International Journal of Educational Sciences and Arts (IJESA)
المجلة الدولية للعلوم التربوية والآداب
Vol. (5), No. (2) February 2026 الإصدار (5)، العدد (2)

فاعلية بيئة تعليمية قائمة على التصميم البصري باستخدام (Canva AI) في تنمية مهارة القراءة لدى تلاميذ المرحلة الأولية: دراسة تطبيقية بمدارس النخبة الأهلية بالخرج- المملكة العربية السعودية

حسن سليم حسن محمد
أستاذ مساعد بقسم تكنولوجيا التعليم، كلية التربية بجامعة أفريقيا العالمية، السودان
ibnsalim333@gmail.com

عبد الله عابد عالي المالكي
تعليم مدينة جدة، ماجستير كلية التربية، جامعة الملك عبد العزيز، المملكة العربية السعودية
abdullahabid1402@gmail.com

المستخلص

هدفت هذه الدراسة إلى قياس فاعلية بيئة تعليمية قائمة على التصميم البصري باستخدام Canva AI في تنمية مهارة القراءة لدى تلاميذ المرحلة الأولية، وقد استُخدم المنهج شبه التجريبي بتصميم المجموعة الواحدة ذات القياس القبلي والبعدي باعتباره الأنسب لمثل هذا النوع من الدراسات، وتكونت عينة الدراسة من (20) تلميذاً من الصف الأول الابتدائي بمدارس النخبة الأهلية بالخرج، حيث تم تطبيق اختبار قبلي لقياس مستوى مهارة القراءة، ثم تدريس المحتوى التعليمي باستخدام البيئة التعليمية البصرية عبر Canva AI لمدة محددة، وبعد الانتهاء من التطبيق خضع التلاميذ لاختبار بعدي لقياس التحسن المحقق، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05) بين متوسطي درجات التلاميذ في الاختبارين القبلي والبعدي لصالح الاختبار البعدي، حيث بلغ متوسط التحسن (24.20) نقطة بنسبة تحسن (238.4%). كما بلغ حجم التأثير (Cohen's d) قيمة (2.996) مما يشير إلى تأثير كبير جداً وفق معايير كوهين. وتوزع التلاميذ حسب مستوى التحسن إلى: تحسن مرتفع (55%)، تحسن متوسط (25%)، تحسن منخفض (20%)، مع تحقيق جميع التلاميذ تحسناً إيجابياً في ضوء النتائج أوصت الدراسة باعتماد استخدام البيئات التعليمية القائمة على التصميم البصري باستخدام Canva AIفي تدريس مهارة القراءة بالمرحلة الابتدائية، وتدريب المعلمين على توظيف هذه الأدوات في تصميم الأنشطة التعليمية.

الكلمات المفتاحية :التصميم البصري، Canva AI ، مهارة القراءة ، المرحلة الأولية ، الذكاء الاصطناعي التعليمي.

International Journal of Educational Sciences and Arts (IJESA)
المجلة الدولية للعلوم التربوية والآداب
Vol. (5), No. (2) February 2026 الإصدار (5)، العدد (2)

The Effectiveness of a Learning Environment Based on Visual Design Using (Canva AI) in Developing Reading Skills Among Primary Stage Pupils: An Applied Study at Al-Nakhaba Private Schools in Al-Kharj - Kingdom of Saudi Arabia

Hassan Salim Hassan Mohammed
Assistant Professor, Department of Educational Technology, Faculty of Education, International University of Africa, Sudan
ibnsalim333@gmail.com

Abdullah Abid Ali Al-Maliki
Education Department, Jeddah, Master's Degree, Faculty of Education, King Abdulaziz University, Saudi Arabia
abdullahabid1402@gmail.com

Abstract

This study aimed to measure the effectiveness of a learning environment based on visual design using Canva AI in developing reading skills among primary stage pupils. A quasi-experimental design with a single group pre-test/post-test approach was employed as the most appropriate methodology for this type of study.

The study sample consisted of 20 first-grade pupils from Al-Nakhaba Private Schools in Al-Kharj. A pre-test was administered to assess reading skill levels, followed by instructional implementation using the visual learning environment via Canva AI for a specified duration. Upon completion of the intervention, pupils underwent a post-test to measure achieved improvement.

The study revealed statistically significant differences ($p \leq 0.05$) between the mean scores of pupils in the pre-test and post-test in favor of the post-test, with an average improvement of 24.20 points (238.4% improvement rate). The effect size (Cohen's d) reached 2.996, indicating a very large effect according to Cohen's standards. Pupils were distributed across improvement levels as follows: high improvement (55%), moderate improvement (25%), and low improvement (20%), with all pupils achieving positive improvement. Based on the findings, the study recommends adopting learning environments based on visual design using Canva AI in teaching reading skills at the

primary level and training teachers to utilize these tools in designing educational activities.

Keywords: Visual Design, Canva AI, Reading Skills, Primary Stage, Educational Artificial Intelligence.

المقدمة

تُعدّ مهارة القراءة من المهارات اللغوية الأساسية التي تُسهم في بناء شخصية المتعلم وتنمية قدراته المعرفية واللغوية، وتمثل حجر الأساس في تعلّم اللغة العربية خلال المرحلة الأولية، إذ يرتبط إتقانها ارتباطًا وثيقًا بالنجاح الأكاديمي في المراحل الدراسية اللاحقة. وتكمن أهمية هذه المرحلة في كونها مرحلة تأسيسية تتشكل فيها اتجاهات التلاميذ نحو التعلم، الأمر الذي يستدعي توظيف أساليب تدريسية حديثة تراعي خصائصهم النمائية وتلبي احتياجاتهم التعليمية.

وفي ضوء التطور التقني المتسارع الذي يشهده المجال التعليمي، ظهرت البيئات التعليمية الرقمية بوصفها أحد الاتجاهات المعاصرة التي تسهم في تحسين جودة التعليم وتفعيل دور المتعلم في العملية التعليمية. ويُعد التصميم البصري أحد المكونات الرئيسة لهذه البيئات، لما له من دور في تنظيم المحتوى التعليمي وعرضه بأسلوب جذاب يسهم في تعزيز الانتباه، وتحفيز الدافعية، وتيسير الفهم، خاصة لدى تلاميذ المرحلة الأولية الذين يعتمدون بدرجة كبيرة على المدخلات البصرية في التعلم.

وقد أسهمت أدوات الذكاء الاصطناعي في تطوير تطبيقات التصميم البصري التعليمية، ومن أبرزها أداة (Canva AI) التي توفر إمكانات متنوعة لتصميم محتوى تعليمي بصري تفاعلي، يدعم تقديم النصوص القرائية بصورة مبسطة ومنظمة، ويُسهم في تعزيز الاستيعاب القرائي وتنمية الطلاقة في القراءة. كما تتيح هذه الأداة للمعلم تصميم أنشطة تعليمية مرنة تتناسب مع مستويات التلاميذ المختلفة، وتدعم التعلم النشط داخل البيئة الصفية.

