المجلة المصرية للدراسات المتخصصة

دورية فصلية علمية محكمة – تصدرها كلية التربية النوعية – جامعة عين شمس

المجلة المصرية للدراسات المتخصصة
Egyptian Journal for Specialized Studies

رئيس مجلس الإدارة

أ.د/ أسامة السيد مصطفى

نائب رئيس مجلس الإدارة

أ.د/ داليا حسين فهمى

رئيس التحرير

أ.د/ إيمان سيد علي

هيئة التحرير

أ.د/ محمود حسن اسماعيل (مصر)

أ.د/ عجاج سليم (سوريا)

أ.د/ محمد فرج (مصر)

أ.د/ محمد عبد الوهاب العلالي (المغرب)

أ.د/ محمد بن حسين الضويحي (السعودية)

المحرر الفني

د/ أحمد محمد نجيب

سكرتارية التحرير

د / محمد عامر محمد عبد الباقي

أ /ليلى أشرف **أ/ أسامة إدوارد**

أ/ زينب وائل **أ/ محمد عبد السلام**

المراسلات :

ترسل المراسلات باسم الأستاذ الدكتور/ رئيس التحرير، على العنوان التالى

٣٦٥ ش رمسيس – كلية التربية النوعية – جامعة عين شمس ت/ ٠٢/٢٦٨٤٤٥٩٤

الموقع الرسمي:
https://ejos.journals.ekb.eg

البريد الإلكتروني:
egyjournal@sedu.asu.edu.eg

الترقيم الدولي الموحد للطباعة : 6164 - 1687

الترقيم الدولي الموحد الإلكتروني : 2682 - 4353

تقييم المجلة (يونيو ٢٠٢٣) : (7) نقاط

معامل ارسيف Arcif (أكتوبر ٢٠٢٣) : (0.3881)

المجلد (١٢) ـ العدد (٤٢) ـ الجزء الرابع

إبريل ٢٠٢٤

الهيئة الاستشارية للمجلة

أ.د/ إبراهيم فتحي نصار (مصر)
استاذ الكيمياء العضوية التخليقية
كلية التربية النوعية ـ جامعة عين شمس

أ.د/ أسامة السيد مصطفى (مصر)
استاذ التغذية وعميد كلية التربية النوعية ـ جامعة عين شمس

أ.د/ اعتدال عبد اللطيف حمدان (الكويت)
استاذ الموسيقى ورئيس قسم الموسيقى
بالمعهد العالي للفنون الموسيقية دولة الكويت

أ.د/ السيد بهنسي حسن (مصر)
استاذ الإعلام – كلية الآداب – جامعة عين شمس

أ.د / بدر عبدالله الصالح (السعودية)
استاذ تكنولوجيا التعليم بكلية التربية جامعة الملك سعود

أ.د/ رامى نجيب حداد (الأردن)
استاذ التربية الموسيقية وعميد كلية الفنون والتصميم الجامعة الأردنية

أ.د/ رشيد فايز البغيلي (الكويت)
استاذ الموسيقى وعميد المعهد العالي للفنون الموسيقية دولة الكويت

أ.د/ سامى عبد الرؤوف طايع (مصر)
استاذ الإعلام – كلية الإعلام – جامعة القاهرة
ورئيس المنظمة الدولية للتربية الإعلامية وعضو مجموعة خبراء
الإعلام بمنظمة اليونسكو

أ.د/ سوزان القليني (مصر)
استاذ الإعلام- كلية الآداب – جامعة عين شمس
عضو المجلس القومي للمرأة ورئيس الهيئة الاستشارية العليا للإتحاد
الأفريقي الأسيوي للمرأة

أ.د/ عبد الرحمن إبراهيم الشاعر (السعودية)
استاذ تكنولوجيا التعليم والاتصال ـ جامعة نايف

أ.د/ عبد الرحمن غالب المخلافي (الإمارات)
استاذ مناهج وطرق تدريس- تقنيات تعليم
– جامعة الأمارات العربية المتحدة

أ.د/ عمر علوان عقيل (السعودية)
استاذ التربية الخاصة وعميد خدمة المجتمع
كلية التربية ـ جامعة الملك خالد

أ.د/ ناصر نافع البراق (السعودية)
استاذ الاعلام ورئيس قسم الاعلام بجامعة الملك سعود

أ.د/ ناصر هاشم بدن (العراق)
استاذ تقنيات الموسيقى المسرحية قسم الفنون الموسيقية
كلية الفنون الجميلة ـ جامعة البصرة

Prof. Carolin Wilson (Canada)
Instructor at the Ontario institute for studies in education (OISE) at the university of Toronto and consultant to UNESCO

Prof. Nicos Souleles (Greece)
Multimedia and graphic arts, faculty member, Cyprus, university technology

(*) الأسماء مرتبة ترتيباً ابجديًا.

الصفحة الرئيسية

م	القطاع	اسم المجلة	اسم الجهة / الجامعة	ISSN-P	ISSN-O	السنه	نقاط المجله
1	Multidisciplinary علم	المجلة المصرية للدراسات المتخصصة	جامعة عين شمس، كلية التربية النوعية	1687-6164	2682-4353	2023	7

Arcif Analytics — معامل التأثير والاستشهادات المرجعية العربي — قاعدة البيانات العربية الرقمية

Arab Citation & Impact Factor — Arab Online Database — معرفة e-MAREFA

التاريخ: 2023/10/8

الرقم: L23/177ARCIF

سعادة أ. د. رئيس تحرير المجلة المصرية للدراسات المتخصصة المحترم

جامعة عين شمس، كلية التربية النوعية، القاهرة، مصر

تحية طيبة وبعد،،،

يسر **معامل التأثير والاستشهادات المرجعية للمجلات العلمية العربية (ارسيف – ARCIF)**، أحد مبادرات قاعدة بيانات **"معرفة"** للإنتاج والمحتوى العلمي، إعلامكم بأنه قد **أطلق التقرير السنوي الثامن للمجلات للعام 2023**.

ويسرنا تهنئتكم وإعلامكم بأن **المجلة المصرية للدراسات المتخصصة** الصادرة عن **جامعة عين شمس، كلية التربية النوعية، القاهرة، مصر، قد نجحت في تحقيق معايير اعتماد معامل "ارسيف Arcif"** المتوافقة مع المعايير العالمية، والتي يبلغ عددها **(32) معياراً**، وللاطلاع على هذه المعايير يمكنكم الدخول إلى الرابط التالي:

http://e-marefa.net/arcif/criteria/

وكان **معامل "ارسيف Arcif " العام** لمجلتكم لسنة 2023 **(0.3881)**.

كما صُنفت مجلتكم في **تخصص العلوم التربوية** من **إجمالي عدد المجلات (126)** على المستوى العربي ضمن الفئة **(Q3)** وهي الفئة الوسطى، مع العلم أن **متوسط معامل ارسيف لهذا التخصص** كان **(0.511)**.

وبإمكانكم الإعلان عن هذه النتيجة سواء على موقعكم الإلكتروني، أو على مواقع التواصل الاجتماعي، وكذلك الإشارة في النسخة الورقية لمجلتكم إلى معامل **"ارسيف Arcif"** الخاص بمجلتكم.

ختاماً، نرجو في حال رغبتكم الحصول على شهادة رسمية إلكترونية خاصة بنجاحكم في معامل " **ارسيف** "، التواصل معنا مشكورين.

وتفضلوا بقبول فائق الاحترام والتقدير

أ.د. سامي الخزندار

رئيس مبادرة معامل التأثير

" ارسيف Arcif"

+962 6 5548228 -9
+ 962 6 55 19 10 7
info@e-marefa.net
www.e-marefa.net
Amman - Jordan
2351 Amman, 11953 Jordan

محتويات العدد

* **بحوث علمية محكمة باللغة العربية:**

- تمارين تكنيكية عزفيه مبتكرة ذات ألحان متميزة لتنمية تقنيات العزف على آلة القانون ١١٢٣
  ا.م.د/ بسام غازي علي البلوشي
- خصائص وأسلوب أداء فن الليوة بدولة الكويت ١١٤٥
  ا.م.د/ فالح عوض المطيري
- تقنيات آلة البيانو في المدرسة التجريبية الحديثة والاستفادة منها لدارسي الآلة بكلية التربية الأساسية – دولة الكويت ١١٦٩
  ا.م.د/ قيس بدر عبد الله الغانم
- استخدام التدريس المصغر لتحسين تدريس حصص التربية الموسيقية أثناء التربية العملية للطلاب/المعلمين ١٢٢٣
  ا.د/ عنايات محمد محمود خليل
  د/ رضوي عبد الرحمن عطية
  ا/ فيولا أندراوس بخيت سليمان
- استخدام استراتيجية التعلم المعكوس لتحسين أداء بعض مهارات طلاب آلة الكمان في ظل جائحة كورونا ١٢٤٧
  ا.د/ ياسر فاروق أبو السعد
  ا.د/ عنايات محمد خليل
  مارينا جبرائيل عبيد عوض
- السريالية كمدخل لتنمية القدرة الإبداعية لطلبة التربية الفنية بكلية التربية النوعية من خلال توظيف بعض فنون الكمبيوتر ١٢٦٩
  ا.د/ نهى مصطفى عبد العزيز
  ا/ شيماء عبد الجبار عبد العزيز
- تنوع المعالجات اللونية للعب التكنولوجية واثرها في تجميل البيئة المدرسية لطلاب المرحلة الابتدائية ١٣٠٣
  ا.د/ سالى محمد على شبل
  ا/ غادة حسن عبد القادر عزب

تابع محتويات العدد

- مهارات الاستماع والتحدث في ضوء بعض المتغيرات الديموغرافية لدى زارعي القوقعة

ا.د/ نادية السيد الحسينى ١٣٤٥
د/ أحمد عبد السلام البراوي
د/ ايمن حصافي عبد الصمد
ا/ أبو الخير احمد عبد العليم

- الفروق فى التفكير الإبتكاري وفق بعض المتغيرات الديموغرافية لدى المعاقين سمعيا

ا.د/ نادية السيد الحسينى ١٣٩٧
د/ ميادة محمد فاروق
ا/ شيرين عبد القادر محمد إسماعيل

- استخدام الوظائف التنفيذية كمدخل لتنمية بعض مهارات الحياة لدى الأطفال الذاتويين

ا.د/ نادية السيد الحسينى ١٤٣٣
د/ أيمن حصافي عبد الصمد
ا/ هدى عاكف عامر

تنوع المعالجات اللونية للعب التكنولوجية واثرها في تجميل البيئة المدرسية لطلاب المرحلة الابتدائية

ا.د / سالى محمد على شبل [١]

ا / غادة حسن عبد القادر عزب [٢]

[١] أستاذ الرسم والتصوير ووكيل كلية التربية النوعية لشئون التعليم والطلاب سابقاً، جامعة عين شمس .

