استخدام بعض برامج الحاسب الآلى الجرافيكية فى ضوء أساليب التعلم السريع للاستفادة منها فى مجال التصميم لعينة من طلاب التربية الفنية بكلية التربية النوعية جامعة عين شمس

Usage of Computer Graphics Programs in the Light of Rapid Learning Methods in Design of Art Education Students Sample, Faculty of Specific Education, Ain Shams University

مقدم من

د. أحمد مصطفى محمد عبد العزيز
مدرس التصميم بقسم التربية الفنية
كلية التربية النوعية – جامعة عين شمس

٢٠١٨

استخدام بعض برامج الحاسب الآلي الجرافيكية فى ضوء أساليب التعلم السريع للاستفادة منها فى مجال التصميم لعينة من طلاب التربية الفنية بكلية التربية النوعية جامعة عين شمس

مقدم من :
د. أحمد مصطفى محمد عبد العزيز
مدرس التصميم بقسم التربية الفنية
كلية التربية النوعية – جامعة عين شمس

أولاً : خلفية المشكلة :

لاحظ الباحث وجود مشكلات تقابل طالب التربية الفنية فى الفرقة الأولى منذ بداية عهده بالالتحاق بكلية التربية النوعية بالنسبة لتخصيص "التصميم" ، وهذه المشكلات تتمثل فى مجابهته للخبرات الجديدة فى هذا التخصص وتعامله مع عناصر وأسس التصميم ، والخامات والأدوات التقليدية التى تحتاج إلى ممارسات عديدة تستمر حتى تخرجه وليس انتهائه من أعبائه فى الفرقة الأولى.

وفى هذا الإطار حاول الباحث اللجوء إلى الحاسب الآلي الذى أصبح أكثر انتشاراً بين الأفراد فى الأعمار الزمنية المختلفة كوسيلة تساعد الطالب المستجد فى مجال التصميم اعتماداً على خبراته السابقة والمستحدثة للوصول إلى تصميم يحوز رضا الطالب والمعلم فى هذا التوقيت، وكل ما سبق يتم في ضوء أساليب التعلم السريع مما يشبع لدى الطالب الدافع للإنجاز.

وقد أختار الباحث الوجه الإنساني كموضوع للتعبير فى مجال التصميم، حيث يشترك الطلاب في وجود خبرات سابقة حوله، بالإضافة إلى أهمية الشكل الإنساني عامة كموضوع للتعبير الفنى لدى جميع الأفراد في الأعمار الزمنية المختلفة ، ويزداد الاهتمام بهذا الموضوع لدى الأفراد في مرحلة المراهقة حتى أنحصر لدى البعض مفهوم القدرة على الرسم فى القدرة على رسم الشكل الإنساني.

وفيما يلى يلقى الباحث الضوء على بعض النقاط السابقة، فيمكن إرجاع استخدام الآلات والأجهزة فى التدريس إلى (S.J. Pressey) تمام ١٩٢٦ ، ثم عدلت على يد (B.F.Skinner) الذى وضع عدداً من البرامج التعليمية[١]، والمطلوب من معلم الفن إعداد البرامج التعليمية والتربوية وتحليلها وتنقيحها وتقويمها بأسلوب يتفق مع المستوى العمري والعقلي للطالب فهي مسئولية مشتركة بين مهندسي ومصممي الكمبيوتر، واضعي البرامج، وأساتذة التربية الفنية.

" يعتبر الكمبيوتر أحد مظاهر العلاقة بين التكنولوجيا والفن فقد وظف الفنان الكمبيوتر كوسيط ابتكاري، وأعتبره شريكا عقلياً ، والأداة النهائية الخلاقة"[٢].

---

(١) محمد متولى غنيمة وآخرون – المعلم ومهنة التعليم – كلية التربية – جامعة عين شمس – القاهرة ١٩٨٨، ص ص ١٨٠-١٨٢.

(٢) ميرفت زكى : بعض اتجاهات التصوير الحديث التى أتخذت من تكنولوجيا العصر منطلقاً لها – المؤتمر العلمى الثالث " الفن والتعليم " كلية الفنون الجميلة – جامعة المنيا ، ١٩٧٨.

" والكمبيوتر لا يستطيع أن يبتكر أفكاراً من تلقاء نفسه وإنما يقوم بتنفيذ ما تقدم إليه من أفكار، ويقلل من الجهد الذى يبذله الإنسان ، كما يقوم بتجميع عدد من العناصر المادية لتحقيق عمل فني يتضمن أشكالاً وألواناً تجمع بواسطة العمليات الآلية"[١].

ويختلف الإنتاج الفني من هذا النوع عن الإنتاج اليدوي الذى يرتبط بالمؤثرات الشخصية والمحيطة بالبيئة، فالإنتاج الفني من خلال برامج الكمبيوتر تحتم على الفنان أن يعرف بالتحديد الشىء الذى يريد عمله وفى أى مساحة يسمح للشكل بالحدوث"[٢].

وعامة فقد أسقطت تكنولوجيا الكمبيوتر فى مجال التصميم الكثير من القيود التى تقيد الفنان وحررته من قيود اللوحة ثنائية الأبعاد إلى عالم لا نهائي لتوليد الأشكال والعناصر وتعدد رؤيتها من زوايا متعددة، ويرى الباحث أن ذلك كله يفيد الطالب المستجد.

ويذكر فتح الباب عبد الحليم[٣] أن الكمبيوتر اظهر دور إيجابي في عملية التعليم حيث أن الحوار مع الكمبيوتر يجعل عملية التغذية المرتدة Feed Back سريعة مما يجعل متعلم الفن على علم بالصواب والخطأ، والانتقال عبر الموقف التعليمي بسرعة فائقة.

ويؤكد البحث الحالي إلى التوصل إلى مدى فاعلية "التعلم السريع" كأحد الأساليب فى تنمية حل المشكلات التصميمية لدى عينة البحث وذلك من خلال المعالجات التشكيلية للوجه الإنساني.

وتعتبر أساليب وطرائق التعلم السريع أحدى أهم الثورات العلمية فى مجال تحسين القدرة على التعلم وإتقان الكثير من المهارات عن طريق الممارسة والتدريب ، ويصفها الخبير الأمريكي (وايف ماير) [٤] أحد أهم مؤسسي التعلم السريع بأنها نوع من أنواع التعلم الاجتماعي المبنى على الترابط والتعاون بعيداً عن أنماط التعليم التقليدية كالتلقين والحفظ.

ويؤكد "دايف ماير" أن أفضل أنواع التعلم هو ما يأتى من خلال القيام بالمهمة بشكل مباشر، فالطريقة الوحيدة لتعلم أى مهارة هى أداء هذه المهارة وليس حضور عرض للشرائح أو قراءة كتاب فقط[٥].

ويعتمد هذا التعلم على التعلم من البيئة المحيطة من خلال التفاعل معها، فالطبيعة ستظل مصدراً أساسيا للإبداع الفني، وهى تكتسب معناها من تفاعل الفنان معها، ويزداد هذا المعنى كلما ازداد الفنان بحثا وتأملا فيها، ومن هذا التفاعل بين الفنان والطبيعة يتبلور أسلوبه الفني الذى يعد محصلة لثقافته وخبرته.

