

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنميه دافعيه تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.
إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،
أ/محمد نصر العادلى.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

Effectiveness of The Program That Uses a Computer In The Development of Students' Motivation To Learn Design Skills

إعداد

أ.د. / ساميه يوسف محمد صالح

أستاذ أصول التربية المتفرغ قسم العلوم التربوية والنفسية كلية التربية النوعية جامعة بورسعيد

ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان

استاذ المناهج وطرق تدريس التربية الفنية المتفرغ قسم المناهج وطرق التدريس كلية التربية بالاسماعيلية

جامعة قناة السويس

م /محمد نصر العادلى

دارس بمرحلة الماجستير بقسم العلوم التربوية والنفسية كلية التربية النوعية جامعة بورسعيد

٢٠١٧

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.
إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،
أ /محمد نصر العادلى.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

أ.د / ساميه يوسف محمد صالح

أستاذ أصول التربية المتفرغ قسم العلوم التربوية والنفسية كلية التربية النوعية جامعة بورسعيد

ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان

استاذ المناهج وطرق تدريس التربية الفنية المتفرغ قسم المناهج وطرق التدريس كلية التربية بالاسماعيلية
جامعة قناة السويس

أ / محمد نصر العادلى

دارس بمرحلة الماجستير بقسم العلوم التربوية والنفسية كلية التربية النوعية جامعة بورسعيد

ملخص البحث

مشكلة البحث :Research Problem

من الملاحظ أن معظم الوسائل التعليمية تفتقد استخدام النموذج الأمثل في العملية التعليمية الذي يعتمد على التقنيات الحديثة في تكنولوجيا الحاسب الآلي، حيث استخدام معلمي التصميم وسيلة تعليمية مثل الفيديو التعليمي المماثل لطريقة التدريس المعتادة مع الفارق بأنها مُسجَلة بالصوت والصورة، مما يعني أن طريقة التدريس المعتادة في العملية التعليمية مازالت قائمة في المراحل التعليمية المختلفة بدون استعانة المعلمين بوسائل جذب متنوعة تمي دافعية تعلم الطلاب فأدى ذلك إلى نقص دافعية تعلم الطلاب، وقد تبين ذلك من تأثيرها على التحصيل الدراسي لديهم، كذلك جاءت الدراسات السابقة عن الوسائل التعليمية مثل الفيديو التعليمي والرسوم المتحركة معتمدة على الوسائل التعليمية المعتادة في تعلم المهارات الفنية ويشكل خاص المهارات التصميمية منها فقد استخدمت دراسة حسن حسن أحمد الخلفي (٢٠٠٦م) "تنمية المهارات والتقنيات الحديثة لطلاب كلية التربية النوعية في التصميم الزخرفي باستخدام إمكانات الفيديو Developing the Skills and Modern Techniques of Specific Education College Students in Decorative Design by Using the Video Facilities" عروض الفيديو التعليمية التي تستخدم لقطات الكاميرا الحية بالصوت والصورة، كما استخدمت دراسة ريهام رفعت محمد إبراهيم (٢٠٠٨م) "فاعلية فيلم تعليمي يستخدم الرسوم المتحركة في تنمية التعبير الفني للأطفال The Effect of Educational Animation Film on Developing Children's Artistic Expression" الشخصيات الكرتونية في التعلم على هيئة فيلم تعليمي مما دفع الباحث إلى استخدام برنامج يستخدم الكمبيوتر كوسيلة تعليمية تقوم على التعلم الذاتي يمكن أن يتعلم

فاعلية برنامج يستخدم الكمبيوتر في تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،

أ/محمد نصر العادلي.

بها الطالب باستقلالية عن المعلم ودون تدخل منه في الغالب إلا أن يمكنه الاستعانة بالمعلم حال تعلمه لجزء معين من المادة العلمية، غير أنها تقوم على وسائل الجذب والتنوع بما تتضمنه من عروض توضيحية تعليمية تمتزج فيها عناصر صور متحركة بالإضافة إلى الرسوم المتحركة بشكل أساسي مما تنمي دافعية تعلمه للمهارات التصميمية. وعلى هذا النحو يأتي دور برنامج الكمبيوتر في وقت أصبح فيه الاستعانة بالوسائل التعليمية المعتادة سائداً في التعليم دون الاستعانة بكل ما يُمكنُ كلَّ من المعلم والمتعلم من معاصرة كل ما هو حديث في مجال التعليم، وهذه الوسائل المعتادة في التعليم تُقلِّل من دافعية تعلم الطلاب في تنمية دافعية تعلمهم للمهارات التصميمية حيث استخدم الباحث ذلك النموذج الجديد المعاصر للتطور التكنولوجي في برنامج باستخدام الكمبيوتر لما فيه من نماذج تعليمية متنوعة المثيرة والمشاهد والأشكال لمفاهيم فنية تعليمية يتفاعل معها الطلاب، تمتزج فيها عناصر الصور المتحركة إلى جانب الرسوم المتحركة بشكل أساسي عن طريق التعلم والتدريب التفاعلي المباشر معها من الطالب والمعلم مما تنمي دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

ومن هنا يأتي سؤال البحث **Research Question**:

ما فاعلية برنامج يستخدم الكمبيوتر للمساعدة في تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية؟

وينفرد من هذا السؤال:

- ما المهارات التصميمية التي يتعلمها طلاب الفنون؟
- ما التصور المقترح لاستخدام طريقة برنامج يستخدم الكمبيوتر في تنمية دافعية تعلم المهارات التصميمية لطلاب الفنون؟

فروض البحث Research Hypotheses:

تفترض الدراسة الحالية ما يلي:

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية، والتي تتعلم باستخدام طريقة برنامج يستخدم الكمبيوتر، وطلاب المجموعة الضابطة، والتي تتعلم بالطريقة المعتادة، في التطبيق البعدي لاختبار قبلي / بعدي للمهارات التصميمية، وذلك لصالح المجموعة التجريبية.
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية، والتي تتعلم باستخدام طريقة برنامج يستخدم الكمبيوتر، وطلاب المجموعة الضابطة، والتي تتعلم بالطريقة المعتادة، في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة تقدير أداء طلاب الفنون للمهارات التصميمية، وذلك لصالح المجموعة التجريبية.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.
إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،
أ /محمد نصر العادلى.

أهداف البحث Research Targets:

يهدف هذا البحث إلى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية باستخدام برنامج يستخدم الكمبيوتر يقوم على التعلم الذاتي للمهارات التصميمية المقررة على طلاب الفرقة الأولى.

أهمية البحث Research Importance:

1. التأكيد على تنمية المفاهيم الفنية من خلال استخدام وسائل تعلم جذابة ومتنوعة تتضمن مثيرات رسومية وحركية متمزج فيها عناصر صور متحركة إلى جانب رسوم متحركة بشكل أساسي.
2. الاستفادة من إمكانيات الرسوم المتحركة في تنمية قدرة الطلاب على التعلم الذاتي والتحصيل الدراسي باعتبارها إحدى وسائل التعلم الأكثر تأثيراً وفاعلية على دافعية تعلم الطلاب.
3. الاستفادة من إمكانيات الرسوم المتحركة في صياغة رسالة تعليمية تتناول مفاهيم الفن الموجهة للطلاب وهذه المفاهيم تتناول المهارات التصميمية.
4. إيجاد مداخل إثراء تفاعلية في تعلم المفاهيم الفنية للطلاب على غرار برنامج الكمبيوتر بما يتضمنه من وسائل التعلم الجذابة والمتنوعة.

التوصيات Recommendations:

1. الاهتمام بالتدقيق الفني كمصدر هام في تعلم الطلاب الفنون باستخدام الوسائل التعليمية الحديثة مثل برنامج الكمبيوتر.
2. التوسع في استخدام برامج الكمبيوتر في مجال تعليم الفن، حيث وجد الباحث في سياق استعراضه للدراسات المرتبطة والإطار النظري للبحث أن هناك نقصاً في تناول هذا النوع من الوسائل التعليمية في مجال التعليم بصفة عامة ومجال تعليم الفن بصفة خاصة.
3. تنظيم دورات للقائمين على تدريس الفن للتدريب على استخدام برنامج الكمبيوتر في تدريس الفن.
4. إجراء أبحاث أخرى للمقارنة بين استخدامات برامج الكمبيوتر في تعليم الفن.
5. استحداث وابتكار وسائل تعليمية أخرى تسهم في تنمية مهارات التصميم.
6. ضرورة إنشاء جهة للإشراف من قبل متخصصين في مجال تكنولوجيا التربية الفنية لتعليم طلاب الفنون باستخدام الوسائل التعليمية الحديثة.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.
إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،
أ /محمد نصر العادلى.

Effectiveness of The Program That Uses a Computer In The Development of Students' Motivation To Learn Design Skills BY

Professor. Sami Yusuf Mohammed Saleh

Professor of Fundamentals of full-time education Department of Educational and
Psychological Sciences Faculty of Specific Education, Port Said University

Prof. Dr. Salwa Osman Mustafa Osman

Professor of Curricula and Methods of Teaching Art Education full-time Department
of Curriculum and Instruction Faculty of Education Ismailia Suez Canal University

Mohammed Nasr Al - Adly

Studied Master stage, Department of Educational and Psychological Sciences, Faculty
of Specific Education, Port Said University

Abstract:

Research Problem:

It is noted that most of the methodology aids - which is vedio from its Kinds - lacks the use of the optimal model in the educational process which Is based on modern techniques in technolgy of computer, where the design teachers use learn techniques as the educational video which is similar to the usual Methodology with the difference that it is recorded with video and audio, it Means that the usual methodology in the educational process still exist in The different educational levels without using teachers attractive variety Media to increase learning motivation students that led to decrease learning Motivation students.

In this way, the role of the computer program comes at a time when the use of the usual educational media became prevalent in education without taking in consider technology developments in the use of this new model whose has attractive variety Stimuli.

In spite of it Research Question comes:

What is effectiveness of computer program helps students to development their learning motivation of design skills?

The ramifications of this question:

1. What design skills learned by art students?
2. What the perception is proposed to use the method based on the computer program to development the motivation to learn design skills for students of the arts?

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.
إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،
أ/محمد نصر العادلى.

Research Hypotheses:

The current study assumes the following:

1. There are statistically significant between the average differences of the experimental group students, who learn by using the method of computer program, and students of the control group, and that you learn in the usual way, in the post application to test me / dimensions of the skills of design, so as to favor the experimental group.
2. There are statistically significant differences between the averages of the differences of the experimental group students, who learn by using the method of computer program, and students of the control group, and that you learn in the usual way, in a meta-application card NOTE estimate the performance arts skills of design students, in favor of the experimental group.

Research Targets:

This research aims to development the first group of students' learning Motivation of design skills by using educational animation video is based on Self-learning.

Research Importance:

1. Assuring on art terms development by using attractive and variety media Contents graphic and move stimuli with collecting between movement Photos and animation.
2. Using animation possibilities to develop ability of students' self-learning And academic achievement because it is the most effect of students' Learning motivation.
3. Using animation possibilities to formulate educational message contents Art terms for students and these terms content design skills.
4. Find enrich and interactive entrances in art terms learning for students Such as the computer program by it contenting attractive and Variety media.

Statistical Techniques:

It used the current study, the test "T" for two independent samples (T-test independent), so as to calculate the significance of differences between mean scores of two groups of the search, with the help of computerized with SPSS software statistical package also is calculated effect size (significance of the process) complementary to the value of "T" using index ETA square.

Results:

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.
إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،
أ /محمد نصر العادلى.

1. There are differences statistically significant at the level (0.01) between the mean scores of the experimental group students who learned using the method of computer program and students of the control group which learned in the usual way, in the dimensional application to test the design skills, so as to favor the experimental group students, as the value of the effect size CMOS (T) 0.97, which represents the size of a large impact.
2. There are significant differences at the level (0.01) between the mean scores of the experimental group students who learned using the method of computer program, and students of the control group which learned in the usual way, in a meta-application card NOTE estimate the performance arts skills of design students, it for the experimental group students, as the value of the effect size CMOS (T) 0.91, which represents the size of a large impact.

Recommendations:

1. Interested in art taste as an important source of students learning in the Arts using modern methodology aids such as the computer program.
2. Expand the use of the computer programs in the field of art Education, where the researcher found in the context of its review of the Studies related to the theoretical framework of the research that there is a Lack in dealing with this kind of methodology aids in the field of Education in general and the field of art education in particular.
3. Organizing courses for those in charge of methodology of the art of Training on the use of the computer program in the Methodology of art.
4. Process other research to compare the educational uses of the computer programs in art education.
5. Development, innovation and other educational media contribute to the development of design skills.
6. Create a need for supervision by specialists in the field of art education Bulletin to teach art students using modern teaching aids.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر في تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،

أ /محمد نصر العادلى.

مقدمة البحث

أصبح العالم اليوم يشهد الكثير من التطورات في مختلف المجالات، في ظل تكنولوجيا المعلومات والاتصالات المتقدمة، وإن كان مجال التعليم هو أكثر المجالات تأثراً بهذه التطورات، بما أنه البناء الأساسي لكل مواطن في القدرة على التعامل مع هذه التطورات ومتطلبات العصر.

"التعليم - سواءً كان تعليمًا عامًا أو خاصًا، ما قبل الجامعي أو الجامعي، رسمياً أو غير رسمي - يمثل الأساس في بناء الإنسان المواطن القادر على التعامل مع التكنولوجيا الحديثة والمتغيرات التي طرأت على الساحة الدولية في ظل مجتمع المعرفة الذي يُوصَفُ بأنه أحد العناصر والروافد الحاكمة والشاملة المُشكِّلة لحقبة العولمة المعاصرة"^(١).

وحيث أن التعليم محرك أساسي لقدرات المواطنين، فإن ذلك يؤثر على التحصيل الدراسي للطلاب. فإذا كان هناك تطور في التعليم باستخدام التكنولوجيا الحديثة أصبح هناك تنمية في دافعية تعلم الطلاب؛ لما يوفره هذا التطور من تنوع وجذب في البيئات التي يتفاعل معها الطلاب، بما يؤثر على قدراتهم التي تؤدي إلى تنمية تحصيلهم الدراسي.

"ولما كان التعليم بمثابة الطاقة المحركة لتنمية البشر، فإنه يهدف إلى تحقيق التقدم البشري من خلال التكوين الأمثل لقدرات المواطنين، ومعارفهم ومهاراتهم بما يُمكنهم من التفاعل المباشر والمستمر مع البيئة المحيطة، بمكوناتها المادية والمؤسسية والبشرية أيضاً. فأصبحت قوة أي دولة لم تُعَدْ تُقَدَّرْ بثروتها المكتسبة والمادية فحسب، بل صارت تُقَدَّرْ بثروتها من المعرفة المكتسبة، والتي يتعامل معها المواطنون في كل أوجه حياتهم"^(٢).

وإذا كان تعلم الفنون في المراحل التعليمية له أثر إيجابي في ترويح النفس على بعض الطلاب، فإن تدخل التكنولوجيا الحديثة بما توفره من تنوع وجذب داخل البيئات التعليمية بها يجعل هذا التعلم أكثر فعالية على الطلاب وتنمي دافعتهم في تعلم الفنون، خاصة في المرحلة الجامعية التي أصبح تعلم الفنون فيها يعتمد على الشرح المعتاد نظرياً في شرح المعلومات المرتبطة بمادة فنية كالتصميم، وعملياً في تنفيذ المهارة الفنية دون الاستعانة بوسائل جذب متنوعة.

(١) محمد محمد الهادي (٢٠٠٥م): آفاق تربوية متجددة: التعليم الإلكتروني عبر شبكة الإنترنت، ط١، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، ص١٩.

