطلبة استعراض الأعمال الفنية والتفاعل معها ودراسة تفاصيلها وخصائصها البصرية والتقنية، مع تجاوز بعض القيود المكانية والزمانية المرتبطة بزيارة المتاحف التقليدية. وانطلاقًا من أهمية تنمية مهارات النقد الفني لدى طلبة التربية الفنية، تتحدد مشكلة البحث الحالي في تعرف دور المتاحف الفنية الافتراضية في تعزيز هذه المهارات، من خلال الإجابة عن التساؤل الرئيس الآتي:

ما أثر المتاحف الفنية الافتراضية في تعزيز مهارات النقد الفني لدى طلبة قسم التربية الفنية؟

ثانيا: أهمية البحث

أ. مواكبة الاتجاهات التربوية الحديثة التي تدعو إلى توظيف المستحدثات التكنولوجية والبيئات الافتراضية في مناهج التربية الفنية.

ب. إثراء المكتبة الجامعية العراقية بدراسة تربوية تجمع بين التقنية الرقمية الافتراضية ومجال النقد والتحليل الجمالي، وهو تقاطع لم يُطرق بالقدر الكافي في الأدبيات المحلية.

ج. تقديم تأطير نظري يوضح خطوات تدريس النقد الفني استناداً إلى المنصات الافتراضية التفاعلية، بما يمكن أن يُستثمر أساساً لدراسات تجريبية لاحقة.

ثالثا: هدف البحث

يهدف البحث الحالي إلى تعرّف دور المتاحف الفنية الافتراضية في تعزيز مهارات النقد الفني (الوصف، والتحليل، والتفسير، والتقويم) لدى طلبة قسم التربية الفنية.

رابعاً: حدود البحث

يتحدد البحث الحالي بالحدود الآتية:

١. الحدود المكانية: قسم التربية الفنية، كلية الفنون الجميلة، جامعة بغداد.
٢. الحدود الزمانية: الفصل الأول من العام الدراسي ٢٠٢٤–٢٠٢٥.
٣. الحدود الموضوعية: المتاحف الفنية الافتراضية / مادة النقد والتحليل.
٤. الحدود البشرية: طلبة المرحلة الرابعة، قسم التربية الفنية، كلية الفنون الجميلة، جامعة بغداد.

خامسا: مصطلحات البحث

١. المتاحف الفنية الافتراضية (Virtual Art Museums):

لغةً: "المتحف مشتق من (تَحَفَ)، والتُحفة الطُرفة النفيسة من الشيء، والمتحف موضع اجتماع التحف وحفظها" (إبراهيم، ٢٠٠٩).

اصطلاحاً: (Schweibenz, 2019) كيانات إلكترونية رقمية تُحاكي المتاحف التقليدية عبر شبكة الإنترنت، تُقدّم مجموعات فنية ومعارض بصرية تفاعلية بتقنيات ثلاثية الأبعاد عالية الدقة، تتيح للزائر استكشافها والتعامل معها بحرية وتفاعلية دون قيود المكان.

التعريف الإجرائي: هي المواقع والمنصات الرقمية العالمية (مثل منصة Google Arts & Culture والجولات الافتراضية في متاحف اللوفر والمتروبوليتان والأورسيه والرِكس وغيرها) التي استخدمها طلبة التربية الفنية عينة البحث في معاينة الأعمال الفنية التشكيلية وتحليلها بصرياً وفق خطوات النقد الفني.

٢. مهارات النقد الفني (Art Criticism Skills):

اصطلاحاً : (Feldman, 1994) عملية حوارية منهجية منظمة لدراسة العمل الفني وتفسيره وتقويمه، عبر أربع خطوات متسلسلة تشمل: الوصف، والتحليل الشكلي، والتفسير الدلالي، وإصدار الحكم القيمي.

التعريف الإجرائي: قدرة الطلبة عينة البحث على ممارسة العمليات العقلية والجمالية الآتية:

- الوصف (Description): رصد وتحديد العناصر المرئية المباشرة في العمل الفني دون تأويل.
- التحليل (Analysis): كشف العلاقات التركيبية وأسس التصميم والتوافقات اللونية والملمسية.
- التفسير (Interpretation): استنباط المعاني والرموز والدلالات النفسية والتاريخية الكامنة.
- الحكم والتقويم (Evaluation): صياغة حكم نقدي موضوعي معلّل يحدد القيمة الفنية للعمل.

٣. طلبة التربية الفنية:

يقصد بهم الطلبة المنتظمون في الدراسة الصباحية بقسم التربية الفنية للمرحلة الرابعة، والمعدّون ليكونوا مدرسي تربية فنية في مدارس التعليم العام، وقد أنهوا دراسة مقررات تاريخ الفن والجماليات والنقد الفني في المراحل السابقة.

الفصل الثاني: الإطار النظري والدراسات السابقة

المبحث الأول: المتاحف الفنية الافتراضية وتطبيقاتها التربوية

١. مفهوم المتحف الافتراضي وتطوره التاريخي

ارتبط مفهوم المتحف الافتراضي بالتطور الهائل في تقنيات الوسائط المتعددة (Multimedia) والواقع الافتراضي (Virtual Reality) وشبكات الاتصال. ولم يعد المتحف مجرد مستودع مادي لحفظ اللقى الأثرية واللوحات التشكيلية، بل تحوّل إلى فضاء تعليمي مفتوح يتجاوز قيود الجغرافيا والزمن(Schweibenz, 2019, p. 56).