ومن خلال الطبيعة يمكن تنمية الحس الجمالي لدى الطلاب عن طريق توجيههم لملاحظة عناصرها ومكوناتها والاستلهام من أشكالها وتركيباتها والتعبير بأساليبهم الخاصة وبرؤيتهم عنها، وذلك بعمل أنواع من التحوير والتبديل وإعادة تنظيم العناصر.

---

(١) ميرفت زكى – مرجع سابق .

(٢) ميرفت زكى – مرجع سابق.

(٣) فتح الباب عبد الحليم – الكمبيوتر فى التعلم – عالم الكتب ١٩٩٥ – ص ٥٨.

(٤) وايف ماير – التعلم السريع : دليلك المبدع لتصميم وتنفيذ برامج تدريبية أسرع وأكثر فعالية (ترجمة محمد على) إيلات ترين للنشر – دبى (٢٠٠٨) ، ص ١٥.

(٥) دايف ماير – مرجع سابق ، ص ٩.

والطبيعة تعطى البرهان على معنى كونها خلاقة فمن الفكرة الواحدة تعطى أعدادا لا تحصى من الحلول والأشكال فمن فكرة الوجه الإنساني يوجد كل وجوه البشر الذى لا يتشابه فيه اثنان رغم أنها تتبع نفس النظام.

والوجه الإنساني من الرموز الطبيعية التى لفتت أنظار الفنانين لما أمتاز به من غموض وعمق وقيم تشكيلية وتعبيرية.

يذكر "إبراهيم عيسى" أن فن الوجوه من أكثر الفنون جاذبية من قبل الطلاب فهو متعة فنية، فهو لقطة لشكل إنساني أبدع الله فى خلقه وهذه اللقطة تحتوى على تعابير وأحاسيس وانفعالات[١].

ويذكر "مصطفى عبد العزيز"[٢] أن الشكل الإنساني تدور حوله معظم اهتمامات المراهق لأنه يصبح أكثر إثارة من أى شكل آخر، ومظاهر التعبير عن الشكل الإنساني متنوعة منها التقليد الجامد للأوضاع أو التخطيط الذى يشبه تلك المدركات الشكلية فى مرحلة الطفولة الوسطى، الأمر الذى يجعل المراهق يضطرب لأنها لا تشبع دوافعه فى الفن لأنها لا تشبه الأشكال الواقعية لذلك كان ما سبق من بين أسباب أختيار موضوع الوجه الإنساني فى البحث الحالى.

ثانياً : مشكلة البحث :

في ضوء ما سبق يتساءل الباحث ما هي كيفية ومدى الاستفادة من استخدام بعض برامج الحاسب الآلي والهواتف الذكية الجرافيكية في ضوء أساليب التعلم السريع في التعبير عن الوجه الإنساني في مجال التصميم ؟

ثالثاً : أهداف البحث :

(١) الكشف عن أهمية استخدام برامج الحاسب الآلي والهواتف الذكية الجرافيكية في مجال التصميم.

(٢) الكشف عن الاستفادة من استخدام بعض برامج الحاسب الآلي والهواتف الذكية الجرافيكية فى ضوء أساليب التعلم السريع فى التعبير عن الوجه الإنسانى فى مجال التصميم.

رابعاً : فرض البحث :

توجد علاقة إيجابية بين استخدام بعض برامج الحاسب الآلي والهواتف الذكية الجرافيكية في ضوء أساليب التعلم السريع والاستفادة منها في التعبير عن الوجه الإنساني في مجال التصميم.

---

(١) إبراهيم عيسى عبد الحافظ ، رؤى تشكيلية لبعض الوجوه وأثرها فى تكوين مسطح الصورة (كلية التربية- جامعة المنيا) بعرض منظر ضمن الإنتاج العلمي للترقية بقاعة الشهيد أحمد بسيونى ٢٠١١م .

(٢) مصطفى عبد العزيز – سيكولوجية فنون المراهق – القاهرة – مكتبة الأنجلو المصرية – ط ٥ ، ٢٠٠٨، ص ١٣٤.

خامساً : أهمية البحث :

- التأكيد على أهمية دور برامج الحاسب الآلي والهواتف الذكية في مجال التصميم.
- توظيف إمكانيات هذه البرامج لتقديم أعمال فنية تخاطب متلقي يحمل هذه الثقافة الحديثة.
- إمكانيات برامج الكمبيوتر وسيلة شيقة لتنمية التذوق الفني.
- تشجيع الطالب على التجريب والاكتشاف.
- تسمح هذه البرامج لإظهار الفروق الفردية من خلال طريقة الاستخدام مما يشجع على إظهار البصمة الفنية المميزة والتى تتيح قدر من التحرر والإبداع الغير متوقع.
- يسهم التعلم السريع في انطلاق والطلاب من حيز التقليد والمحاكاة إلى الابتكار.

سادساً : منهج البحث :

يقع منهج البحث الحالي ضمن ما يطلق عليه التصميمات التجريبية التمهيدية Pre- Experimental Designs وأطلق عليها هذا الاسم كل من كامبل وستانلى (١٩٦٦) Campbell & Stanley وهو تصميم ضمن ثلاثة تصاميم تجريبية تمهيدية، تعتمد على المجموعة الواحدة ذو القياس البعدى فقط وتسير إجراءاته على النحو التالى:

١- اختيار مجموعة من الأفراد (عينة البحث) على نحو ما، وفي البحث الحالي تمثل العينة جميع طلاب الفرقة الأولى تربية فنية بكلية التربية النوعية جامعة عين شمس.
٢- يتم تعريض هذه المجموعة إلى المتغير التجريبي (وهو هنا موضوع الوجه الإنساني) لفترة من الوقت (وهو هنا ثلاث لقاءات).
٣- يجري اختبار بعدي (T_2) لقياس الأداء بعد المعالجة التجريبية، وفي البحث الحالي يستخدم الباحث بعض المحاور لهذا القياس[١].

سابعا : حدود البحث

١- الحدود الموضوعية: استخدام البرامج الكمبيوترية الجرافيكية، التعلم السريع – الشكل الإنساني.
٢- الحدود البشرية: يبلغ قوام عينة البحث الحالي ٩٢ طالب وطالبة يمثلون المجتمع الأصلي (الكلي) للفرقة الأولى تربية فنية بكلية التربية النوعية جامعة عين شمس، وتقع أعمارهم بين سن ١٨، ٢٠ سنة ويصنفوا ضمن فترة المراهقة المتأخرة وفقاً لتقسيم حامد زهران[٢].
٣- الحدود الزمنية : الفصل الدراسي الثاني لعام ٢٠١٧.
٤- الحدود المكانية : قاعة المحاضرات بقسم التربية الفنية بكلية التربية النوعية – جامعة عين شمس.