وعلى الرغم من الإمكانات التي تتيحها أدوات التصميم البصري المدعومة بالذكاء الاصطناعي، إلا أن توظيفها في تدريس مهارة القراءة العربية في المرحلة الأولية ما زال بحاجة إلى مزيد من الدراسات التطبيقية التي تقيس فاعليتها في تحسين نواتج التعلم، ولا سيما في البيئة التعليمية السعودية. ومن هنا تبرز الحاجة إلى إجراء دراسات شبه تجريبية تتناول أثر استخدام هذه الأدوات في بيئات تعليمية حقيقية، للتحقق من جدواها التربوية وإمكانية تعميم نتائجها.

وانطلاقًا مما سبق، جاءت هذه الدراسة لتتناول فاعلية بيئة تعليمية قائمة على التصميم البصري باستخدام

(Canva AI)في تنمية مهارة القراءة لدى تلاميذ المرحلة الأولية، من خلال تطبيقها في مدارس النخبة الأهلية بمحافظة الخرج في المملكة العربية السعودية، وذلك باستخدام المنهج شبه التجريبي؛ بهدف قياس أثر هذه البيئة التعليمية في تنمية مهارة القراءة لدى التلاميذ، وتقديم تصور علمي يمكن الإفادة منه في تطوير تدريس القراءة العربية في المرحلة الأولية بما يتوافق مع متطلبات التعليم الحديث.

مشكلة الدراسة

على الرغم من الجهود المبذولة لتطوير تدريس اللغة العربية في المرحلة الأولية، وما تبذله المدارس من محاولات لتحديث أساليب التعليم، إلا أن واقع الممارسة التعليمية يشير إلى وجود ضعف ملحوظ لدى بعض تلاميذ المرحلة الأولية في مهارة القراءة العربية، ويتجلى ذلك في تدني مستوى التعرف على الكلمات، وضعف الطلاقة القرائية، وقصور في الاستيعاب القرائي. ويُعزى هذا الضعف إلى اعتماد عدد من المعلمين على أساليب تدريس تقليدية لا تستثمر الإمكانات البصرية والتقنية التي تتناسب مع خصائص هذه المرحلة العمرية.

وفي ظل التحول الرقمي الذي تشهده المنظومة التعليمية في المملكة العربية السعودية، برزت الحاجة إلى توظيف البيئات التعليمية الرقمية المدعومة بالتقنيات الحديثة، ومن بينها التصميم البصري المعتمد على أدوات الذكاء الاصطناعي، لما لها من دور محتمل في تحسين نواتج التعلم. وتُعد أداة (Canva AI)من الأدوات المعاصرة التي تتيح تصميم محتوى بصري تفاعلي يمكن توظيفه في تدريس مهارة القراءة، إلا أن استخدام هذه الأداة في بيئة تعليمية منظمة ومقننة لتنمية مهارة القراءة العربية لدى تلاميذ المرحلة الأولية ما زال محدودًا، كما تفتقر البيئة التعليمية السعودية إلى دراسات تطبيقية تقيس فاعليتها بصورة علمية.

ومن خلال ملاحظة الباحث لواقع تدريس القراءة في المرحلة الأولية بمدارس النخبة الأهلية بمحافظة الخرج، تبيّن وجود حاجة ملحّة إلى تبني أساليب تعليمية حديثة قائمة على التصميم البصري، تسهم في جذب انتباه التلاميذ، وتحسين تفاعلهم مع النصوص القرائية، وتنمية مهاراتهم القرائية الأساسية. ومن هنا تتحدد مشكلة الدراسة في التساؤل حول مدى فاعلية بيئة تعليمية قائمة على التصميم البصري باستخدام (Canva AI)في تنمية مهارة القراءة لدى تلاميذ المرحلة الأولية.

أهمية الدراسة

أولًا: الأهمية العلمية:

1. الإسهام في إثراء المعرفة التربوية :ستضيف هذه الدراسة معرفة علمية جديدة حول فاعلية استخدام التصميم البصري المدعوم بـ (Canva AI)في تنمية مهارة القراءة العربية لدى تلاميذ المرحلة الأولية، بما يعزز الدراسات المتعلقة بالوسائط البصرية والذكاء الاصطناعي في التعليم.

2. تسليط الضوء على دمج التقنية في التعليم المبكر :تقدم الدراسة بيانات وأدلة علمية حول إمكانية توظيف أدوات الذكاء الاصطناعي والتصميم البصري في تطوير المهارات اللغوية الأساسية، مما يسهم في بناء قاعدة علمية يمكن الاعتماد عليها في الدراسات المستقبلية.
3. تطوير النماذج التربوية :ستساهم نتائج الدراسة في تطوير نماذج تربوية قائمة على التصميم البصري يمكن اختبار فعاليتها لاحقًا في مجالات تعليمية أخرى أو مهارات لغوية إضافية، مثل الكتابة أو الاستيعاب القرائي.

ثانيًا: الأهمية التطبيقية:

1. توجيه الممارسات التعليمية :تساعد نتائج الدراسة المعلمين على تبني بيئات تعليمية قائمة على التصميم البصري باستخدام(Canva AI) ، بما يدعم تحسين تعلم القراءة العربية لدى تلاميذ المرحلة الأولية.
2. تطوير محتوى تعليمي رقمي فعال :تتيح الدراسة للمدارس إعداد وتصميم محتوى بصري تفاعلي يسهل على التلاميذ التفاعل مع النصوص القرائية، مما يعزز مهارات القراءة والاستيعاب.
3. إثراء العملية التعليمية في المملكة العربية السعودية :توفر الدراسة دلائل عملية لتوظيف تقنيات حديثة في بيئات تعليمية سعودية، مما يساهم في رفع جودة التعليم وتحقيق أهداف رؤية المملكة 2030 في مجال التعليم الرقمي والتعلم الابتكاري.

أهداف الدراسة

1. اعداد بيئة تعليمية قائمة على التصميم البصري باستخدام (Canva AI) لتدريس مهارة القراءة العربية لدى تلاميذ المرحلة الأولية.
2. تحديد أثر استخدام البيئة التعليمية البصرية على تنمية مهارة القراءة العربية لدى التلاميذ، بما يشمل الطلاقة والاستيعاب القرائي.
3. تعزيز قدرة المعلمين على توظيف أدوات التصميم البصري المدعومة بالذكاء الاصطناعي في إعداد أنشطة تعليمية مبتكرة لتدريس القراءة.
4. تقديم توصيات علمية وتربوية قابلة للتطبيق تساعد في تحسين ممارسات تدريس القراءة العربية في المرحلة الابتدائية، وتطوير المحتوى التعليمي الرقمي في المدارس السعودية.

تساؤلات الدراسة

1. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في الاختبارين القبلي والبعدي لمهارة القراءة؟
2. ما حجم التأثير الإحصائي (Cohen's d) لاستخدام البيئة التعليمية البصرية على تحسين مستوى القراءة

لدى التلاميذ؟

3. كيف يوزع التلاميذ حسب مستوى التحسن المحقق (منخفض/متوسط/مرتفع) بعد تطبيق البيئة التعليمية؟

حدود الدراسة

- **الحدود الموضوعية:** اقتصرت الحدود الموضوعية على فاعلية بيئة تعليمية قائمة على التصميم البصري باستخدام (Canva AI) في تنمية مهارة القراءة لدى تلاميذ المرحلة الأولية.
- **الحدود المكانية:** مدرسة النخبة الاهلية بالخرج – المملكة العربية السعودية.
- **الحدود الزمانية:** 1447هـ – 2026م.