ويمكن تتبّع تطور الحضور الرقمي للمتاحف عبر ثلاث مراحل متعاقبة:

أ. مرحلة الأرشفة الرقمية: اقتصر دور التقنية على تصوير المقتنيات وتوثيقها في قواعد بيانات لأغراض الحفظ والفهرسة، والجمهور المستهدف كان أمناء المتاحف والباحثين.

ب. مرحلة المتحف الإلكتروني (Online Museum): انتقل المتحف إلى الشبكة عبر موقع يعرض صوراً ثابتة وبيانات وصفية للمقتنيات، وظل المستخدم متلقياً سلبياً.

ج. مرحلة المتحف الافتراضي التفاعلي: ظهرت الجولات ثلاثية الأبعاد بزاوية ٣٦٠ درجة، والتصوير فائق الدقة، وإمكانية اختيار مسار التجول، فتحوّل المستخدم إلى مستكشف نشط يبني تجربته البصرية بنفسه. وهذه هي المرحلة التي يُعنى بها البحث الحالي.

ويؤكد (Schweibenz, 2019, p. 58) أن المتحف الافتراضي التفاعلي يمثل "المرحلة الثالثة والنهائية من تطور الحضور الرقمي للمؤسسات المتحفية، حيث يتحول الزائر من متلقٍ سلبي إلى مشارك نشط في بناء تجربته المعرفية والجمالية".

٢. خصائص المتحف الافتراضي التعليمية

يتميّز المتحف الافتراضي بجملة من الخصائص التي تمنحه قيمة تربوية مضافة(Hein, 1998):

أ. الإتاحة الدائمة (Accessibility): إمكانية الوصول إلى المجموعات الفنية العالمية في أي وقت ومن أي مكان، ودون تكلفة سفر أو رسوم دخول.

ب. الدقة البصرية الفائقة: تقنية التصوير عالي الدقة تتيح تفحّص تفاصيل لا تُرى بالعين المجردة في قاعة العرض الفعلية، كطبقات اللون وضربات الفرشاة الدقيقة.

ج. التفاعلية والتحكم: إمكانية التقريب (Zoom) والإبعاد، واختيار زاوية الرؤية، والتحكم في سرعة التجول ومساره.

د. الثراء المعلوماتي: توافر بيانات توثيقية ونقدية مرافقة لكل عمل، وسيرة ذاتية للفنان، وسياق تاريخي للإنتاج.

هـ. إمكانية المقارنة: الانتقال الفوري بين أعمال مختلفة ومتاحف متعددة في جلسة واحدة.

ويشير (Hein, 1998, p. 42) إلى أن "المتحف بوصفه بيئة تعليمية لا يُقاس بما يحتويه من مقتنيات فحسب، بل بقدرته على توفير فرص التعلم النشط الذي يبني فيه الزائر معارفه من خلال التفاعل المباشر مع المعروضات". وهذا المبدأ يتحقق في البيئة الافتراضية بدرجة أعلى من البيئة التقليدية، إذ يتحرر المتعلم من قيود الوقت والمساحة وازدحام القاعات.

٣. المتاحف الافتراضية في تدريس التربية الفنية

تسهم هذه المنصات في تحويل المتعلم من متلقٍ سلبي للصور الثابتة إلى باحث ومكتشف بصري نشط(HU, T. and CHEN, 2020, p. 185). وتتجلى أهميتها التربوية في:

أ. توفير تغذية بصرية نوعية تُثري المخزون الصوري للمتعلم، وهو المخزون الذي تستند إليه أحكامه الجمالية لاحقاً.

ب. إتاحة المقارنة الآنية بين أعمال تنتمي إلى مدارس فنية مختلفة (كلاسيكية، انطباعية، تعبيرية، تجريدية، سريالية) في جلسة واحدة.

ج. ربط المتعلم بالسياق الثقافي والحضاري للإنتاج الإنساني العالمي، بما يوسّع أفقه الجمالي ويحصّنه من الأحكام الضيقة.

د. مراعاة الفروق الفردية، إذ يتحرك كل متعلم بالسرعة والمسار الذي يناسب قدراته.

هـ. تنمية مهارات التعلم الذاتي والتعلم مدى الحياة.

ويؤكد(HU, T. and CHEN, 2020, p. 188) أن "التفاعل بين المتاحف الافتراضية والتربية الفنية يُنشئ بيئة تعلم غنية تُنمّي الثقافة البصرية لدى الطلبة وتُكسبهم مهارات التحليل البصري التي لا يمكن تحقيقها بالصور المطبوعة وحدها".

ويضيف(ناصر, ٢٠١٨، ص١٥٢) أن "الجولات الافتراضية تُعدّ من أبرز المستحدثات التكنولوجية التي أسهمت في تطوير التذوق الفني لدى طلبة التربية الفنية، إذ وفرت لهم فرصاً لمعاينة أعمال فنية عالمية لم يكونوا ليطلعوا عليها لولا هذه التقنية".

من أبرز المنصات المستخدمة في البحث:

أ. منصة Google Arts & Culture: تتيح جولات افتراضية في مئات المتاحف العالمية مع تقنية التصوير فائق الدقة (Gigapixel).

ب. متحف اللوفر (Louvre): يوفر جولات ثلاثية الأبعاد لأقسامه المختلفة.