[٢] باحثة بقسم التربية الفنية ، كلية التربية النوعية ، جامعة عين شمس.

تنوع المعالجات اللونية للعب التكنولوجية واثرها في تجميل البيئة المدرسية لطلاب المرحلة الابتدائية

ا.د/ سالى محمد على شبل
ا/ غادة حسن عبد القادر عزب

ملخص:
هدف البحث الي الكشف عن العلاقه بين اللعب التكنولوجيه والبيئه المدرسيه اكتساب قدره الطلاب علي التعامل مع الكمبيوتر واكتساب القدره الادائيه لإنتاج اعمال فنيه جديده لتجميل البيئه المدرسيه لذلك اتجهت الباحثه الي الاستفادة من استخدام المعالجات اللونيه للعب التكنولوجية لما تحمله من ألوان وملامسة وإمكانيات مختلفه لتصميم اللوحه بشكل يجذب الطفل حيث أن أكثر شي يجذب الطفل هو اللعب ويمكن توظيف هذا اللعب في تجميل البيئه . ويعتبر الكمبيوتر من الأدوات التي توفر الوقت والجهد أيضا يستطيع أن يحصل علي الكثير من الحلول التكنولوجية واستخدمت الدراسه المنهج الوصفي والمنهج التجريبي
الكلمات الدالة : المعالجات اللونيه ، اللعب التكنولوجيه ، البيئه المدرسيه ، طلاب المرحله الابتدائيه

Abstract:
Title: Types of color treatments for technology toys and their impact on beautifying the school environment for primary school students.
Authors: Saly Mohamed Ali, Ghada Hassan Abdel Qader Azab
The aim of the research is to reveal the relationship between technological toys and the school environmen Gaining students' ability to deal with. computers and acquiring the performance ability to produce new works of art to beautify the school environment Gaining students' ability to deal. with computers and acquiring the performance ability to produce new works of art to beautify the school environment So, the researcher decided. to benefit from the use of color treatments for technological toys because of the different colors, textures, and possibilities they contain to design the painting in a way that attracts the child The thing that most attracts. a child is play, and this play can be used to beautify the environment. The computer is considered a tool that saves time and effort and can also provide many technological solutions The study used the descriptive approach and the experimental approach
Keywords: Color Processing-Technological Toys-School Environment-Primary School students

مقدمة:

يمثل معلم التربية الفنية الأثر الأبرز في العملية التربوية والتعليمية وذلك لانه هو المنفذ الرئيسي للمنهج الدراسى والموجه المرشد في عملية التعليم والتعلم بالإضافة الى كونه القائم على متابعة أداء الطلاب ومحاولة تحسينه وتطويره لقيام المعلم بمهامه ، فانه يتوجب توفير بعض الخصائص والمهارات والمعارف التي يلزم على المعلم اكتسابها للقيام بدوره على الوجه الاكمل ومن هنا فانه يجب الاهتمام بالتربية الفنية من الناحية المنهجية بما يتضمنه ذلك من طرق تقييم الجانب العملى من الاعمال الفنية المتنوعة للطلاب .

البيئه وروح العصر ان كل ما يحيط بالفنان من احداث واشياء تؤثر في ويؤثر فيها يدخل من ضمن البيئه التي يعيش بها وقد تكون هذه الاحداث اقتصاديه او ماديا او فكريه او نفسيه او اجتماعيه والتي من خلالها يتشكل وجدان الفنان وشخصيته المتميزه وبالتالي كان عاكس على سلوكه وتقاليده وعاداته وكذلك في تعبيره الفني ووسائطه وموضوعاته المختلفه وحسب اختلاف البيئات على مدار العصور المختلفه تحدد شكل ولون ومال الانسان وعند ممارسه الفنان لا عمله الفني يكون في ظل هذه الظروف المحيطه متحدا في ان واحد مع ظروفه النفسيه الداخليه فهو يستمد من البيئه مصادر الهامه بما تحويه من مثيرات لمشاعره واحاسيسه الفن معبرا عن ذلك البيئه ظروفها وعناصرها ومحملا بنبضها وناطقا بملامحها ومميزاتها.

الفن "هو تعبير تلقائى حر يصدر عن حالات في النشاط الفني كما انه لغة التعبير عن حاجات داخلية في عالم خاص بالطفل يعيش بخياله لذلك فهو التفكير والوجدان والاحساس لذلك فان فن الطفل له أهمية بصفة خاصة في تفريغ الإحساس والانفعالات يمثل استمتاعا بالنسبة للطفل عندما يصنع شيئا بذاته مما يساعد على تحقيق الثقة بالنفس واكتشاف قدراته" (صفاء محمد تعيان السكى التلقائيه ٢٠٠٤ص١٠)

مشكلة البحث

تسعى الباحثة لدراسة المعالجات اللونية للعب التكنولوجية واثرها في تجميل البيئة المدرسية لطلاب المدرسه الابتدائيه بغرض معالجة تجميل البيئة المدرسية بتصميمات مناسبة من اللعب التكنولوجية في تناول بعض أنواع المعالجات اللونية لذلك اتجهت الباحثة الى الاستفادة من هذه المعالجات اللونية في وضع تصميمات مختلفة للألعاب التكنولوجية والاستفادة منها في تجميل البيئة المدرسية

استخدام الألعاب التكنولوجية في التعليم يحث المتعلم على الاكتشاف وينمى مهارات حل المسائل واتخاذ القرارات ويزيد من قدرته على الانتباه فضلا على انها تشجع المتعلم على التخيل وباتساق هذه الحقائق اخذت أساليب الألعاب الالكترونية في الانتشار.

المعالجات اللونية والفنية مجموعة من العمليات التصميمية والعلاقات والتبادل والتوافق من مبالغة وحذف واضافة وتلخيص وتكبير وتصغير وتكرار وتجاور وتماس وتقاطع والتقاء وافتراق وتقارب وتباعد وتوافق وتباين

ومن خلال ما سبق تتحدد مشكلة البحث في السؤال الاتى :-

هل يمكن الاستفادة من بعض المعالجات اللونية للعب التكنولوجية في تجميل البيئة المدرسية لطلاب الحلقة الثانية من التعليم الاساسى

اهداف البحث

١. يهدف البحث الى الكشف عن المعالجات اللونية للعب التكنولوجية ومعرفه اثرها في تجميل البيئة المدرسية لطلاب الحلقة الثانية من التعليم الاساسى
٢. معرفة هل هناك علاقة بين تنوع المعالجات اللونية للعب التكنولوجية وتنوع الحلول التشكيليه للاعمال الفنيه لطلاب الحلقه الثانيه من التعليم الاساسي
٣. توظيف ما تم انتاجه من اعمال فنيه في تجميل البيئه المدرسيه لطلاب الحلقه الثانيه من التعليم الاساسي

فرض البحث

وهناك علاقة إيجابية بين المعالجات اللونية للعب التكنولوجية وتجميل البيئة المدرسية لطلاب المرحله الابتدائيه

- يتمثل في الاطار التطبيقى للبحث من خلال ما توصلت اليه الباحثة من الدراسة النظرية للمعالجات اللونية في اللعب التكنولوجية كمصدر لابتكار تصميمات من الالعاب التكنولوجيه حيث قامت الباحثة بتقديم مجموعة من المعالجات اللونيه للعب التكنولوجية لتجميل البيئة المدرسية لطلاب الحلقة الثانية من التعليم الاساسى

حدود البحث

١- **حدود زمانيه** :يطبق البحث في العام الدراسي الثانى ٢٠٢٢-٢٠٢٣

٢- **حدود مكانه**:حجره الحاسب الالى في مدرسه كفر الديرالاعداديه

٣- **فيما يتصل بعينه البحث :**

تم التطبيق العملى للتجريب بموضوع البحث على عينه مناسبه من طلاب المرحله الابتدائيه عددهم (٢٠طالب وطالبه تتراوح اعمارهم بين ١٠-١٢)

٤- **يتحدد البحث الحالي في التالي :**

١. تجربه طلابيه
٢. التصويريه القائمه علي الاستفاده من المعالجات اللونيه للعب التكنولوجيه
٣. تجميل البيئه المدرسيه لطلاب المرحله الابتدائيه من خلال إعداد لوحات تصويريه قائمه علي الاستفاده من بعض المعالجات اللونيه للعب التكنولوجيه
٤. تتسع الدراسة على بعض المعالجات اللونية للعب التكنولوجية واثرها في تجميل البيئة المدرسية لطلاب الحلقة الثانية من التعليم الاساسى

أهمية البحث

١. يتيح هذا البحث الفرصة لانتاج لوحات تصويرية مستوحاه من اللعب التكنولوجية بطرق مبسطة وأخرى تعتمد على المعالجة اللونية وذلك لتوظيفها لتجميل البيئة المدرسية للاستفادة منها في اثراء مجال الفن.
٢. هذا البحث يقدم بعض انواع من المعالجات اللونية مستوحاه من العب التكنولوجية التي تعتمد على طلاب المرحله الابتدائيه .
٣. استلهام معالجات لونية مختلفة للعب التكنولوجية تثرى البيئة المدرسية لدى طلاب الحلقة الثانية من التعليم الاساسى .
٤. ٤. العمل على إيجاد رؤية معاصرة للعب التكنولوجية عن طريق تنوع المعالجات اللونية يسهم في تنمية القدرة التصميمية لتنوع المعالجات اللونية .