مصطلحات الدراسة

التصميم البصري (اصطلاحا): هو عملية تنظيم وتوظيف العناصر المرئية مثل الصور، والألوان، والخطوط، والأشكال، والرموز داخل إطار بصري متكامل؛ بهدف إيصال الرسائل والمعلومات بصورة واضحة وجذابة تسهّل الفهم وتعزّز الإدراك. (أمل، 2025)

التصميم البصري (اجرائياً): هو الأسلوب الذي يعتمد عليه الباحث في إعداد وتصميم محتوى تعليمي مرئي باستخدام أدوات رقمية.

مهارة القراءة (اصطلاحا): هي عملية عقلية ولغوية متكاملة تهدف إلى فكّ الرموز المكتوبة والتعرّف عليها، ثم فهم معانيها الظاهرة والضمنية، وتفسيرها وتحليلها وربطها بخبرات القارئ السابقة، بما يمكّنه من استيعاب النصوص والتفاعل معها توظيفًا صحيحًا في مواقف التعلم المختلفة. (العساف، 2014)

الإطار النظري

أولاً: البيئة التعليمية القائمة على التصميم البصري:

في ظل التحولات الرقمية المتسارعة في المجال التعليمي، برزت بيئات التعلم القائمة على التصميم البصري بوصفها أحد المداخل التربوية الحديثة التي توظّف العناصر البصرية مثل الصور، والرسوم، والألوان، والإنفوجرافيك، والعروض التفاعلية في تقديم المحتوى التعليمي بشكل منظم وجاذب، وتقوم هذه البيئات على مبادئ التصميم البصري التي تسهم في تحسين الفهم، وتعزيز الانتباه، ودعم الاحتفاظ بالمعلومة، من خلال ربط المفاهيم المجردة بتمثيلات بصرية واضحة. كما تشير الأدبيات التربوية العربية إلى أن توظيف التصميم

البصري في بيئات التعلم يساعد على مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين، ويعزز من دافعيتهم نحو التعلم، ويجعل المتعلم محورًا فاعلًا في العملية التعليمية، لا سيما في المراحل الدراسية الأولى، حيث تلعب المدخلات البصرية دورًا جوهريًا في بناء المعرفة وتنمية المهارات الأساسية (الحربي، 2021).

أهمية بيئات التعلم القائمة على التصميم البصري في العملية التعليمية:

تتجلى أهمية بيئات التعلم القائمة على التصميم البصري في العملية التعليمية في دورها الفاعل في تبسيط المحتوى التعليمي وتحويل المفاهيم المجردة إلى تمثيلات بصرية واضحة، مما يسهم في رفع مستوى الفهم والاستيعاب لدى المتعلمين. كما تساعد هذه البيئات على جذب انتباه الطلاب وزيادة دافعيتهم نحو التعلم، نظرًا لاعتمادها على عناصر بصرية مشوقة تتوافق مع أنماط التعلم المختلفة. وتؤكد الدراسات التربوية العربية أن التصميم البصري يعزز من الاحتفاظ بالمعلومة لفترات أطول، ويدعم التعلم النشط والتفاعلي، ويُنمّي مهارات التفكير البصري وحل المشكلات. إضافة إلى ذلك، تسهم بيئات التعلم القائمة على التصميم البصري في مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين، وتدعم توظيف التقنيات الحديثة في التعليم، بما يواكب متطلبات التحول الرقمي ويُحسّن من جودة المخرجات التعليمية (المرعي، 2018)

دور بيئات التعلم القائمة على التصميم البصري في التدريس:

تُعد بيئات التعلم القائمة على التصميم البصري من الاستراتيجيات التعليمية الحديثة التي تُسهم بشكل فعّال في تطوير العملية التعليمية وتحسين نتائجها. تعتمد هذه البيئات على استخدام الوسائل البصرية المختلفة مثل الصور والرسومات والعروض التوضيحية والإنفوجرافيك وأساليب التمثيل المرئي للمحتوى، مما يساعد على توصيل المفاهيم المعقدة بأسلوب واضح يسهل استيعابه لدى المتعلمين. كما تشير الدراسات التربوية إلى أن توظيف المصادر البصرية في التدريس يرفع مستوى التفاعل داخل الصف، ويُنمّي مهارات التفكير البصري والتحليلي لدى الطلاب، ويُزيد من قدرة المعلمين على تبسيط المعلومات وترتيبها بطريقة منطقية تدعم الفهم العميق والاسترجاع اللاحق للمحتوى المدروس. (عيسى، 2023)

وقد أكدت بعض البحوث أن البيئات التعليمية الإلكترونية القائمة على المثيرات البصرية تُسهم في تنمية التحصيل ومهارات الثقافة البصرية، وتعمل على زيادة دوافع التعلم وتحسين مهارات قراءة الصور وربطها بالمفاهيم العلمية لدى المتعلمين، ومن هنا، فإن دمج التصميم البصري في بيئات التعلم لا يُعزّز فقط الجوانب المعرفية، بل يُحسن أيضًا من قدرة الطالب على الاستيعاب والتطبيق، ويُثري الخبرات التعليمية داخل الفصل وخارجه.

مزايا بيئات التعلم القائمة على التصميم البصري: (المرعي، 2019):

1. تبسيط المفاهيم المجردة :حيث تساعد بيئات التعلم القائمة على التصميم البصري على تحويل المفاهيم المعقدة والمجردة إلى تمثيلات مرئية واضحة، مما يسهل على المتعلمين فهمها واستيعابها بصورة أسرع.
2. يسهم استخدام الألوان، والصور، والرسوم التوضيحية، والعروض البصرية الجذابة في إثارة اهتمام المتعلمين، وتعزيز حماسهم ومشاركتهم الإيجابية في المواقف التعليمية.
3. تشير الدراسات التربوية إلى أن الدمج بين النص والصورة يساعد على تثبيت المعلومات في الذاكرة طويلة المدى مقارنة بالاعتماد على النصوص المجردة فقط.
4. مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين تتيح هذه البيئات أنماطًا متعددة لعرض المحتوى، مما يخدم المتعلمين ذوي الأساليب المختلفة، خاصة المتعلمين البصريين.
5. تسهم بيئات التعلم القائمة على التصميم البصري في تطوير مهارات تحليل الصور، وربط الرموز، وفهم العلاقات بين العناصر، مما يعزز التفكير التحليلي والإبداعي لدى المتعلمين.
6. دعم التعلم النشط والتفاعلي :تُمكّن هذه البيئات المتعلم من التفاعل مع المحتوى من خلال الملاحظة، والتحليل، والمناقشة، مما يجعله محورًا فاعلًا في العملية التعليمية بدلًا من متلقٍ سلبي.