---

(١) على ماهر خطاب – مناهج البحث فى العلوم النفسية والتربوية والاجتماعية ، ط٣ ، القاهرة ، مكتبة الأنجلو المصرية، ٢٠٠٨ ، ص ص ١٤٣-١٤٤.
(٢) مصطفى عبد العزيز – مرجع سابق.

ثامنا : الأدوات والخامات

١- الأدوات الخاصة بالكمبيوتر:

أ- برنامج الفوتو شوب Adobe Photoshop

ب- برنامج السترتيور Adobe Illustrator

جـ- برنامج الإيموانجن Imaengine

٢- الخامات

أ- ورق ناصبيبان مقاس ٤٠ × ٤٠سم.

ب- فرش جواش بأحجام مختلفة.

جـ- ألوان جواش وباليت أحجام مختلفة

٣- الأداة البحثية استمارة توصيف عمل فني في مجال التصميم (إعداد الباحث).

تاسعا : مصطلحات البحث

١- **الحاسب الآلي الكمبيوتر:** وهو جهاز الكتروني يعمل تحت سيطرة تعليمات محددة والمتمثلة في البرامج المخزنة عليه، وله القدرة على استقبال البيانات وتخزينها والقيام بعمليات كثيرة لمعالجتها واستخراج المعلومات المطلوبة منه، وذلك في وقت قصير جداً ويتوافر في أجهزة الكمبيوتر خاصية الدقة المتناهية في معالجة التعليمات والبيانات، وبقليل من العناية والصيانة يمكن العمل بجهاز الكمبيوتر لفترات طويلة دون توقف[١].

٢- **التعلم السريع :** عرفه دايف ماير بأنه تعلم طبيعي يحاكي الفطرة البشرية ويعطيها المكان الأول في الإبداع[٢]. ويقاس بالنتائج ولذلك فهو مفتوح ومتطور بشكل مستمر. ويعرفه الباحث إجرائياً بأنه طريقة مبسطة يتعلم بها الطالب من خلال مجال التصميم ويكون فيها الجهد أقل والنتائج أكبر.

عاشراً: الدراسات المرتبطة:

صنفت الدراسات المرتبطة إلى محورين:

١- المحور الأول:

دراسات مرتبطة باستخدام برامج الكمبيوتر الجرافيكية في مجال التصميم.

(١) دراسة: إيهاب محمد علي ٢٠٠٢[٣]:

بعنوان: إعداد برنامج كمبيوتر متعدد الوسائل لإثراء اللوحة الزخرفية وقياس أثره.

ويهدف البحث إلى إعداد برنامج متعدد الوسائل لإثراء بنائية التشكيل في اللوحة الزخرفية ويهدف إلى تصميم وإعداد برنامج بجانب التعرف على إثر هذا البرنامج على طلاب الفرقة الخامسة بكلية التربية الفنية وتم تحقيق الهدف من البحث.

---

(١) حسنى على ، خالد مسرور ، الكمبيوتر والتصميم – كلية التربية الفنية – ٢٠٠٣ ، ص ١١ ، ١٣ .

(٢) دايف ماير . التعلم السريع، مرجع سابق ، ص ٣٣ .

(٣) إيهاب محمد علي. إعداد برنامج كمبيوتر متعدد الوسائل لإثراء اللوحة الزخرفية وقياس أثره. رسالة ماجستير كلية التربية الفنية – جامعة حلوان – ٢٠٠٢.

- التعليق على الدراسات الخاصة باستخدام الحاسب الآلي والكمبيوتر في مجال التصميم نجد أنها أفادت الباحث من ناحية تنمية قدرات الطلاب بهذه البرامج وتنمية التوازن والإبداع وأن دراسته مكملة لهذا المسار التكنولوجي.

(٢) دراسة: محمد حسن غنيم حسانين[١]:

بعنوان: القيم التصميمية للصياغات التشكيلية لعناصر الصورة الفوتوغرافية.

وتهدف الدراسة إلى نقل وتوثيق الواقع الفكري والثقافي لثورة (٢٥ يناير) كمصدر خصب لاختيار التجمعات البشرية والتعبير عنها من خلال المعالجات الجرافيكية لبرامج الكمبيوتر.

(٣) دراسة: مها مزيد ٢٠١٣[٢]:

بعنوان: برامج الكمبيوتر المستخدمة في التصوير كمنطلق لتنمية القدرات الإبداعية لدى طلاب مرحلة التعليم الأساسي.

وتهدف الدراسة إلى استخدام الكمبيوتر وبرامجه سعياً لاكتشاف وتحديث طرق التدريس في مرحلة التعليم الأساسي وهذا البحث يشير إلى استخدام العديد من البرامج في مجال التصوير مثل (Magic Painter – Art Rage – Sketch Book – Inspiropro) وذلك في محاولة لتطوير استراتيجيات التدريس في المرحلة الابتدائية، وبالتالي تزداد أهمية المادة.

(٤) دراسة: محمد أحمد حافظ سلامة ٢٠١٥[٣]:

بعنوان: التقنيات الفنية للصياغات التصميمية ببرنامج الفوتوشوب وأثرها في بناء اللوحات الزخرفية.

وتهدف الدراسة إلى إعطاء رؤى فنية تجاه مكونات الخط والمفردات الشكلية المستمدة من التراث الشعبي والإسلامي العربي والزخارف الهندسية والنباتية الشعبية والموجودة فى أبواب المنازل وفي المناسبات فحاول أن يترجم ذلك مستخدماً برنامج الفوتوشوب. واستخدم التباينات الضوئية والملمسية الإيهامية. والتضاد بين المعتم والمضيء.

---

(١) محمد حسانين غنيم. القيم التصميمية للصياغات التشكيلية لعناصر الصورة الفوتوغرافية، معرض كلية التربية الفنية – جامعة حلوان – ٢٠١١.

(٢) مها مزيد. برامج الكمبيوتر المستحدثة في التصوير كمنطلق لتنمية القدرات الإبداعية لدى طلاب مرحلة التعليم الأساسي، مؤتمر كلية التربية الفنية الدولي الرابع – أبريل – ٢٠١٣.

(٣) محمد أحمد حافظ سلامة. التقنيات الفنية للصياغات التصميمية ببرنامج الفوتوشب وأثرها في بناء اللوحة الزخرفية – كلية التربية النوعية – جامعة دمياط – ٢٠١٥.

٢- المحور الثاني:

دراسات مرتبطة بالتعلم السريع:

(١) دراسة قام بها إيرلاند ١٩٩٩ (Erland) [١]:

بعنوان: فعالية برنامج للتعلم السريع فى تحسين الإنجاز الأكاديمي لدى مجموعة من تلاميذ المدارس .

وقد قام بتطبيقه على ٦٩ تلميذاً من الصفوف من (٤-٨) وتوزيعهم إلى مجموعتين ضابطة وتجريبية واستخدم المنهج شبه التجريبي. وتعرضت المجموعة التجريبية لبرنامج تدريبي مدته ١٠ أسابيع بواقع ٤٠ دقيقة شمل التدريب المهاري البصري والسمعي واللمس والتغلب على صعوبات التعلم وتحسين الذاكرة. وقد أظهرت النتائج وجود فروق جوهرية بين المجموعتين على اختبارات المهارات الأساسية لصالح المجموعة التجريبية.