منهجية البحث

يتبع البحث الحالي المنهجين التاليين :

يتبع البحث المنهج الوصفي في الدراسه الحاليه والمنهج التجريبى ويتمثل في التجربه البحثيه : –

اولا : – ويتمثل في الإطار النظري للبحث ويشمل

١. دراسه المعالجات اللونيه للعب التكنولوجيه
٢. المرحله العمريه لطلاب المرحله الابتدائيه
٣. صيغه الربط بين البيئة المدرسيه وطلاب المرحله الابتدائيه
٤. بيان مدي الاستفاده من المعالجات والحلول التشكيليه للعب التكنولوجيه كمنطلقات تفيد الإطار التطبيقي للبحث
٥. دراسة المعالجات اللونية ودراسة النتائج الخاصة باللعب التكنولوجية بتقديم تصميمات للعب التكنولوجية بعد معالجتها بالمعالجات اللونية في تجميل البيئة المدرسية

٦. دراسة أساليب المعالجة اللونية ودراسة النتائج الخاصة بالمعالجات الفنية لتصميم الألعاب التكنولوجية

ثانيا : – الاطار التطبيقي

ويتمثل في الإطار التطبيقي للبحث

١. خلال ما توصلت إليه الباحثه من الدراسه النظريه كمصدر لإنتاج لوحات تصويريه متعدده حيث قامت الباحثه إجراء تجربه طلابيه في الدراسه البحثيه لتحقيق بعض المعالجات اللونيه من اللعب التكنولوجية واثرها في تجميل البيئه المدرسيه
٢. اجراء تجربه بحثيه علي عينه من طلاب المرحله الابتدائيه
٣. ادوات عمل التجربه جمع بين أكثر من خامه في تلوين وإنتاج لوحات تصويريه سواء كانت الوان جواش او اكرلك

١– دور الفن في العمليه التعليميه:

للفن دور اساسي في تعزيز التربيه والتعليم حيث ان الفن يذيد من تفاعل الطلاب مع بعضهم البعض ويكون ذلك عن طريق قيام الطلاب بالتعبير عن انفسهم بمهارات غير تقليديه تمنحهم الثقه والتفكير الايجابي عن انفسهم وعن العمليه التعليميه ايضا دور اخر هو تعزيز الابداع فهو يعمل علي تنميه الروح المرنه والقدره علي التفكير النقدي بشكل ملحوظ وله دور في تطوير سلوكيات وعادات ايجابيه فتعلم العزف علي اله موسيقيه او رسم لوحه كل هذه التمارين تهدف الي التحسين والمصابره والصبر فلها اهميه في نمو السلوكيان فمنها يكسب الطلاب الثقه فعند محاوالاتهم انجاز مهمه صعبه التطبيق يتعلم بذلك الانضباط مما يساعد علي تطوير الشخصيه وايضا تعلم العادات والسلوكيات والمواقف الضروريه للنجاح في اي مجال من مجالات العمل.

- **الجانب التربوي.**

ونعني به جميع الخبرات التي ينبغي ان يكتسبها الطالب المعلم بما يساعده علي تحقيق الاتي علي وجه الخصوص:

١- فهم طبيعة المتعلم وتكوينه ومعرفه خصائص ومراحل نموه واهم مشكلاته.

٢- معرفه نظريات التعليم واساليبه وادواته واكتساب المهارات في تطبيقها

اهميه تدريس الفن باستخدام ا للعب التكنولوجيه في مرحله الابتدائيه:

تتضح اهميه تدريس الفن في مرحله الابتدائيه (حتي وان كان من الشائع القول ان الفن موهبه فطريه (an innate talent) حيث ان ممارسه الفن واتاحه الفرص المناسبه للتجريب "testing" والتوجيه "guidance" في البيئه المحيطه (سواء في البيت او المنزل او المدرسه .... يساعد علي ظهور الاستعدادات والقدرات الفنيه والا فسوف تبقي الاستعدادات كامنه "underlying" تتنظر فرصا اخري .فالتعبيرات الفنيه واحده من اهم الاساليب السليمة التي تسمح للمشاعر بالظهور, كما تيسر الفرصة لإشباع الرغبات التي لم تجد فرصه لإشباع في الواقع ,ويعد التعبير الفني من هذا المنطلق وسيله يسقط من خلالها الطفل مشاعره الداخلية التي تكوين صورته عن نفسه وعن العالم المحيط به ,"ويفسر بعض علماء النفس دوافع التعبير الفني ضمن الاعلاء والتسامي ,والتي تشير الي ان التعبير الفني وسيله دفاع لا شعوريه يمارسها الفرد للإبقاء علي توازنه النفسي بتحويل الطاقة النفسيه من دوافع ورغبات غير مقبوله الي انشطه وفاعليات فنيه تلقي تأييد واعجاب الاخرين". (مصطفي محمد عبد العزيز ط٤ ٢٠٠٣ ص ٣٠)

ما يجب تهيئه المناخ المناسب لظهور استعدادات المراهق الفنيه سواء بإتاحة الفرص للتجريب او الانتاج او لإثاره الافكار لتعديل افكاره او احتكاكه بخبرات كثيره واكتشاف الطرق الصحيحة لإعطاء كل طالب الثقة في استخدام الوسائل المختلفة في التعبير .

وتظهر الاستعدادات في ناحيتين:

١.ناحيه الانتاج الفني المرتبطة بالجانب التعبيري .

٢.ناحيه التذوق الفني وتقدير الجمال .

"ويجب تنميه قدرات الطالب علي التعبير فنيا وهذه المرحله وتبدا مع الطالب في مرحله الطفوله بان نحاول ان نخرج من داخلهم الفنان وفي نفس الوقت تعلمهم كيف يحققون ذلك عن طريق امتلاكهم للمهارات التي تساعدهم علي الاداء الافضل في الفن سواء خرج منهم فنانون ام لا" (مصطفي محمد عبد العزيز ط٣ ١٩٩٦ص٢٧)

مكونات شخصية الطفل

تتكون شخصية الطفل من عدة جوانب وهى تتصل ببعضها لبعض اتصالا وثيقا

١. الجانب الفسيولوجى : ويقصد به التكوين الجسمى العام للطفل
٢. الجانب السيكولوجى : وهو الجانب المسئول عن التكوين الانفعالى والادراكى للطفل
٣. الجانب السيكولوجى : "وهو الجانب المسئول عن غرس القيم والمبادئ والمعايير والعادات والتقاليد الاجتماعية في الطفل وتستمر التنشئة الاجتماعية والتطبيع الاجتماعى حتى يتم للطفل النضج الكامل الذى من خلاله تتحدد شخصيته" (محمود بسيونى ١٩٥٨ص ١٧)

ثانيا : معايير اختيار الباحثة للعب التكنولوجيه واهميتها للاطفال والتي تمثلت فيما يلى :-

١- أن تحقق اللعبة هدفا او اكثر
٢- ان تكون تعليمات اللعبة واضحة ومختصرة ومحددة

٣- ان تتخلل اللعبة مهارات وعمليات تدريبية وظيفية لتخفض تاثير المشكلات التي تعوق تحصيل التلميذ لمفاهيم الوحدة

٤- ان يتحقق المعلم من ان التلميذ يتقن قواعد اللعبة ويعرف أهدافها

٥- ان تتناسب اللعبة مستوى التلميذ وامكانياته لاسيما تعليماتها المكتوبة

٦- ان تسهل ممارسة التلميذ لها في ضوء الإمكانيات المتاحة

٧- ان تشتمل اللعبة على عناصر التشويق والتعزيز اللازمة لاستمرارية تعليم التلميذ

٨- ان تتيح اللعبة فرصة استخدام التلميذ لها بنفسه وفقا لسرعته الذاتية

٩- ان تتضمن اللعبة مستويات متدرجة من الصعوبة

١٠-ان تتكامل خبراتها مع الألعاب الأخرى لتنمية تحصيل التلميذ

- **أهمية رسوم الأطفال :**

- التكيف مع البيئة
- انعكاس نموهم
- مظهر اللعب
- رسوم الأطفال ووسائل التشخيص والعلاج
- مدخل العلاقات الجمالية

- **رسوم الأطفال مظهر للعب**

يمكن ان يعتبر رسم الطفل احد مظاهر لعبة وكلمة لعب تعنى نشاطا تلقائيا يقوم به الطفل كدلالة نفسية ووجدانية واجتماعية ويحدث في الرسم كما يحدث في اللعب الايهامى ان يحدث الطفل نفسه وبخاصة في السنوات الأولى وبانه سيقوم برسم بابا ثم يرسم دائرة تحتها خط ويقول هذا الرسم يمكن اخذه كعمل له هدف وظيفى نفعى والنتيجة بروز الروح الابتكارية (سحر محمد عبد الحليم حسين ٢٠٠م ص٣٧-٣٨)