ثانياً: كانفا:(Canva):

يُعد كانفا (Canva) منصة رقمية حديثة قائمة على التصميم البصري، تهدف إلى تمكين المستخدمين من إنشاء تصاميم متنوعة بسهولة ويسر، من خلال واجهة استخدام بسيطة تعتمد على مبدأ السحب والإفلات، وقوالب جاهزة تلبي احتياجات تعليمية متعددة مثل العروض التقديمية، والإنفوجرافيك، ومقاطع الفيديو التعليمية، والملصقات، والمجلات الرقمية. وقد صُممت المنصة لتكون مناسبة للمبتدئين والمحترفين على حد سواء، دون الحاجة إلى خبرة مسبقة في برامج التصميم المعقدة.(Pelangi, 2020)

كما يتميز كانفا بدعمه للعمل التعاوني، حيث يمكن للمعلمين والطلاب العمل معًا على التصميمات في الوقت نفسه، مما يعزز التواصل وتبادل الأفكار داخل البيئة التعليمية. ويتيح كذلك إمكانية الوصول عبر مختلف الأجهزة، سواء الحواسيب أو الأجهزة اللوحية أو الهواتف الذكية، الأمر الذي يجعله أداة مرنة تتماشى مع متطلبات التعلم الرقمي والتعليم عن بُعد.(Tanjung & Faiza, 2019)

أهمية كانفا في التعليم:

تكمن أهمية كانفا في التعليم في كونه أداة فعالة لتحويل المحتوى التعليمي من صورته النصية التقليدية إلى محتوى بصري جذاب، يسهم في تبسيط المفاهيم المعقدة وتسهيل استيعابها، خاصة لدى المتعلمين في

المراحل الدراسية المبكرة. فالتصميمات المرئية تساعد على تعزيز الذاكرة البصرية، وزيادة تركيز المتعلمين، وربط المعرفة الجديدة بخبراتهم السابقة.(Pelangi, 2020)

وتبرز أهمية كانفا أيضًا في تنمية مهارات القرن الحادي والعشرين لدى الطلاب، مثل الإبداع، والتفكير النقدي، والتعلم الذاتي، والعمل الجماعي. إذ يتيح للمتعلمين فرصة المشاركة الفعالة في إنتاج المحتوى التعليمي، بدلًا من الاكتفاء بدور المتلقي، مما يعزز الشعور بالمسؤولية والدافعية نحو التعلم، ويجعل العملية التعليمية أكثر تفاعلية ومتعة.(Tanjung & Faiza, 2019)

دور كانفا في العملية التعليمية:

يلعب كانفا دورًا محوريًا في دعم العملية التعليمية من خلال مساعدة المعلمين على تصميم دروس تفاعلية ووسائط تعليمية متنوعة تتناسب مع أنماط التعلم المختلفة، مثل التعلم البصري والسمعي. كما يسهم في تنظيم المحتوى التعليمي بصورة منطقية وجذابة، مما يساعد على إيصال الأفكار التعليمية بوضوح وسلاسة، ويعزز من فاعلية الموقف التعليمي.(Pelangi, 2020)

إضافة إلى ذلك، يسهم كانفا في تنمية مهارات التفكير البصري وحل المشكلات لدى الطلاب، حيث تتطلب عملية تصميم المحتوى اختيار العناصر المناسبة وتنظيمها وتحليل العلاقات بينها. كما يدعم التعلم التعاوني من خلال إتاحة العمل الجماعي على المشاريع التعليمية، ويعزز استخدام التقنيات الحديثة في التعليم، الأمر الذي ينعكس إيجابًا على التحصيل الدراسي وتنمية المهارات اللغوية والمعرفية لدى المتعلمين، كما أكدت ذلك العديد من الدراسات التربوية الحديثة.(Tanjung & Faiza, 2019)

ثالثا: مهارة القراءة:

تُعدّ مهارة القراءة من أهم المهارات اللغوية الأساسية التي يعتمد عليها التعلم في مختلف مراحله، وهي عملية عقلية ولغوية متكاملة تهدف إلى فكّ الرموز المكتوبة وتحويلها إلى معانٍ مفهومة، من خلال الربط بين الحروف والأصوات والكلمات والتراكيب اللغوية، ثم تفسيرها واستيعابها في ضوء خبرات القارئ السابقة. ولا تقتصر القراءة على النطق السليم للكلمات أو التعرف البصري على الحروف فحسب، بل تتجاوز ذلك لتشمل الفهم العميق للنصوص، واستخلاص الأفكار الرئيسة والفرعية، والاستنتاج، والتحليل، والنقد، والتقويم. كما تتطلب مهارة القراءة تفاعلًا نشطًا بين القارئ والنص، حيث يوظّف القارئ قدراته المعرفية واللغوية والانفعالية لفهم المعاني الظاهرة والضمنية، وبناء دلالات جديدة تسهم في تنمية التفكير، وتوسيع المعرفة، وتعزيز القدرة على التعلم الذاتي والتواصل الفعّال، مما يجعل القراءة أساسًا جوهريًا للنجاح الأكاديمي وبناء الشخصية المتوازنة. (العساف، 2014)

أهداف تعليم مهارة القراءة:

يهدف تعليم مهارة القراءة إلى تمكين المتعلم من استخدام اللغة المكتوبة بكفاءة، وذلك من خلال تحقيق الأهداف الآتية: (مصطفي، 2013)

1. إكساب المتعلم القدرة على التعرف على الحروف والكلمات ونطقها نطقًا صحيحًا.
2. تنمية الطلاقة القرائية من حيث السرعة والدقة والتعبير المناسب أثناء القراءة.
3. تنمية الفهم القرائي من خلال استيعاب المعاني الظاهرة والضمنية للنصوص.
4. زيادة الثروة اللغوية لدى المتعلم من المفردات والتراكيب اللغوية.
5. تنمية مهارات التفكير العليا مثل التحليل، والاستنتاج، والنقد، والتقويم.
6. ربط المقروء بخبرات المتعلم السابقة وتوظيفه في مواقف حياتية مختلفة.
7. تنمية القدرة على التذوق الأدبي وفهم جماليات النصوص.
8. تعزيز الاتجاهات الإيجابية نحو القراءة وتنمية حب الاطلاع والتعلم الذاتي.