(٢) نفس المرجع، ص١٩.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،

أ/محمد نصر العادلى.

ومن هذا المنطلق فإن تعلم مهارات التصميم فى المرحلة الجامعية لطلاب الفنون يمكن أن يكون لها أثر إيجابي على تعلمهم عمليات تصميم أي عمل فني في أي مجال يدخل ضمن مجالات الفن، "فالتصميم هو أحد مجالات النشاط الفني للإنسان إذ يستحيل لأي عمل فني الظهور دون تصميم. بمعنى آخر، هو وضع ومكانة العمل الفني وتقدير ما يُستخدَم في صياغته من عناصر ونسب واستخدامها لتحقيق الهدف الأمثل لهذا العمل المنشود"^(٣).

وإذا كنا بحاجة إلى تعلم عمل تصميم جيد لتحقيق الغرض منه، فيمكننا الاستعانة بوسائل ذات فاعلية في التعلم تؤثر على قدراتنا نحو تنظيم أجزائه بخامات مناسبة، وذلك بمشاهدة ما حولنا في البيئة المحيطة من معلومات وخبرات فنية، وقوانين وعلاقات لتنمية قدرتنا على التخيل، وربط الأشكال ببعضها وممارسة التجارب الفنية، وبناءً على ذلك يمكن القول بأن "التصميم الجيد هو الشكل المبتكر الذي يحقق الغرض منه، بمعنى أنه قد تم تنظيم أجزائه بخامات مناسبة، فإن الهدف من تعلم التصميم هو القدرة على الملاحظة باستخدام كل الحواس المتاحة، والقدرة على التخيل وتنظيم وربط المعلومات والأشكال المحيطة، واكتشاف العلاقات والقوانين في البيئة المحيطة، والقدرة على ممارسة التجارب في حل المشكلات الفنية البسيطة والقدرة على تحقيق الغرض من التصميم"^(٤).

ورغم التطور التكنولوجي الذي نشاهده في مجال التعليم إلا أنه مازال يتم الاعتماد على طرق التدريس المعتادة في تعلم مهارات التصميم التي تتضمن شرح المعلم داخل حجرة الدراسة مستعيناً بوسيلة تعليمية قد تكون صور ثابتة أو متحركة أو فيديو عن طريق مشاهدة الطلاب فقط للوسيلة دون التفاعل معها، مما يؤثر بالسلب على الطلاب، فمنهم الذي ينفر من التعلم، ومنهم الذي لا يستجيب للتعلم بصورة إيجابية، فلا يكون هناك دافعية تعلم عن طريق التشويق لمادة التعلم، وبالتالي لا يوجد تحصيل دراسي جيد لمادة التعلم، وهذا ما لاحظته الباحث لدى الطلاب عند تعلم مادة التصميم داخل حجرة الدراسة، وكذلك عند التحدث مع بعض الطلاب حول مدى استجابتهم لتعلم هذه المادة، والتعرف على درجاتهم في اجتياز اختبار التحصيل الدراسي لهذه المادة.

لذلك جاء استخدام هذا البرنامج المقترح باستخدام الكمبيوتر ليلعب دوراً هاماً في تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية باعتباره "يسد الفجوة بين التعلم السلبي في الفصل حجرة الدراسة والاتصال

(٣) إسماعيل شوقي إسماعيل (٢٠٠٥م): التصميم: عناصره وأساسه في الفن التشكيلي، ط٢، مكتبة زهراء الشرق للتوزيع، القاهرة، ص١١.

(٤) إسماعيل شوقي إسماعيل (٢٠٠٥م): مرجع سابق، ص١٢، ١٣.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،

أ/ محمد نصر العادلى.

والتفاعل النشط، لما يوفره من عناصر الجذب وتنمية الدافعية في التعلم في المواد المعروضة خلال المواد التعليمية المختلفة^(٥)، بما يتضمنه من مثيرات رسومية وحركية متنوعة تمتزج فيها عناصر صور متحركة ورسوم متحركة بشكل أساسي في تصميمه وإنتاجه وعرضه، باعتبار أن "الصورة المتحركة تعتبر كثر وسائل التعليم تأثيراً وفاعلية، بما تتضمنه من معلومات مباشرة وغير مباشرة يمكن الاستفادة بها لكونها ذات غنى عظيم في مفرداتها"^(٦)، مما يؤثر بفاعلية في تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

مشكلة البحث Research Problem:

من الملاحظ أن معظم الوسائل التعليمية تفتقد استخدام النموذج الأمثل في العملية التعليمية الذي يعتمد على التقنيات الحديثة في تكنولوجيا الحاسب الآلي، حيث استخدام معلمي التصميم وسيلة تعليمية مثل الفيديو التعليمي المماثل لطريقة التدريس المعتادة مع الفارق بأنها مُسجَلة بالصوت والصورة، مما يعني أن طريقة التدريس المعتادة في العملية التعليمية مازالت قائمة في المراحل التعليمية المختلفة بدون استعانة المعلمين بوسائل جذب متنوعة تنمي دافعية تعلم الطلاب فأدى ذلك إلى نقص دافعية تعلم الطلاب، وقد تبين ذلك من تأثيرها على التحصيل الدراسي لديهم، كذلك جاءت الدراسات السابقة عن الوسائل التعليمية مثل الفيديو التعليمي والرسوم المتحركة معتمدة على الوسائل التعليمية المعتادة في تعلم المهارات الفنية وبشكل خاص المهارات التصميمية منها فقد استخدمت دراسة حسن أحمد الخلفي (٢٠٠٦م) "تنمية المهارات والتقنيات الحديثة لطلاب كلية التربية النوعية في التصميم الزخرفي باستخدام إمكانات الفيديو Developing the Skills and Modern Techniques of Specific Education College Students in Decorative Design by Using the Video Facilities"^(٧) عروض الفيديو التعليمية التي تستخدم لقطات الكاميرا الحية بالصوت والصورة، كما استخدمت دراسة ريهام رفعت محمد إبراهيم (٢٠٠٨م) "فاعلية فيلم تعليمي يستخدم الرسوم المتحركة في تنمية التعبير الفني للأطفال The Effect of Educational Animation Film on Developing Children's Artistic Expression"^(٨) الشخصيات الكرتونية

(٥) كمال عبد الحميد زيتون (٢٠٠٤م): تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات والاتصالات، ط٢، عالم الكتب، القاهرة، ص١٧٧.

(٦) ريهام رفعت محمد إبراهيم (٢٠٠٨م): فاعلية فيلم تعليمي يستخدم الرسوم المتحركة في تنمية التعبير الفني للأطفال، رسالة ماجستير في التربية الفنية غير منشورة تخصص تكنولوجيا تعليم، قسم علوم التربية الفنية، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، القاهرة، ص٥.

(٧) حسن حسن أحمد الخلفي (٢٠٠٦م): تنمية المهارات والتقنيات الحديثة لطلاب كلية التربية النوعية في التصميم الزخرفي باستخدام إمكانات الفيديو، رسالة دكتوراه غير منشورة تخصص تصميم، قسم التربية الفنية، كلية التربية النوعية، جامعة عين شمس، القاهرة.

(٨) ريهام رفعت محمد إبراهيم (٢٠٠٨م): مرجع سابق.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،

أ/محمد نصر العادلى.

فى التعلم على هيئة فيلم تعليمي مما دفع الباحث إلى استخدام برنامج يستخدم الكمبيوتر كوسيلة تعليمية تقوم على التعلم الذاتي يمكن أن يتعلم بها الطالب باستقلالية عن المعلم ودون تدخل منه فى الغالب إلا أن يمكنه الاستعانة بالمعلم حال تعلمه لجزء معين من المادة العلمية، غير أنها تقوم على وسائل الجذب والتنوع بما تتضمنه من عروض توضيحية تعليمية تمتزج فيها عناصر صور متحركة بالإضافة إلى الرسوم المتحركة بشكل أساسى مما تنمي دافعية تعلمه للمهارات التصميمية.

وعلى هذا النحو يأتي دور برنامج الكمبيوتر فى وقت أصبح فيه الاستعانة بالوسائل التعليمية المعتادة سائداً فى التعليم دون الاستعانة بكل ما يُمكنُ كلَّ من المعلم والمتعلم من معاصرة كل ما هو حديث فى مجال التعليم، وهذه الوسائل المعتادة فى التعليم تُقلِّل من دافعية تعلم الطلاب فى تنمية دافعية تعلمهم للمهارات التصميمية حيث استخدم الباحث ذلك النموذج الجديد المعاصر للتطور التكنولوجي فى برنامج باستخدام الكمبيوتر لما فيه من نماذج تعليمية متنوعة المثيرات والمشاهد والأشكال لمفاهيم فنية تعليمية يتفاعل معها الطلاب، تمتزج فيها عناصر الصور المتحركة إلى جانب الرسوم المتحركة بشكل أساسى عن طريق التعلم والتدريب التفاعلي المباشر معها من الطالب والمعلم مما تنمي دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

ومن هنا يأتي سؤال البحث **Research Question**:

ما فاعلية برنامج يستخدم الكمبيوتر للمساعدة فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية؟
ويتفرع من هذا السؤال:

١. ما المهارات التصميمية التي يتعلمها طلاب الفنون؟
٢. ما التصور المقترح لاستخدام طريقة برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم المهارات التصميمية لطلاب الفنون؟

فروض البحث Research Hypotheses:

تفترض الدراسة الحالية ما يلي:

١. توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية، والتي تتعلم باستخدام طريقة برنامج يستخدم الكمبيوتر، وطلاب المجموعة الضابطة، والتي تتعلم بالطريقة المعتادة، فى التطبيق البعدي لاختبار قبلي / بعدي للمهارات التصميمية، وذلك لصالح المجموعة التجريبية.
٢. توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية، والتي تتعلم باستخدام طريقة برنامج يستخدم الكمبيوتر، وطلاب المجموعة الضابطة، والتي تتعلم بالطريقة المعتادة،

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.
إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،
أ/محمد نصر العادلى.

فى التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة تقدير أداء طلاب الفنون للمهارات التصميمية، وذلك لصالح
المجموعة التجريبية.

أهداف البحث :Research Targets

يهدف هذا البحث إلى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية باستخدام برنامج يستخدم الكمبيوتر يقوم
على التعلم الذاتي للمهارات التصميمية المُقرَّرة على طلاب الفرقة الأولى.

أهمية البحث :Research Importance

١. التأكيد على تنمية المفاهيم الفنية من خلال استخدام وسائل تعلم جذابة ومتنوعة تتضمن مثيرات رسومية
وحركية تمتزج فيها عناصر صور متحركة إلى جانب رسوم متحركة بشكل أساسي.
٢. الاستفادة من إمكانيات الرسوم المتحركة في تنمية قدرة الطلاب على التعلم الذاتي والتحصيل الدراسي
باعتبارها إحدى وسائل التعلم الأكثر تأثيراً وفاعلية على دافعية تعلم الطلاب.
٣. الاستفادة من إمكانيات الرسوم المتحركة في صياغة رسالة تعليمية تتناول مفاهيم الفن الموجهة للطلاب
وهذه المفاهيم تتناول المهارات التصميمية.
٤. إيجاد مداخل إثراء تفاعلية في تعلم المفاهيم الفنية للطلاب على غرار برنامج الكمبيوتر بما يتضمنه من
وسائل التعلم الجذابة والمتنوعة.

منهج البحث :Research Methodology

يتبع البحث المنهج الوصفي التحليلي في الجانب النظري من حيث جمع المادة العلمية وعرض الدراسات
المرتبطة، وكذلك المنهج شبه التجريبي باستخدام التصميم التجريبي على مجموعتين ضابطة وتجريبية من
طلاب الفرقة الأولى بكلية التربية النوعية وفرعها قسم التربية الفنية جامعة المنصورة والقياس القبلي والبعدي
لهما، وذلك لقياس الفروق بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين على (اختبار المهارات التصميمية،
وبطاقة ملاحظة تقدير أداء الطلاب للمهارات التصميمية) باستخدام الأسلوب الإحصائي T-test
independent اختبار "ت" لعينتين مستقلتين، وذلك لإجراء الحسابات الإحصائية الوصفية لهم للتأكد من
تجانس العينات وخلوها من أي قيم متطرفة (رانية المشاركة، ١٩٩٩، ٢١٧ : ٢١٩)، للكشف عن العلاقة بين
المتغيرات التالية:

- ١- متغير مستقل Independent Variable وهو: طريقة التدريس - متغير اسمي منفصل بمستويين
- وهما: طريقة التدريس باستخدام برنامج الكمبيوتر وطريقة التدريس المعتادة.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.
إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،
أ /محمد نصر العادلى.

٢-متغير تابع Dependent Variable وهو: دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية (متغير متصل فترى).

حدود البحث Research Borders:

تقتصر الدراسة الحالية على ما يلي:

أولاً: الحدود الجغرافية: محافظة الدقهلية (مدينة المنصورة ومركز منية النصر) - جامعة المنصورة.
ثانياً: الحدود البشرية: يتم اختيار عينة البحث من طلاب الفرقة الأولى بقسم التربية الفنية بكلية التربية النوعية وفرعها جامعة المنصورة عدد (٢٢) طالب وطالبة مجموعة ضابطة وعدد (٢٢) طالب وطالبة مجموعة تجريبية.

ثالثاً: الحدود الزمنية: استغرقت الدراسة فترة زمنية بدأت من ٢٠١٢ / ٢ / ٦ م وانتهت في ٢٠١٦ / ٤ / ٢٠ م خلال الفصل الدراسي الثاني للعام الجامعي ٢٠١٥ / ٢٠١٦ م.

مصطلحات البحث Research Terms:

الفاعلية Effectiveness:

وردَ تعريف الفاعلية Effectiveness في معجم المصطلحات التربوية والنفسية (٢٠٠٦م) بأنها "مدى الأثر الذي يمكن أن تحدثه المعالجة التجريبية باعتبارها متغيراً مستقلاً في أحد المتغيرات التابعة".
واتفاقاً مع التعريف السابق يُعرّفها الباحث على أنها مدى الأثر الذي يمكن أن يُحدثه برنامج الكمبيوتر على دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

الفيديو التعليمي Educational Video:

كما عرّف كلٌّ من حسن شحاته، وآخرون (٢٠٠٦م) الفيديو التعليمي Educational Video بأنه "وسيلة تقوم على مزج كلٍ من الصوت والصورة معاً بصيغ مقننة متخصصة وغالباً ما يرتبط نظام الفيديو وأجهزته وأشرطته المتنوعة بمفهوم التلفزيون بدائرتيه المفتوحة والمغلقة، وقد أدى استخدامه المُكثّف في تلفزيون الدائرة المغلقة إلى تعدد الاستعمالات التربوية لهذه الدائرة ومرونتها الكبيرة في الاستجابة للحاجات التربوية المتنوعة للمعلمين والتلاميذ على السواء".

ويتبنى الباحث تعريف كل من حسن شحاته، وآخرون (٢٠٠٦م) للإشارة إلى فاعلية الفيديو التعليمي Effectiveness of Educational Video كوسيلة تعليمية بأنه وسيط متعدد يستخدمه الطالب في التعلم عن طريق الحاسب الآلي.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.
إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،
أ /محمد نصر العادلى.