ويذكر ان هناك عده توجيهات وارشادات لابد من مراعاتها عند تصميم الألعاب التكنولوجية ومنها ما يلى

١- يجب ان تتفق هذه الألعاب مع منظومة القيم التي تسعى لترسيخها لدى التلميذ
٢- يجب ان تكون الألعاب ذات إمكانيات متنوعة يمكن الاستفادة منها واستخدامها بهدف تقديم المتعة وخلق احاسيس ومشاعر متنوعة لدى الطفل
٣- يجب ان تتوفر لدى مصمم الألعاب التكنولوجية الأفكار المحددة الخاصة به والتي يحاول من خلالها ان يجعل صورة أخرى من الألعاب تؤدى الى اقصى ما يمكن من المتعة والقيمة العلمية

كما يرى ، انه يجب مراعاة ان تتسم اللعبة التكنولوجية بالاسس التالية مجموعة من القواعد والقوانين لضبط اللعبة

١- التشويق والاثارة والمتعة
٢- استخدام الألوان والصور والحركة للمحافظة على انتباه المتعلم
٣- "المعالجة المتوازية" (يوسف احمد عيادات عمان ٢٠٠٤،ص١٠٩)
٤- ٤- يساعد اللعب الطفل في السيطره على القلق والسرعات النفسيه العاديه

مما سبق نجد ان الوظائف عامه اما ، محمد محمود عبد الجابر ومحمد صلاح فقد عدل هذه الوظائف كما يلي :

أ-وظيفه عقليه

ب- وظيفه نفسيه

أ-الوظيفه العقليه

١- يوفر اللعب المجال للتربيه عقل الطفل وزياده قدرته على الفهم

٢- يساعد اللعب على تنميه الحواس ويدربها ويربطها بعمليات الادراك والتعلم

٣- يوفر اللعب للطفل فرص الابتكار والابداع والتشكيل كما في اللعب التركيب

٤- يساعد اللعب على تحفيز عقل الطفل على التفكير المستقل كما في حل الالغاز والعاب التخفي

٥- يساعد اللعب على تنميه عمليات الاستكشاف العقليه

٦- يمهد اللعب لعمليات التحكم بالنفس وضبط الذات

٧- يوفر اللعب فرص ربط العمليات العقليه مع نواحي النمو المختلفه

ب - الوظيفه النفسيه

١- يساعد اللعب على تهيئه نفس الطفل للطلاق والتعلم ونمو ادوات التعلم

٢- كاللغه كذلك يجذب انتباه الطفل للتعلم ويشوقه اليه (نعيمه محمد بدر عبد الفتاح صابر ٢٠٠٠ ص ٤٤ ٣)

٣- يتيح اللعب الفرصه للطفل للتعبير عن حاجته وميول ورغبته ليعبر عنها التعبير الكافي في حياته النفسيه والواقعيه

٤- يعطي اللعب للطفل فرصه العيش من خلال فكانه يراقب نفسه ويتبعها في نواحى نموه وتغييره

٥- يساعد اللعب الطفل في التعبير عن انفعالاته

٦- يعتبر اللعبه عمليه علاجيه هامه للطفل فهو تفريغ للرغبات المكبوته والنزاعات العدوانيه والمخاوف والتوترات ونقلها من داخله الى خارجه (ساره صلاح الدين ٢٠٠٦ ص ٧١ ٧٢)

(أ) فلسفه اللعب تربويا

يعرف علماء النفس التربويون نشاط اللعب بانه تعبير عن الانماط انشطه لتنظيم الشخصيه وهي ذات طبيعه خاصه في مواجهه تنظيمات اخرى اكثر بطئا ذلك في ان اللاعب ثقافه وتكوين وابتكار وخلق فاللعب هو عنصر اساسي في حياه الطفل وليست مضيعه وهو ساهم الى حد بعيد في

١- تنميه القدره الحركيه والجسمانيه والذهنيه خاصه الذكاء اذ يكشف عن طريقها العالم الخارجي

٢- استهلاك جزء كبير من طاقه الطفل الزائده حيث تمنحه فرصه لتفريغ واخراج شحنته ورغباته وخيالاته سواء كانت نفسيه او عصبيه

٣- تساعد اللعبه على جعل الطفل ذو سلوك اجتماعي يشارك الاخرين بما يملك من العاب

٤- اكتشاف المواهب والمقاومات الشخصيه وتوجيه العقل بالطريقه الطبيعيه

وقد يبدو في الظاهر ان اللعاب الاطفال له غير فائده بل يعتقد البعض انه عديمه الجدوى يمكن الاستغناء عنها ولكن هذا الحكم هو تعبير عن وجهه نظر لكبار فقط البالغين الذين يرون في وقت الفراغ لحظه تتميز بالهدوء والراحه بينما الامر يختلف تماما بالنسبه للطفل فاللعب بالنسبه للطفل هي طريقته الخاصه لانفتاح عن عالم المحيط به ويتعلم الطفل عن طريق اللعب مع الاخرين كيف يتوافق معهم اجتماعيا فهو مضر في لعبه الى ان يحترم اراده الاخرين كما انه يفرض ارادته ولعبه ايضا ومن خلال مجابهته لرغبات اخرى يبدا الطفل في الوعي بنفسه ارائه ووجهات نظره كما ان الطفل يتعود في هذه الفتره على تقبيل توجيه بانها حل معنيا في اللعبه يمكن ان ينتهي به الى الخساره فهو يجرب قدراته على النجاح وحيويته ذكائه بالنسبه لاقرانه فالمناقش في اللعب لها قيمه منبهه وتعليم الطفل للعب هو اكتشاف وتقبل حقيقته ان الاخفاق يمكن ان ينتج عن اخطائه الشخصيه ويعتقد البالغون احيانا انه

بطرق الاطفال يمارسون اللعب الفترات طويله ينشئ لديهم صفات سيئه كانهم من الاقبال على العمل ولكن الحقيقه هي عكس ذلك فالتنبيه الدائم من قبل الكبار على الاطفال بان يتصرفوا مثل الكبار من شانه ان يقودهم الى الاحساس العميق بالعجز والفشل (مجله علوم وفنون جامعه حلوان مجلد التاسع عشر العدد الثاني ابريل ٢٠٠٧ ص ١٥٣ ل ١٥٥)

(ب) المخاطر والسلبيات المترتبه على الالعاب الاجنبيه

فقد يتمثل اقتناء العاب الاطفال الاجنبيه التي لا تتفق من حيث الشكل او المضمون او كلاهما والهويه المصريه العديد من المخاطر التاليه تنميه العنف لدى الاطفال ومن ثم المجتمع من خلال استعمال العاب الاسلحه الماديه الدبابات المسدسات وكذلك بعض العاب الكمبيوتر والانترنت الالكترونيات حيث اظهرت الدراسات في الولايات المتحده الامريكيه ان ٨٠٪ من العاب الفيديو اللي بتحتوي على العنف وفي هذا يقول اريج درايز رئيس احدى شركات الالعاب الالكترونيه قائلا بان هذه الالعاب لم تعد مجرد له بل اصبحت العاب تعليميه فنحن نعلم الاولاد باغرب طريقه ما يرافق اطلاق النار من ايجابيات وسلبيات ولكن ما يتعلمونه من عقبه لتلك الاعمال في الحياه الواقعيه الانتماء للبيئه الخارجيه والاقتراب عن البيئه المصريه ذلك ان البطل المغربي دائما في اللعبه الموجوده في الاسواق المحليه ومن ثم تتكشف امامنا ابعاد للمشكله فنجد اسماء مثل ابطال وسلاحف النينجا والبيكمون وميكي ميني وساندي بيل وسوبر مان باتمان ولا يوجد اي اسم عربي تبني افكار وعادات المجتمعات الاجنبيه وايضا من خلال محاكاه اللعبه لعادات وتقاليد مختلفه للبيئه المصريه فالشكل والمضمون الذي تحتويه تلك الالعاب من محتوى ونشاطات مختلفه ايضا بالاضافه الى مناظر ولما ملامح للبيئه العامه من بيوت وملابس وادوات وموضوعات مستمده في بنائها من التراث المغربي مما يجعل الطفل يشعر بالاختراق في بيئته المحليه التي فيها تاكيد مبدا الغايه تبرر الوسيله فعلى سبيل المثال يلاحظ ان القاسم المشترك بين العاب الكمبيوتر والانترنت من حيث المضمون هو ان تحمل

مقولات ثقافيه دخيله قد تختصر بتعزيز اتجاهات الربح والمنفعه وسلوك اي وسيله تحقق مكافات ماديه عاجله على كل مرحله من المراحل التي يجتازها الطفل وقد تؤثر العاب الكمبيوتر بصفه خاصه على صحه الاطفال حيث تستهلك الالعاب والتي قد تاخذ الايام كلها للعب بها الوقت الذي يجب ان يقضيه الاطفال في نشاطات مهمه اخرى مع الاخرين واللعب الذي يعتمد على التخيلات والذكاء والنقص في ممارسه الرياضه مما يؤدي الى اصابه بامراض قاسيه ثم ان التحديق المطور في الشاشه يمكن ان يسبب اجهاد العين ولكى نتفادى تلك السلبيات فلابد من الاعتدال في كل شيء عن طريق وضع عدد ساعات معينه خلال الاسبوع لممارسه الالعاب الكمبيوتر تقريبا من واحد لثلاث ساعات في اليوم بالنسبه للاطفال من سن ٦ ل ١٠ وساعتين بالنسبه للاطفال من ١١ ل ١٦ وقد تكون النهايه مفتوحه للبالغين من سن ١٧ الى جميع الاعمار