أهمية القراءة:

تُعدّ مهارة القراءة ذات أهمية بالغة في حياة الفرد التعليمية والمعرفية، إذ تمثل الأساس الذي يقوم عليه التعلم في مختلف المواد الدراسية، وتسهم في تنمية الفهم والاستيعاب وزيادة الحصيلة اللغوية والمعرفية. كما تساعد القراءة على تطوير مهارات التفكير العليا مثل التحليل والاستنتاج والنقد، وتمكّن المتعلم من التواصل الفعّال واستخدام اللغة استخدامًا صحيحًا في التحدث والكتابة. وتؤدي القراءة دورًا محوريًا في بناء شخصية المتعلم، وتعزيز ثقته بنفسه، وتنمية ميوله نحو التعلم الذاتي والاطلاع المستمر، فضلًا عن إسهامها في توسيع آفاقه الثقافية والاجتماعية، مما يجعلها أداة أساسية للنجاح الأكاديمي والتفاعل الإيجابي مع متطلبات الحياة المعاصرة. (عطية، 2007)

البيئة المصممة باستخدام (Canva AI) لتنمية مهارة القراءة لدى تلاميذ المرحلة الأولية:

تمثّلت البيئة التعليمية المصمَّمة باستخدام **(Canva AI)** في إعداد برنامج تعليمي تفاعلي يهدف إلى تنمية مهارة القراءة لدى تلاميذ المرحلة الأولية، حيث قام الباحثان بتصميم محتوى بصري وتعليمي متكامل يعتمد على توظيف الذكاء الاصطناعي في منصة كانفا لإنتاج أنشطة قرائية جذابة تتناسب مع الخصائص العمرية والمعرفية للتلاميذ.

وقد شملت هذه البيئة استخدام الصور التوضيحية، والرسوم الجذابة، والخطوط الواضحة، والألوان المحفِّزة، إلى جانب تنظيم النصوص القرائية بصورة تدريجية تبدأ من الحروف والمقاطع وصولًا إلى الكلمات والجمل القصيرة، بما يسهم في تعزيز الوعي الصوتي والطلاقة القرائية والفهم. كما أُعدّ البرنامج بأسلوب تفاعلي يراعي الفروق الفردية بين التلاميذ، ويعزّز دافعيتهم نحو التعلم، ويوفر بيئة تعليمية مشوقة تسهم في تحسين مستوى القراءة لديهم بصورة فعّالة.

الدراسات سابقة

1. دراسة حسين (2025)، بعنوان "أثر استخدام برنامج كانفا على تنمية مهارة تصميم الإنفوجرافك لدى طالبات الصف الأول متوسط بجدة".

هدف الدراسة إلى الكشف عن أثر استخدام برنامج كانفا على تنمية مهارة تصميم الانفوجرافيك في مادة المهارات الرقمية لدى طالبات المرحلة المتوسطة. وقد تبنت الدراسة المنهج الإجرائي والتصميم الشبه تجريبي للمجموعة الواحدة بقياس قبلي وبعدي، وتكونت العينة من (٣٢) طالبة من طالبات الصف الأول متوسط في المتوسطة ١٩ بجدة. وتم إعداد بطاقة تقييم لتصميم مخطط معلومات بياني (انفوجرافيك)، والتأكد من صدق الأداة وثباتها. و للإجابة على سؤال البحث: ما أثر استخدام برنامج كانفا على تنمية مهارة تصميم الانفوجرافيك في مادة المهارات الرقمية لدى طالبات الصف الأول متوسط في المتوسطة ١٩ بجدة؟، تم جمع البيانات ومعالجتها وتحليلها احصائياً باختبار (ت) للعينتين المرتبطتين، بالإضافة إلى معادلة كوهين(d) ، باستخدام برنامج (SPSS) للتحليل الاحصائي، التي أظهرت نتائجها وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة أقل من (0.05) بين متوسطي درجات الطالبات في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة تقييم الانفوجرافيك لصالح التطبيق البعدي، حيث تدل هذه النتيجة على وجود أثر إيجابي مرتفع لاستخدام برنامج كانفا على تنمية مهارة

تصميم الانفوجرافيك في مادة المهارات الرقمية لدى طالبات الصف الأول متوسط، وقد أوصت نتائج البحث إلى تفعيل الدورات التدريبية لتنمية مهارة تصميم الانفوجرافيك لطلاب وطالبات المرحلة المتوسطة في إنتاج المحتوى المرئي التعليمي.

2. دراسة أمل (2025)، بعنوان "استخدام إستراتيجية شبكات التفكير البصري في تعليم الأحياء لتنمية عمق المعرفة العلمية لدى طلاب الصف الأول الثانوي".

هدفت الدراسة إلى استخدام استراتيجية شبكات التفكير البصري في تعليم الأحياء لتنمية عمق المعرفة العلمية لدى طلاب الصف الأول الثانوي وتكونت مجموعة الدراسة من (35) طالبة بالصف الأول الثانوي بمدرسة دجوى الثانوية المشتركة التابعة لإدارة بنها التعليمية بمحافظة القليوبية، وتم اختيار الباب الرابع (تصنيف الكائنات الحية) من كتاب الأحياء للصف الأول الثانوي وتم إعداد دليل المعلم وأوراق العمل للطالب في الباب المختار، وتمثلت أدوات الدراسة في : (اختبار عمق المعرفة العلمية) ، وقد تم تطبيق أدوات الدراسة قبلياً وبعدياً على مجموعة الدراسة، وتوصلت الدراسة إلى أنه 1يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0,01) بين متوسطي درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار عمق المعرفة العلمية ككل وفى كل مستوى على حده، لصالح طالبات المجموعة التجريبية، ويوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0,01) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار عمق المعرفة العلمية ككل وفى كل مستوى على حده، لصالح التطبيق البعدي.

3. دراسة ايكا (2024)، بعنوان " فاعلية تطبيق برنامج كانفا (Canva) على نتائج تعلم اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الخامس فى مدرسة مشارق الأنوار الابتدائية الاسلامية ٧ بندر لانبونج".

هدفت الدراسة إلى التحقق من فاعلية استخدام تطبيق Canvaفي تحسين نتائج تعلم مادة اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الخامس، وقياس مدى هذه الفاعلية في تحقيق نتائج تعلم أفضل مقارنة بالأساليب التقليدية. واعتمدت الدراسة المنهج شبه التجريبي ضمن إطار البحث التربوي، حيث تم تطبيق أداة تعليمية قائمة على استخدام Canva وتحليل أثرها على تعلم الطلاب. وتكوّنت عينة الدراسة من تلاميذ الصف الخامس في مدرسة مشارق الأنوار الابتدائية الإسلامية بمدينة بندر لامبونج، حيث تم اختيارهم لتمثيل مجتمع الدراسة، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن استخدام تطبيق Canva كان له أثر إيجابي وفاعل في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية لدى التلاميذ، إذ أسهم في رفع مستوى التحصيل الدراسي وزيادة دافعية الطلاب نحو التعلم، مما يؤكد جدوى توظيف التطبيقات الرقمية الحديثة في العملية التعليمية.

4. دراسة Laili(2023) بعنوان " فعالية فيديو كانفا (canva) في ترقية إتقان المفردات العربية".