الرسوم المتحركة Animation: تعددت تعريفاتها:

فيعرّف كلٌّ من منال عبد العال مبارز وسامح سعيد إسماعيل (٢٠١٠م) الرسوم المتحركة Animation بأنها "سلسلة من الصور المنفصلة تسمى إطار (Frame) والتي تُعرضُ بسرعة وتُسلّسَل محدّتين لتشكيل حركة مفيدة، ويتم ذلك من خلال استخدام صور أو نصوص، وإضافة حركة لها من خلال برامج التصميم المختلفة أو باستخدام الكاميرا لتسجيل اللقطات المختلفة ثم إجراء التعديل عليها"^(٩).
ويُعرفها أيضاً أحمد سعد الدين أنور مرسى (٢٠١١م) بأنها "رسوم موجودة داخل عدد من الأطر (Frames) المتسلسلة يحدث بينهم تغيّر (الشكل، والحجم، واللون، والموضع على الشاشة، وإدخال عنصر جديد أو حذفه) من إطار لآخر، وعندما تُعرضُ هذه الأطر بسرعة معينة تبدو الرسوم المتسلسلة وكأنها متحركة"^(١٠).
ويضيف الباحث تعريفاً بالاتفاق مع التعاريف السابقة بأنها مجموعة من الرسوم الثابتة داخل أطر (Frames) متسلسلة تجعلها تبدو وكأنها متحركة عند عرضها على الطلاب بسرعة معينة.

برنامج الكمبيوتر Computer Program:

يُعرفُ إكرام فتحى مصطفى (٢٠٠٨م) برنامج الكمبيوتر Computer Program بأنه "عروض الوسائط غير الخطية None linear media والتي تعتمد على الكمبيوتر وهي عروض تستخدم جميع الاتصالات المُستخدَمة في الوسائط المتعددة من نص مكتوب وصوت مسموع وصورة ثابتة أو متحركة وفيديو ورسوم وجداول، كما أنها تُمكنُ المتعلم من التحكم المباشر في تتابع المعلومات حيث تسمح له بالتحكم في اختيار وعرض المحتوى والخروج والانتهاى من أي نقطة أو في أي وقت شاء"^(١١).
ويُعرفه أحمد سعد الدين أنور مرسى (٢٠١١م) بأنه "برنامج ذات وسائط متعددة يعرض مفاهيم وأسس فنية باستخدام الرسوم المتحركة وبيّح للطلاب القدرة على التحكم والسير في المحتوى بأعلى درجة ممكنة من المرونة والسهولة ووفقاً لقدراته ومتطلباته، كما يقوم البرنامج بإصدار استجابات بناءً على ما قام به الطالب بغرض المساعدة والتوجيه والتقويم على أن تكون العلاقة دائماً ثنائية الاتجاه تأثيراً وتأثراً"^(١٢).

(٩) منال عبد العال مبارز، وسامح سعيد إسماعيل (٢٠١٠م): تفريد التعليم والتعلم الذاتي، دار الفكر، عمّان، الأردن، ص٩٨-٩٩.

(١٠) أحمد سعد الدين أنور مرسى (٢٠١١م): فاعلية برنامج تفاعلي بالرسوم المتحركة فى مادة التربية الفنية لتنمية مهارات الإبداع الفني لتلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم تكنولوجيا التعليم، معهد الدراسات والبحوث التربوية، جامعة القاهرة، القاهرة، ص٩٠.

(١١) إكرام فتحى مصطفى (٢٠٠٨م): الوسائط المتعددة التفاعلية، عالم الكتب، القاهرة، ص١٣.

(١٢) أحمد سعد الدين أنور مرسى (٢٠١١م): مرجع سابق، ص٨.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،

أ/محمد نصر العادلى.

ويُعرفُ الباحث بأنه برنامج وسيط متعدد يعرض محتوى تعليمي عن مفاهيم وأسس فنية مرتبطة بالتصميم باستخدام عروض توضيحية تستخدم الصور المتحركة إلى جانب الرسوم المتحركة في تصميمه وإنتاجه وعرضه بشكل أساسي يتحكم فيه الطلاب وفقاً لقدراتهم ومتطلباتهم في التعلم فتتأثر استجاباتهم في التعلم.

دافعية التعلم Motivation of Learning:

وتُعرفُ جوهرة درويش أبو عيطة (٢٠١٣م) دافعية التعلم Motivation of learning بأنها "هي الحالة الداخلية التي تدفع الطالب لبذل الجهد في تنظيم البنية المعرفية واستخدامها لتحقيق هدفه أو زيادة الفعالية الذاتية لتحقيق النجاح والتفوق في إكمال المهمة، وتحقيق الاستمتاع بتعلم العلوم وتقدير الذات. ويتم قياسها إجرائياً بالدرجة التي يحصل عليها الطالب على مقياس الدافعية نحو التعلم المُعدّ، ويتضمن خمسة مجالات: الدوافع الذاتية، وأهمية الشخصية، والفعالية الذاتية وتقييم القلق، والتصميم الذاتي، والحافز الوظيفي، ودافعية الأداء"^(١٣). وهذا التعريف يتفق مع ما يعنيه الباحث بأنها أثر تفاعل الطلاب مع برنامج الكمبيوتر عند استخدامه في تعلم المهارات التصميمية.

المهارات التصميمية Design's Skills:

المهارة Skill:

وَرَدَ تعريف المهارة Skill في معجم المصطلحات التربوية والنفسية (٢٠٠٦م) بأنها "أي شئ تَعَلَّمَه الفرد ليؤديه بسهولة ودقة"^(١٤). ويُعرفُ عاطف عدلي فهمي (٢٠٠٧م) المهارة Skill بأنها "القيام بعملية معينة بدرجة من السرعة والإتقان مع الاقتصاد في الجهد المبذول"^(١٥).

التصميم Design:

كلمة تصميم Design في اللغة معناها اللفظي "الإصرار والإرادة على فعل شئ معين"^(١٦)، أما عند استخدامها في المجال الفني يُعرفُها محمد أحمد حافظ عبد الرحمن سلامة (٢٠٠٦م) بأنها "الإبداع والابتكار"^(١٧).

(١٣) جوهرة درويش أبو عيطة (٢٠١٣م): أثر استخدام كل من التعلم المدمج والتعلم الإلكتروني في تنمية التحصيل المعرفي وحل المشكلات والدافعية نحو التعلم لطلاب الصف العاشر بالملكة الأردنية الهاشمية، رسالة دكتوراه غير منشورة، قسم تكنولوجيا التعليم، معهد الدراسات والبحوث التربوية، جامعة القاهرة، القاهرة، ص ٢١.

(١٤) حسن شحاته، وآخرون (٢٠٠٦م): معجم المصطلحات التربوية والنفسية، مرجع سابق، ص ٣٠٢.

(١٥) عاطف عدلي فهمي (٢٠٠٧م): المواد التعليمية للأطفال، دار المسيرة، عمّان، الأردن، ص ٩٥.

(١٦) لجنة مجمع اللغة العربية (٢٠٠٤م): معجم اللغة العربية الوجيز، الهيئة العامة لشئون المطابع الأميرية، القاهرة، ص ٧٦.

(١٧) محمد أحمد حافظ عبد الرحمن سلامة (٢٠٠٦م): نظم متواليات الأشكال الهندسية كمدخل لتدريس التصميم، رسالة دكتوراه غير منشورة تخصص تصميم، قسم التربية الفنية، كلية التربية النوعية، جامعة القاهرة، القاهرة، ص ٢١.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.
إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،
أ/محمد نصر العادلى.

المهارات التصميمية Designs' Skills:

يُعرفُ شريف عبد الله أحمد عبد الرسول (٢٠١٢م) المهارات التصميمية Designs' Skills بأنها "هي القدرة على توليف العناصر التصميمية لتوليد حلول تصميمية متعددة من خلال العلاقات الإنشائية وأسس التصميم"^(١٨).

ويتبنى الباحث تعريفات المهارة Skill والتصميم Design والمهارات التصميمية Designs' Skills ويضع تعريفاً للمهارات التصميمية Designs' Skills في إطار موضوع الدراسة باستخدام برنامج الكمبيوتر بأنها العمليات التي يقوم بها الطلاب بما تتطلبه من سرعة وإتقان واقتصاد في الجهد المبذول في إبداع وابتكار حلول تصميمية متعددة باستخدام خصائص التحكم والعرض في برنامج الكمبيوتر. وهذه المهارات منها: استخدام التراكيب والتداخل والوحدة والتنوع والتباين والتناسق اللوني والمساحات والظل والنور والالتزان وإيقاعات الخطوط والملابس والألوان والكتابة وبرامج الجرافيك في التصميم (كما هو وارد بمحتوى برنامج الكمبيوتر).

طلاب الفنون Arts' Students:

والمقصود بهم طلاب الفرقة الأولى من شعبة التربية الفنية بكلية التربية النوعية وفرعها جامعة المنصورة وأعمارهم تتراوح بين (١٩ - ٢٠ سنة) وهم عينة الدراسة.

الأسلوب الإحصائي Statistical Technique:

استخدمت الدراسة الحالية اختبار "ت" لعينتين مستقلتين (T-test independent)، وذلك لحساب دلالة الفروق بين متوسطي درجات مجموعتي البحث، بالاستعانة بالحاسب الآلي مع حزمة برامج SPSS الإحصائية كما يتم حساب حجم التأثير (الدلالة العملية) المكتملة لقيمة "ت" باستخدام مؤشر مربع ايتا $(\eta^2) = 2 \text{ ت}$

$$\text{حيث ت} 2 = \text{مربع القيمة الثانية}$$

$$\text{د.ح} = \text{درجات الحرية (بالانت جولي، ٢٠٠٦، ٢٣٢ : ٢٣٣).}$$

وقد تم حساب هذه المعادلة يدوياً لأنها غير متاحة على الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS).

(١٨) شريف عبد الله أحمد عبد الرسول (٢٠١٢م): فاعلية برنامج مقترح لتنمية العلاقات الإنشائية وأسس التصميم كمدخل لتدريس التصميم لطلاب الصف الأول الثانوي، رسالة دكتوراه غير منشورة، قسم المناهج وطرق التدريس، معهد الدراسات والبحوث التربوية، جامعة القاهرة، القاهرة، ص ٢٩.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.
إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،
أ /محمد نصر العادلى.

خطوات البحث وأدواته Research Processes and Its Tools:

للتحقق من صحة فروض البحث اتبع الباحث الآتي:

أولاً: الإطار النظري للبحث Theoretical Part of Research:

(١) الاطلاع على مقرر تصميم الفرقة الأولى بكلية التربية النوعية وفرعها قسم التربية الفنية جامعة المنصورة: وتحليل محتواه التعليمي الشامل للمهارات التصميمية لتقديمه بصورة جديدة باستخدام برنامج الكمبيوتر.

(٢) دراسة وتحليل الدراسات والبحوث العربية والأجنبية ذات الصلة بمجال البحث ومشكلته والتي اهتمت ب:

- دافعية التعلم لدى الطلاب وكيفية زيادتها.
- المهارات التصميمية تعلمها وإجراءات إثرائها.
- الوسائل التعليمية ودورها في تعلم المهارات الفنية.

(٣) إلقاء الضوء على الموضوعات أو القضايا المرتبطة بالبحث:

من الجانب التربوي Educational Content كدافعية التعلم،
ومن الجانب الفني Artistic Content كالمهارات التصميمية.

* الدراسات السابقة:

المحور الأول: دراسات مرتبطة بدافعية التعلم لدى الطلاب وكيفية زيادتها:

دراسة أيمن محمد عبد الهادي محمد (٢٠١٠م) (١٩):

تهدف هذه الدراسة إلى: زيادة دافعية تعلم الطلاب باستخدام ملف التقييم الإلكتروني عبر الإنترنت.

وتتبع هذه الدراسة: المنهج الوصفي التحليلي والمنهج التجريبي على مجموعتين تجريبية وضابطة والقياس القبلي والبعدي لهما.

وقد توصلت نتائج هذه الدراسة إلى: زيادة دافعية تعلم طلاب المجموعة التجريبية في القياس البعدي في مقياسي الدافعية والاتجاه نحو التعلم.

دراسة جوهرة درويش أبو عيطة (٢٠١٣م) (٢٠):

(١٩) أيمن محمد عبد الهادي محمد (٢٠١٠م): تطوير ملف التقييم الإلكتروني عبر الإنترنت وأثره على دافعية واتجاهات طلاب كليات التربية نحو التعلم، رسالة دكتوراه غير منشورة، قسم تكنولوجيا التعليم، كلية التربية، جامعة حلوان، القاهرة.

مجلة التربية النوعية – العدد الخامس – يناير ٢٠١٧

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر في تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،

أ/محمد نصر العادلى.

تهدف هذه الدراسة إلى: تحديد أثر تطبيق كل من التعلم المدمج والتعلم الإلكتروني عبر البرمجية المُصمَّمة في التحصيل ومهارة حل المشكلات والدافعية نحو التعلم في مادة الأحياء لدى طالبات الصف العاشر في مدرسة الأميرة رحمة بنت الحسن الأساسية الحكومية في العاصمة عمَّان في المملكة الأردنية الهاشمية. ولتحقيق الأهداف اتبعت الباحثة: المنهج شبه التجريبي باختيار التصميم شبه التجريبي المعروف باسم: أسلوب الاختبار القبلي والبعدي لمجموعتين تجريبيتين متكافئتين مجموعة التعلم المدمج عددها (٢٤) طالبة ومجموعة التعلم الإلكتروني عددها (٢٣) طالبة.

وقد أشارت نتائج هذه الدراسة إلى: تأثير استخدام كل من التعلم المدمج والتعلم الإلكتروني على الدافعية نحو التعلم لدى طالبات الصف العاشر بالمملكة الأردنية الهاشمية.

دراسة نهلة إبراهيم محمد محمد (٢٠١٣م) (٢١):

تهدف هذه الدراسة إلى: تنمية الدافعية الذاتية للتعلم لدى طلاب تكنولوجيا التعليم وعلاقتها بمهارات تصميم التعليم في مقرر تصميم المواقف التعليمية.

واعتمدت الباحثة في هذه الدراسة على كل من: المنهج الوصفي التحليلي والمنهج شبه التجريبي باستخدام التصميم التجريبي على مجموعتين ضابطة وتجريبية عددها (٣٧) طالباً وطالبة بالفرقة الرابعة لكل مجموعة والقياس القبلي والبعدي لهما. وقد أثبتت نتائج هذه الدراسة: فاعلية البرنامج القائم على التعلم الإلكتروني في إكساب بعض مهارات التصميم التعليمي وتنمية الدافعية الذاتية للتعلم لدى طلاب تكنولوجيا التعليم.

دراسة هناء عبد الحميد محمد (٢٠١٣م) (٢٢):

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على: أثر تدريس البرنامج المُطَوَّر في ضوء المعايير القومية والعالمية لمقرر علم النفس على الدافعية للتعلم لدى كل من طلاب وطالبات مرحلة الثانوية العامة، وأيضاً طبيعة العلاقة الارتباطية بين درجات الطلاب والطالبات في مقياس الدافعية للتعلم ودرجاتهم في مقياس الإنجاز الأكاديمي بالتطبيق البعدي لطلاب وطالبات مرحلة الثانوية العامة.

(٢٠) جوهرة درويش أبو عيطة (٢٠١٣م): مرجع سابق.

(٢١) نهلة إبراهيم محمد محمد (٢٠١٣م): فاعلية برنامج قائم على التعلم الإلكتروني في إكساب بعض مهارات التصميم التعليمي وتنمية الدافعية الذاتية للتعلم لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، رسالة ماجستير غير منشورة تخصص تكنولوجيا تعليم، قسم المناهج وطرق التدريس، كلية التربية، جامعة بني سويف، بني سويف.

(٢٢) هناء عبد الحميد محمد (٢٠١٣م): فاعلية برنامج لتطوير مقرر علم النفس وفقاً للمعايير القومية لمناهج علم النفس، في دافعية التعلم والإنجاز الأكاديمي لدى طلاب المرحلة الثانوية، رسالة دكتوراه غير منشورة تخصص علم النفس التربوي، قسم المناهج وطرق التدريس، كلية التربية، جامعة المنيا، المنيا.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،

أ /محمد نصر العادلى.