معرفه انواع الالعاب وتصنيفها العمريه فبسبب الاعتقاد الدائم والخاطئ لمعظم الناس ان العاب الكمبيوتر موجهه فقط للاطفال ومن يلعبها من الكبار يكون قد فقد عقله او صغير العقل او ان الالعاب هي مصدر لتعليم العنف ويرجع السبب الى تجاهل معظم ادراكهم لما هو مكتوب على اغلفه الالعاب من تصنيفها عمريا تتخذ شكل العلاقات مثلا e اختصار لي every one اي انها مناسبه لجميع الاعمار في اختصار tem اي انها مناسبه للمراهقين وموجب ١٣ لمن هم اعلى من ١٣ سنه وموجب ١٧ لمن هم اعلى من ١٧ عام ويقوم بالاشراف على ذلك مؤسسه مسؤوله على مستوى العالم تسمى e s r p هي التي تصنع لتلك التصنيفات

بعض اللعب التكنولوجيه التى استعان بها الطلبه في تجميل البيئه المدرسيه

وتحليل بعض الالعاب التكنولوجيه

اسم العمل الفنى لعبه اطلاق النار

وصف العمل الفنى

في العمل الفنى يصور البطل المقاتل وهو يمسك بالاله اطلاق الناروعبر المنظر عن الواقع الحقيقي كمكان معلوم يمكن تحديده في الطبيعه وركز على عناصر طبيعيه

فترانا نلاحظ في اللوحه مظاهر اندثرت في الحياه القتاليه او المعارك مثل المقاتل الذى يختبى وراء المبنى من اطلاق النار والارض التى يقع عليها الاشياء المختلفه من ادوات المرور وتغرق من المياه والمبانى المنهاره من الدمار فقد ابرزه اللعبه عناصرها الفنيه لتصل بها الى المتلقي

من النظره الاولى نري مشهدا قتاليا يمثل نوع من انواع القتال ولكن الغايه هنا هو اظهار طريقه القتال وقد رمز هنا الفنان بتعطل او ثبات القتال بعدم ظهور المقاتل الاخر ويختبئ هذا المقاتل الذى يظهر عليه علامات الصمود ليتيقن من اطلاق النار على الهدف المطلوب وتاخذ الخلفيه ثلتى اللوحه من المبنى الثابت ويظهر من على بعد شكل لاشجار وتبدو غير واضحه وامامها جزء من مبنى يظهر عليه الدمار وامامها عدم الترتيب من الاشياء نتيجه القتال والمعركه

تحليل العمل الفنى

نجد تحقيق المعالجه اللونيه من خلال الخصائص الملموسه او الشكليه للعبه التكنولوجيه كامله في التصميم بتميزة صيغه شكليه سائده وهوشكل المقاتل والسلاح في منتصف اللوحه بالرغم من تضمن العمل لافكار عديده فيجمع التصميم بين الوحده والثراء والخصوبه

ونجد خطوط مستقيمه تسير بشكل ثابت داخل العمل تدور معها العين لتطلع على عناصر اللوحه من بيوت تاخذ ثلثي اللوحه على اليمين ثم ارض القتال على اليسار التى تظهرعليها بعض العناصر المختلفه واللعبه تدور كلها في فلكها وتوحي الخطوط المستقيمه بالانتقال السهل للعين مما يؤدي الى متعه بصريه

ونجد الابعاد الرمزيه والتعبيريه في قوه الالوان وضربات اللون العميقه اذ ان المشهد يشبه الواقع وخاصه مع اللون الاخضرالغمامق والكافيه لبدله المقاتل ودرجات اللون العميقه وهذه المعالجه الفنيه تعتمد على خبره الفنان حيث الاحتكاك المباشر بساحات القتال

ونجد ايضا تتحقيق المعالجة اللونيه للعبة التكنولوجيه من خلال الالوان الساخنة –الباردة–المحايده

ويشتمل العمل الفنى على الجندى المقاتل الذى ينتمى لحقائق من المجتمع الذي كنا نعيش فيه وهنا يعكس روح المجتمع فتكسب العمل الفنى ابعاده التاريخيه الافكار والذكريات عندما تضاف للصفات الشكليه تكسبها معني رمزى يوثر جماليا في وجدان المشاهد و تحقيق المعالجة اللونيه للعبة التكنولوجيه من خلال الحجم والخصائص التى تتميز منها الاعمال الفنيه

تحقيق المعالجة اللونيه للعبة اللتكنولوجيه من خلال الملمس

لقد حاول الفنان من خلال هذه اللعبه ان يمثل روح القتال لحظه وجود الجندى المقاتل وطريقه اطلاق النار وهنا يعكس روح المجتمع فيكسب العمل الفنى

ابعاده التاريخيه للقتال والذكريات عندما تضاف للصفات الشكليه تكسبها معنى رمزى يوثر جماليا في وجدان المشاهد وقد استطاع الفنان تجسيد لحظه السكوت المتمثله في الجندى تلك

اما الغريب فهو التضاد بين السكون في الجندى المقاتل والحركه في الاشياء المرميه على الارض بشكل عشوائي وبالرغم من غرابه التناول فان المتلقي يجد الفه فهو ذوشخصيه واضحه ومؤثره في الوقت ذاته ونجد الظل في الاشياء الرميه على الارض يعطى ايحاء بالدمار الناتج عن الحرب وان اتجاء الضوء من اليسار ليوضح هذه العناصر ويكشفها

اسم العمل الفنى لعبه محاكاه الحياه

وصف العمل الفنى

في العمل الفنى يصور لعبه الحياه الواقعيه حيث نجد تمركز الاله في مقدمه اللوحه وتشغل الحيز الاكبر من اللوحه مراحل اللعبه المحاكاه تحاول نسخ الانشطه المتنوعه من الحياه الواقعيه فيشكل العاب لاغراض متعدده مثل التدريب او التحليل او التنبؤ وعاده ماتكون هناك اهداف محدده

تحقيق المعالجه اللونيه من خلال التكوين فى تضمن اللعبه للقيمة الفنيه حيث تم وضع العربيه ويسند عليها الانسان لكي يتقدم بها الى الامام ويعطى ذلك الاحساس بالحركه مما يعطى روح للعبه

من النظره الاولى نجد ارتباط الشكل بالارضيه وتجانس الالوان معا وتترابط مع اللعبه التكنولوجيه وهي لعبه من الحياه الواقعيه ويظهر اتجاء الضوء من زاويه معينه وذلك لجذب عين المشاهد في العمل الفنى

تحليل العمل الفنى

نجد تحقيق المعالجة اللونيه للعبة من خلال العمق لكى يعطى احساس بالمسافه وايضا التماسك لكى يعطى احساس بالتميز بصغه شكليه سائده وهو شكل العربه في واجهه اللوحه بالرغم من تضمن العمل لافكار عديده فيجمع التصميم بين القيمه الفنيه وايضا من خلال التناظر لكي يخلق احساس بالتوازن والانسجام وايضا من خلال التوازن لكي يعطي انطباع من الانسجام داخل تركيبه العمل الفني

تحقيق المعالجة اللونيه للعبة التكنولوجيه من خلال التناظر لكى يخلق احساس بالتوازن والانسجام من الخطوط الحاده والمستقيمه بشكل مستقيم داخل العمل الفنى تدور معها العين لتطلع على عناصر اللوحه من شكل للعربيه ووضع الانسان عليها ومدي تاثير الخلفيه عليها من خطوط واللعبه تدور في محورها كلها في فلكها وتوحي الخطوط المحيطه بالانتقال السهل للعين مما يؤدى لمتعه بصريه

تحقيق المعالجة اللونيه للعبة التكنولوجيه من خلال التوازن لكى يعطى انطباع من الانسجام داخل تركيبه العمل ونجد الابعاد الرمزيه والتعبيريه في قوه الالوان وضربات اللون العميقه وترتبط بنوع من الواقعيه وخاصه مع اللون الاسود وضربات اللون العميقه المميز للخلفيه ويرتبط المنظر بالواقعيه خاصه مع استخدام اللون الاسود وهذه المعالجه اللونيه تعتمد على خبره الفنان من حيث الاحتكاك المباشر بالالعاب التكنولوجيه

اسم العمل الفنى لعبه تمثيل الادوار

وصف الالعمال عمل الفنى

في العمل الفنى لعبه تمثيل الادوار المرحله التى تمر بها اللعبه تحتوي على قصه غالبا ما تكون اطول من الانواع الاخرى التى تحتوى على سياق قصصي مثل العاب المغامرات وفيها يقاتل اللاعبون انواع مختلفه من الوحوش في عالم كبير معقد يحتوى على مدن ومناطق وتضاريس مختلفه ومع حصول الشخصيات على نقاط الخبرة يرتفع مستوى ادائهم ويتمكنو من هزيمه الاعداء الاقوى وهناك نوعان مختلفان من العاب تمثيل الادوار الكمبيوتريه النوع الاول يتضمن انشاء اللاعب للشخصيه ومحور القصه اللاخطيه للشخصيه والتى سيتحكم اللاعبين في قراراتها اثناء اللعبهاما النوع الثانى يسيطر فيه اللاعب على مجموعه من الشخصيات من خلال السياق الخطى للقصه

من النظرة الاولى نرى مشهدا جميلا لمجموعه اطفال يلعبون ويلهون في اشياء تجذب انتباهم نحو متابعه اللعب والهو ويملون شكل اللعبه باكمله

تحقيق المعالجه اللونيه من خلال التكوين لتحقيق التالف فى العبة التكنولوجيه حيث ان اسلوب تمثيل الادوار هو اسلوب يقوم فيه المشاركون بتمثيل ادوارمحدده لهم في شكل حاله او سيناريو وذلك كمحاوله لمحاكاه الواقع وهناك مجموعه من الاطفال يجتمعون معا لعمل لعبه تمثيل الاطفال ويجمعهم تجانس الالوان والحركات والتوافق الملمسي معا وتخلى الفنان عن واقع المنظر كمكان معلوم يمكن تحديده في الطبيعه وركزعلى عناصر اساسيه