ج. متحف المتروبوليتان (The Met): يتيح أرشيفاً رقمياً ضخماً مفتوح المصدر لمقتنياته.

د. متحف الأورسيه ومتحف الرِكس (Rijksmuseum): يوفران معاينة عالية الدقة لروائع الفن الأوروبي مع بيانات توثيقية غنية.

ويُلاحظ أن هذه المنصات تتفاوت في درجة التفاعلية وجودة الصورة وثراء البيانات المرافقة، وهو تفاوت ينبغي أن يراعيه التدريسي عند توجيه الطلبة.

٤. محدّدات المتاحف الافتراضية وحدود فاعليتها

على الرغم من المزايا الكبيرة، فإن التجربة الافتراضية تظل محكومة بمحددات ينبغي الاعتراف بها:

١. فقدان الحضور المادي للعمل الفني المتمثل في حجمه الفعلي وملمسه الحقيقي وقيمته الفراغية.

٢. اعتماد التجربة على جودة الجهاز والشبكة المتوفرة لدى المتعلم.

٣. غياب التفاعل الاجتماعي المباشر مع الأقران والتدريسي أثناء المشاهدة.

٤. خطر تحويل التجول إلى تصفح سطحي سريع دون ممارسة نقدية منهجية إذا لم يُوجَّه بتخطيط تدريسي واعٍ.

ويشار إلى أن "المتاحف الافتراضية رغم ما توفره من إمكانيات هائلة لنشر الثقافة البصرية، إلا أنها لا يمكن أن تحل تماماً محل التجربة المباشرة مع العمل الفني الأصلي، بل تبقى مكمّلاً وداعماً لها"(وفاء, ٢٠١٧، ص٢١٨).

المبحث الثاني: مهارات النقد الفني ومراحلها المنهجية

١. النقد الفني في التربية الفنية

يُمثل النقد الفني ركناً أساسياً في بنية مناهج التربية الفنية الشاملة (DBAE – Discipline Based Art Education)، التي تقوم على أربعة حقول متكاملة هي: الإنتاج الفني، وتاريخ الفن، والنقد الفني، وعلم الجمال. فالنقد ليس مجرد إبداء إعجاب شخصي أو ذوق عابر، بل نشاط فكري تحليلي يستند إلى لغة بصرية ومعايير علمية. (Feldman, 1994).

وينظر الى النقد الفني على أنه "عملية حوارية منهجية منظمة لدراسة العمل الفني وتفسيره وتقويمه"، مؤكداً أن هذه العملية تتطلب من الممارس الانتقال المنهجي عبر مراحل متدرجة لا يجوز القفز بينها (Feldman, 1994).

وللنقد الفني في العملية التعليمية وظائف متعددة، من أبرزها:

أ. الوظيفة الإدراكية: تدريب العين على الرؤية الفاحصة بدل النظر العابر.

ب. الوظيفة المعرفية: بناء منظومة مفاهيم ومصطلحات تشكيلية دقيقة.

ج. الوظيفة اللغوية: تنمية القدرة على التعبير اللفظي والكتابي عن الخبرة البصرية.

د. الوظيفة التقويمية: إكساب المتعلم أدوات المفاضلة بين الأعمال وفق معايير معلنة.

هـ. الوظيفة القيمية: ترسيخ احترام التعدد الأسلوبي والثقافي في الفن.

يضاف الى ذلك أن النقد الفني يُسهم في "تنمية الحس الجمالي لدى المتعلم وتدريبه على إصدار أحكام موضوعية تستند إلى معايير فنية معلنة لا إلى الانطباعات الذاتية العابرة"(شوقي, ٢٠٠١).

٢. انموذج إدموند فيلدمان في النقد الفني

يُعدّ انموذج فيلدمان من أكثر النماذج ملاءمةً للبيئة التعليمية الجامعية، لوضوح خطواته وقابليتها للقياس (Feldman, 1994). ويتألف من أربع مراحل متدرجة:

المرحلة	السؤال المحوري	طبيعة النشاط	مؤشر الإتقان
الوصف	ماذا أرى؟	جرد العناصر البصرية المادية	دقة الرصد وخلوّه من التأويل
التحليل	كيف نُظّمت العناصر؟	فحص علاقات وأسس التكوين	كشف بنية العمل التشكيلية
التفسير	ما المعنى والرسالة؟	استخراج الدلالات والرموز	تعليل التأويل بأدلة بصرية
التقويم	ما قيمة هذا العمل؟	إصدار حكم قيمي معلّل	إسناد الحكم إلى معايير معلنة

تفصيل المراحل:

أ. مرحلة الوصف: الإجابة عن سؤال "ماذا أرى؟"، وتتضمن سرد عناصر العمل الفني (الخط، اللون، الشكل، المساحة، الملمس، الفضاء، القيمة الضوئية) دون تأويل أو حكم. وتُعدّ هذه المرحلة قاعدة العملية النقدية وضعفها يُفسد ما يليها.

ب. مرحلة التحليل: الإجابة عن سؤال "كيف نُظّمت العناصر؟"، وتشمل تتبّع العلاقات التكوينية (الاتزان، الإيقاع، التباين، الوحدة، السيادة، النسبة والتناسب، الحركة، الانسجام)، وكشف البنية الهندسية الكامنة، وتحليل المنظور والتوزيع الضوئي.