وقد اقتصرت عينة هذه الدراسة على: طلاب وطالبات الصف الثالث الثانوي، بمدرتي سمالوط الثانوية بنات سمالوط الثانوية بنين التابعتين لإدارة سمالوط التعليمية نظراً لأنهما أقرب للباحثة في التطبيق. وتلتزم هذه الدراسة باتباع: المنهج شبه التجريبي في تطبيق التجربة الميدانية للبحث لتحديد فاعلية البرنامج المطور في ضوء المعايير القومية والعالمية ويعتمد التجريب على التصميم التجريبي ذي المجموعتين الضابطة والتجريبية والقياس القبلي والبعدي لهما.

وقد أثبتت نتائج هذه الدراسة: فاعلية البرنامج المقترح لتطوير مقرر علم النفس وفقاً للمعايير القومية لمناهج علم النفس في زيادة دافعية التعلم والإنجاز الأكاديمي لدى طلاب المرحلة الثانوية.

دراسة (Leonidas K. Cheliotis & Aleksandra Jordanoska) (٢٣):

تهدف هذه الدراسة إلى: زيادة دافعية تعلم السجناء للسلوك السليم للحد من العودة إلى الإجرام عن طريق الكشف عن أسباب الإجرام ومحاولة علاجها، باستخدام: المنهج شبه التجريبي عن طريق تطبيق برامج الدراسة بالتصميم التجريبي لمجموعتين ضابطة وتجريبية من السجناء وحصر نتائج التجربة بالقياس القبلي والبعدي لهما.

وقد أثبتت نتائج هذه الدراسة: استغلال مهارات السجناء الفنية في التأثير الإيجابي على المجتمع مما يعني فاعلية البرامج القائمة على الفنون في الحد من عودة السجناء إلى الإجرام.

المحور الثاني: دراسات مرتبطة بالمهارات التصميمية تعلمها وإجراءات إثرائها:

دراسة حسن حسن أحمد الخلفي (٢٠٠٦م) (٢٤):

تهدف هذه الدراسة إلى: تنمية أداء الطلاب في التصميم الزخرفي، وإيجاد مداخل جديدة لتدريس مهارات وتقنيات التصميمات الزخرفية لطلاب التربية الفنية، باستخدام: المنهج الوصفي في الجانب النظري والمنهج شبه التجريبي في الجانب العملي على عينة تم اختيارها عشوائياً من طلاب الفرقة الرابعة بكلية التربية النوعية قسم التربية الفنية مُقسمة إلى مجموعتين ضابطة وتجريبية والاختبار القبلي والبعدي لهما.

وقد أسفرت هذه الدراسة عن عدد من النتائج كان من أهمها: تحقيق أهداف البرنامج في تنمية مهارات وتقنيات التصميم الزخرفي للطلاب.

(23) Cheliotis, L. K. and A. Jordanoska (forthcoming, 2013c.): 'The Arts of Desistance: Assessing The Role of Arts-based Programs in Reducing Reoffending', HOWARD JOURNAL OF CRIMINAL JUSTICE.

(٢٤) حسن حسن أحمد الخلفي (٢٠٠٦م): مرجع سابق.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،
أ/محمد نصر العادلى.

دراسة رشا محمود عبد الفتاح هنداوى (٢٠١١م) (٢٥):

تهدف هذه الدراسة إلى: التوصل إلى بعض الأبعاد الجديدة لتصميم الملصق بالصورة التي تتيح للمصمم بدائل جمالية متعددة مقارنةً بطرق التصميم التقليدية. واتبعت هذه الدراسة: المنهج الوصفي التحليلي والمنهج شبه التجريبي على مجموعتين ضابطة وتجريبية والقياس القبلي والبعدي لهما.

وتقتصر هذه الدراسة على: استخدام الباحثة في الإجراءات التجريبية جهاز الحاسب الآلي وبرنامج Adobe Photo Shop.

وقد توصلت هذه الدراسة إلى: توظيف الإمكانيات الجرافيكية للحاسب الآلي (الكمبيوتر) كوسيط معاون في إثراء التناول التجريبي لعناصر الملصق يعين الدارس على تنمية تفكيره الابتكاري وتقديم حلولاً متعددة للتصميمات في زمن قصير.

دراسة أكرم عبد القادر عبد الله فروانة (٢٠١٢م) (٢٦):

تهدف هذه الدراسة إلى: الكشف عن فاعلية استخدام مواقع الفيديو الإلكترونية في إكساب مهارات تصميم الملصق التعليمي والصور الرقمية. وقد اتبعت هذه الدراسة: المنهج شبه التجريبي على عينة من الطالبات مُقسّمة إلى مجموعتين ضابطة وتجريبية والقياس القبلي والبعدي لهما.

وقد أثبتت نتائج هذه الدراسة: فاعلية استخدام مواقع الفيديو الإلكترونية في اكتساب مهارات تصميم الملصق التعليمي والصور الرقمية لدى طالبات كلية التربية في الجامعة الإسلامية بغزة.

دراسة تماضر زهير كتيبي (٢٠١٢م) (٢٧):

تهدف هذه الدراسة إلى: تنمية المهارات التصميمية لتلميذات المرحلة الثانوية بالمملكة العربية السعودية لتلميذات المرحلة الثانوية في مدارس المملكة العربية السعودية.

واتبعت هذه الدراسة: المنهج شبه التجريبي على مجموعتين ضابطة وتجريبية والقياس القبلي والبعدي لهما.

(٢٥) رشا محمود عبد الفتاح هنداوى (٢٠١١م): مداخل تعليمية لتدريس الملصق فى ضوء معطيات الوسائط التكنولوجية المعاصرة، رسالة دكتوراه غير منشورة، قسم التصميمات الزخرفية، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، القاهرة.

(٢٦) أكرم عبد القادر عبد الله فروانة (٢٠١٢م): فاعلية استخدام مواقع الفيديو الإلكترونية في اكتساب مهارات تصميم الصور الرقمية لدى طالبات كلية التربية في الجامعة الإسلامية بغزة، رسالة ماجستير غير منشورة تخصص تكنولوجيا تعليم، قسم المناهج وطرق التدريس، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين.

(٢٧) تماضر زهير كتيبي (٢٠١٢م): استخدام الوسائط المتعددة في مجال التصميم الزخرفي لإثراء الثقافة البصرية لطالب المرحلة الثانوية بالمملكة العربية السعودية، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم التصميمات الزخرفية، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، القاهرة.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،

أ/محمد نصر العادلى.

وقد توصلت هذه الدراسة إلى: تفعيل دور التربية الفنية من خلال توظيف الأساليب الحديثة في تنمية المهارات التصميمية للتلميذات عن طريق تنمية الثقافة البصرية لديهن بما يتطلبه وصف المناهج الحديثة.

دراسة مي عبد العزيز عبد التواب (٢٠١٢م) (٢٨):

تهدف هذه الدراسة إلى: الكشف عن مقومات توظيف الوسائط المتعددة في إنتاج كتاب الفنان من خلال بناء مدخل لتدريس أساليب تصميم كتاب الفنان. واتبعت هذه الدراسة: المنهج الوصفي التحليلي لأساليب تصميم كتاب الفنان والمنهج التجريبي على مجموعتين ضابطة وتجريبية والقياس القبلي والبعدي لهما. وقد توصلت هذه الدراسة إلى: تصنيف كتاب الفنان يعتمد على دور الوسائط المتعددة المُستخدَمة في التشكيل.

المحور الثالث: دراسات مرتبطة بالوسائل التعليمية ودورها في تعلم المهارات الفنية:

دراسة ريهام رفعت محمد إبراهيم (٢٠٠٨م) (٢٩):

تهدف هذه الدراسة إلى: إنتاج فيلم تعليمي باستخدام الرسوم المتحركة لتنمية التعبير الفني عند الأطفال. باستخدام: المنهج الوصفي التحليلي في الإطار النظري والمنهج التجريبي على عينة بحث من الأطفال مُقسَمة إلى ثلاث مجموعات مجموعة ضابطة ومجموعتين تجريبيتين والقياس القبلي والبعدي لهما. وقد توصلت هذه الدراسة إلى: أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى التعبير الفني بين العينات الثلاثة الضابطة والتجريبية عند تحكم رسوم الأطفال لصالح المجموعتين التجريبية بما يثبت فاعلية الفيلم التعليمي الذي يستخدم الرسوم المتحركة في تنمية التعبير الفني عند الأطفال.

دراسة محمد حسن رجب خلاف (٢٠٠٩م) (٣٠):

تهدف هذه الدراسة إلى: علاج قصور الطلاب في تحصيل مفاهيم وخبرات المقرر مقدمة في الكمبيوتر وقدراتهم على استخدام أساليب ومهارات حل المشكلات في تحقيق أهداف المقرر، حيث استشعر الباحث من خلال عمله انحصار تعلم الطلاب في أدنى مستويات التفكير وهو التذكر.

وقد اتبعت هذه الدراسة: المنهج الوصفي لوصف وتحليل الدراسات السابقة وإعداد الإطار النظري الخاص بمحاور الدراسة والمنهج شبه التجريبي لاختبار صحة فروض الدراسة على عينة مكونة من ١٠٠ طالب

(٢٨) مي عبد العزيز عبد التواب (٢٠١٢م): كتاب الفنان باستخدام الوسائط المتعددة كمدخل لتدريس التصميم في التربية الفنية، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم التصميمات الزخرفية، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، القاهرة.

(٢٩) ريهام رفعت محمد إبراهيم (٢٠٠٨م): مرجع سابق.

(٣٠) محمد حسن رجب خلاف (٢٠٠٩م): فاعلية برمجية وسائط فائقة مقترحة في التحصيل الدراسي وتنمية بعض مهارات حل المشكلات لطلاب كلية التربية النوعية، رسالة ماجستير غير منشورة تخصص النقد والتذوق الفني، معهد الدراسات والبحوث التربوية، جامعة القاهرة، القاهرة.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،

أ/محمد نصر العادلى.

ممثلة جميع الشعب ومنهم شعبة التربية الفنية من الفرقة الثانية بكلية التربية النوعية - جامعة الإسكندرية وتقسيمها إلى (٥٠) طالب مجموعة ضابطة تدرس باستخدام الطريقة المعتادة و(٥٠) طالب مجموعة تجريبية تدرس باستخدام برمجية الوسائط الفائقة والقياس القبلي والبعدي لهما.

وأشارت نتائج هذه الدراسة إلى: وجود عجز لدى الطلاب في حل الأسئلة التي تحتاج إلى استخدام مهارات حل المشكلات وهذا يشير إلى عجز الطرق التقليدية في التدريس.

دراسة رحاب محبوب علي الجزار (٢٠١٠م) (٣١):

تهدف هذه الدراسة إلى: إحياء الفنون التراثية من خلال إعادة صياغتها بتقنية حديثة وهي الرسوم المتحركة مما يحقق مزج الأصالة بالمعاصرة وصياغة برنامج مقترح لتنمية التذوق الفني باستخدام الرسوم المتحركة وتنمية قدرة الأطفال على تكوين إدراك جمالي تجاه الفنون التراثية.

باستخدام: المنهج الوصفي التحليلي في الإطار النظري والوصف التحليلي للفنون التراثية والمنهج التجريبي على مجموعتين من الأطفال من المرحلة العمرية (٩-١٣) ضابطة وتجريبية والقياس القبلي والبعدي لهما. وقد توصلت هذه الدراسة إلى: دراسة تقنية الرسوم المتحركة كمدخل لتذوق الفن الإسلامي ودراسة مراحل التذوق الفني ومداخله وطرقه.

دراسة أحمد سعد الدين أنور مرسى (٢٠١١م) (٣٢):

تهدف هذه الدراسة إلى: قياس مدى فاعلية برنامج تفاعلي بالرسوم المتحركة في مادة التربية الفنية لتنمية مهارات الإبداع الفني لتلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي.

واقترنت هذه الدراسة على: تلاميذ الصف الثانى الإعدادي خلال الفصل الدراسي الثانى للعام الدراسي ٢٠١٠ / ٢٠١١م. وتكونت عينة البحث من: (٣٠) تلميذاً بإحدى المدارس الحكومية بمحافظة القاهرة.

واتبع الباحث: المنهج شبه التجريبي لقياس أثر المتغير المستقل (البرنامج التفاعلي بالرسوم المتحركة) على المتغير التابع (مهارات الإبداع الفني لتلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي) على مجموعتين ضابطة وتجريبية والقياس القبلي والبعدي لهما.

(٣١) رحاب محبوب علي الجزار (٢٠١٠م): المنمنمات الإسلامية كمصدر للرسوم المتحركة في برنامج مقترح لتنمية التذوق الفني، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم النقد والتذوق الفني، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، القاهرة.

(٣٢) أحمد سعد الدين أنور مرسى (٢٠١١م): مرجع سابق.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،

أ /محمد نصر العادلى.

وقد توصلت هذه الدراسة إلى: فاعلية البرنامج التفاعلي بالرسوم المتحركة فى مادة التربية الفنية لتنمية مهارات الإبداع الفني (الطلاقة والأصالة والمرونة) لدى تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي.

دراسة رشا يحيى زكى مصطفى (٢٠١٣م) (٣٣):

تهدف هذه الدراسة إلى: تحديد مدى فعالية استخدام الفيديو التعليمي في التعلم التعاوني لتدريس وحدة دراسية من مقرر نماذج وتنفيذ الملابس الخارجية للفرقة الرابعة بقسم الاقتصاد المنزلي بكلية التربية النوعية جامعة عين شمس من حيث تحصيل المعلومات والحقائق والأداء المهاري التطبيقي أو قياس زمن التعلم بالمقارنة مع الطريقة التقليدية. وتكونت عينة الدراسة من: (٢٤) طالبة من طالبات الفرقة الرابعة قسم الاقتصاد المنزلي بكلية التربية النوعية جامعة عين شمس، وانقسمت إلى مجموعتين كل مجموعة (١٢) طالبة إحداهما تدرس بالبيان العملي التعلم التعاوني بالطريقة التقليدية والأخرى تدرس بالبيان العملي التعلم التعاوني بالفيديو التعليمي، وانقسمت كل مجموعة إلى مجموعتين فرعيتين كل مجموعة فرعية منها (٦) طالبات. واتبعت الباحثة: المنهج التجريبي في إجراء تجربة الدراسة والمنهج الوصفي في الاطلاع على الدراسات السابقة وإعداد برنامج الفيديو التعليمي وتخطيط الدرس بأسلوب التعلم التعاوني.

وقد توصلت الباحثة إلى: أن مستوى تحصيل طلاب المجموعتين التجريبيتين يصل إلى حد الفاعلية بالنسبة لدرجاتهم في مقياس التقدير باستخدام الفيديو التعليمي.

الإطار النظري:

أولاً: دافعية التعلم:

يعتبر موضوع الدافعية من أهم الموضوعات المرتبطة بالتعلم، و"هناك اتفاق بين علماء النفس على أهمية دور الدافعية في تحريك وتوجيه السلوك الإنساني بصفة عامة، وفي التعلم والتحصيل الدراسي والإنجاز الأكاديمي بصفة خاصة، مما يستلزم دراستها وصولاً إلى فهم أفضل للسلوك الإنساني وتفسيره والتنبؤ به والتحكم فيه" (٣٤).

(٣٣) رشا يحيى زكى مصطفى (٢٠١٣م): فاعلية التعلم التعاوني في تنمية مهارات إعداد نماذج الملابس الخارجية بين الطريقة التقليدية والفيديو التعليمي، رسالة دكتوراه غير منشورة، تخصص الملابس والنسيج، قسم الاقتصاد المنزلي، كلية التربية النوعية، جامعة عين شمس، القاهرة.