(٢) دراسة فولر ٢٠٠١ (Fuller) [٢]:

بعنوان: أثر برنامج متقدم في التعلم السريع في مادتي الرياضيات والعلوم.

وهدفت الدراسة إلى فحص آراء المعلمين في التغييرات التي لحقت بأساليب تدريسهم للمادتين والتغييرات التي طرأت على الطلاب جراء ذلك. وقد أجريت الدراسة على طلاب ومعلمين ينتمون لمدارس ماساشيتش بأمريكا وتضمن البرنامج تطوير تفكير الناقد والتعلم التعاوني والسريع وأساليب التعليم. والنتائج كانت فعالة حيث أن المعلمون والطلاب استمتعوا بهذا البرنامج داخل الفصل وفي المجتمع المدرسي.

(٣) دراسة جنكيز وآخرون Jenkis, et. Al. ٢٠١٠[٣]:

بعنوان: أثر برنامج للتعلم السريع على الطلاب.

وتهدف الدراسة إلى معرفة أثر هذا البرنامج على عدد ١٠٤ طالب من جامعة بلتمور استخدمت الدراسة إسلوب البرنامج التدريبي أي (برنامج التعلم السريع) في اللغة الإنجليزية وأكدت فعالية البرنامج في تحسين مستوى الكتابة لديهم وقاموا بتوصية لعقد عدة دورات تدريبية في برنامج التعلم السريع وتطبيقه.

---

(١) مركز دبي للتعلم السريع ٢٠١٢م: ما هو التعلم السريع متاح على:
http://dalc.illaf.net/arabic/whatisat.html.

(2) Fuller, J.L. (2001). An Integrated Hands – on Inquiry Based Cooperative Learning Approach: The Impact of the PLAMS Approach on Student Growth. Paper Presented at the Annual Meeting of the American Education Research Association.

(3) Nicolette, L. & Briony, H. (2010). "Accelerated learning: A study of Faculty and Student Experiences, Innovative Higher Education.

(٤) دراسة نيكوليت وبريوني Nicolette & Briony ٢٠١٠[١]:

بعنـوان: أثـر الـتعلم السـريع علـى مهـارات الطـلاب وقـدراتهم التعليميـة والتحصـيل الأكاديمي.

وهدفت الدراسة إلى الكشف عن تجار بالطلاب في دروس التعلم السريع وبيان أثره ولتحقيق الأهداف تم إجراء عدد من المقابلات مع أعضاء هيئة الجامعة الذين خضعوا لدروس التعلم السريع (١٢ جلسة) في ستة أسابيع واهتمت بتحليل استبيان خاص بالطلاب. وأشارت الدراسة إلى نتائج إيجابية في دروس التعلم السريع وزيادة دافعية الطلاب وثقتهم في تعلمهم.

(٥) دراسة ويلكنز وآخرون .Wilkins et al ٢٠١٠[٢]:

بعنوان: أثر برنامج في التدريس بطريقة التعلم الذاتي على الطلاب.

وهدفت الدراسة إلى الكشف عن أثر ذلك على عينة من الطلاب وتوزيع استبيانات على الطلاب لمعرفة آرائهم على هذا البرنامج من عدمه وأظهرت النتائج أن الطلاب الملتحقين بالبرنامج حصلوا على درجات متفوقة في مادتي الرياضيات والإنجليزي وأشادوا بفاعلية هذا البرنامج.

(٦) دراسة نهلة صابر تاوضروس ٢٠١٤:

بعنوان: التعلم السريع كأحد الأساليب التدريبية التي تساهم في حل المشكلات التصميمية التي تواجه بعض الطلاب في الطباعة بالشاشة الحريرية.

وتهدف الدراسة إلى الكشف عن أهمية برنامج في التعلم السريع لطلاب التربية الفنية بجامعة بورسعيد في مادة الطباعة بالشاشة الحريرية وذلك لإثرائهم في هذه المادة بعد تعذرهم فيها.

- وتعليقاً على الدراسات السابقة والخاصة بهذا المحور أن دراسة كل من نيكوليت وبريوني وويلكنز وآخرون .Nicolette, Briony & Wilkins et al. ومعهم دراسة نهلة تاوضروس قد أثبتوا بالفعل الأثر الإيجابي لاستخدامهم طرائق التعلم السريع في تحسين قدرات الطلاب وزيادة دافعيتهم وبالرغم من ذلك فنحن في أمس الحاجة إلى رفع شأن المنظومة التعليمية وخصوصاً في مادة التصميم بكلية التربية النوعية جامعة عين شمس وتعتبر الدراسة الحالية مكملة للدراسات السابقة في هذا المنحنى.

---

(1) Nicolette, L. & Briony, H. (2010). Op.Cit.

(2) Nicolette, L. & Briony, H. (2010). Op.Cit..

جدول (١) سير الموضوع والأهداف والمفاهيم الأساسية

تسلسل	المدة	عدد الأسابيع	سير الموضوع	الأهداف	المفاهيم الأساسية
١	٣ ساعات	أسبوع واحد	**المقابلة الأولى:** الموضوع: الشكل الإنسانى: ١- يطلب الباحث من الطالب أن يقوم بتصوير نفسه أو أى شخص آخر. والخطوة الثانية أن يقوم بإدخال ما تم تصويره على جهاز الكمبيوتر لتحويلها إلى مساحات لونية مع إمكانية تغيير الألوان الأصلية للصورة وطريقة معالجة مساحات الشكل وتحليله.	١- أن يتدرب على اللقطة المناسبة والأفضل له بمهارة ودقة. ٢- يستطيع تخزين الصورة الشخصية. ٣- يستطيع أن يستخدم جهاز الكمبيوتر. ٤- يتدرب على برامج الحاسب الآلى والهواتف الذكية الجرافيكية. ٥- المرونة فى التعامل مع إمكانيات الكمبيوتر. ٧- القدرة على التجريب والإكتشاف بإستخدام اللون. ٨- التدريب على مواجهة المشكلات الفنية والبحث عن حلول متميزة لها. ٩- تعميق الرؤية البصرية وذلك من خلال عمليات الملاحظة المستمرة. ١٠- أن يعرف الحيل التصميمية والإيحائية التى يلجأ إليها المصمم لتأكيد فكرته.	مفاهيم التصميم وبرامج الحاسب الآلى المستخدمة والبحث الحالى (أنظر بعد انتهاء هذا الجدول). (١) التلوين ويقصد به عملية ترتيب وتركيب وتنظيم العناصر داخل اللوحة. (٢) اللون : هو ذلك التأثير الفسيولوجى الناتج عن شبكية العين. وهذا اللون يحدده ثلاث صفات وهى: - كنه اللون . أى أصله. - شدة اللون أى نقاؤه. - صفاء اللون. (٣) المساحة : وهى الفراغ المحصور والمحدد بين الخطوط وهى وحدة بناء العمل الفنى. والمساحات تختلف عن بعضها فى نواحى كثيرة منها عددها وحجمها وموقعها وشكلها. مراحل التعلم السريع : ١ – مرحلة التحضير : وهى مرحلة جذب الاهتمام . ٢- مرحلة العرض : وهى مرحلة التقديم الأولى للمعرفة والمهارات الجديدة وتعتبر المواجهة بين المتعلم والمعلم . ٣- التمرين : تكامل المعرفة . ٤- مرحلة الأداء: أى تطبيق ما تعلمه المتعلم على الكمبيوتر.
٢	٣ ساعات	أسبوع واحد	**٢- المقابلة الثانية:** يطلب الباحث من الطلاب إنزال نتيجة الكمبيوتر على ورق ناصيبيان مساحته ٤٠×٤٠سم وذلك للقيام بتلوينها مع إعطائهم مطلق الحرية فى التجريب الحر والاكتشاف.		
٣	٣ ساعات	أسبوع واحد	**المقابلة الثالثة** يطلب الباحث من الطلاب حرية التلوين والتجريب والاكتشاف لهذا العنصر (اللون والمساحة) وتشجيعهم على التراكيب اللونية وشفافيتها والتدرج والتباين والتوافق وكل ذلك لكى يساعد على تحقيق قيم بُعدية لونية متنوعة وتماسك أجزاء العمل الفنى مما يساعد على وحدة العمل الفنى.		