هدفت الدراسة إلى اختبار فاعلية استخدام فيديو Canva في ترقية إتقان المفردات العربية لدى طلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة لتربية المسلمين في داسان مالنج، وبيان أثره في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية مقارنة بالطريقة التقليدية المعتمدة على الكتاب المدرسي فقط، واعتمدت الدراسة المنهج الكمي باستخدام التصميم التجريبي، حيث تم تقسيم الطلاب إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية درست باستخدام فيديو Canva، ومجموعة ضابطة درست بالطريقة التقليدية، مع تطبيق اختبار قبلي وبعدي وتحليل البيانات إحصائياً باستخدام برنامج SPSS واختبار (t) ، وتكوّنت عينة الدراسة من 60 طالباً من طلاب الصف الثامن، بواقع 30 طالباً في المجموعة التجريبية و30 طالباً ، وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية، حيث بلغ متوسط درجاتها (75.67) مقابل (63.83) للمجموعة الضابطة، كما أظهرت نتائج اختبار (t) المحسوبة (5.279) تفوقها على القيمة الجدولية، مما يؤكد أن استخدام فيديو Canva كان فعالاً في تحسين إتقان المفردات العربية وزيادة دافعية الطلاب وتفاعلهم في تعلم اللغة العربية

التعقيب على الدراسات السابقة

أوجه الاتفاق:

تتفق الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة في اعتمادها على التصميم البصري والتقنيات الرقمية الحديثة كمدخل فاعل لتحسين نواتج التعلم، ولا سيما توظيف برنامج Canva في دعم العملية التعليمية وتحفيز المتعلمين. كما تشترك جميع الدراسات في تبني المنهج شبه التجريبي أو التجريبي، واستخدام القياس القبلي والبعدي للكشف عن أثر المتغير المستقل، إضافة إلى الاعتماد على التحليل الإحصائي لاختبار دلالة الفروق. كذلك تتفق نتائج الدراسة الحالية مع نتائج الدراسات السابقة في التأكيد على وجود أثر إيجابي ذي دلالة إحصائية لاستخدام التصميم البصري أو Canva في تنمية مهارات متنوعة لدى المتعلمين، سواء كانت مهارات لغوية أو معرفية أو مهارية، إلى جانب إسهام هذه الأدوات في رفع مستوى الدافعية، وزيادة التفاعل والمشاركة الإيجابية داخل المواقف التعليمية.

أوجه الاختلاف:

تختلف الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة في عدة جوانب أساسية، أبرزها المهارة المستهدفة؛ إذ ركزت الدراسة الحالية على تنمية مهارة القراءة لدى تلاميذ المرحلة الأولية، بينما تناولت دراسة حسين تنمية مهارة تصميم الإنفوجرافيك، وهدفت دراسة أمل إلى تنمية عمق المعرفة العلمية في مادة الأحياء، وركزت دراسة إيكا

على نتائج تعلم اللغة العربية بصفة عامة، في حين انصبت دراسة Laili على إتقان المفردات العربية. كما تختلف من حيث المرحلة التعليمية، حيث استهدفت الدراسة الحالية تلاميذ المرحلة الأولية، مقابل المرحلة المتوسطة أو الثانوية في الدراسات السابقة. وتتميز الدراسة الحالية أيضًا بتوظيف بيئة تعليمية متكاملة قائمة على التصميم البصري باستخدامCanva AI ، في حين استخدمت الدراسات السابقة برنامج Canva أو فيديو Canvaأو استراتيجيات التفكير البصري دون الاعتماد الصريح على تقنيات الذكاء الاصطناعي. إضافة إلى ذلك، يبرز الاختلاف في طبيعة التصميم البحثي، إذ اعتمدت بعض الدراسات السابقة على مجموعة واحدة أو مجموعتين (تجريبية وضابطة)، بينما ركزت الدراسة الحالية على بناء بيئة تعليمية متكاملة واختبار فاعليتها في سياق تعلمي أوسع، مما يمنحها خصوصية منهجية وتطبيقية مقارنة بالدراسات السابقة.

منهجية الدراسة

قام الباحثان بإعداد بيئة تعليمية قائمة على التصميم البصري باستخدام أداة كانفا(Canva) ، وذلك بهدف توظيف العناصر البصرية (الصور، الألوان، الرسوم التوضيحية، العروض المرئية) في تدريس المحتوى التعليمي بما يتناسب مع الخصائص النمائية لتلاميذ الصف الأول الابتدائي. وتم تصميم البيئة التعليمية وفق أسس التصميم البصري والتعليمي، مع مراعاة وضوح المحتوى، وتسلسل الأفكار، وجاذبية العرض، وملاءمته للمستوى العمري للتلاميذ.

وتكوّن مجتمع الدراسة من تلاميذ الصف الأول الابتدائي بمدارس النخبة الأهلية، حيث تم اختيار عينة قصدية بلغ عددها (20) طالبًا، نظرًا لملاءمتهم لأهداف الدراسة وإمكانية تطبيق البيئة التعليمية عليهم. واعتمدت الدراسة على المنهج شبه التجريبي بتصميم المجموعة الواحدة ذات القياس القبلي والبعدي.

وقبل البدء في تطبيق البيئة التعليمية، قام الباحث بإجراء اختبار قبلي على أفراد العينة؛ لقياس مستوى أدائهم في المتغير التابع قبل التدخل التعليمي. ثم تم تدريس المحتوى التعليمي باستخدام البيئة التعليمية القائمة على التصميم البصري عبر أداة كانفا، وذلك خلال فترة زمنية محددة، مع الالتزام بالخطة التعليمية المعدّة مسبقًا، وضبط الظروف الصفية قدر الإمكان.

وبعد الانتهاء من تطبيق البيئة التعليمية، تم إخضاع التلاميذ لـ الاختبار البعدي نفسه؛ بهدف قياس مدى الاستفادة من البيئة التعليمية، والكشف عن الفروق بين متوسطات درجات التلاميذ في التطبيقين القبلي والبعدي. ثم جُمعت البيانات الناتجة، وتم تحليلها إحصائيًا باستخدام الأساليب المناسبة؛ للتحقق من فاعلية بيئة التعلم القائمة على التصميم البصري في تحسين أداء تلاميذ الصف الأول الابتدائي.

صدق وثبات الاختبار:

تم التحقق من صدق الظاهري من خلال عرض الاختبار على مجموعة من المحكمين المتخصصين في تدريس اللغة العربية للمرحلة الابتدائية والقياس والتقويم، وتم إجراء التعديلات اللازمة بناءً على آرائهم. كما تم حساب معامل الصعوبة للاختبار فبلغ (0.254) للاختبار القبلي و(0.859) للاختبار البعدي، مما يشير إلى مناسبة الاختبار للمستوى المعرفي للتلاميذ. وبالنسبة للثبات، ونظراً لأن الاختبار يعطي درجة كلية موحدة، فقد تم الاعتماد على معاملات الثبات المذكورة في الدراسات السابقة ذات العلاقة، والتي تشير إلى أن معامل الثبات يتراوح بين (0.60-0.70) لمثل هذه الاختبارات. كما بلغ معامل الصدق الذاتي (0.81) بعد استخراج الجذر التربيعي لمعامل الثبات المقدر، مما يؤكد صلاحية الاختبار للتطبيق في الظروف المماثلة.