(٣٤) فتحى مصطفى الزيات (٢٠٠٤م): سيكولوجية التعلم بين المنظور الارتباطي والمنظور المعرفي، سلسلة علم النفس المعرفي (٢)، ط٢، دار النشر للجامعات، القاهرة، ص٤٩٩.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.
إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،
أ /محمد نصر العادلى.

والإنسان كأى كائن حي يسعى إلى إشباع حاجاته، وإن "وجود حاجة معينة عند الكائن الحي لم تُشَبَّع تجعله يتصرف تصرفاً خاصاً مع البيئة الخارجية الموجود فيها كي يستطيع إشباع حاجته وهذا التصرف الخاص ينتج عن طاقات كامنة في الكائن الحي هي التي ترسم له أهدافه وغاياته لتحقيق أحسن تكيف ممكن مع بيئته الخارجية. ومن هنا ينشط الكائن نشاطاً معيناً يحدث في موقف سيكولوجي معين نتيجة لوجود حالة توتر عنده ويهدف هذا النشاط إلى إزالة حالة التوتر الناتجة لوجود دافع معين لدى الكائن الحي وتزول هذه الحالة حينما يشبع هذا الدافع"^(٣٥).

وأيضاً "هناك اتفاق بين علماء النفس على أن الدوافع هي أحد شروط التعلم الجيد فمهما كانت المدارس مجهزة بالمعدات والمعلمين والمناهج الدراسية فإن ذلك لا يجدي نفعاً إذا كان الطلاب لا يريدون التعلم فيجب أن تتوفر درجة مناسبة من الدافعية حتى يحدث التعلم"^(٣٦).

ف"التعلم الناجح هو التعلم القائم على دوافع الطلاب وحاجاتهم واستعدادهم ويتطلب ذلك أن يفهم الطلاب قبل البدء في دراستهم الغرض من هذه الدراسة وما تهدف إليه وبذلك يمكنهم أن يبذلوا أقصى ما وسعهم من طاقة وجهد لتحقيق ما يصبون إليه من أهداف منشودة"^(٣٧).

• مكونات الدافعية للتعلم Motivation of learning components:

ويذكر كل من عزت عبد الحميد محمد حسن (١٩٩٩م)، وأحمد عبد الرحمن إبراهيم، وعزت عبد الحميد محمد حسن (٢٠٠٣م) "مكونات الدافعية للتعلم كما صنّفها بنترش، وديجروت (Pintrich & Degroot 1990c) كما يلي"^(٣٨، ٣٩).

١- مكونات القيمة Value components:

وتتعلق بأهداف الأفراد من أداء المهمة ومعتقداتهم في أهمية وفائدة تلك المهمة، وتتكون من:

٢- (أ) التوجه الخارجي للهدف Extrinsic Goal Orientation:

ويشير إلى إدراك الطالب الأسباب الخارجية التي تجعله يشارك في مهمة تعليمية معينة، ومن تلك الأسباب

(٣٥) فايز مراد دندش (٢٠٠٣م): معنى التعلم وكنهه من خلال نظريات التعلم وتطبيقاتها التربوية، ط١، دار الوفاء لندنيا للطباعة والنشر، الإسكندرية، ص٨١.

(٣٦) علاء محمود الشعراوي (١٩٩٣م): أثر التغذية الراجعة الشفهية والمكتوبة على الدافع للإنجاز لدى طلاب الصف الأول الثانوي، مجلة كلية التربية بالمنصورة، ص٢١٢.

(٣٧) الشناوي عبد المنعم الشناوي (٢٠٠٠م): سيكولوجية التعلم، مكتبة عرفات، الزقازيق، ص١٩٤.

(٣٨) فتحى مصطفى الزيات (٢٠٠٤م): مرجع سابق.

(٣٩) فايز مراد دندش (٢٠٠٣م): مرجع سابق.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.
إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،
أ/محمد نصر العادلى.

الدرجات أو المكافآت أو منافسة الآخرين أو القبول من الآخرين، ويدل ارتفاع درجة التوجه الخارجي على أن اندماجه فى المهمة وسيلة أكثر من أنها غاية، والتوجه الخارجي للهدف يكمل التوجه الداخلى، ويتعلق كلاهما بالإجابة على السؤال التالي: لماذا أفعل هذا؟

(ب) قيمة المهمة Task Value:

وتتعلق بتقييم الطالب وإدراكه لأهمية المقررات الدراسية وفائدتها، ويشير ارتفاع الدرجة على هذا المكون إلى ارتفاع قيمة المهام التعليمية لدى الطلاب، ويؤدى ذلك إلى زيادة اندماجه فى تعلمها.

٣- مكونات التوقع Expectation components:

وتتعلق باعتقادات الطلاب فى قدرتهم على أداء المهام الدراسية المختلفة أي الإجابة على السؤال التالي: هل أستطيع أداء هذه المهمة؟، وتشمل تلك المكونات:

(أ) ضبط معتقدات التعلم Control of learning beliefs:

يشير إلى اعتقاد الطلاب بأن مجهوداتهم للتعلم سوف تعطي نتائج إيجابية، وأن هذه النتائج تتوقف على ما يمتلكه الفرد من مجهود، وإن اختلاف جهودهم للدراسة يؤدي إلى اختلاف فى تعلمهم.

(ب) فعالية الذات فى التعلم والأداء Self-efficacy for learn and performance: وتشير إلى مظهرين للتوقع هما:

(١) توقع النجاح Expectancy for success:

وتشير إلى توقعات الأداء ويرتبط على وجه الخصوص بأداء المهمة.

(٢) فاعلية الذات Self-efficacy:

فهى تقرير ذاتي لمقدرة الفرد على أداء مهمة ما، وتتضمن أحكاماً عن مقدرة الفرد على إنجاز المهمة بالإضافة إلى ثقته فى مهاراته وقدرته لأداء تلك المهمة.

(٣) المكون الوجداني Affective component:

ويتعلق برد الفعل الانفعالي نحو المهام الدراسية، ويتضمن الإجابة على أسئلة مثل: ما مشاعري تجاه هذه المهمة؟، وهذا المكون هو:

• قلق الاختبار Test anxiety ويتكون من مكونين هما:

أ. المكون المعرفي Cognitive component:

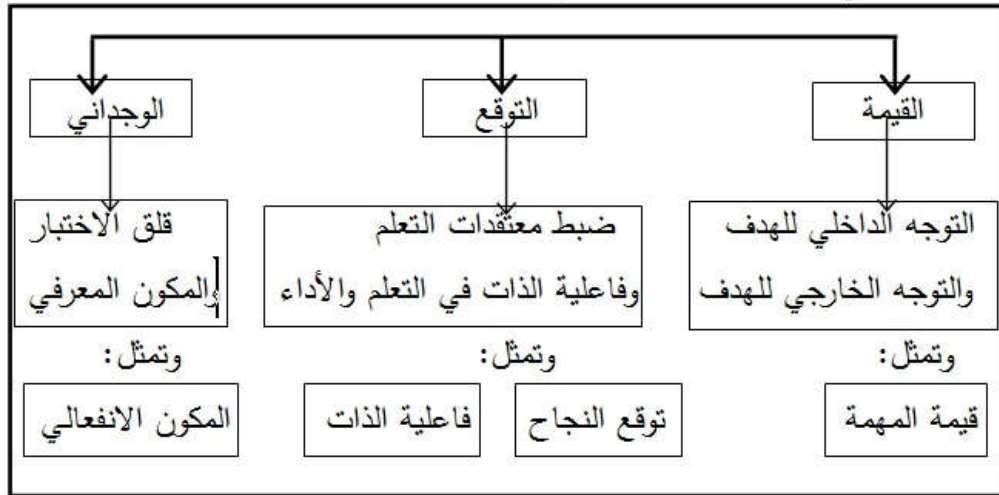
ويشير إلى الاعتقادات السلبية لدى الطلاب بأن أداءهم سيكون سيئاً.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر في تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.
إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،
أ/محمد نصر العادلى.

أ- المكون الانفعالي Emotionality component :

ويشير إلى مظاهر الاستثارة النفسية والوجدانية للقلق.

١- ويوضح الشكل التالي مكونات الدافعية للتعلم:



شكل (١): يوضح مكونات الدافعية للتعلم.

ويوضح أبو المجد إبراهيم الشوريجي (٢٠٠٨م) أن "إدراك الطلاب لمستوى دافعتهم للتعلم تتضمن

ثلاثة مكونات هي" (٤٠):

(أ) معتقدات فاعلية الذات في التعلم Self-efficacy thoughts in learn: وتشير إلى إدراك الطالب لقدراته واستعدادته وثقته في أداء المهام الدراسية بكفاءة.

(ب) قلق الاختبار Test anxiety: ويشير إلى إدراك الطالب لحالته الوجدانية في المواقف الاختيارية المختلفة.

(ج) قيمة المهمة Task value: وتشير إلى إدراك الطالب لجدوى المقررات والمهام الدراسية وأهميتها وفائدتها بالنسبة له.

(٤٠) أبو المجد إبراهيم الشوريجي (٢٠٠٨م): الذكاء الاجتماعي وعلاقته بكل من: الدافعية للتعلم، والخجل، والشجاعة، والتحصيل الدراسي لدى طلاب وطالبات كلية التربية جامعة الزقازيق، مجلة كلية التربية جامعة المنصورة، العدد (٦٦)، يناير، الجزء الثاني، المنصورة، ص٦٥.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر في تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.
إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،
أ/محمد نصر العادلى.

* تنمية الدافعية للتعلم :Motivation Of Learning Development

كما يضيف فينبرج (٢٠٠٣م) R. Feinberg أن "المدرسة مليئة بالمناهج الدراسية لتأهيل الطالب في مجال معين، ويغطي المنهج في المدارس جوانب معينة، وتتم دراسة الموضوعات على مدى سنوات يعقبها امتحانات وتختلف الدروس والطرق من مدرسة إلى أخرى، وتَشكُلُ مسألة التحفيز جانباً مهماً، ومن أجل تحفيز الطالب للتعلم يجب أداء واحداً من ثلاث أشياء: إما أن يجد الطالب نتيجة ما يدرسه في الحياة الفعلية، أو يكون الطالب مُتَحَفِّزاً من داخله، أو يكون الموضوع الدراسي نفسه جزءاً من مواد دراسية تعطي التحفيز الداخلي"^(٤١).

ويوضح كل من روبرت (٢٠٠١م) H. Robert، وبريماك (٢٠٠٥م) D. Premack أن "أحد المداخل الرئيسية للدافعية هي المشاركة الفعالة للطلاب في تعلمهم الخاص، وطريقة التدريس بأن المُدرِّس يقف أمام الطلاب ويلقي عليهم الدروس ضعيفة نسبياً، ولكن من الأفضل أن نجعل الطلاب يشتركون في الأنشطة وفي التدريب على حل المشكلات جماعياً والمساعدة في تحديد ماذا يفعلون"^(٤٢، ٤٣)

ويشير ماكدونالد (٢٠٠٣م) F. J. McDonald إلى "بعض الأفكار الخاصة بتنمية الدافعية للتعلم في الفصل"^(٤٤):

- (أ) يجب أن يرى المُدرِّسون الطلاب على أنهم عوامل تنشئة اجتماعية نشِطَة قادرين على الإثارة والدافعية من أجل التعلم.
- (ب) يجب أن يكون مُنَاخُ الفصل خاضع للتقييم.
- (ج) يجب أن تكون المهام المختلفة ذات تحدي وقابلة للإنجاز.
- (د) يمكن أن تساعد المهام ذات الأهداف قصيرة المدى الطلاب على النجاح.
- (هـ) يجب أن يُقدِّم المُدرِّسون للطلاب مكافآت خارجية مع الحرص، وأن يبحثوا على تحفيز المُتَلَقِّين للتعلم لتنشيطهم في الفصل وفي حياتهم الفردية.

(41) R. Feinberg (2003c.): McClelland's Motivation in the Classroom, Journal of Personality and social psychology, Vol. 61, (1), University of Nebraska Press, Page 132.

(42) H. Robert (2001c.): Some ideas for motivating students, Research on Motivation in Education, Vol. 66, Page 39.

(43) D. Premack (2005c.): Rewards and motivation in the classroom, Review of Educational Research, Vol. 36, (1), Page 42.

(44) F. J. McDonald (2003c.): Motivation and Second Language Acquisition, University of Nebraska Press, Page 6.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.
إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،
أ/محمد نصر العادلى.

* العوامل المؤثرة على الدافعية للتعلم Affecting factors on Motivation of Learning

ويرى كل من لافاش (٢٠٠٥م) J. Lavach، وماكدونالد (٢٠٠٣م) F. J. McDonald أن "هناك أربع عوامل تؤثر على الدافعية للتعلم هي" (٤٥، ٤٦):

- (أ) القدرة Ability: فالطلاب ينجحون لأنهم أذكاء أو موهوبين أو يفشلون لأنهم ليسوا كذلك.
(ب) الجهد Effort: فالطلاب ينجحون لأنهم عملوا بجد أو فشلوا لأنهم لا يبذلون الجهد الكافي.
(ج) صعوبة مهمة العمل Work Difficult Task: فالطلاب ينجحون لأن مهمة العمل كانت عند المستوى المناسب من التحدي أو فشلوا لأن مهمة العمل كانت صعبة جداً، أو حتى أنهم نجحوا لأن مهمة العمل كانت سهلة جداً.
(د) الحظ Luck: فالطلاب نجحوا أو فشلوا لأن قوة خارجية جعلت ذلك يحدث فمثلاً: المدرس يُحبهم أو لا يُحبهم أو أنهم يجلسون على كرسي الحظ أو عدم الحظ.

ثانياً: المهارات التصميمية:

نعيش في حياتنا اليومية وفق تنظيم وترتيب معين لإدارة أمورنا المعيشية من تخصيص وقت للعمل ووقت للراحة ووقت لتناول الطعام ووقت للصلاة، وهذه الأمور تسير وفق أولويات اهتماماتنا ووفق الوقت المحدد لها، ونسلك هذه الأمور بإرادة معينة بحيث يتم إنجازها خلال الوقت المحدد لها.
ولما كان الفنان يعبر عن لوحة فنية فإنه يضع تصوراً لبناء هذه اللوحة بإدارة معينة يعالج فيها تركيب الأشكال والألوان مع بعضها بمعنى أننا نستخدم التصميم في التخطيط لقضاء أمورنا المعيشية أو عند القيام بالعمل الفني بمهارات تصميمية معينة تتمثل في قدرتنا على إنجاز هذا العمل خلال وقت محدد بالاستفادة من تجاربنا وخبراتنا الحياتية، من خلال بناء وتركيب الأشكال والألوان بطرق معينة وبأدوات معينة لأغراض معينة.
ولما تنوعت وتعددت طرق وأدوات وأغراض التصميم في الفن تنوعت وتعددت معها المهارات التصميمية حتى أصبح لكل أداة مهارة في استخدامها للتصميم تتناسب مع الغرض منه وأصبحت طرق التصميم مرتبطة بمهاراتنا التصميمية في استخدام كل أداة من أدوات التصميم ولكن وفق قواعد معينة للتصميم والمهارات التصميمية.

(45) J. Lavach (2005c.): Education, Journal of Applied Psychology, Vol. 67, (3), Page 150.

(46) F. J. McDonald (2003c.): Motivation and Second Language Acquisition, Latest Reference, Page 4.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،

أ/محمد نصر العادلى.

وبذلك يمكن القول بأن التصميم هو تخطيط له مهارات معينة تتمثل في قدرتنا على استخدام أدواته بطريقة معينة لغرض معين بحيث يتم إنجاز موضوعه على أفضل وجه ممكن.