فترانا نلاحظ في اللعبه مظاهر اندثرت في الحياه اليوميه مثل تجمع مجموعه من الاطفال وهم يلعبون ويمسكون البلاي ستيشن ويركزون في اللعبه جيدا

تحليل العمل الفنى

تحقيق المعالجة اللونيه للعبة التكنولوجيه من خلال الوعي الجمالى للعمل الفنى ونجد التماسك في العمل الفنى وذلك بتميزه بصيغه شكليه سائده وهوتجمع الاطفال حول بعضهم البعض وهم يلعبون ويلهون مع بعضهم البعض ويجمع التصميم بين الوحدة والثراء والخصوبه

تحقيق المعالجة اللونيه للعبة التكنولوجيه من خلال الدور الايجابي للعمل ونجد في العمل الفنى خطوط عضويه ومنحنيه داخل العمل الفنى لدور معها العين وتكتمل العناصر الموجوده في اللعبه التكنولوجيه وتدور كلها في فلكها

تحقيق المعالجة اللونيه للعبة التكنولوجيه من خلال الكشف عن فطريه واصاله اللعبه وتكامل وانسجام وتالف الالوان ويسود اللون الاسود والبنى ثلثي اللوحه مما يوحي بقوة وثراء اللوحه الفنيه واللون الاصفر الذي يعبر عن الحركه والقوة واللون البنفسجى ايضا

تحقيق المعالجة اللونيه للعبة التكنولوجيه من خلال دمج الارضية مع الخلفية ويشتمل العمل الفنى على تجميع مجموعه من الاطفال يلهون بالاله البلاي شتيشن

ويجتمعون في شكل دائره بشكل مبهج ويسعد الطلاب ويجذب الطلاب نحو التمركزوالهدوء

تحقيق المعالجة اللونيه للعبة التكنولوجيه من خلال الخلفية وايضا استطاع ان يمثل روح تجميع الاطفال ولهوهم فيكسب العمل الفنى ابعاده وافكاره وذكرياته عندما يجتمع الاطفال ليلعبون معا على جهاز الكمبيوتر ويوثرجماليا على وجدان المشاهد

اسم العمل الفنى لعبه المغامره

وصف العمل الفني

في العمل الفنى يصورعنصر المغامر والاستكشاف وتخلى الفنان الطالب عن واقع المنظر كمكان معلوم يمكن تحديده في الطبيعه ويمكن تحديد عناصره

فترانا نلاحظ غالبا اللعبه خاليه من القتال ويقوم الملاعب الذي يتمركز في منتصف اللعبه التكنولوجيه ونجد ايضا المغامر يصعد على ارض خضراء تبدو كحواجزعلى مسافات مختلفه ويصعد عليه واحده تلو الاخري بحيث ينال جوائز

من النظره الاولى نجد اللاعب يحل عدد من الالغازالمنطقيه المختلفه من خلال التفاعل بين الشخصيات والبيئه وتقوم في سياق قصصى وعلى اللاعب التنقل

من خلال عالم معقد وجمع الاشياء والتغلب على التحديات حتى يتم الوصول الى الهدف النهائي كان يحصل اللاعب على كنز ما

تحقيق المعالجه اللونيه من خلال اسس التكوين الفنى في اللعب التكنولوجيه

تحليل العمل الفنى

تحقيق المعالجه اللونيه من خلال دمج الفنان لعناصر العمل الفنى وهووضع اللاعب في منتصف وتمركز اللوحه ونجد العمل يتميز بصيغه شكليه سائده وهو شكل الحركه غير محدده حيث يكض باستخدام الشخصيه وتجري فوقه مربعات الفوز مجمعا اكبر عدد من القطع الذهبيه ويجمع التصميم بين الوحده والثراء والخصوبه

تحقيق المعالجة اللونيه للعبة التكنولوجيه من خلال دمج الفنان لعناصر العمل الفنى فنجدخطوطا مستقيمه تسير بخط افقي الارضيه وايضا في ثلث اللعبه الخلفيه وتجمع الخطوط كون مربعات واللوحه تدور كلها في فلكها وتوحي الخطوط المحيطه بالانتقال السهل للعين مما يودى لمتعه بصريه

تحقيق المعالجة اللونيه للعبة التكنولوجيه من خلال اظهار العمل بشكل متكامل وقوه الالوان وضربات اللون العميقه اذا ان المشهد يشبه الحلم ولكنها ترتبط بنوع من الواقعيه خاصه اظهار اللون الاصفر الذي يدل على الحركه والسرعه للاعب وشكل الرايه الحمراء التى ترد اللعين داخل اللوحه كى لا تخرج ناحيه اليمين

تحقيق المعالجة اللونيه للعبة التكنولوجيه من خلال التكوين الافقي الذى يمنح المشاهد احساس بالهدوء والاستقراروالتضاد في حركه اللاعب وبالرغم من غرابه التناول فان المتلقي يجد في العمل الفنى الفه فهو ذو شخصيه واضحه وموثره في الوقت ذاته

ثالثا: كيفيه صناعه اللعب التكنولوجيا:-

تصميم الالعاب ليس بالأمر السهل علي الاطلاق فخطوات تصميم اللعبة تبدا باختيار فكره, ثم تصميم صوره ذات جوده كبيره.

- التخطيط العام للعبه:-

١- حدد اهدافك من اللعبة:

قبل ان تشرع في عمل اي شيء يجب ان تعرف اولا اهدافك اولا من اللعبة اي ان تحدد النتيجة التي سوف يشعر بها اللاعب بعد تجربه اللعبة وما سيكون لهذه اللعبة من تأثير في تغير الاحداث المحيطة بك.

٢- حدد جمهورك المستهدف:

هذه خطوه اضافيه لمن اراد فبإمكانك اتاحه لعبتك للجميع, وبإمكانك تحديد جمهور مستهدف بعينه وهذا اولي واكثر جمالا ولكن الامر في النهاية يعود للأهداف التي حددتها في الخطوة السابقة وهي طلاب المرحله الابتدائيه

٣-اختيار الاجهزة التي ستعمل عليها لعبتك:

من المهم جدا ان تحدد الاجهزة التي سوف تعمل عليها لعبتك الجديدة اي تحدد ما ان كانت اللعبة سوف تعمل على الحاسوب الشخصي فقط او ستعمل علي اجهزه الهواتف الذكية فقط او ستعمل علي كلاهما.

٤-حدد نوع اللعبة:

توجد انواع كثيره للألعاب ومن الواجب عليك تحديد نوع اللعبة التي ستعمل عليها فهل لعبتك ستكون لعبه من نوع FBS وهي الالعاب التي تركز علي القتل بواسطه الأسلحة وفيها يتحكم اللاعب بشخصيه واحده ام انها platform game والتي يجب علي اللاعب فيها تخطي حواجز من خلال القفز ام انها Role-playing game والتي يتقمص اللاعب شخصيات في اطار خيالي ام انها لعبه اجتماعيه تتطلب وجود تواصل بين اشخاص للعب معا بالطبع هناك انواع مختلفة كثيره للألعاب وتحديدك لنوع اللعبة سوف يوفر عليك الكثر لاحقا اما في حاله انك بدأت دون تحديد نوع اللعبة فهذا جائز ولكنه يتطلب ان تكون ملما وخبيرا بما ستقوم به.

- **تغطيه مكونات اللعبة:-**

١-تصميم عالم اللعبة:

ابدا في تصميم العالم الذي ستكون الشخصية موجوده به مثل المنازل وشكل الشوارع والطرق والحدائق وغيرها من الاماكن التي سيتواجد بطل اللعبة بها بل يتعدى الامر الي تحديد كيفيه استعراض هذه الاماكن في اللعبة وكيفيه عرض المنزل عندما يدخله اللاعب وهكذا.

٢-ضع قواعد اللعبة الداخلية:

اي لعبه لها عدد من القواعد الداخلية التي يجب مراعاتها ويجب عليك ان تقرر هذه القواعد التي بنا عليها ستعمل اللعبة.

٣- تصميم واجهه اللعبة الرئيسية:

اي تصميم الواجهة التي من خلالها يتحكم اللاعب في اللعبة ومنها القائمة الرئيسية التي تتألف في الغالب من زر بدا لعبه جديده وزر للاستمرار في حاله التوقف من اللعبة لأي غرض وزر اخر لمعرفه افضل اللاعبين وزر اخر لأغلاق اللعبة وهكذا طبقا لطبيعة اللعبة.

- **تصميم الوسائل البصرية:**

١-تصميمات بصريه مناسبه:

ابدع تصميمات رائعة تجذب الانظار، ولكن يجب ان تعكس تلك التصميمات البصرية نوع لعبتك فان كانت اللعبة حربيه علي سبيل المثال فانه من الواجب ان تستخدم تصميمات بصريه تدل علي ذلك بحيث تكون مناسبه ومعقوله لدي اللاعب.

٢-استخدام الوان مناسبه:

لاشك ان الالوان تعكس بشكل او باخر رؤيه مختلفة فكما يقولون ان اللون الاصفر يدفع الي الانتباه واللون البني يدل علي الثقة وبدراستك لبعض النظريات التي

تتحدث عن الالوان سيكون بإمكانك اختيار الالوان المناسبة لبيئة اللعبة.

٣-لا افراط ولا تفريط:

ليس المهم الصورة ولكن المهم فكره اللعبة نفسها فكم من لعبه بسيطة في الجرافيك الخاص بها مثل لعبه فلابي بيرد، ولكنها حققت نجاح منقطع النظير ولذلك ندعوك هنا الي الاهتمام بفكره لعبتك وادراك المؤثرات البصرية المناسبة.