ج. مرحلة التفسير: الإجابة عن سؤال "ما المعنى والرسالة؟"، والبحث في الموضوع والرمزية والأبعاد الفلسفية والانفعالية للعمل، وربطه بسياقه التاريخي والاجتماعي والنفسي. وهي أعقد المراحل لأنها تستدعي معرفة خارج–بصرية ووعياً ثقافياً.

د. مرحلة الحكم والتقويم: الإجابة عن سؤال "ما قيمة هذا العمل؟"، وبناء تقدير موضوعي يستند إلى معايير مثل الأصالة التعبيرية، والبراعة التكنيكية، والتماسك الشكلي، وقوة التأثير، والإسهام التاريخي في مسار الفن.

ويشار أيضا الى ان "الانتقال من مرحلة إلى أخرى يجب أن يكون تدريجياً ومنهجياً، فلا يجوز القفز إلى الحكم قبل استكمال الوصف والتحليل والتفسير، وإلا تحوّل النقد إلى انطباعية ذاتية تفتقر إلى الموضوعية"(Feldman, 1994).

٣. صعوبات تعلّم مهارات النقد الفني

ترصد الأدبيات التربوية مجموعة من الصعوبات الشائعة لدى الطلبة في تعلم النقد منها:

أ. "الخلط بين المراحل: الانتقال المبكر إلى الحكم قبل استكمال الوصف والتحليل.

ب. فقر المعجم النقدي: الاكتفاء بألفاظ عامة (جميل، رائع، غريب) بدل المصطلحات التشكيلية الدقيقة.

ج. الانطباعية الذاتية: إسناد الحكم إلى الميل الشخصي لا إلى معايير معلنة.

د. ضعف المخزون البصري: تعذّر المقارنة والتصنيف الأسلوبي بسبب محدودية الأعمال التي شاهدها "الطالب (Johnson et al., 2016, p. 48).

ويُلاحظ أن الصعوبتين الأخيرتين مرتبطتان ارتباطاً مباشراً بمحدودية مصادر الخبرة البصرية، وهو ما تستهدفه المتاحف الافتراضية بالمعالجة. ولابد من الإشارة الى أن "الفضاءات الفنية الافتراضية تُسهم في معالجة معضلة ضعف المخزون البصري لدى الطلبة، لكنها لا تُغني عن الوساطة التعليمية في تطوير مهارات التفسير العميق" (Johnson et al., 2016, 2021, p. 50).

ولابد من ملاحظة ان "التفضيل الجمالي يتأثر بدرجة التعرض للمثيرات البصرية وتنوعها، فكلما اتسع نطاق الخبرة البصرية للمتعلم، ارتقت أحكامه الجمالية من مستوى الانطباع السطحي إلى مستوى التقدير النقدي المعمّق"(الحميد, ٢٠٠١).

المبحث الثالث: الدور التكاملي بين المتاحف الافتراضية ومهارات النقد الفني

يبرز التكامل بين البيئة الافتراضية وعمليات النقد الفني في كل مرحلة من مراحل النموذج:

أ. دعم مرحلة الوصف: عبر أدوات التقريب الفائقة التي تتيح معاينة تفاصيل لم تكن مرئية في النسخ الورقية، فيصبح الرصد البصري أدقّ وأوفى.

ب. دعم مرحلة التحليل: من خلال إمكانية تفحّص التكوين كلياً ثم جزئياً، وتتبّع مسارات الخطوط والتوزيع اللوني والبنية الهندسية للوحة، والانتقال بين التفصيل والكل بحرية.

ج. دعم مرحلة التفسير: بالاستفادة من النصوص النقدية التوثيقية والوسائط المدمجة في المنصة، وربط العمل بأعمال أخرى للفنان نفسه أو لعصره.

د. دعم مرحلة التقويم: بمقارنة العمل محل الدراسة بنماذج موازية في البيئة الرقمية نفسها، مما يوفّر خلفية مرجعية للحكم بدل إصداره في فراغ.

الأساس النظري للتكامل

يستند هذا التكامل إلى نظرية التعلم البنائي التي ترى أن المعرفة تُبنى عبر التفاعل النشط مع البيئة، فالمتحف الافتراضي لا يُقدّم معرفة جاهزة، بل يوفر بيئة غنية بالمثيرات البصرية التي يستطيع المتعلم أن يبني من خلالها تأويلاته وأحكامه النقدية، شريطة أن يكون هذا التفاعل موجهاً بتخطيط تدريسي يضمن الانتقال المنهجي بين مراحل النقد.

تبعا الى ما سبق فان "تكنولوجيا التعليم والتعلم الحديثة توفر بيئات تفاعلية غنية تُتيح للمتعلم بناء معارفه بنفسه من خلال الاستكشاف والتجريب، وهو ما يتسق مع مبادئ التعلم البنائي التي تؤكد على دور المتعلم النشط في عملية التعلم"(يوسف, ٢٠١٥).

الدراسات السابقة

دراسة(HU, T. and CHEN, 2020) :

هدفت هذه الدراسة إلى استكشاف التفاعل بين المتاحف الافتراضية والتربية الفنية في تنمية الثقافة البصرية لدى الطلبة. اعتمدت الدراسة المنهج التجريبي، وأظهرت نتائجها أن الطلبة الذين استخدموا المتاحف الافتراضية أظهروا تحسناً ملحوظاً في مهارات التحليل البصري والقدرة على ربط الأعمال بسياقاتها الثقافية مقارنة بالمجموعة الضابطة.

(HU, T. and CHEN, 2020, p. 190).