---

(١) عبد الفتاح رياض : التكوين فى الفنون التشكيلية – دار النهضة العربية – القاهرة ١٩٧٢ ، ط٣ .
(٢) إسماعيل شوقى : التصميم عناصره وأسسه ، دار الكتب المصرية ، القاهرة ، ٢٠٠٠م ، ص ١٢١.
(٣) إسماعيل شوقى . نفس المرجع السابق ، ص ٨٩.

مفاهيم : التصميم وبرامج الحاسب الآلى والهواتف الذكية المستخدمة فى البحث الحالي:

(١) التصميم:

- عرف (أحمد رشدان وفتح الباب) [١] التصميم بأنه "الابتكار التشكيلي أو خلق أشياء جميلة ممتعة وأنه تلك العملية الكاملة لتخطيط وإنشاء شكل بطريقة مرضية من الناحية الوظيفية تعود بالنفع والجمال والسرور".
- وعرفه (روبرت جيلام سكوت) [٢] بأنه "عمل أساسي للإنسان وعرف عملية التصميم بأنها العمل الخلاق الذي يحقق غرضه".
- وعرفه (عبد الفتاح رياض) [٣] "أن يقترب من التفكير والإبداع وهو أبعد من مجرد ترتيب العناصر والتكوين بمعنى تصميم لجميع العناصر التي يتكون منها الشكل".
- عناصر التصميم وأسسه: [٤] وتعني كل ما يمكن رؤيته في العمل الفني ومن هذه العناصر النقطة والخط والمساحة والفراغ والكتلة والشكل والأرضية واللون والإضاءة والظل والملمس والمفردة التشكيلية وهذه العناصر قابلة للتكرار والتجاور والتبادل لتكون كلا يحقق غرض معين.

وبقدر توافر هذه العناصر في العمل الفني يزداد الإبصار الجمالي حدة والتجربة الجمالية تزداد إمتاعاً وإبداعاً.

ويعتمد الطالب على قدرته الابتكارية في تحريك واستغلال الطاقات الكامنة في العناصر الأساسية ليحقق بها أعمالاً تدريبية وتصميمية ناجحة.

والممارسة والتجريب لعناصر التصميم تنشط وتحفز الخيال والإبداع عند طالب الفن وأساسيات التصميم لا تقل أهمية عن عناصره فهي عامل أساسي لتكامل بناء العمل الفني وهي الإيقاع والاتزان والوحدة والتماثل والسيادة والتبعية والنسبة والتناسب ومركز السيادة والحركة وجذب الانتباه.

(٢) الفوتوشوب Adobe Photoshop:

هو تطبيق تصميم للرسومات والصور الفوتوغرافية والتوضيحية وأيضاً الأعمال الفنية ثلاثية الأبعاد وتحريكها بالإضافة إلى أنه يصمم مواقع صفحات الإنترنت وتطبيقات الهاتف المحمول وتعديل مقاطع الفيديو وتعديل الألوان بها، كما أنه أيضاً يقوم بتصميم الملصقات والشعارات والأيقونات الكمبيوترية.

وأيضاً بالنسبة للتصوير الفوتوغرافي يه مجموعة كاملة من أدوات التصوير الفوتوغرافي الاحترافي لتحويل اللقطات إلى أعمال فنية، كما أنه يساهم في إصلاح الصور القديمة وتنقيحها وضبطها وإضافة المؤثرات باستخدام الألوان، كما أنه يقوم بتحويل الصور الغير ملونة إلى ملونة[٥].

---

(١) أحمد رشدان، فتح الباب عبد الحليم. التصميم في الفن التشكيلي. دار المعارف بمصر، القاهرة، ١٩٩٠.

(٢) روبرت جيلام سكوت. أسس التصميم، ترجمة عبد الباقي إبراهيم ومحمد يوسف، دار نهضة مصر، القاهرة، ١٩٨٠، ص ٥.

(٣) عبد الفتاح رياض. التكوين في الفنون التشكيلية. دار النهضة العربية، القاهرة، ١٩٩٥.

(٤) روبرت جيلام سكوت. أسس التصميم . مرجع سابق، ص ١٥.

(1) https://www.adobe.com/mena_ar/products/photosphop.html.

الخطوات :

في البداية يتم اختيار الصور المراد تحويلها وذلك عن طريق قائمة file ثم open. بعد ذلك من نافذة layers يتم تكرار الـ background layer مرتين.

بعد ذلك يتم حجب الرؤية من على أول layer. ويتم العمل على الـ Layer الأوسط ويتم عمل tedesatura من خلال ctrl+shift+U فتتحول إلى الأبيض والأسود. ثم يتم عمل posterize من خلال image>adjustment<posterize ، بعد ذلك نقوم بتخفيف شفافية layer المعمول له posterize قليلاً ليكون أداة مرشدة لنا بعد ذلك في عملية التحويل.

بعد ذلك نبدأ في إنشاء layer جديد ونستخدم من خلاله أداة Line ومعه أداة fill على أن يكون اللون المستخدم لكل منطقة في الصورة من خلال الأداة eye dropper tool حتى أن تنتهي اللوحة كما هي مبينة في أول الشرح[1].

(٣) الالستريتور Adobe Illustrator:

هو برنامج يستخدم لتصميم الشعارات والأيقونات والرسومات والخطوط التوضيحية المعقدة وذلك في مجالات الطباع والويب والفيديو وأيضاً للهاتف المحمول وأيضاً في تصميم الكتب واللوحات الإعلانية، فعن طريق أدوات الرسم يمكنك تحويل الأشكال والألوان إلى شعارات وأيقونات، حيث أن أعمال ذلك البرنامج تتسم أنها لها فكرة واتجاه محدد لاستخدامه كالشعار والرسم التوضيحي لذلك يمكن تقليل حجم الملف ليناسب الهاتف المحمول وأيضاً زيادة حجمه ليناسب حجم اللوحات الإعلانية، بالإضافة أيضاً دمج أسماء الشركات في شعارات أو تصميم منشورات أو مواقع الإنترنت باستخدام أدوات البرنامج، بالإضافة إلى تعديل نظم الكتابات والحروف المستخدمة لتنفيذ تصميمات تعبر عن الهدف المطلوب[2].