المعالجات والأساليب الإحصائية

تم استخدام الأساليب الإحصائية التالية للإجابة عن تساؤلات الدراسة، وذلك باستخدام برنامج التحليل الإحصائي (SPSS):

a. المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لتحليل البيانات الوصفية لدرجات الاختبارين القبلي والبعدي.
b. اختبار t للعينات المرتبطة (Paired-Samples t-test) للكشف عن دلالة الفروق الإحصائية بين متوسطي درجات التلاميذ في الاختبارين القبلي والبعدي.
c. حساب حجم التأثير (Cohen's d) لتقدير قوة التأثير العملي للبيئة التعليمية البصرية على تحسين مستوى القراءة.
d. جداول التكرارات والنسب المئوية لتوزيع التلاميذ حسب مستويات التحسن المحقق.

النتائج المتعلقة بالسؤال الأول:

لقد نص السؤال الأول على أنه" :هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في الاختبارين القبلي والبعدي لمهارة القراءة؟" . ولفحص هذا التساؤل تم تطبيق اختبار tللعينات المرتبطة(Paired-Samples t-test) ، حيث إنّ نتائج الجدول رقم (1) تشير إلى ذلك:

جدول رقم (1): يبين نتائج اختبار t للعينات المرتبطة لفحص الفروق بين الاختبارين القبلي والبعدي

الاختبار	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة(t)	درجات الحرية	مستوى الدلالة(Sig.)
القبلي	20	10.15	4.97	-13.401	19	0.000
البعدي	20	34.35	4.36			

من الجدول (1) يتضح أن:

a. هنالك ارتفاع كبير في متوسط درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في الاختبار البعدي مقارنة بمتوسط درجاتهم في الاختبار القبلي، حيث بلغ متوسط الاختبار القبلي (10.15)بانحراف معياري (4.97)، بينما متوسط الاختبار البعدي (34.35)بانحراف معياري (4.36)، أي تحسناً بمقدار (24.20)نقطة، وهو ما يمثل نسبة تحسن قدرها (238.4 %) لصالح الاختبار البعدي. هذا التحسن الكبير يشير إلى أن البيئة التعليمية القائمة على التصميم البصري باستخدام Canva AI ساهمت في رفع مستوى مهارة القراءة لدى التلاميذ بشكل ملحوظ.

b. بلغت قيمة (t)المحسوبة (13.401-)بمستوى دلالة (0.000)، وهو أقل بكثير من مستوى الدلالة المحدد (0.05)، مما يعني وجود فروق ذات دلالة إحصائية عالية في مستوى مهارة القراءة بين التطبيقين القبلي والبعدي لصالح الاختبار البعدي.

c. تشير قيمة الدلالة الإحصائية (p = 0.000)إلى أن احتمالية حدوث هذا التحسن عن طريق الصدفة تكاد تكون معدومة (أقل من 0.1%)، مما يؤكد فاعلية البيئة التعليمية البصرية في تنمية مهارة القراءة.

d. انخفض الانحراف المعياري من (4.97)في الاختبار القبلي إلى (4.36)في الاختبار البعدي، مما يشير إلى تقارب مستويات التلاميذ وتحسن المجموعات الدنيا بشكل كبير، حيث قل التباين بين درجات التلاميذ بعد التدخل التعليمي.

النتائج المتعلقة بالتساؤل الثاني:

نص التساؤل الثاني على أنه" :ما حجم التأثير الإحصائي (Cohen's d) لاستخدام البيئة التعليمية البصرية على تحسين مستوى القراءة لدى التلاميذ؟". ولفحص هذا التساؤل تم حساب **معامل حجم التأثير Cohen's d)** بناءً على نتائج اختبار t للعينات المرتبطة، حيث إنّ نتائج الجدول رقم (2) تشير إلى ذلك:

جدول رقم (2): يبين نتائج حساب حجم التأثير للبيئة التعليمية البصرية

المؤشر الإحصائي	القيمة	التفسير
متوسط الفرق(Mean Difference)	24.20	مقدار التحسن المطلق
الانحراف المعياري للفروق	8.08	مدى تباين التحسن بين التلاميذ
حجم التأثير(Cohen's d)	2.996	قوة التأثير

جدول (3) يوضح تفسير حجم التأثير وفق معايير (Cohen's d) (1988)

حجم التأثير(d)	مستوى التأثير	تفسير الدراسة الحالية
d < 0.2	تأثير ضئيل	-
0.2 ≤ d < 0.5	تأثير صغير	-
0.5 ≤ d < 0.8	تأثير متوسط	-
d ≥ 0.8	تأثير كبير	تأثير كبير جداً(2.996)

من خلال الجدول (2) و (3) نلاحظ انه بلغ حجم التأثير في الدراسة الحالية **2.996**، وهو ما **يتجاوز بكثير** الحد الأدنى للتأثير الكبير (0.8) وفق التأثير وفق معايير كوهين (1988). وهذا ويشير إلى:

1. تأثير قوي جداً :حيث يشكل تأثير البيئة التعليمية البصرية نسبة كبيرة من التباين الكلي في أداء التلاميذ.
2. فاعلية عملية عالية :وفقاً معادلة كوهين، فإن حجم التأثير إذا بلغ 0.8 هذا يعني أن 79% من أفراد المجموعة التجريبية سيتفوقون . أما قيمة حجم التأثير (d) بلغت 2.996 وهذا يعني أن أكثر من 99 %من التلاميذ قد تحسنوا بشكل ملحوظ.
3. أهمية تربوية :تتجاوز هذه القيمة مجرد الدلالة الإحصائية لتصل إلى دلالة عملية تؤكد فائدة تطبيق البرنامج على نطاق واسع.

الخلاصة: يبلغ حجم التأثير الإحصائي (Cohen's d) لاستخدام البيئة التعليمية البصرية على تحسين مستوى القراءة لدى التلاميذ 2.996، وهي قيمة تشير إلى تأثير كبير جداً وفق معايير كوهين (1988)، مما يؤكد الفاعلية العالية للبيئة التعليمية القائمة على التصميم البصري باستخدام Canva AI في تنمية مهارة القراءة، ويتجاوز مجرد الدلالة الإحصائية ليشير إلى أهمية عملية وتربوية كبيرة لتطبيق مثل هذه البرامج في التعليم النظامي.

النتائج المتعلقة بالتساؤل الثالث:

لقد نص التساؤل الثالث على أنه" :**كيف يوزع التلاميذ حسب مستوى التحسن المحقق (منخفض/متوسط/مرتفع) بعد تطبيق البيئة التعليمية؟"** ولفحص هذا التساؤل تم **تصنيف التلاميذ** بناءً على مقدار التحسن المحقق لكل منهم، حيث إنّ نتائج الجدول رقم (4) تشير إلى ذلك:

جدول رقم (4): يبين توزيع التلاميذ حسب مستوى التحسن المحقق

مستوى التحسن	نطاق التحسن (نقطة)	العدد	النسبة المئوية
تحسن مرتفع	25نقطة فأكثر	11	55.0%
تحسن متوسط	15-24نقطة	5	25.0%
تحسن منخفض	أقل من 15 نقطة	4	20.0%
المجموع	-	20	100.0%

من الجدول 4) يتضح أن:

التوزيع النسبي للتحسن: الغالبية العظمى (55%)من التلاميذ حققوا تحسناً مرتفعاً (25 نقطة فأكثر)، مما يشير إلى استجابة قوية وفاعلية عالية للبرنامج لدى أكثر من نصف العينة. (25%)من التلاميذ حققوا تحسناً متوسطاً (15-24 نقطة) ، وهي نسبة جيدة تعكس استجابة إيجابية للبرنامج . (20%)من التلاميذ حققوا تحسناً منخفضاً (أقل من 15 نقطة) ، ومع ذلك فقد تحسن جميع هؤلاء التلاميذ ولكن بدرجة أقل.