تتفق هذه الدراسة مع البحث الحالي في تأكيدها على الدور الإيجابي للمتاحف الافتراضية في تنمية المهارات البصرية، وتختلف عنها في المنهج (تجريبي مقابل وصفي تحليلي) وفي البيئة (غير عربية).

دراسة (Johnson et al., 2016) :

بحثت هذه الدراسة في أثر الفضاءات الفنية الافتراضية على قدرات التحليل النقدي لدى الطلبة. توصلت النتائج إلى أن البيئة الافتراضية عززت مهارات المقارنة والتحليل الشكلي، لكنها لم تُسهم بشكل كافٍ في تطوير مهارات التفسير العميق دون تدخل تدريسي مباشر(Johnson et al., 2016, p. 52).

تتفق هذه الدراسة مع البحث الحالي في رصد التفاوت بين المهارات، وتختلف في العينة والمنهج.

دراسة (ناصر, ٢٠١٨):

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن فاعلية استخدام الجولات الافتراضية في تنمية التذوق الفني لدى طلبة قسم التربية الفنية. اعتمدت الدراسة المنهج التجريبي، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت الجولات الافتراضية(ناصر, ٢٠١٨، ص١٥٥).

تتفق هذه الدراسة مع البحث الحالي في الموضوع والبيئة (الجامعية العراقية)، وتختلف في المنهج (تجريبي مقابل وصفي تحليلي) وفي المتغير التابع (التذوق الفني مقابل مهارات النقد الفني).

دراسة (وفاء, ٢٠١٧):

تناولت هذه الدراسة دور المتاحف الافتراضية في نشر الثقافة البصرية. توصلت النتائج إلى أن المتاحف الافتراضية تُسهم بفاعلية في نشر الثقافة البصرية بين فئات المجتمع المختلفة، لكنها أشارت إلى أن هذه الإسهام يبقى محدوداً دون تخطيط تربوي واعٍ(وفاء, ٢٠١٧، ص٢٢٢).

تتفق هذه الدراسة مع البحث الحالي في التركيز على البعد التربوي للمتاحف الافتراضية، وتختلف في العينة (مجتمعية مقابل طلابية جامعية) وفي الهدف (نشر الثقافة مقابل تنمية مهارات محددة).

موقع البحث الحالي:

يتميز البحث الحالي عن الدراسات السابقة بأنه:

أ. يُطبَّق في السياق الجامعي العراقي بما له من خصوصية في البنية التحتية والمناهج.
ب. يستهدف طلبة التربية الفنية المعدّين للتدريس، لا طلبة الفنون الجميلة المعدّون للإنتاج الفني.
ج. يعتمد المنهج الوصفي التحليلي الذي يرصد الواقع ويهيّئ الأرضية لدراسات تجريبية لاحقة.
د. يربط بين المتاحف الافتراضية ومهارات النقد الفني الأربع بشكل تفصيلي، لا بالتذوق الفني العام.

الفصل الثالث: إجراءات البحث

أولاً: منهج البحث

اعتمد الباحث المنهج الوصفي التحليلي، في وصف الظاهرة التي يبحث فيها كما هي، وتحليل العلاقات بين متغيراتها، واستخلاص الدلالات التربوية منها.

ثانياً: مجتمع البحث

يتكون مجتمع البحث من طلبة المرحلة الرابعة في قسم التربية الفنية – كلية الفنون الجميلة – جامعة بغداد، المستمرين في الدراسة للعام الدراسي ٢٠٢٤–٢٠٢٥. لاكتمال الخلفية المعرفية لديهم بمقررات تاريخ الفن والجماليات والنقد الفني فضلا عن قربهم من التخرّج ومباشرة مهنة التدريس، ما يجعل مهاراتهم النقدية ذات أثر مباشر في الميدان التربوي.

ثالثاً: عينة البحث

اختيرت عينة قصدية (عمدية) بلغت (٢٨) طالباً من مجتمع البحث، من الذين انجزوا اختياريا متطلبات برنامج تدريبي (تطبيقي) في استخدام المنصات والمتاحف الفنية الافتراضية العالمية، وطبّقوا خطوات النقد الفني على أعمال معروضة فيها بصورة مباشرة كمتطلب مسبق قدمه الباحث للطلبة بعد الإعلان الى مجتمع البحث عنه وذلك لكون طبيعة البحث تقتضي أن تكون العينة من الطلبة الذين مرّوا فعلاً بخبرة التجول الافتراضي وممارسة النقد داخلها، إذ لا معنى لاستطلاع رأي من لم يخبر التجربة. وهذا ما جعل حجم العينة محدداً بعدد من توافرت فيه هذه الخبرة.

رابعاً: أداة البحث

قام الباحث ببناء استبانة تقويمية لقياس دور المتاحف الافتراضية في تعزيز مهارات النقد الفني، وفق الخطوات الآتية:

١. تحديد الهدف من الأداة: الكشف عن تقديرات الطلبة لدور المتاحف الافتراضية في كل مهارة من مهارات النقد الفني الأربعة.