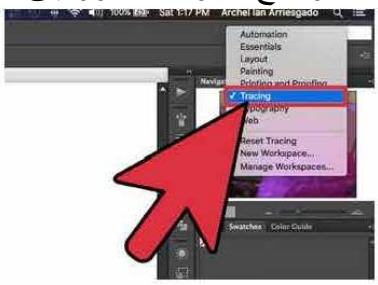
---

(1) http://www.melissavenas.com/tutorials/vector-art-with-photoshop.

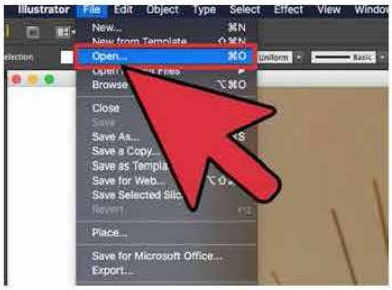
(2)https://www.adobe.com/mena_ar/products/illustrator.html?promoid=PGRQQLFS&mv=other.

الخطوات :

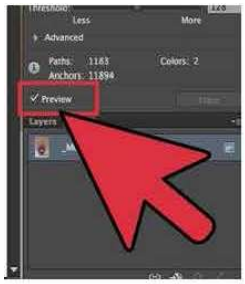
في البداية يتم تغيير نظام البرنامج من essential إلى tracer وهي أسهل طريقة في هذا البرنامج لتحويل الصور إلى فيكتور أو إلى صور معالجة بطريقة التحليل.



ثم بعد ذلك يتم اختيار file<open لاختيار الصورة المراد تحويلها.



ثم يتم تحديد الجزء المراد تحويله من الصورة سواء جزء منها أو كلها واختيار perview من قائمة trace والتي من خلالها يتم تعديل وتحويل الصورة مع إتاحة اختيارات متعددة لتجهيز الفيكتور.



الايمانجن Imaengine :

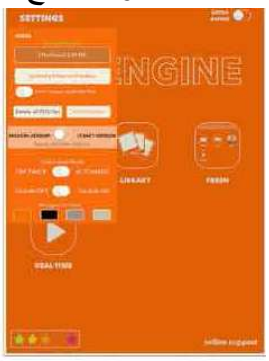
هو تطبيق خاص بالهواتف الذكية . وهو تطبيق سريع وبسيط وقوى لتحويل الصور الفوتوغرافية والفيديوهات عالية الجودة سواء من كاميرة الهاتف أو كاميرا متصلة بالهاتف أو صورة كانت محفوظة على الهاتف إلى صور معالجة تصميما بمعالجة تقنية الفيكتور أو ما يعرف باسم الـ (Ector artv) أو (كما تعرف أيضا بالرسوم المتجهة التى تعالج الرسوم بالأسلوب الهندسى عن طريق الإحداثيات من خلال الخطوط بالمعادلات الرياضية)، كما أيضا يتم علاج ألوان الصورة وتغيير خصائص دوائر اللون الخاصة بالصورة الفوتوغرافية. كما يضم ٣٣ فلتر معالجة للصور الفوتوغرافية ومعالجة لونية بالإضافة لتحول المعالجة لمعالجة باستخدام الدرجات الرمادية وإمكانية تحويل الصور إلى أعمال أشبه بالأعمال الموديرن أرت[1].

(1) https://itunes.apple.com/us/app/imaengine-vector/id599309610?mt=8

الخطوات :

فى البداية يتم فتح إيقونة البرنامج من على الهاتف الذكى ثم تظهر

ثم يتم اختبار أما أن تكون صورة سيتم التقاطها أو صورة موجودة على المحمول أو أن المشهد سيكون مقطع فيديو.



ثم فى كل الحالات ستظهر النافذة السابقة والتى يتبين فيها كبقية حفظ النتائج بعد العمل على الصورة أو الفيديو وما الخلفية وإلى ذلك.

بعد ذلك ستظهر هذه الشاشة فى كل الاختبارات (صورة أو فيديو) . فمن خلال الايقونات الصغيرة فى الأسفل هى تعتبر الأنظمة التى بها الاختبارات والتبادل والتوافيق التى تحول الصورة إلى نظام معين فى الفيكتور. أما ما أعلاها من خطوط عرضية فهى الاختيارات التى يحتويها كل نظم على حدى (كل أيقونة صغيرة فى الأسفل).

وهذا البرنامج يتيح العديد من المتغيرات الممكنة للحصول على نظام الفيكتور أو التحول الأمثل لأى صورة شرط وضوح تفاصيل الصورة.

نتائج البحث :

استمارة توصيف عمل فنى فى مجال التصميم (١)	المجموع الكلى	(%)
أولاً : مدى الاستفادة من البرامج الجرافيكية فى تحليل الوجه الإنسانى		
البرنامج الأول : Adoba Photo Shop	٣٤	%٣٦,٩
البرنامج الثانى : Adobe lllustrator	٥	%٠,٠٥
البرنامج الثالث : imaengine	٥٣	%٥٧,٦
ثانياً : مدى النجاح فى تحليل الوجه الإنساني إلى مساحات		
مستوى أعلى	٣١	%٣٣,٦٩
مستوى متوسط	٢٨	%٣٠,٤٣
مستوى أدنى	٣٣	%٣٥,٨٦
ثالثاً : مدى تحقيق أسس التصميم		
الإيقاع		
منتظم	٠	%٠
غير منتظم	٠	%٠
متزايد	٠	%٠
متناقص	٠	%٠
حر	٩٢	%١٠٠
الاتزان		
محورى	٨٧	%٩٤,٥٦
اشعاعى	٢	%٢,١٧
وهمى	٣	%٣,٢٦
الوحدة	٩٢	%١٠٠
النسبة والتناسب	٩٢	%١٠٠
رابعاً: مدى تحقيق عناصر التصميم		
النقطة	٠	%٠
الخط		
هندسى	٧	%٧,٦٠
عضوى	٨٥	%٩٢,٣٩
المساحة		
هندسى	٧	%٧,٦٠
عضوى	٨٥	%٩٢,٣٩
الملمس	١٣	%١٤,١٣
اللون		
الوان أساسية	٨٨	%٩٥,٦٥
الوان ثانوية	٨٦	%٩٣,٤٧
ألوان مشتقة	٨٤	%٩١,٣٠
الألوان المتقابلة	٣٨	%٤١,٣٠
الألوان المحايدة	٤٤	%٤٧,٨٢
الألوان الساخنة	٨٣	%٩٠,٢١
الألوان الباردة	٤٨	%٥٢,١٧

(١) استعان الباحث بما جاء فى :

إسماعيل شوقى – التصميم عناصره وأسسه فى الفن التشكيلة ، العمرانية للأوفست، ٢٠٠٠..