خلاصة: التوزيع يشير إلى فاعلية شاملة للبرنامج حيث استفاد جميع التلاميذ، مع تحقيق غالبية التلاميذ (55%) تحسناً استثنائياً يتجاوز 25 نقطة، مما يؤكد نجاح البيئة التعليمية القائمة على التصميم البصري باستخدام Canva AI في تنمية مهارة القراءة لدى الفئات المختلفة من التلاميذ.

خاتمة الدراسة

النتائج:

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في الاختبارين القبلي والبعدي لصالح الاختبار البعدي، حيث بلغ متوسط التحسن (24.20) نقطة بنسبة تحسن.(238.4%)
- تؤكد النتائج فاعلية البيئة التعليمية القائمة على التصميم البصري باستخدام Canva AI في تحسين مهارة القراءة، مع حجم تأثير كبير جداً بلغ (2.996) وفق معايير كوهين.

نتائج إضافية:

- تميز أثر التدريس باستخدام البيئة التعليمية البصرية في تحسين مستوى القراءة الشاملة لدى تلاميذ المرحلة الأولية.
- وضوح التفاعل الإيجابي من قبل التلاميذ مع الأنشطة التعليمية المصممة باستخدامCanva AI ، حيث حقق (55%) منهم تحسناً مرتفعاً يتجاوز 25 نقطة.
- التدريس بالتصميم البصري المدعوم بالذكاء الاصطناعي أكثر تشويقاً وجذباً للانتباه، مما زاد من دافعية التلاميذ نحو تعلم القراءة.
- عرض المحتوى التعليمي بهذه الطريقة ساهم في تقريب المفاهيم المجردة وتسهيل عملية الفهم والاستيعاب لدى التلاميذ.
- تحقيق العدالة التعليمية من خلال استفادة جميع التلاميذ من البرنامج (100% تحسن إيجابي) مع تحقيق فوائد أكبر للتلاميذ ذوي المستويات المنخفضة.

توصيات الدراسة

- اعتماد تدريس مهارة القراءة في المرحلة الابتدائية باستخدام البيئات التعليمية القائمة على التصميم البصري المدعوم بالذكاء الاصطناعي.(Canva AI)
- دمج أدوات التصميم البصري في المناهج الدراسية الرسمية للمرحلة الابتدائية كمكون أساسي في تدريس اللغة العربية.
- تدريب معلمي اللغة العربية للمرحلة الابتدائية على استخدام أدوات التصميم البصري (Canva AI) في إعداد الأنشطة التعليمية وتصميم المحتوى التعليمي.
- عقد ورش عمل تخصصية للمعلمين لتبادل الخبرات حول توظيف التقنيات البصرية في تدريس القراءة والكتابة.
- تطوير دليل عملي لمعلمي الصفوف الأولية حول كيفية تصميم أنشطة قرائية جاذبة باستخدام Canva AI.
- توفير البنية التحتية التكنولوجية اللازمة في المدارس الابتدائية لدعم استخدام التقنيات البصرية في التعليم.
- إنشاء بنك إلكتروني للأنشطة والموارد التعليمية المصممة باستخدام Canva AI لتدريس القراءة، يتشارك فيه المعلمون على مستوى المملكة.
- تشجيع التلاميذ على استخدام أدوات التصميم البصري في إنتاج مشاريع قرائية وأنشطة تعلم ذاتية.

المقترحات

- بحث فعالية Canva AI في تدريس مواد دراسية أخرى غير اللغة العربية (الرياضيات، العلوم، الاجتماعيات).
- دراسة مقارنة بين فاعلية Canva AI وأدوات ذكاء اصطناعي أخرى في تحسين نواتج التعلم.
- تصميم تطبيق متخصص باللغة العربية يعتمد على Canva AI لتدريس القراءة والكتابة للمرحلة الابتدائية.
- تصميم برامج تدريبية متخصصة لمشرفي اللغة العربية على تقييم وتطوير المحتوى التعليمي البصري.
- إعداد دليل للمعلم يحتوي على نماذج لأنشطة قرائية مصممة باستخدام Canva AI تتوافق مع المنهج الرسمي.

المراجع

1. حسين (2025)، أثر استخدام برنامج كانفا على تنمية مهارة تصميم الإنفوجرافك لدى طالبات الصف الأول متوسط بجدة، مجلة جامعة الملك عبد العزيز: العلوم التربوية والنفسية.
2. أمل عبد العزيز (2025)، استخدام إستراتيجية شبكات التفكير البصري في تعليم الأحياء لتنمية عمق المعرفة العلمية لدى طلاب الصف الأول الثانوي، مجلة كلية التربية. بنها.
3. ايكا (2024)، فاعلية تطبيق برنامج كانفا (Canva) على نتائج تعلم اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الخامس فى مدرسة مشارق الأنوار الابتدائية الاسلامية ٧ بندر لانبونج، كلية التربية بجامعة رادين إنتان الإسلامية.
4. الحربي، فهد بن سعد. (2021). أثر توظيف التصميم البصري في تحسين نواتج التعلم لدى الطلاب . *المجلة العربية للتربية*، 41(2)، 155.178–
5. المرعي، عبد الله بن محمد .(2018) .*التصميم التعليمي ونظرياته وتطبيقاته التربوية* .الرياض: مكتبة الرشد
6. عيسى، ع.، ومحمد، م .(2023) .فاعلية بيئة تعلم إلكترونية قائمة على تنوع المثيرات البصرية في تنمية مستوى التحصيل ومهارات الثقافة البصرية في الجغرافيا لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية المعاقين سمعياً . المجلة ....
7. المرعي، عبد الله بن محمد .(2019) .*التصميم التعليمي: أسسه ونماذجه وتطبيقاته التربوية* .الرياض: مكتبة الرشد.
8. العساف، نادية مصطفى والآخرون. 2014. أساس تصميم اختبارات اللغة العربية للناطقين بغيرها، العلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد 41، العدد 1
9. مصطفى الغلاييني، جامع الدروس العربية، الطبعة الثانية (القاهرة: دار السلام للطبعة والنشر والتوزيع والترجمة، 2013).
10. عطية، محسن، 2007، تدريس اللغة العربية في ضوء الكفايات الأدبية، دار المناهج، الطبعة الأولى.

المراجع الأجنبية:

11. Ain, L. Q., Ruwaida, & Negara, A. R. K. (2022). The effectiveness of Canva video in improving Arabic vocabulary mastery. Lughatu Dhat Journal, 3(1).
12. Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. Jurnal Sasindo Unpam, 8(2), 79–96.
13. Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika, 7(2), 79–85.