الاسس الواجب مراعاتها في التصميمات التوافق اللوني في قرب الدرجات اللونيه داخل التصميم. التضاد والتباين في درجات اللون. العلاقه بين درجات اللون لكل من الشكل والارضيه من حيث الفاتح والغامق او اللون ومكمله الايقاع والاتزان والوحده في العمل الفني (وداد عبد الحليم حسين على ص ١٦)

قيم التصميم الجيد لكي يكون التصميم جيد يراعى فيه ما يلي يحقق الغرض من تصميمه يتسم بالقيم الجماليه يتسم بالاصاله ويرتبط بمجتمعه قابل للترجمه من قبل المستقبل يساير لغه العصر ويتسم بالعالميه وبالتالي فان قيم التصميم هي الغايه او الهدف الذي يسعى المصمم الى تحقيقه بينما تعد عناصر التصميم هي الادوات او المفردات التي يستخدمها المصمم وتعد اسس التصميم هي القرارات الانشائيه او البنائيه التي يتخذها المصمم عند تربيه للمفردات بما يؤاقلمها لتحقيق الهدف او قيم التصميم (محمد حافظ الخولى ١٩٨٦ ص ٨٨)

ففي معظم دول العالم استقر الفكر الحديث على اهميه تربيه وتعليم المبتكرين واستثمارهم قصر بشريه عظيمه حيث يتوقف على انتاجهم الابتكاري تقدم الدول ومجتمعنا المصري في اشد الحاجه للانتفاع بما لدى الافراد من قدره ابتكاريه لمواكبه عجله التقدم في الوقت المعاصر

-الهدف من الالعاب التكنولوجيا.

اذا كانت الالعاب اكثر اثاره من التعلم بالنسبه للمتعلم فلابد ان هناك خلل ما في التعليم !

وهنا يحق لنا ان نتساءل :لماذا تجذب الالعاب اهتمام المتعلمين وتحفزهم على المشاركه اكثر ؟

في حين نجدهم اقل فاعليه ونشاطا اثناء الانشطه الصفيه الخاليه من التحفيز والتحدى!اهم اهدافها فاذاكان التعليم مبنيا كذلك علي الدروس المرسومه بعناصر اللعب فلن نجد فرقا واضحا بين تفاعل المتعلم مع اللعب وتفاعله مع الدروس ولن ترتقي الدروس الى مرتبه جاذبيه الالعاب الا بعد ان تخرج من نمطيتها الممله وتدخل الي عوالم التحفيز عن طريق دمجها مع العناصر السحريه التى تجعل اللعب جذابا ومرغوبا فيه.

اذا كان الفن هو كل مانحلم به فان الالعاب هي اقصي مانحققه في مجال الابداع الفني اذ ان الالعاب تعني الانفصال التام عن الواقع الي اماكن من ابداعنا واذا كان الفن هو رحله في العقل والروح الانساني فان الالعاب تاخذنا في هذه الرحله بشكل يفوق مايمكننا تخيله .

رابعا:الشخصية الكارتونية وتصميم الالعاب الإلكترونية:

يمكن تعريف الشخصية الكارتونية ببيئة الالعاب الإلكترونية بانها تجسيد ثلاثي الابعاد يهدف الي التعامل والتفاعل وانغماس المتعلمين في بيئة اللعب لإحداث التعلم المطلوب علي ان تكون الشخصية مألوفة لدي المتعلم لزياده دافعيته لإكمال اللعب وان تكون لها ادوار متنوعه ومحدده داخل اللعبة وللشخصية الكارتونية ببيئة الالعاب الإلكترونية اهميته كبيره منها ما يأتي.

- تعزز التصور البصري المكاني لدى الطفل.
- تساعد علي انغماس الطفل ببيئة اللعب ويشعر الطفل انه جزء اساسي من هذه البيئة.
- تجذب انتباه الطفل بدرجه كبيره وتذيد من تركيزه فيما يقدم له.
- تقدم تعزيز فوري للطفل مما يدفعه لإكمال اللعب.

- زياده الثقة بالنفس واعتماده علي ذاته.
- تتيح مستوي متقدم للتفاعل مع الطفل مما يؤدي لزياده تحصيله للمعلومات المخطط لها

شكل مستويات التفاعل داخل الالعاب الإلكترونية القائمة علي الشخصية الكارتونية حيث تبدا بمستوي بسيط وهو اعطاء خلفيه معرفيه للمتعلم ثم مستوي اعلي لبداية التفاعل مع الشخصية ثم مستوي اعقد وهو الحوار مع المتعلم لذا لابد من الاهتمام بتصميم الشخصية بما يلائم خصائص المتعلم ومرحلته العمرية ومراعاه ايضا درجه مألوفيته الشخصية لديه ويتم تصميم الشخصية الكارتونية ببيئة الالعاب الإلكترونية.

ومن اخطر الاثار السلبيه للعب اللكمبيوترعلي التربيه الفنيه:

- ان ينشئ الاحساس بالعجز عند الفرد في مقابل القدرات المتاحه من اللعب التكنولوجيه او الاحساس التدني من التبعيه التكنولوجيه من جراء استخدام البرامج في التشكيل والتلوين والملمس والحركه وغيرها .
- الاعتماد بشكل كلي علي قدرات الكمبيوترفي التربيه الفنيه من خلال استخدامها في طرح الحلول للمشاكل الفنيه
- بالرغم من ظهور بعض الصعوبات في التعامل مع الكمبيوتر لدي بعض الطلاب الا اننا نجد بعض الطلبه المتفوقين تذداد قوه اعمالهم باستخدامهم للكمبيوتر

- **دور اللعب التكنولوجيه في التربيه الفنيه :-**

الامكانيات التربويه للعب التكنولوجيه هذه الامكانيات التي وفرها الكمبيوتر للعمليه التربويه التي تهتم بنمو الفرد فنيا يجب ان يتمكن الفرد من تحصيلها مهاريا حتي تساعد علي التعامل اجتماعيا وخلقيا ووجدانيا حيث تساعد المعلومات التي يكتسبها الفرد من اللعب التكنولوجيه في الارتقاء بالمستوي الفني لديه وتؤدي هذه الامكانيات الي القدره علي اثاره الدافعيه للتعلم واستغراق الانتباه حيث يكون مستقبلا

بقدر كبير وايضا قدره الكمبيوتر علي افاده المعلم وليس الدارس فقط حيث يساعد في تنميه تفكير المتعلمين واستخدام اللعب التكنولوجيه كوسيط في العمليه التعليميه والتربيه الفنيه حيث تتميز بالخصائص التاليه :-

١- وضوح معدل تعلم الفرد.

الكمبيوتر كاداه للرسم في التربيه الفنيه واللعب التكنولوجيه حيث وفرت الامكانيات المتعدده للرسم والتلوين مما جعله وسيله ملائمه للابداع الفني .

ثانيا الاطار العملي :-

بناء الى ماتم التوصل اليه من معطيات الدراسه النظريه من معالجات اللونيه للعب التكنولوجيه لطلاب المرحله الابتدائيه بمدرسه كفر الدير قامت الباحثه بالتجربه على:

عينه البحث والدراسه :

١-عينه عشوائيه من طلاب المرحله الابتدائيه بمدرسه كفر الدير،وعدد الطلاب ٢٠طالب وطالبه مقسمين الى (١٠)طلاب كمجموعه ضابطه ،(١٠)طالب وطالبه كمجموعه تجريبيه وانتاج مجموعه اعمال تصويريه مرتبطه بمعالجه لونيه لمجموعه العاب تكنولوجيه .

٢-يتم اجراء اختبار قبلى على عينه البحث قبل تطبيق البحث ثم اجراء اختبار بعدى لطلاب المرحله للتاكد من التطبيق هدف البحث.

قاتت التجربه باجراء وحده تدريسيه مع اربع دروس وكانت على النحو التالي

الدرس الاول تحقيق المعالجه اللونيه من خلال الخصائص الملموسه او الشكليه للعبه التكنولوجيه كامله المحتوى(الهدف العام)تحقيق المعالجه اللونيه للعب التكنولوجيه من خلال الالوان الساخنه والبارده والمحايده وتحقيق الخصائص التى تتميز منها الاعمال الفنيه من الملمس والحجم

اسراء اللوحات التصويريه تحقيق المعالجه اللونيه من خلال الالعاب التكنولوجيه واثرها في تجميل البيئه المدرسيه

الاهداف الاجرائيه

الاهداف المعرفيه

ان يوازن بين السمات الجماليه المميزه للاساليب الفنيه للالعاب التكنولوجيه

ان يضيف انماط لتصميمات في مجموعات نوعيه ذات صفات مشتركه بين المعالجه اللونيه واللعب التكنولوجيه

الاهداف المهاريه

ان يؤلف صياغات ابتكاريه في التصميم لتشكيلات فنيه مستمده عناصرها من الالعاب التكنولوجيه باسلوب تصويري مستخدما المعالجه اللونيه في عمل الالعاب كامله

ان يستخدموا الطلاب الادوات التكنولوجيه من الماوس والكمبيوتر في تحقيق هذه اللوحه

الاهداف الوجدانيه

ان يقدر اهميه الابداع الفني وعلاقته بالالعاب التكنولوجيه التى انتجته وبذاتيه الفنان المنتج