* اكتساب وتنمية المهارات وتنمية دافعية تعلمها بالوسائل التعليمية Gaining and developing Skills

:and Increasing the motivation of it's Learning by Educational methods

ويمكن اكتساب وتنمية المهارات بالوسائل التعليمية عن طريق تنوع المثيرات فيها بالعرض والتحكم كما سنرى في برنامج الكمبيوتر موضوع الدراسة، حيث يذكر رياض عارف الجبّان (٢٠٠٩م) أن "البرمجيات التعليمية باستخدام الألعاب التربوية تضع المتعلم أمام مشكلة حسابية أو منطقية تتحدى ذهنه ويقوم بحلها عن طريق اللعب ويتقدم تدريجياً في سرعة تعلم المهارات وفي كمية الإجابات الصحيحة التي تتراكم لديه خلال فترة تعامله مع الحاسوب، وأن برامج التدريب والممارسة تعطي المتعلم الفرصة الكافية للتدريب على مهارة ما أو على موضوعات تعليمية كان قد تعلمها بهدف تلافي أوجه القصور فيها، كما تساعد برمجيات حل المشكلات على إكساب المتعلمين مهارات التفكير الرياضي والمنطقي ومعالجة المواقف التعليمية بشكل إبداعي"^(٤٧).

كما يمكن تنمية دافعية تعلم المهارات بالوسائل التعليمية عن طريق التنوع في المثيرات واستخدام صور متنوعة من الحفز للمتعلمين داخل العرض للوسيلة التعليمية كما سنجد ذلك في برنامج الكمبيوتر موضوع الدراسة، فيضيف رياض عارف الجبّان (٢٠٠٩م) نقلاً عن محمد آدم، وعبد الله صالح (٢٠٠٣م) "أن يمكن إثارة الدافعية لتعلم المهارات وتعزيزه لدى المتعلمين عن طريق"^(٤٨) توفير الأمن النفسي للمتعلمين أثناء التعلم، وتقديم صور متنوعة من الحفز والتشجيع للمتعلمين، واقتراح بدائل تتيح للمتعلم أن يتعلم في حدود قدراته، ومراعاة خصائص المتعلمين قبل وأثناء المواقف التعليمية، وتقديم شتى أنواع العون للمتعلمين أثناء محاولاتهم للتعلم، وإشعار المتعلم بنتيجة ما يتعلمه وتأثيرها في حياته العملية، والابتعاد عن ذم أو لوم المتعلم ومعاقبته عند الخطأ.

ثانياً: الإطار العملي للبحث Practical Part of Research

يتضمن هذا الإطار الآتي:

١ - إعداد أدوات القياس التالية:

(٤٧) رياض عارف الجبّان (٢٠٠٩م): الوسائل التعليمية وطرائق التدريس، ط١، دار العصماء، دمشق، سوريا، ص١٨٢-١٨٧.

(٤٨) نفس المرجع، ص٥٠.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،

أ/محمد نصر العادلى.

أ - اختبار قبلي / بعدي للمهارات التصميمية.

ب- بطاقة ملاحظة تقدير أداء الطلاب للمهارات التصميمية.

١. اختبار قبلي / بعدي للمهارات التصميمية:

أ) تحديد الهدف من الاختبار: يهدف الاختبار إلى قياس المهارات التصميمية لطلاب الفنون.

ب) وصف الاختبار: يتكون الاختبار من سؤال عمل تصميم باستخدام أسس أو مهارات التصميم (الوحدة، الإيقاع، الاتزان، الحركة، السيادة) والأشكال والصور والألوان وماسحة اللون التي سيقوم باستخدامها الطالب عمل تصميم باستخدام تلك الأسس أو المهارات التصميمية.

ج) صدق وثبات الاختبار:

للتحقق من صدق الاختبار تم عرضه على السادة المحكمين المتخصصين في التصميم وفي المناهج

وطرق التدريس وفي الحاسب الآلي، وقد أجمع السادة المحكمين على أن الاختبار صادق لما وضع لقياسه.

وللتحقق من صدق التجانس الداخلي قام الباحث بحساب تقديرات السادة المحكمين لمحتوى الاختبار،

وذلك عن طريق حساب معاملات الارتباط بين الدرجات لتقديرات السادة المحكمين لمحتوى الاختبار عن كل

جانبا من الجوانب التي تقيسها استبانة تحكيم محتوى الاختبار مع الدرجة الكلية لمجموع تلك الجوانب.

جدول (١)

قيم معاملات الارتباط بين درجات تحكيم محتوى الاختبار عن كل مفردة من مفردات استبانة تحكيمه
والدرجة الكلية للاستبانة

| م | موضوع التحكيم | معاملات الارتباط | مستوى الدلالة |
|---|--|------------------|---------------|
| ١ | مناسبته لإطار تعلم مهارات طلاب الفرقة الأولى التصميمية | ٠.٧٥ | ٠.٠١ |
| ٢ | صلاحيته لقياس تعلم مهارات طلاب الفرقة الأولى التصميمية | ٠.٧٥ | ٠.٠١ |
| | المجموع | ١.٥٠ | ٠.٠١ |

ويتضح من الجدول السابق أن قيم معاملات ارتباط درجة كل مفردة من المفردات التي تتضمنها استبانة تحكيم

محتوى الاختبار بالدرجة الكلية دالة عند مستوى (٠.٠١) مما يشير إلى أن الاختبار يحظى بدرجة مقبولة من الاتساق الداخلي، وهذا يدل على صدق الاختبار وقابليته للتطبيق.

وللتحقق من ثبات الاختبار قام الباحث بتطبيق الاختبار على عينة استطلاعية من طلاب الفرقة الأولى

تربوية فنية وقد بلغ عددها (١٠) هم من غير عينة الدراسة الأصلية وقد تم استخدام طريقة حساب معامل

الثبات عن طريق إعادة تطبيق الاختبار بمعادلة سبيرمان براون ووجد أن $r = 0.97$ وهو دال احصائياً عند

مجلة التربوية النوعية - العدد الخامس - يناير ٢٠١٧

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،

أ/محمد نصر العادلى.

مستوى (٠.٠١) مما يعد مؤشراً على ثبات الاستبانة بمعنى أن الاختبار يتمتع بثبات عالي والاختبار قابل للتطبيق.

٢. بطاقة ملاحظة تقدير أداء الطلاب للمهارات التصميمية:

(أ) تحديد الهدف من بطاقة الملاحظة: تهدف بطاقة الملاحظة إلى تقدير أداء الطلاب للمهارات التصميمية.

(ب) وصف بطاقة الملاحظة: تتكون بطاقة الملاحظة من (١٤) مفردة عبارة عن مهارة تصميمية يستخدمها الطالب في التصميم، وهناك أربعة مستويات لأداء الطالب هذه المهارة "ممتاز - متوسط - ضعيف - لا ينطبق" وفق مقياس ليكرت فممتاز تعبر عن أعلى تقدير لأداء المهارة، ومتوسط تعبر عن تقدير متوسط لأداء المهارة، وضعيف تعبر عن أدنى تقدير لأداء المهارة، ولا ينطبق تعبر عن لا يعرف أداء المهارة أو لا يوجد أداء للمهارة.

(ج) صدق وثبات بطاقة الملاحظة:

بعد الإعداد المبدئي لبطاقة الملاحظة تم حساب صدق البطاقة للتحقق من قابليتها لقياس ما يراد حقاً قياسه، وقد تم الاعتماد على طريقة استطلاع رأي المحكمين وقد أجمع المحكمين على أن بطاقة الملاحظة صادقة لما وضعت لقياسه.

وللتحقق من صدق التجانس الداخلي قام الباحث بحساب تقديرات السادة المحكمين لمحتوى بطاقة الملاحظة، وذلك عن طريق حساب معاملات الارتباط بين الدرجات لتقديرات السادة المحكمين لمحتوى البطاقة عن كل جانب من الجوانب التي تقيسها استبانة تحكيم محتوى البطاقة مع الدرجة الكلية لمجموع تلك الجوانب.

جدول (٢)

قيم معاملات الارتباط بين درجات تحكيم محتوى بطاقة الملاحظة عن كل مفردة من مفردات استبانة تحكيمه والدرجة الكلية للاستبانة

| م | موضوع التحكيم | معاملات الارتباط | مستوى الدلالة |
|---|--|------------------|---------------|
| ١ | المهارات التصميمية متضمنة بالفيديو التعليمي القائم على الرسوم المتحركة | ٠.٧٥ | ٠.٠١ |
| ٢ | المهارات التصميمية متضمنة بمقرر تصميم الفرقة الأولى | ٠.٩٤ | ٠.٠١ |
| ٣ | المهارات التصميمية مطابقة لما في مقرر تصميم الفرقة الأولى | ٠.٩٤ | ٠.٠١ |

مجلة التربية النوعية - العدد الخامس - يناير ٢٠١٧

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،

أ/ محمد نصر العادلى.

| | | |
|------|------|---------|
| ٠.٠١ | ٢.٦٣ | المجموع |
|------|------|---------|

ويتضح من الجدول السابق أن قيم معاملات ارتباط درجة كل مفردة من المفردات التي تتضمنها استبانة تحكيم محتوى بطاقة الملاحظة بالدرجة الكلية دالة عند مستوى (٠.٠١) مما يشير إلى أن البطاقة تحظى بدرجة مقبولة من الاتساق الداخلي، وهذا يدل على صدق البطاقة وقابليتها للتطبيق.

وتم حساب ثبات بطاقة الملاحظة عن طريق تطبيقها على عينة استطلاعية غير عينة الدراسة الأصلية، وكانت العينة الاستطلاعية هي نفس العينة التي استخدمت في اختبار قبلي / بعدي للمهارات التصميمية، فقد تم عمل مقابلة مع الطلاب والتحدث معهم لتحديد الهدف من ذلك.

وللتحقق من ثبات بطاقة الملاحظة قامت الدراسة الحالية بحساب معامل الثبات باستخدام طريقة التطبيق وإعادة التطبيق بحساب معامل الارتباط بمعادلة سبيرمان براون، وكانت قيمة $r = ٠.٩٦$ وهي نسبة دالة إحصائياً، وبذلك أصبحت بطاقة الملاحظة صالحة للتطبيق.

٢- تحديد متغيرات الدراسة:

• المتغير المستقل **Independent Variable**:

وهي طريقة التدريس - متغير اسمي منفصل بمستويين - وهما طريقة التدريس باستخدام برنامج الكمبيوتر وطريقة التدريس المعتادة.

• المتغير التابع **Dependent Variable**:

دافعية التعلم للمهارات التصميمية (متغير متصل فترى).

٣- اختبار مجموعتي الدراسة:

تم اختيار مجموعة الدراسة من طلاب الفرقة الأولى تربية فنية بكلية التربية النوعية بمدينة المنصورة وفرعها بمركز منية النصر من ١٩ - ٢٠ سنة، وتم اختيار هذا القطاع من التعليم في هذه الكليات لأنه يفترق إلى التعلم باستخدام الأنشطة الفعالة والعمل فيه أشبه بالتعليم الفني الذي يقوم على عمل الأعمال الفنية فقط دون التعلم باستخدام التقنيات الحديثة، هذا بالإضافة إلى أن الجهة القائمة بالإشراف عليه من المتخصصين للعلوم الفنية وغير ملمين لعلوم الوسائل الحديثة والأنشطة الفعالة في التعلم، مما جعلهم يهملون جانب استخدام الوسائل الحديثة والأنشطة الفعالة في التعلم، وتم اختيار كلية التربية النوعية بمدينة المنصورة وفرعها بمركز منية النصر مكاناً لتجربة الدراسة، وذلك للأسباب التالية:

- المشاركة الطيبة من قبل الأساتذة ومن قبل الإداريين بهذه الكليات ومساعدة الباحث في اتمام التجربة.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،

أ/محمد نصر العادلى.

- انضباط الطلاب بهذه الكليات فى الحضور وحماهم بالمشاركة فى التجربة، وتكونت العينة من مجموعتين (تجريبية وضابطة) وكانت المجموعة التجريبية قوامها ٢٢ طالباً وطالبة من كلية التربية النوعية بمنية النصر والمجموعة الضابطة قوامها ٢٢ طالباً وطالبة من كلية التربية النوعية بالمنصورة، وتم اختيارهم على أساس انضباطهم فى الحضور لتيسير اتمام التجربة.

جدول (٣)

بيان بعدد أفراد عينة البحث

| م | اسم الكلية | عدد الطلاب | نوع المجموعة | طريقة التعليم |
|--------------------|----------------------------------|------------|--------------|--|
| ١ | كلية التربية النوعية بمنية النصر | ٢٢ | تجريبية | باستخدام الفيديو التعليمي القائم على الرسوم المتحركة |
| ٢ | كلية التربية النوعية بالمنصورة | ٢٢ | ضابطة | الطريقة المعتادة |
| مجموع أفراد العينة | | | | ٤٤ |

٤- تطبيق أدوات الدراسة قبلاً على مجموعتي الدراسة:

أ- تم تطبيق اختبار قبلي / بعدي للمهارات التصميمية جماعياً على مجموعتي الدراسة يوم الأحد ٣/٤/٢٠١٦م ويوم الاثنين ٤/٤/٢٠١٦م قبل تطبيق طريقة التدريس باستخدام برنامج الكمبيوتر، وقد تم تهيئتهم لتطبيق الاختبار عليهم، وبعد الانتهاء من التطبيق القبلي، تم رصد الدرجات وإجراء اختبار "ت" لمجموعتين مستقلتين للتأكد من تكافؤ المجموعتين فى أداء المهارات التصميمية المختارة للدراسة.

جدول (٤)

نتيجة اختبار "ت" لدلالة الفروق بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين (الضابطة والتجريبية) فى التطبيق القبلي لاختبار قبلي / بعدي للمهارات التصميمية

| المهارات التصميمية | المجموعة | ن | م | ع | ت | مستوى الدلالة |
|--------------------|----------|----|--------|---------|-------|-------------------------------|
| التصميمية | ضابطة | ٢٢ | ٥.٤٣٧٣ | ١.٢٤٨٠٧ | ١.١٣٤ | غير دالة عند مستوى دلالة ٠.٠١ |
| | تجريبية | ٢٢ | ٥.٩٠٢٣ | ١.٤٦٤٠٢ | | |

يتضح من الجدول السابق أن قيمة ت غير دالة حيث أن قيمة (ت) المحسوبة = ١.١٣٤ ولما كانت قيمة (ت) الجدولية عند درجة حرية ٢١ تحت مستوى ٠.٠١ = ٢.٨٣، من ذلك يتضح لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية فى اختبار قبلي / بعدي للمهارات التصميمية للقياس القبلي، ويدل هذا على أن طلاب المجموعتين كانوا متكافئين فى أداءاتهم للمهارات التصميمية.

ب- تم تطبيق بطاقة الملاحظة لأداء الطلاب المهارات التصميمية جماعياً على مجموعتي الدراسة يوم الثلاثاء ٥/٤/٢٠١٦م ويوم الأربعاء ٦/٤/٢٠١٦م قبل تطبيق طريقة التدريس باستخدام برنامج

مجلة التربية النوعية - العدد الخامس - يناير ٢٠١٧

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،
أ/ محمد نصر العادلى.

الكمبيوتر، وقد تم تهيئتهم لتطبيق بطاقة الملاحظة عليهم، وبعد الانتهاء من التطبيق القبلي، تم رصد الدرجات وإجراء اختبار "ت" لمجموعتين مستقلتين للتأكد من تكافؤ المجموعتين في أداء المهارات التصميمية المختارة للدراسة.