التعليق على النتائج:

أولاً: مدى الاستفادة من البرامج الجرافيكية في تحليل الوجه الإنساني:

اتضح من نتائج البحث أن جميع أفراد العينة (٩٢) قد استفادوا بالبرامج الجرافيكية وجاء ترتيب البرامج الجرافيكية تبعاً لنسبة الاستخدام كما يلي:

١- البرنامج الثالث imaengine: بنسبة ٥٧,٦% ويقع في الترتيب الأول.

٢- البرنامج الأول Adobe Photoshop: بنسبة ٣٦,٩% ويقع في الترتيب الثاني.

٣- البرنامج الثاني Adobe Illustrator: بنسبة ٠,٠٥% فقط.

مما سبق وبالرغم من أن جميع أفراد العينة قد استفادوا من البرامج الجرافيكية في تحليل الوجه الإنساني إلا أن هناك تفضيل لبرنامج على آخر.

ثانياً: مدى النجاح في تحليل الوجه الإنساني إلى مساحات:

اتضح من نتائج البحث أن جميع أفراد العينة (٩٢) قد نجحوا في تحليل الوجه الإنساني إلى مساحات إلا أن نسب هذا النجاح قد اختلفت كما يلي:

١- مستوى أعلى للنجاح بنسبة ٣٣,٦٩%.

٢- مستوى متوسط للنجاح بنسبة ٣٠٤٣%.

٣- مستوى أدنى للنجاح بنسبة ٣٥,٨٦%.

ثالثاً: مدى تحقيق أسس التصميم:

الإيقاع:

بالرغم من أنواع الإيقاع إلا أن العينة بأكملها يمكن تصنيف أعمالها التصميمية تحت نوع "التصميم الحر" بنسبة ١٠٠% وهذا يمكن إرجاعه إلى خصائص موضوع التعبير التصميمي.

النقطة:

اتضح من النتائج أن عنصر النقطة اختفى من التعبيرات التصميمية.

الخط :

- الخط الهندسي: اتضح من نتائج البحث أن ٧,٦% من أفراد العينة ظهر في أعمالهم التصميمية الخط الهندسي.
- الخط العضوي: اتضح من نتائج البحث أن ٩٢,٣٩% من أفراد العينة ظهر في أعمالهم التصميمية الخط العضوي، وهي النسبة الأكبر ويمكن إرجاعها إلى خصائص موضوع التعبير التصميمي.

المساحة:

المساحة الهندسية: اتضح من النتائج أن ٧,٦% فقط من أفراد العينة ظهرت في أعمالهم التصميمية المساحات الهندسية.

المساحة العضوية: اتضح من النتائج أن ٩٢,٣٩% من أفراد العينة ظهرت في أعمالهم التصميمية المساحة العضوية.

وهذه النتائج تتسق مع النتائج التي جاءت تحت عنصر الخط بأنواعه الهندسية والعضوية، ويمكن إرجاع هذه النتائج أيضاً إلى خصائص موضوع التعبير التصميمي.

الملمس:

اتضح من النتائج أن نسبة ١٤,١٣% من أفراد العينة ظهرت في أعمالهم التصميمية إشارة إلى وجود ملامس.

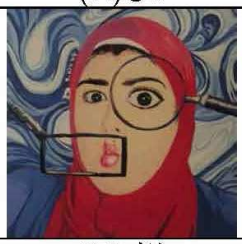
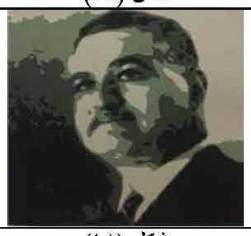
اللون:

اتضح من نتائج البحث الحالي أن نسبة أكثر من ٩٠% من أفراد العينة ظهرت في أعمالهم التصميمية الألوان الأساسية، والألوان الثانوية، والألوان المشتقة والألوان الساخنة.

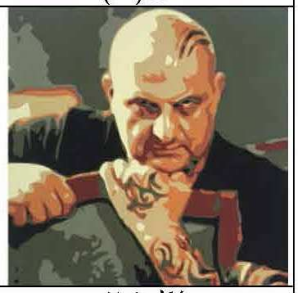
بينما نسبة أكثر من ٤٠% إلى ٥٢% من أفراد العينة ظهرت في أعمالهم التصميمية الألوان المتقابلة، والألوان المحايدة، والألوان الباردة.

والنتائج السابقة لا تعني انفراد مجموعة من أفراد العينة بمجموعة لونية دون الأخرى بل تعني أن أفراد العينة ظهرت في أعمالهم التصميمية أكثر من مجموعة لونية.

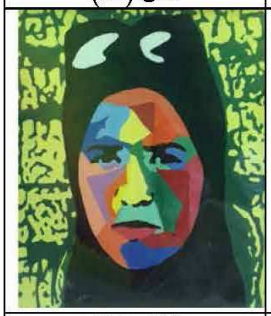
قائمة الأشكال

شكل (١)	شكل (٢)	شكل (٣)	شكل (٤)
شكل (٥)	شكل (٦)	شكل (٧)	شكل (٨)
شكل (٩)	شكل (١٠)	شكل (١١)	شكل (١٢)
			
شكل (١٣)	شكل (١٤)	شكل (١٥)	شكل (١٦)
			
شكل (١٧)	شكل (١٨)	شكل (١٩)	شكل (٢٠)

تابع قائمة الأشكال

شكل (٢١)	شكل (٢٢)	شكل (٢٣)	شكل (٢٤)
شكل (٢٥)	شكل (٢٦)	شكل (٢٧)	شكل (٢٨)
شكل (٢٩)	شكل (٣٠)	شكل (٣١)	شكل (٣٢)
شكل (٣٣)	شكل (٣٤)	شكل (٣٥)	شكل (٣٦)
			
شكل (٣٧)	شكل (٣٨)	شكل (٣٩)	شكل (٤٠)

تابع قائمة الأشكال

شكل (٤١)	شكل (٤٢)	شكل (٤٣)	شكل (٤٤)
شكل (٤٥)	شكل (٤٦)	شكل (٤٧)	شكل (٤٨)
			
شكل (٤٩)	شكل (٥٠)	شكل (٥١)	شكل (٥٢)
شكل (٥٣)	شكل (٥٤)	شكل (٥٥)	شكل (٥٦)
شكل (٥٧)	شكل (٥٨)	شكل (٥٩)	شكل (٦٠)

تابع قائمة الأشكال

شكل (٦١)	شكل (٦٢)	شكل (٦٣)	شكل (٦٤)
شكل (٦٥)	شكل (٦٦)	شكل (٦٧)	شكل (٦٨)
شكل (٦٩)	شكل (٧٠)	شكل (٧١)	شكل (٧٢)
شكل (٧٣)	شكل (٧٤)	شكل (٧٥)	شكل (٧٦)
شكل (٧٧)	شكل (٧٨)	شكل (٧٩)	شكل (٨٠)

تابع قائمة الأشكال

شكل (٨١)	شكل (٨٢)	شكل (٨٣)	شكل (٨٤)
شكل (٨٥)	شكل (٨٦)	شكل (٨٧)	شكل (٨٨)
شكل (٨٩)	شكل (٩٠)	شكل (٩١)	شكل (٩٢)

قائمة المراجع :

١- إبراهيم عيسى عبد الحافظ ، رؤى تشكيلية لبعض الوجوه وأثرها فى تكوين مسطح الصورة (كلية التربية- جامعة المنيا) بعرض منظر ضمن الإنتاج العلمي للترقية بقاعة الشهيد أحمد بسيونى ٢٠١١م .