٢. تحديد المحاور: استُخلصت المحاور من مؤشرات الإطار النظري، وهي: الوصف، والتحليل، والتفسير، والتقويم، مضافاً إليها محور خصائص البيئة الافتراضية الداعمة وتم صياغة الفقرات في صورتها الأولية بعدد ١٥ فقرة وتم تنظيمها باستمارة استبيان لأغراض الصدق

٤. صدق الأداة (Validity): تم التحقق من الصدق الظاهري بعرض الأداة على مجموعة من المحكمين المتخصصين في مجالات (التربية الفنية، والنقد والجماليات، وتكنولوجيا التعليم، والقياس والتقويم)، وأُجريت التعديلات اللغوية والفنية، وحُذفت خمس فقرات وأُعيدت صياغة ٣ فقرات في ضوء ملاحظاتهم، حتى حظيت الفقرات (العشرة) المُبقاة بنسبة اتفاق بلغت (٨٠٪)، وهي نسبة مقبولة في الأدبيات المنهجية(كرو, ٢٠٠٨).

٥. ثبات الأداة (Reliability): حُسب ثبات الأداة بتطبيقها على عينة استطلاعية ثم إعادة التطبيق (Test–Retest) بفاصل زمني مدته أسبوعين، وبلغ معامل ارتباط بيرسون بين التطبيقين (٠.٨٦)، وهو معامل ثبات عالٍ يجعل الأداة صالحة للتطبيق الميداني.

٦. التطبيق النهائي: طُبّقت الأداة على عينة البحث بعد استكمالهم خبرة التجول الافتراضي وممارسة النقد، لتوضيح أي غموض في الفقرات، مع التأكيد على سرية الاستجابات وأنها لأغراض البحث العلمي حصراً. وقد تم اعتماد مدرج ثلاثي للإجابة (نعم / إلى حد ما / لا) بأوزان (٣، ٢، ١) على التوالي كأساس لاستجابات العينة.

خامساً: الوسائل الإحصائية

١. استُخدمت الحقيبة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS)، وطُبّقت العمليات الإحصائية الآتية:
٢. التكرارات (Frequencies): لرصد عدد الاستجابات على كل بديل.
٣. النسبة المئوية (%): لحساب أوزان الاستجابات وترتيب الفقرات.
٤. الوزن المئوي: لتحديد مستوى تحقق كل فقرة.
٥. معامل ارتباط بيرسون: لحساب ثبات الأداة بطريقة إعادة التطبيق.
٦. معادلة نسبة الاتفاق: لحساب اتفاق المحكمين على صلاحية الفقرات.

الفصل الرابع: عرض النتائج ومناقشتها

أولاً: عرض النتائج وتحليلها

يوضّح الجدول الآتي التوزيع التكراري والنسب المئوية لاستجابات عينة البحث (ن =٢٨) على فقرات الأداة:

جدول (١): استجابات عينة البحث حول دور المتاحف الافتراضية في تعزيز مهارات النقد الفني

ت	فقرة الاستبانة / المهارة المقاسة	نعم	%	إلى حد ما	%	لا	%	الرتبة
1	تساعد المتاحف الافتراضية في فحص التفاصيل الدقيقة للأعمال الفنية وتكبيرها بدقة عالية (الوصف)	28	100	0	0	0	0	1
2	تتيح البيئة الافتراضية استكشاف ملامس السطوح وضربات الفرشاة بوضوح يفوق الصور المطبوعة (الوصف)	28	100	0	0	0	0	1
3	تساعد البيانات المرافقة للعمل على فهم التوزيع الفضائي والعمق (التحليل)	24	85.71	4	14.29	0	0	4
4	تعزز المنصات الافتراضية القدرة على المقارنة البصرية بين المدارس الفنية (التحليل)	24	85.71	4	14.29	0	0	4
5	تساعد البيانات المرافقة للعمل على استيعاب سياقه التاريخي والثقافي (التفسير)	24	85.71	4	14.29	0	0	4
6	تعزز المنصات الافتراضية القدرة على تفكيك الرموز واستنباط المعاني الكامنة (التفسير)	20	71.43	8	28.57	0	0	9
7	تسهم المتاحف الافتراضية في بناء معايير جمالية موضوعية لإصدار الأحكام النقدية (التقويم)	24	85.71	4	14.29	0	0	4
8	توفر المنصات الافتراضية مرونة زمنية وحرية كاملة لإعادة التأمل والتحليل الذاتي	28	100	0	0	0	0	1
9	ساعدت المتاحف الافتراضية على زيادة الثروة الاصطلاحية النقدية لدى المتعلم	20	71.43	8	28.57	0	0	9
10	تُعدّ المتاحف الفنية الافتراضية بديلاً فاعلاً وداعماً للمعارض الميدانية المباشرة	24	85.71	4	14.29	0	0	4

جدول (٢): تحقّق مهارات النقد الفني وفق محاور الأداة

المحور	الفقرات	متوسط نسبة الاستجابة بـ (نعم)	مستوى التحقق
الوصف	**1، 2**	**100%**	**مرتفع جداً**
التحليل	**3، 4**	**85.71%**	**مرتفع**
التفسير	**5، 6**	**78.57%**	**مرتفع**
التقويم	**7**	**85.71%**	**مرتفع**
خصائص البيئة الافتراضية الداعمة	**8، 9، 10**	**85.71%**	**مرتفع**

ويُلاحظ من الجدولين (١) و(٢) أن جميع فقرات الأداة حظيت باستجابات إيجابية تراوحت بين (٧١.٤٣٪) و(١٠٠٪)، وأن بديل (لا) لم يحصل على أي استجابة في الفقرات كافة، وهو مؤشر على اتجاه إيجابي عام نحو دور المتاحف الافتراضية في تعزيز مهارات النقد الفني.