جدول (٥)

نتيجة اختبار "ت" لدلالة الفروق بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين (الضابطة والتجريبية) في التطبيق القبلي لبطاقة الملاحظة لأداء الطلاب المهارات التصميمية

| المهارات التصميمية | المجموعة | ن | م | ع | ت | مستوى الدلالة |
|----------------------|----------|----|---------|---------|------|------------------------------|
| ١- المهارات الأساسية | ضابطة | ٢٢ | ١٥.٧٢٠٧ | ١.٩٣٧٧ | ٠.٧٠ | غير دال عند مستوى دلالة ٠.٠١ |
| | تجريبية | ٢٢ | ١٧.٠٨٦٣ | ١.٨٩٤٣١ | | |
| ٢- مهارات أخرى | ضابطة | ٢٢ | ١٢.٩١٥٧ | ١.٧٨٥٣ | ٠.٦٦ | غير دال عند مستوى دلالة ٠.٠١ |
| | تجريبية | ٢٢ | ١٣.٠٥٠١ | ١.٦٩٥٣ | | |
| المجموع الكلي | ضابطة | ٢٢ | ٢٨.٦٣٦٤ | ٣.٧٢٣١ | ١.٣٦ | غير دال عند مستوى دلالة ٠.٠١ |
| | تجريبية | ٢٢ | ٣٠.١٣٦٤ | ٣.٥٨٩٦١ | | |

يتضح من الجدول السابق أن قيمة ت غير دالة حيث أن قيمة (ت) المحسوبة = ١.٣٦٠ ولما كانت قيمة (ت) الجدولية عند درجة حرية ٢١ تحت مستوى ٠.٠١ = ٢.٨٣، من ذلك يتضح لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية في بطاقة الملاحظة لأداء الطلاب المهارات التصميمية للقياس القبلي، ويدل هذا على أن طلاب المجموعتين كانوا متكافئين في أداءهم للمهارات التصميمية.

٢- التدريس للمجموعة التجريبية باستخدام برنامج الكمبيوتر:

تم التدريس للمجموعة التجريبية باستخدام برنامج الكمبيوتر بالخطوات التالية:

أ- قبل إجراء التجربة شرح الباحث الغرض من الدراسة وأهميتها للمعلم المشاركة لها بكلية طلاب المجموعة التجريبية (والتي سوف تتعلم باستخدام طريقة برنامج الكمبيوتر).

وزودها بإرشادات عامة لمعاونته عند تعليم المهارات التصميمية باستخدام طريقة برنامج الكمبيوتر وفيما يلي

عرض لبعض الإرشادات:-

- أن يكون المعلم متحمس أثناء التدريس باستخدام طريقة برنامج الكمبيوتر.
- أن يشجع المعلم طلابه ويقابل كل استجاباتهم باستحسان إيجابي لتحقيق تعلم أفضل.
- أن يستوعب المعلم المهارات التصميمية (موضع الدراسة) المراد تنمية دافعية تعلمها لدى الطلاب.
- أن يقرأ المعلم أهداف ومحتوى برنامج الكمبيوتر بإمعان.
- ينبغي أن يحطات المعلم من أن يصيب طلابه بأي إحباط في بدايات التدريب أو العرض الأولى، بل يجب أن يكون المعلم أكثر حلاً ولباقة في تلقي استجاباتهم.

مجلة التربية النوعية - العدد الخامس - يناير ٢٠١٧

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،

أ/محمد نصر العادلى.

-
- ينبغي ألا يبدأ المعلم التدريب على برنامج الكمبيوتر إلا بعد استيعابها جيداً من خلال تحليل وتفسير كل موقف.
- أن يلتزم المعلم بالخطوات الإجرائية التالية قبل إجراء نشاط عرض برنامج الكمبيوتر وهي كالتالي:
- (إثارة حماس الجماعة - اختيار المشاركين - إعداد الأجهزة للعرض - إعداد الملاحظين - العرض - المشاركة وتعميم الخبرة).
- أن يلتزم المعلم بالدقة في تسجيل استجابات الطلاب على اختبار قبلي / بعدي للمهارات التصميمية للتأكد من فاعلية استخدام برنامج الكمبيوتر لتنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.
- ب- تزويد قاعة العرض بالمواد والموارد اللازمة لتعليم المهارات التصميمية.
- ج- مناقشة المعلم المشارك بالقاعة حول مستويات الطلاب وتحديد إمكانية حدوث تعاون وإعادة توزيع جلوس الطلاب لعمل مجموعات عمل صغيرة لأداء مهام صغيرة.
- د- شرح فكرة تنفيذ طريقة برنامج الكمبيوتر مع طلاب الفرقة الأولى وتوظيفها لتنمية دافعية تعلمهم المهارات التصميمية في إطار العمل الجماعي.
- هـ- تم توزيع أنشطة برنامج الكمبيوتر بمعدل أربعة أنشطة كل محاضرة، بحيث يتم التطبيق ٥ أيام في أسبوع واحد بمعدل (٣٠ دقيقة) يومياً كنشاط موجه ومستقل فكل يوم مهارة أو مهارتين في عرض أنشطة برنامج الكمبيوتر داخل المتحف الافتراضي ليصبح مدة التعليم في هذا الأسبوع (١٢٠ دقيقة) بمعدل (٨ ساعات) لكل المهارات التصميمية، وقد تم التطبيق في الفصل الدراسي الثاني للعام ٢٠١٥ / ٢٠١٦ م حيث بدأ التطبيق من يوم ٩ / ٤ / ٢٠١٦ م وانتهى يوم ١٤ / ٤ / ٢٠١٦ م.
- و- وكان الباحث قد أعد قاعة معمل الحاسب الآلي لعرض برنامج الكمبيوتر على الطلاب على الأجهزة.
- ٥- التدريس للمجموعة الضابطة بالطريقة المعتادة:
- قام معلم القاعة الخاص بطلاب المجموعة الضابطة بتدريس المهارات التصميمية للطلاب بالطريقة المعتادة، بغرض التعرف على ماهية الطريقة المتبعة في التعليم، ووجد أنها تعتمد على التلقين والنصح والإرشاد وعن طريق التعرف على رسم الخطوط والأشكال وشرح المهارات التصميمية بطريقة يدوية ويقوم الطلاب بتكرارها أمامه.
- ٦- تطبيق أدوات الدراسة بعداً على مجموعتي الدراسة:

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،

أ /محمد نصر العادلى.

بعد الانتهاء من تطبيق طريقة استخدام برنامج الكمبيوتر على طلاب المجموعة التجريبية، تم تطبيق اختبار قبلي / بعدي للمهارات التصميمية على مجموعتي الدراسة وكذلك بطاقة الملاحظة من يوم الأحد الموافق ١٧ / ٤ / ٢٠١٦ م إلى يوم الأربعاء ٢٠ / ٤ / ٢٠١٦ م كما هو موضح بجدول (٨) الخاص بالمرحل الزمنية للتجربة، وذلك مع مراعاة نفس الشروط والظروف التي خضع لها التطبيق القبلي كما اتبع نفس خطوات وقواعد التصحيح رصد الدرجات، وقد تم رصد الدرجات تمهيداً لمعالجتها احصائياً ولتحليلها وتفسيرها ومناقشتها في ضوء فروض الدراسة.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.
إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،
أ/محمد نصر العادلى.

جدول (٦)
المراحل الزمنية المختلفة للتجربة

| الفترة الزمنية | مراحل التجربة |
|---|--|
| من ٣ / ٤ / ٢٠١٦ م إلى ٦ / ٤ / ٢٠١٦ م | تطبيق أدوات الدراسة قبلياً ١. اختبار قبلي / بعدي للمهارات التصميمية. ٢. بطاقة ملاحظة أداء المهارات التصميمية، |
| من ٩ / ٤ / ٢٠١٦ م إلى ١٤ / ٤ / ٢٠١٦ م | تنفيذ طريقة استخدام برنامج الكمبيوتر مع المجموعة التجريبية - واستخدام الطريقة المعتادة مع المجموعة الضابطة لتنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية. |
| من ١٧ / ٤ / ٢٠١٦ م إلى ٢٠ / ٤ / ٢٠١٦ م | تطبيق أدوات الدراسة بعدياً ١. اختبار قبلي / بعدي للمهارات التصميمية. ٢. بطاقة ملاحظة أداء المهارات التصميمية، |

٧- عرض النتائج وتفسيرها.

نتيجة الفرض الأول وتفسيرها:

للتحقق من صحة الفرض الأول للدراسة والذي ينص على أنه: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية، والتي تتعلم باستخدام طريقة برنامج الكمبيوتر، وطلاب المجموعة الضابطة، والتي تتعلم بالطريقة المعتادة، في التطبيق البعدي لاختبار قبلي / بعدي للمهارات التصميمية، وذلك لصالح المجموعة التجريبية.

قام الباحث باستخدام اختبار "ت" لعينتين مستقلتين لحساب الفروق بين متوسطي درجات المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في اختبار المهارات التصميمية البعدي والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (٧)

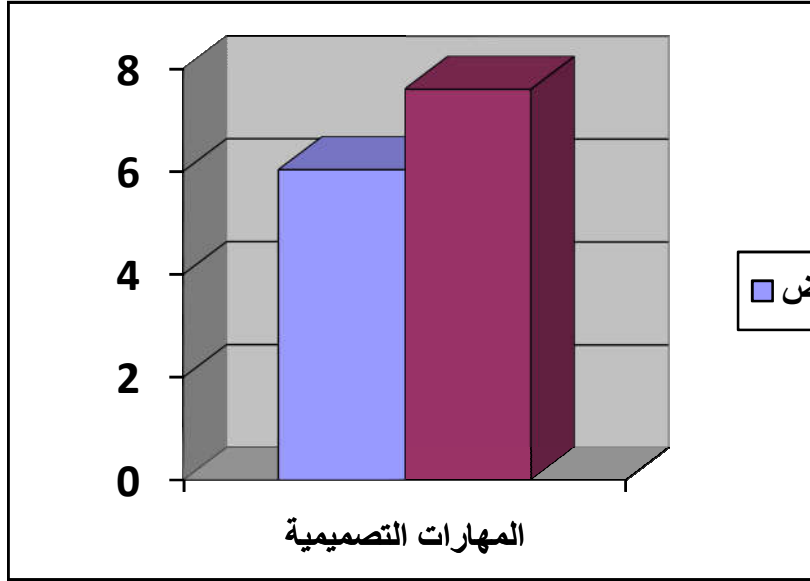
نتيجة اختبار "ت" لدلالة الفروق بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين (الضابطة والتجريبية) في التطبيق

البعدي لاختبار قبلي / بعدي للمهارات التصميمية

| مستوى الدلالة | حجم التأثير | ت | ع | م | ن | المجموعة | المهارات التصميمية |
|--------------------------------|-------------|-------|---------|--------|----|----------|-----------------------|
| دال عند مستوى دلالة ٠.٠١ | ٠.٨٥٦ | ٤.١٠٦ | ١.٣٥٩٦٩ | ٦.٠٣٣٦ | ٢٢ | ضابطة | |
| | | | ١.١٦٩٤٣ | ٧.٦٠٣٦ | ٢٢ | تجريبية | |

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،
أ/محمد نصر العادلى.



شكل (٢)

متوسطات درجات طلاب المجموعتين الضابطة (ض) والتجريبية (ج) في التطبيق البعدي لاختبار قبلي / بعدي للمهارات التصميمية

ويتضح من الجدول السابق رقم (٧) والشكل البياني رقم (٢):

• توجد فروق بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية في اختبار المهارات التصميمية وذلك لصالح طلاب المجموعة التجريبية للقياس البعدي.

- ويتضح من الجدول رقم (٧) أن قيمة (ت) المحسوبة للمهارات التصميمية = ٤.١٠٦ ولما كانت

قيمة (ت) الجدولية عند درجة الحرية ٢١ تحت مستوى ٠.٠١ = ٢.٨٣، وبجزم تأثير كبير (٠.٨٥٦)، من ذلك يتضح أنه توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية في اختبار المهارات التصميمية وذلك لصالح المجموعة التجريبية للقياس البعدي.

- ويمكن تفسير النتيجة السابقة في ضوء أن المجموعة التجريبية التي تلقت طريقة التدريس

باستخدام "برنامج الكمبيوتر" أدى إلى تنمية دافعية التعلم عندهم للمهارات التصميمية مما يوضح أن طريقة التدريس باستخدام برنامج الكمبيوتر لها الأثر الفعال في تنمية دافعية تعلم المهارات التصميمية، وهذا يتضح بالفعل من ارتفاع متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي كما هو موضح بالشكل البياني (٢).

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،

أ/محمد نصر العادلى.

نتيجة الفرض الثانى وتفسيرها:

للتحقق من صحة الفرض الأول للدراسة والذي ينص على أنه: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية، والتي تتعلم باستخدام طريقة برنامج الكمبيوتر، وطلاب المجموعة الضابطة، والتي تتعلم بالطريقة المعتادة، في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة تقدير أداء الطلاب للمهارات التصميمية، وذلك لصالح المجموعة التجريبية.

قام الباحث باستخدام اختبار "ت" لعينتين مستقلتين لحساب الفروق بين متوسطي درجات المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في بطاقة ملاحظة تقدير أداء الطلاب للمهارات التصميمية للقياس البعدي والجدول التالي يوضح ذلك:

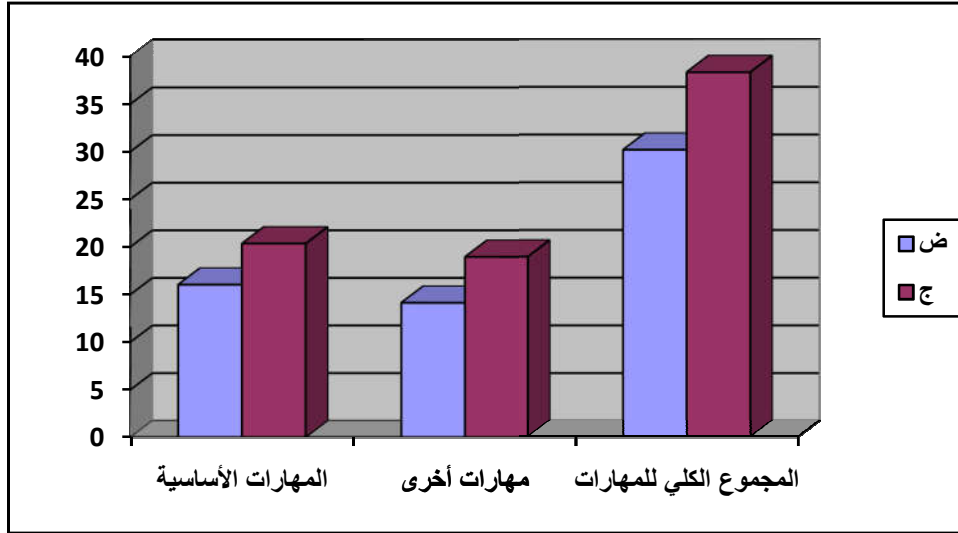
جدول (٨)

نتيجة اختبار "ت" لدلالة الفروق بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين (الضابطة والتجريبية) في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة تقدير أداء الطلاب للمهارات التصميمية

| المهارات التصميمية | المجموعة | ن | م | ع | ت | حجم التأثير | مستوى الدلالة |
|----------------------|----------|----|---------|---------|------|-------------|--------------------------|
| ١- المهارات الأساسية | ضابطة | ٢٢ | ١٦.٠١٩١ | ١.٨٩٣٨٧ | ٤.١٢ | ٠.٩٦٧٥ | دال عند مستوى دلالة ٠.٠١ |
| | تجريبية | ٢٢ | ٢٠.٣٣٧٥ | ١.٠٤٨٦٤ | | | |
| ٢- مهارات أخرى | ضابطة | ٢٢ | ١٤.١١٧٣ | ١.٦٩٥٧٤ | ٥.٠٦ | ٠.٩٦٧٥ | دال عند مستوى دلالة ٠.٠١ |
| | تجريبية | ٢٢ | ١٨.٩٣٤٥ | ١.٠٤٧٥٦ | | | |
| المجموع الكلي | ضابطة | ٢٢ | ٣٠.١٣٦٤ | ٣.٥٨٩٦١ | ٩.١٨ | ٠.٩٦٧٥ | دال عند مستوى دلالة ٠.٠١ |
| | تجريبية | ٢٢ | ٣٨.٢٧٢٧ | ٢.٠٩٧٢ | | | |

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،
أ/محمد نصر العادلى.