٢- أحمد رشدان، فتح الباب عبد الحليم. التصميم في الفن التشكيلي. دار المعارف بمصر، القاهرة، ١٩٩٠.

٣- إسماعيل شوقى – التصميم عناصره وأسسه فى الفن التشكيلة ، العمرانية للأوفست، ٢٠٠٠..

٤- إسماعيل شوقى : التصميم عناصره وأسسه ، دار الكتب المصرية ، القاهرة ، ٢٠٠٠م.

٥- إيهاب محمد علي. إعداد برنامج كمبيوتر متعدد الوسائل لإثراء اللوحة الزخرفية وقياس أثره. رسالة ماجستير كلية التربية الفنية – جامعة حلوان – ٢٠٠٢.

٦- حسنى على ، خالد مسرور ، الكمبيوتر والتصميم – كلية التربية الفنية – ٢٠٠٣ .

٧- روبرت جيلام سكوت. أسس التصميم، ترجمة عبد الباقي إبراهيم ومحمد يوسف، دار نهضة مصر، القاهرة، ١٩٨٠.

٨- عبد الفتاح رياض : التكوين فى الفنون التشكيلية – دار النهضة العربية – القاهرة ١٩٧٢ ، ط٣ .

٩- عبد الفتاح رياض. التكوين في الفنون التشكيلية. دار النهضة العربية، القاهرة، ١٩٩٥.

١٠- على ماهر خطاب – مناهج البحث فى العلوم النفسية والتربوية والاجتماعية ، ط٣ ، القاهرة ، مكتبة الأنجلو المصرية، ٢٠٠٨ .

١١- فتح الباب عبد الحليم – الكمبيوتر فى التعلم – عالم الكتب ١٩٩٥ .

١٢- محمد أحمد حافظ سلامة. التقنيات الفنية للصياغات التصميمية ببرنامج الفوتوشب وأثرها في بناء اللوحة الزخرفية – كلية التربية النوعية – جامعة دمياط – ٢٠١٥.

١٣- محمد حسانين غنيم. القيم التصميمية للصياغات التشكيلية لعناصر الصورة الفوتوغرافية، معرض كلية التربية الفنية – جامعة حلوان – ٢٠١١.

١٤- محمد متولى غنيمة وآخرون – المعلم ومهنة التعليم – كلية التربية – جامعة عين شمس – القاهرة ١٩٨٨.

١٥- مصطفى عبد العزيز – سيكولوجية فنون المراهق – القاهرة – مكتبة الأنجلو المصرية – ط ٥ ، ٢٠٠٨.

١٦- مها مزيد. برامج الكمبيوتر المستحدثة في التصوير كمنطلق لتنمية القدرات الإبداعية لدى طلاب مرحلة التعليم الأساسي، مؤتمر كلية التربية الفنية الدولي الرابع – أبريل – ٢٠١٣.
١٧- ميرفت زكى : بعض اتجاهات التصوير الحديث التى أتخذت من تكنولوجيا العصر منطلقاً لها – المؤتمر العلمى الثالث " الفن والتعليم " كلية الفنون الجميلة – جامعة المنيا ، ١٩٧٨.
١٨- وايف ماير – التعلم السريع : دليلك المبدع لتصميم وتنفيذ برامج تدريبية أسرع وأكثر فعالية (ترجمة محمد على) إيلات ترين للنشر – دبى (٢٠٠٨) .
١٩- مركز دبي للتعلم السريع ٢٠١٢م: ما هو التعلم السريع متاح على:.http://dalc.illaf.net/arabic/whatisat.thtm

20- Fuller, J.L. (2001). An Integrated Hands – on Inquiry Based Cooperative Learning Approach: The Impact of the PLAMS Approach on Student Growth. Paper Presented at the Annual Meeting of the American Education Research Association.
21- Nicolette, L. & Briony, H. (2010). "Accelerated learning: A study of Faculty and Student Experiences, Innovative Higher Education.
22- https://www.adobe.com/mena_ar/products/photosphop.html.
23- http://www.melissavenas.com/tutorials/vector-art-with-photoshop.
24- https://www.adobe.com/mena_ar/products/illustrator.html?promoid=PGRQQ LF S&mv=other.
25- https://itunes.apple.com/us/app/imaengine-vector/id599309610?mt=8

ملخص البحث باللغة العربية

عنوان البحث :

استخدام بعض برامج الحاسب الآلي الجرافيكية فى ضوء أساليب التعلم السريع للاستفادة منها فى مجال التصميم لعينة من طلاب التربية الفنية بكلية التربية النوعية جامعة عين شمس

مقدم من : د. أحمد مصطفى محمد عبد العزيز

مدرس التصميم بقسم التربية الفنية ـ كلية التربية النوعية – جامعة عين شمس

يهدف هذا البحث إلى التأكيد على أهمية استخدام بعض برامج الحاسب الآلي والهواتف الذكية الجرافيكية، والاستفادة منها في مجال التصميم، كما يكشف عن مدى الاستفادة من مزايا التعلم السريع ليصل بالدارسين إلى أفضل تعليم، وأفضل تحسن لمهاراتهم من خلال استخدامهم لهذه البرامج (الفوتوشوب) و(الأيموانجن) و(الاليستريتور) ووقع الاختيار على موضوع الشكل الإنساني (الوجه) كمفردة أساسية في اللوحات والاهتمام بالكشف والتجريب من خلال الجمع بين تحليل الوجه من خلال المعالجات الجرافيكية الرقمية للصور باستخدام الألوان ذات الوسيط المائي ثم نقلها من خلال هذه المعالجات في إطار فني لإثراء مجال التصميم.
وجاءت النتائج في معظمها إيجابية تؤكد أهمية البحث الحالي.

ملخص البحث باللغة الإنجليزية

Abstract

Usage of Computer Graphics Programs in the Light of Rapid Learning Methods in Design of Art Education Students Sample, Faculty of Specific Education, Ain Shams University

By

The researcher / Ahmed Mustafa Mohamed Abdel Aziz

This research aims to emphasize the importance of using some computer and Smart phone's graphic programs and to benefit from them in the field of design. It also reveals how to benefit from the advantages of rapid learning to give the students the best education and enhance their skills by using these programs (adobe PhotoShop, Adobe Illustrator, Imoengine). The face was chosen as a key vocabulary in the paintings with the interest in detection and experimentation by combining the analysis of the face through digital photo processors using water-colors and transfer them by these processors in an art form to enrich the design field.
Most results are positive to confirm the importance of this research.