ثانياً: مناقشة النتائج

١. مهارة الوصف (الفقرتان ١ و٢):

سجّلت مهارة الوصف أعلى نسبة تحقق (١٠٠٪)، ويعزو الباحث ذلك إلى أن تقنية التقريب فائق الدقة (Zoom) والتصوير عالي الوضوح تُعدّ من أبرز مزايا المتاحف الافتراضية، وهي تتيح للطلبة معاينة تفاصيل دقيقة لا يمكن رؤيتها حتى في قاعة العرض الفعلية. وهذا يتفق مع ما أشار إليه(Schweibenz, 2019, p. 60) من أن المتاحف الافتراضية توفر مستوى من الدقة البصرية يتجاوز المشاهدة المباشرة في بعض الحالات.

كما يتفق هذا مع ما أكدته(وفاء, ٢٠١٧، ص٢٢٠) من أن "المتاحف الافتراضية تتيح للمستخدمين تفحّص الأعمال الفنية بدقة عالية لا تتوفر حتى في قاعات العرض التقليدية، مما يُعزز قدرتهم على الملاحظة الدقيقة والتحليل البصري".

٢. مهارة التحليل (الفقرتان ٣ و٤):

حققت مهارة التحليل نسبة (٨٥.٧١٪)، مما يدل على أن البيئة الافتراضية وفّرت للطلبة إمكانية تفحّص التكوين كلياً ثم جزئياً، والانتقال بين مستويات القراءة البصرية بحرية. ويتفق هذا مع ما توصلت إليه دراسة (Johnson et al., 2016, p. 51) من أن الفضاءات الافتراضية تعزز مهارات المقارنة والتحليل الشكلي.

كما يتفق مع ما أكده(ناصر, ٢٠١٨، ص١٥٧) من أن "الجولات الافتراضية تُسهم في تنمية القدرة على التحليل البصري والمقارنة بين الأساليب الفنية المختلفة لدى الطلبة".

٣. مهارة التفسير (الفقرتان ٥ و٦):

جاءت الفقرة (٥) الخاصة باستيعاب السياق التاريخي والثقافي بنسبة (٨٥.٧١٪)، بينما سجلت الفقرة (٦) الخاصة بتفكيك الرموز واستنباط المعاني الكامنة نسبة (٧١.٤٣٪) وهي أدنى النسب في محور التفسير. ويعزو الباحث ذلك إلى أن التفسير يتطلب معرفة خارج–بصرية ووعياً ثقافياً لا يمكن للتقنية وحدها توفيره، بل يحتاج إلى وساطة تعليمية مقصودة من التدريسي.

وهذا يتفق مع ما أكدته دراسة (Johnson et al., 2016, p. 53) من أن "مهارات التفسير العميق لا تتحقق بالتقنية وحدها دون تدخل تدريسي مباشر يوفر السياق المعرفي والثقافي اللازم".

كما يتفق مع ما أشار إليه(الحميد, ٢٠٠١) من أن "التأويل الجمالي يتطلب رصيداً معرفياً وثقافياً يتجاوز حدود الخبرة البصرية المباشرة، ويستدعي تفاعلاً تعليمياً موجهاً".

٤. مهارة إصدار الحكم والتقويم (الفقرة ٧):

سجّلت نسبة (٨٥.٧١٪). ويرجع الباحث ذلك إلى أن توافر قاعدة مقارنة واسعة داخل البيئة الافتراضية يمنح الطالب مرجعية يستند إليها في حكمه، فيتحول الحكم من انطباع ذاتي معزول إلى تقدير مقارن مستند إلى أدلة بصرية. وهو ما يعالج إحدى أبرز صعوبات تعلم النقد المشار إليها في الإطار النظري.

ويتفق هذا مع ما أكده(Feldman, 1994) من أن "الحكم النقدي الموضوعي يتطلب مرجعية مقارنة يستند إليها الناقد في تقويمه، وأن غياب هذه المرجعية يُحوّل الحكم إلى انطباع ذاتي يفتقر إلى الموضوعية".

٥. خصائص البيئة الافتراضية الداعمة (الفقرات ٨، ٩، ١٠):

حققت الفقرة (٨) الخاصة بالمرونة الزمنية وحرية إعادة التأمل نسبة (١٠٠٪)، مما يؤكد أن قابلية تكرار المعاينة تُعدّ من أقوى مزايا البيئة الافتراضية من منظور المتعلمين.

في المقابل، جاءت الفقرة (٩) الخاصة بإثراء المعجم الاصطلاحي النقدي بنسبة (٧١.٤٣٪) وهي من أدنى النسب، وهذا متوقع منهجياً؛ لأن نمو الثروة الاصطلاحية يرتبط بالقراءة النقدية والممارسة الكتابية والحوار الصفي أكثر مما يرتبط بالمشاهدة البصرية وحدها.

أما الفقرة (١٠) فحققت (٨٥.٧١٪)، ويُلاحظ أن الطلبة اعتبروا المتحف الافتراضي بديلاً «فاعلاً وداعماً» لا بديلاً مطلقاً، وهو تقدير ينسجم مع ما أشار إليه الإطار النظري بشأن محدّدات التجربة الافتراضية وفقدان الحضور المادي للعمل. ويتفق هذا مع ما أكدته(وفاء, ٢٠١٧، ص٢٢٥) من أن "المتاحف الافتراضية تبقى مكمّلاً وداعماً للتجربة المباشرة لا بديلاً مطلقاً عنها".