شكل (٣)

متوسطات درجات طلاب المجموعتين الضابطة (ض) والتجريبية (ج) في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة تقدير أداء الطلاب للمهارات التصميمية

ويتضح من الجدول السابق رقم (٨) والشكل البياني رقم (٣) ما يلي:

- توجد فروق بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية في بطاقة ملاحظة تقدير أداء الطلاب للمهارات التصميمية (المهارات الأساسية) وذلك لصالح طلاب المجموعة التجريبية للقياس البعدي.
- توجد فروق بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية في بطاقة ملاحظة تقدير أداء الطلاب للمهارات التصميمية (مهارات أخرى) وذلك لصالح طلاب المجموعة التجريبية للقياس البعدي.
- توجد فروق بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية في بطاقة ملاحظة تقدير أداء الطلاب للمهارات التصميمية (المجموع الكلي للمهارات) وذلك لصالح طلاب المجموعة التجريبية للقياس البعدي.

- ويتضح من الجدول رقم (٨) أن قيمة (ت) المحسوبة للمهارات التصميمية = ٩.١٨٠ ولما كانت قيمة (ت) الجدولية عند درجة الحرية ٢١ تحت مستوى ٠.٠١ = ٢.٨٣، وبحجم تأثير كبير (٠.٩٦٧٥)، من ذلك يتضح أنه توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين الضابطة

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،

أ/محمد نصر العادلى.

والتجريبية فى بطاقة ملاحظة تقدير أداء الطلاب للمهارات التصميمية وذلك لصالح المجموعة التجريبية للقياس البعدي.

- ويمكن تفسير النتيجة السابقة فى ضوء الأثر الفعال لطريقة التدريس باستخدام "برنامج الكمبيوتر" فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية، وهذا يتضح بالفعل من ارتفاع متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة فى التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة تقدير أداء الطلاب للمهارات التصميمية كما هو موضح بالشكل البياني رقم (٣).

٨- تقديم التوصيات والمقترحات فى ضوء ما أسفرت عنه النتائج.

توصيات الدراسة Recommendations:

أوضحت نتائج هذه الدراسة التأثير الإيجابي لبرنامج الكمبيوتر فى تنمية دافعية التعلم للمهارات التصميمية لدى عينة الدراسة طلاب الفنون، وفى ضوء ذلك يضع الباحث بعض التوصيات التى يرجى الاستفادة منها:

١. الاهتمام بالتذوق الفني كمصدر هام فى تعلم الطلاب الفنون باستخدام الوسائل التعليمية الحديثة مثل برنامج الكمبيوتر.

٢. التوسع فى استخدام برامج الكمبيوتر فى مجال تعليم الفن، حيث وجد الباحث فى سياق استعراضه للدراسات المرتبطة والإطار النظري للبحث أن هناك نقصاً فى تناول هذا النوع من الوسائل التعليمية فى مجال التعليم بصفة عامة ومجال تعليم الفن بصفة خاصة.

٣. تنظيم دورات للقائمين على تدريس الفن للتدريب على استخدام برنامج الكمبيوتر فى تدريس الفن.

٤. إجراء أبحاث أخرى للمقارنة بين استخدامات برامج الكمبيوتر فى تعليم الفن.

٥. استحداث وابتكار وسائل تعليمية أخرى تسهم فى تنمية مهارات التصميم.

ضرورة إنشاء جهة للإشراف من قبل متخصصين فى مجال تكنولوجيا التربية الفنية لتعليم طلاب الفنون باستخدام الوسائل التعليمية الحديثة.

بحوث ودراسات مقترحة Suggestions:

استكمالاً للجهد المبذول فى الدراسة الحالية، يأمل الباحث أن تكون هذه الدراسة فى مقدمة دراسات

أخرى فى هذا المجال، لذا يقترح الباحث سلسلة من الدراسات التى تدعم الدراسة الحالية:

١. دراسة فاعلية برنامج يستخدم الكمبيوتر لتنمية المهارات الفنية ككل لطلاب الفنون.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،

أ /محمد نصر العادلى.

-
٢. دراسة فاعلية برنامج يستخدم الكمبيوتر لتنمية المفاهيم التصميمية لطلاب الفنون.
 ٣. دراسة فاعلية برنامج يستخدم الكمبيوتر لتنمية المفاهيم الفنية ككل لطلاب الفنون.
 ٤. دراسة فاعلية برنامج يستخدم الكمبيوتر لتنمية المهارات التصميمية لطلاب المراحل التعليمية قبل الجامعية.
 ٥. دراسة فاعلية برنامج يستخدم الكمبيوتر لتنمية المهارات الفنية ككل لطلاب المراحل التعليمية قبل الجامعية.
 ٦. دراسة فاعلية برنامج يستخدم الكمبيوتر لتنمية المفاهيم التصميمية لطلاب المراحل التعليمية قبل الجامعية.
 ٧. دراسة فاعلية برنامج يستخدم الكمبيوتر لتنمية المفاهيم الفنية ككل لطلاب المراحل التعليمية قبل الجامعية.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.
إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،
أ/محمد نصر العادلى.

* المراجع References:

أولاً: المراجع العربية Arabic References:

١. أبو المجد إبراهيم الشوريجي (٢٠٠٨م): الذكاء الاجتماعي وعلاقته بكل من: الدافعية للتعلم، والخجل، والشجاعة، والتحصيل الدراسي لدى طلاب وطالبات كلية التربية جامعة الزقازيق، مجلة كلية التربية جامعة المنصورة، العدد (٦٦)، يناير، الجزء الثاني، المنصورة.
٢. أحمد سعد الدين أنور مرسي (٢٠١١م): فاعلية برنامج تفاعلي بالرسوم المتحركة فى مادة التربية الفنية لتنمية مهارات الإبداع الفني لتلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم تكنولوجيا التعليم، معهد الدراسات والبحوث التربوية، جامعة القاهرة، القاهرة.
٣. أحمد عبد الرحمن إبراهيم، وعزت عبد الحميد محمد حسن (٢٠٠٣م): الذكاء الاجتماعي وعلاقته بكل من: الدافعية للتعلم، والخجل، والشجاعة، والتحصيل الدراسي لدى طلاب وطالبات كلية التربية جامعة الزقازيق، مجلة كلية التربية جامعة الزقازيق، العدد (٤٤)، مايو، الزقازيق.
٤. إسماعيل شوقي إسماعيل (٢٠٠٥م): التصميم: عناصره وأسسها فى الفن التشكيلي، ط٢، مكتبة زهراء الشرق للتوزيع، القاهرة.
٥. أكرم عبد القادر عبد الله فروانة (٢٠١٢م): فاعلية استخدام مواقع الفيديو الإلكترونية فى اكتساب مهارات تصميم الصور الرقمية لدى طالبات كلية التربية فى الجامعة الإسلامية بغزة، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم المناهج وطرق التدريس، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين.
٦. إكرام فتحي مصطفى (٢٠٠٨م): الوسائط المتعددة التفاعلية، عالم الكتب، القاهرة.
٧. الشناوي عبد المنعم الشناوي (٢٠٠٠م): سيكولوجية التعلم، مكتبة عرفات، الزقازيق.
٨. أيمن محمد عبد الهادي محمد (٢٠١٠م): تطوير ملف التقييم الإلكتروني عبر الإنترنت وأثره على دافعية واتجاهات طلاب كليات التربية نحو التعلم، رسالة دكتوراه غير منشورة، قسم تكنولوجيا التعليم، كلية التربية، جامعة حلوان، القاهرة.
٩. تماضر زهير كتيبي (٢٠١٢م): استخدام الوسائط المتعددة فى مجال التصميم الزخرفي لإثراء الثقافة البصرية لطلاب المرحلة الثانوية بالمملكة العربية السعودية، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم التصميمات الزخرفية، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، القاهرة.
١٠. جوهرة درويش أبو عيطة (٢٠١٣م): أثر استخدام كل من التعلم المدمج والتعلم الإلكتروني فى تنمية التحصيل المعرفي وحل المشكلات والدافعية نحو التعلم لطلاب الصف العاشر بالمملكة الأردنية الهاشمية، رسالة دكتوراه غير منشورة، قسم تكنولوجيا التعليم، معهد الدراسات والبحوث التربوية، جامعة القاهرة.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،

أ/محمد نصر العادلى.

١١. حسن حسن أحمد الخلفي (٢٠٠٦م): تنمية المهارات والتقنيات الحديثة لطلاب كلية التربية النوعية في التصميم الزخرفي باستخدام إمكانات الفيديو، رسالة دكتوراه غير منشورة ، قسم التربية الفنية، كلية التربية النوعية، جامعة عين شمس، القاهرة.
١٢. حسن شحاته، وآخرون (٢٠٠٦م): معجم المصطلحات التربوية والنفسية، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة.
١٣. رحاب محبوب علي الجزار (٢٠١٠م): المنمنمات الإسلامية كمصدر للرسوم المتحركة في برنامج مقترح لتنمية التدفق الفني، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم النقد والتذوق الفني، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، القاهرة.
١٤. رشا محمود عبد الفتاح هنداوي (٢٠١١م): مداخل تعليمية لتدريس الملصق فى ضوء معطيات الوسائط التكنولوجية المعاصرة، رسالة دكتوراه غير منشورة، قسم التصميمات الزخرفية، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، القاهرة.
١٥. رشا يحيى زكي مصطفى (٢٠١٣م): فعالية التعلم التعاوني في تنمية مهارات إعداد نماذج الملابس الخارجية بين الطريقة التقليدية والفيديو التعليمي، رسالة دكتوراه غير منشورة، تخصص الملابس والنسيج، قسم الاقتصاد المنزلي، كلية التربية النوعية، جامعة عين شمس، القاهرة.
١٦. رياض عارف الجبّان (٢٠٠٩م): الوسائل التعليمية وطرائق التدريس، ط١، دار العصماء، دمشق، سوريا.
١٧. ريهام رفعت محمد إبراهيم (٢٠٠٨م): فاعلية فيلم تعليمي يستخدم الرسوم المتحركة في تنمية التعبير الفني للأطفال، رسالة ماجستير غير منشورة ، قسم علوم التربية الفنية، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان.
١٨. شريف عبد الله أحمد عبد الرسول (٢٠١٢م): فاعلية برنامج مقترح لتنمية العلاقات الإنشائية وأسس التصميم كمدخل لتدريس التصميم لطلاب الصف الأول الثانوي، رسالة دكتوراه غير منشورة، قسم المناهج وطرق التدريس، معهد الدراسات والبحوث التربوية، جامعة القاهرة.
١٩. عاطف عدلي فهمي (٢٠٠٧م): المواد التعليمية للأطفال، دار المسيرة، عمّان، الأردن.
٢٠. عزت عبد الحميد محمد حسن (١٩٩٩م): دراسة بنية الدافعية واستراتيجيات التعلم وأثرهما على التحصيل الدراسي لدى طلاب كلية التربية جامعة الزقازيق، مجلة كلية التربية جامعة الزقازيق، العدد (٣٣).
٢١. علاء محمود الشعراوي (١٩٩٣م): أثر التغذية الراجعة الشفهية والمكتوبة على الدافع للإنجاز لدى طلاب الصف الأول الثانوي، مجلة كلية التربية بالمنصورة.
٢٢. فايز مراد دندش (٢٠٠٣م): معنى التعلم وكنهه من خلال نظريات التعلم وتطبيقاتها التربوية، ط١، دار الوفاء لنديا الطباعة والنشر، الإسكندرية.
٢٣. فتحي مصطفى الزيات (٢٠٠٤م): سيكولوجية التعلم بين المنظور الارتباطي والمنظور المعرفي، سلسلة علم النفس المعرفي (٢)، ط٢، دار النشر للجامعات، القاهرة.
٢٤. كمال عبد الحميد زيتون (٢٠٠٤م): تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات والاتصالات، ط٢، عالم الكتب، القاهرة.

فاعليه برنامج يستخدم الكمبيوتر فى تنمية دافعية تعلم الطلاب للمهارات التصميمية.

إعداد الباحثين/ أ.د/ ساميه يوسف محمد صالح، ا.د / سلوى عثمان مصطفى عثمان،

أ/محمد نصر العادلى.

٢٥. محمد أحمد حافظ عبد الرحمن سلامة (٢٠٠٦م): نظم متواليات الأشكال الهندسية كمدخل لتدريس التصميم، رسالة دكتوراه غير منشورة، قسم التربية الفنية، كلية التربية النوعية، جامعة القاهرة، القاهرة.
٢٦. محمد حسن رجب خلاف (٢٠٠٩م): فاعلية برمجية وسائط فائقة مقترحة فى التحصيل الدراسي وتنمية بعض مهارات حل المشكلات لطلاب كلية التربية النوعية، رسالة ماجستير غير منشورة تخصص النقد والتذوق الفني، معهد الدراسات والبحوث التربوية، جامعة القاهرة، القاهرة.
٢٧. محمد محمد الهادي (٢٠٠٥م): آفاق تربوية متجددة: التعليم الإلكتروني عبر شبكة الإنترنت، ط١، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة.
٢٨. منال عبد العال مبارز، وسامح سعيد إسماعيل (٢٠١٠م): تفريد التعليم والتعلم الذاتي، دار الفكر، عمّان، الأردن.
٢٩. مي عبد العزيز عبد التواب (٢٠١٢م): كتاب الفنان باستخدام الوسائط المتعددة كمدخل لتدريس التصميم فى التربية الفنية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، القاهرة.
٣٠. نهلة إبراهيم محمد محمد (٢٠١٣م): فاعلية برنامج قائم على التعلم الإلكتروني فى إكساب بعض مهارات التصميم التعليمي وتنمية الدافعية الذاتية للتعلم لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم المناهج وطرق التدريس، كلية التربية، جامعة بني سويف.
٣١. هناء عبد الحميد محمد (٢٠١٣م): فاعلية برنامج لتطوير مقرر علم النفس وفقاً للمعايير القومية لمناهج علم النفس، فى دافعية التعلم والإنجاز الأكاديمي لدى طلاب المرحلة الثانوية، رسالة دكتوراه غير منشورة، قسم المناهج وطرق التدريس، كلية التربية، جامعة المنيا، المنيا.

ثانياً: المراجع الأجنبية Foreign References:

32. Cheliotis, L. K. and A. Jordanoska (forthcoming, 2013c.): 'The Arts of Desistance: Assessing The Role of Arts-based Programs in Reducing Reoffending', HOWARD JOURNAL OF CRIMINAL JUSTICE.
33. D. Premack (2005c.): Rewards and motivation in the classroom, Review of Educational Research, Vol. 36, (1).
34. F. J. McDonald (2003c.): Motivation and Second Language Acquisition, University of Nebraska Press.
35. H. Robert (2001c.): Some ideas for motivating students, Research on Motivation in Education, Vol. 66.
36. J. Lavach (2005c.): Education, Journal of Applied Psychology, Vol. 67, (3).
37. R. Feinberg (2003c.): McClelland's Motivation in the Classroom, Journal of Personality and social psychology, Vol. 61, (1), University of Nebraska Press.