يتبيّن من مجموع النتائج وجود تدرّج منطقي في مستويات التحقق، يسير من الأعلى في المهارات ذات الطابع الحسي المباشر (الوصف) إلى الأدنى نسبياً في المهارات ذات الطابع العقلي التأويلي واللغوي (التفسير والثروة الاصطلاحية). وهذا التدرّج يُعدّ في تقدير الباحث مؤشراً على اتساق داخلي منطقي في استجابات العينة، ويدعم الاعتقاد بأن الطلبة أجابوا في ضوء خبرة فعلية لا في ضوء انطباع عام مؤيد للتقنية.

ثالثاً: الاستنتاجات

في ضوء نتائج البحث ومناقشتها، توصّل الباحث إلى الاستنتاجات الآتية:

١. تُعدّ المتاحف الفنية الافتراضية وسيطاً تعليمياً متقدماً يسهم بفاعلية عالية في تنمية مهارات النقد الفني بمراحله الأربع المتسلسلة (الوصف، والتحليل، والتفسير، والحكم).
٢. تتفاوت درجة إسهام المتاحف الافتراضية بحسب طبيعة المهارة؛ فهي أقوى أثراً في المهارات الإدراكية الحسية المباشرة، وأقلّ أثراً نسبياً في المهارات التأويلية واللغوية العليا التي تستدعي وساطة تعليمية مقصودة.
٣. وفّرت التقنيات الافتراضية حلولاً عملية ناجعة لمعضلة ندرة المتاحف الفنية العالمية في المحيط المحلي وصعوبة تنظيم الزيارات الميدانية.
٤. أسهم توظيف المتاحف الافتراضية في نقل دور الطالب من المتلقي السلبي إلى الناقد والمحلل البصري النشط.

رابعاً: التوصيات

في ضوء نتائج البحث واستنتاجاته، يوصي الباحث بالآتي:

١. ضرورة إدراج زيارات المتاحف الفنية الافتراضية ضمن مفردات مقررات النقد الفني والجماليات وتاريخ الفن في أقسام التربية الفنية.
٢. العمل على تطوير البنية التحتية الرقمية في قاعات التدريس (شاشات عرض كبيرة، إنترنت عالي السرعة، أجهزة لوحية) لضمان تجربة بصرية مثلى.
٣. ضرورة إنشاء متحف فني افتراضي وطني عراقي يوثّق أعمال رواد الفن التشكيلي العراقي ويُتاح للطلبة والباحثين.
٤. المساهمة تدريب أعضاء هيئة التدريس على تصميم أنشطة نقدية موجهة ترافق التجول الافتراضي، بحيث لا يُترك الطالب يتصفح دون توجيه منهجي.
٥. ضرورة تضمين مهارات النقد الرقمي في خطط التنمية المهنية لمدرسي التربية الفنية في التعليم العام.

خامساً: المقترحات

يقترح الباحث إجراء الدراسات الآتية:

١. دراسة تجريبية تتضمن المقارنة بين فاعلية المتاحف الافتراضية والزيارات الميدانية الفعلية في تنمية مهارات النقد الفني.
٢. دراسة أثر استخدام المتاحف الافتراضية في تنمية التذوق الجمالي لدى طلبة مراحل دراسية مختلفة.
٣. بناء مقياس مقنّن لمهارات النقد الفني الرقمي يمكن تطبيقه على عينات أوسع.
٤. دراسة معوقات توظيف المتاحف الافتراضية في أقسام التربية الفنية بالجامعات العراقية من وجهة نظر التدريسيين.

المصادر

Feldman, E. B. (1994). Practical art criticism.

Hein, G. E. (1998). Learning in the museum. Routledge. *London and New York*.

HU, T. and CHEN, X. (2020). The structural relationship between psychological inflexibility, social anxiety, and problematic social media use among junior high school students. *Chinese Journal of Clinical Psychology, 28(1)*.

Johnson, L., Becker, S. A., Cummins, M., Estrada, V., Freeman, A., & Hall, C. (2016). *NMC horizon report: 2016 higher education edition*. The New Media Consortium.

Schweibenz, W. (2019). The virtual museum: an overview of its origins, concepts, and terminology. *The Museum Review*, *4*(1), 1–29.

الحميد, ش. ع. (٢٠٠١). التفضيل الجمالي: دراسة في سيكولوجية التذوق الفني. *الكويت: سلسلة عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب*.

شوقي, إ. (٢٠٠١). *الفن والتصميم*. الرياض: مطابع الشرق.

كرو, ا. ر. ي. (٢٠٠٨). مقدمة في منهج البحث العلمي. *(ط١). عمّان، الأردن: دار دجلة للنشر والتوزيع*.

ناصر, ا. ع. (٢٠١٨). فاعلية استخدام الجولات الافتراضية في تنمية التذوق الفني لدى طلبة قسم التربية الفنية. *مجلة الأكاديمي، جامعة بغداد – كلية الفنون الجميلة*.

وفاء, ك. (٢٠١٧). المتاحف الافتراضية ودورها في نشر الثقافة البصرية. *مجلة بحوث التربية النوعية، جامعة المنصورة*.

يوسف, ق. غ. (٢٠١٥). تكنولوجيا التعليم والتعلم الحديثة. *عمان: دار الثقافة للنشر والتوزيع*.