ان يعبر عن الاساليب الفنيه المختلفه من وجهه نظره الخاصه

الخامات المستخدمه

الكمبيوتر الالعاب التكنولوجيه المتنوعه التي تناسب العمل الفني

الوسائل التعليميه بعد انواع الالعاب المعالجه لونيه على شاشه الكمبيوتر

الاستراتيجيات التعليميه النقاش والحوار التعلم التعاوني

المفاهيم

اسس التصميم الفني هي الوحده او الشموليه التوازن او الاتزان الحركه او تنقل الرؤيه الايقاع او التردد او التكرار التركيز او مركز الاهتمام او البؤره التباين او التفاوت او التضاد او التنوع او الاختلاف نسب او التناسب وتندرج فيها النسبه الذهبيه ومتتاليه في فيبوناتشي

عرض الدرس

تقوم الباحثه بشرح الدرس خلال ثلاث مقابلات ومده كل مقابله ثلاث ساعات كما يلي

سير الدرس

تشرح الباحثه طريقه المعالجه اللونيه للعب التكنولوجيه وذلك عن طريق عرض بعض المعالجه اللونيه وانواعها والوانها الساخنه والبارده والمحايده وكيفيه عمل لوحه تصويريه من اللعب التكنولوجيه تحقق فيها المعالجه اللونيه من الحجم والخصائص التى تتميز منها الاعمال الفنيه وتحقيق المعالجه اللونيه ايضا للعب التكنولوجيه لاستخدام الالعاب التكنولوجيه في تجميل البيئه المدرسيه وطرق الطالب فرصه للتامل في الوسائل المستخدمه لتوضيح كيف استخدم الفنان هذه المعالجه ثم يبدا الطالب التعبير بنفسه على ان يتم اكتمال العمل ومعالجته وان يختار المجموعه اللونيه من خلال اشياء بيحبها مثل الالعاب الالكترونيه فمن خلالها يستطيع اختيار مجموعه لونيه من كل لعبه بيلعبها ومن خلالها يجمل البيئه المدرسيه خلال الثلاث مقابلات للدرس الواحد كل مقابله منهم ثلاث ساعات

النشاط المصاحب عمل حلقه مناقشه عن المعالجه اللونيه للاعب التكنولوجيه

التقويم

عدم القدره على المعالجه اللونيه من خلال الشكل الكامل

التقييم

يتم تقييم اعمال الطلاب بناء على مقياس المعالجه اللونيه للدراسه الحاليه وارفاق الناتج بالجزء الخاص بعرض نتائج التجربه

البرنامج العلاجي

عرض بعض الصور التي توضح كيفيه المعالجه اللونيه

الدرس الثاني: تحقيق المعالجه اللونيه من خلال اسس التكوين الفني في اللعب التكنولوجيه

المحتوى

عمل لعبه تكنولوجيه مستوحاه من المعالجه اللونيه باسلوب حديث

الهدف العام

تحقيق المعالجه اللونيه للعبه التكنولوجيه من خلال دمج الفنان لعناصر العمل الفنى

والخصائص التي تتميز منها الاعمال الفنيه واظهار العمل بشكل متكامل

تحقيق المعالجه اللونيه للعبه التكنولوجيه من خلال التكوين الافقي الذي يمنح المشاهد احساس بالهدوء والاستقرار ٠

الاهداف الاجرائيه

الاهداف المعرفيه

ان يتعرف على العناصر واسس المعالجه اللونيه من خلال اظهار العمل بشكل متكامل

ان يستنتج العلاقه المتبادله بين الالعاب التكنولوجيه والمعالجه اللونيه التى تمنح المشاهد احساس بالهدوء والاستقرار

الاهداف المهاريه

ان يترجم بعض الافكار والمعلومات الى لغه التشكيل الفنى

ان يكتشف قدراته الفنيه من خلال الاشياء بيحبها مثل الالعاب التكنولوجيه ويوكد على الجوانب الاكثر موهبه بداخله

والاهداف الوجدانيه

ان يتذوق القيم التشكيليه للعبه التكنولوجيه من خلال المعالجه اللونيه المتنوعه

ان يقدر قيمه العمل الفنى بانواعه باعتباره نوعا من التفكير بلغه متميزه

الخامات المستخدمه

الكمبيوتر الالعاب التكنولوجيه المتنوعه التي تناسب العمل الفني

الوسائل التعليميه بعد انواع الالعاب المعالجه لونيه على شاشه الكمبيوتر

الاستراتيجيات التعليميه

العصف الذهنى

التعلم التعاونى

المفاهيم المعالجه اللونيه اختيار مجموعه لونيه مختلفه

عرض الدرس تقوم الباحثه بشرح الدرس خلال ٣مقابلات ومده كل مقابله ٣ساعات كما يلي

سير الدرس

تشرح الباحثه كيفيه تحقيق المعالجه اللونيه للعبه التكنولوجيه من خلال دمج الفنان لعناصر العمل الفنى وايضا اظهار الالعمل بشكل متكامل وايضا تحقيق المعالجه اللونيه من خلال التكوين الافقي الذى يمنح المشاهد احساس بالهدوء

والاستقرار والبدء في عمل معالجه لونيه للعبه تكنولوجيه من خلال اختيار الطالب للعبه والبدء في معالجتها على سطح الكمبيوتر واختيار طريقه معالجتها بطريقه غير تقليديه من خلال اشياء بيحبها واكثر شي يحبه الطفل هو الالعاب ثم يبدا الطلاب في المعالجه اللونيه على ان يتم اكتما ل العمل ومعالجته خلال الثلاثه المقابلات للدرس الواحد كل مقابله منهم ثلاث ساعات

النشاط المصاحب

عمل ورقه بحثيه عن انواع الالعاب الالكترونيه

التقويم عدم القدره على المعالجه اللونيه من خلال اظهار العمل بشكل كامل

التقييم يتم تقييم اعمال الطلاب بناء على مقياس الاثراء التابع للدراسه الحاله وارفاق النتائج بالجزء الخاص بعرض نتائج التجربه

البرنامج العلاجي

عرض بعض الصور التى تعبر عن المعالجه اللونيه

الدرس الثالث تحقيق المعالجه اللونيه من خلال التكوين في تضمن اللعبه القيمه الفنيه

المحتوى الهدف العام

عمل معالجه لونيه للعبه من خلال العمق لكي يعطي احساس بالمسافه

تحقيق المعالجه اللونيه للعبه التكنولوجيه من خلال التناظر لكي يخلق احساس بالتوازن والانسجام

تحقيق المعالجه اللونيه للعبه التكنولوجيا من خلال التوازن لكي يعطي انطباع من الانسجام داخل تركيبه العمل

اثراء المعالجه اللونيه للعب التكنولوجيه من خلال رسم العاب معالجه لونيه لتجميل البيئه المدرسيه

الاهداف الاجرائيه

الاهداف المعرفيه

ان يميز العناصر والنظم التكوينيه في اللعب التكنولوجيه في البيئه الطبيعيه والمصنوعه المحيطه بها

ان يستنتج العلاقه المتبادله بين الالعاب التكنولوجيه والمعالجات اللونيه والاسلوب في الاعمال الفنيه لكيفيه تجميل البيئه المدرسيه

الاهداف المهاريه

ان يجرب المعالجات المختلفه ويتحكم في انتاج عمل فني جيد ان يكتشف قدراته الفنيه ويؤكد على الجوانب الاكثر موهبه بداخله

الاهداف الوجدانيه

ان يتذوق القيمه التشكيليه في الاعمال الفنيه المعالجه اللونيه للعب التكنولوجيه واثرهامن خلاله التناظر لكي يحقق احساس بالتوازن والانسجام

ان يقدر قيمه العمل الفني بانواعه باعتباره نوع من التفكير بلغه متميزه

ان يحقق المعالجه اللونيه للاعب التكنولوجيا من خلال التوازن لكي يعطي انطباع من الانسجام داخل تركيبه العام

الخامات المستخدمه

الوسيله التعليميه بعد الصور الملونه الخاصه باعمال الالعاب الالكترونيه المعالجه فنيا والتي تاثرت بالفن الحديث مستخدما انواع مختلفه من المعالجه اللونيه

الاستراتيجيات التعليميه

التفكير الابداعي الملاحظه الصفيه

المفاهيم عناصر التكوين العناصر هي النقطه واحيانا لا تذكر باعتباره خط متناهي الصغر الخط واحيانا يسمى الرسم المساحه او القيم واحيانا تسمى الظل والنور او الفاتح او الغامق

عرض الدرس

تقوم الباحثه بشرح الدرس خلال ثلاث مقابلات ومده كل مقابله ثلاث ساعات كما يلى

سير الدرس تقوم الباحثه بشرح الدرس عن طريق اظهار القيمه الفنيه والتي تتحقق من خلال العمق لكي يعطي احساس بالمسافه وايضا من خلال التناظر لكي يخلق احساس بالتوازن والانسجام وايضا من خلال التوازن لكي يعطي انطباع من الانسجام داخل تركيبه العمل الفني عن طريق عرض بعض انواع الالعاب الالكترونيه المعالجه لونيا على شاشه الكمبيوتر يتحقق بها الاسراء من خلال المعالجه اللونيه ثم يبدا الطلاب في التعبير عن هذه المفاهيم بانواع مختلفه من الالعاب على سطح الكمبيوتر على ان يتم اكتمال العمل وتلوينه خلال ثلاث مقابلات للدرس الواحد مده كل مقابله منهم ثلاث ساعات النشاط المصاحب عمل ورقه بحثيه عن انواع الالعاب الالكترونيه

التقويم

عدم القدره على المعالجه اللونيه من خلال تحقيق العمق في العمل الفني

التقييم يتم تقييم اعمال الطلاب بناء على مقياس الاسراء التابع للدراسه الحاله وارفاق النتائج بالجزء الخاص بعرض نتائج التجربه

البرنامج العلاجي

عرض بعض الصور التي توضح كيفيه المعالجه اللونيه من خلال التوازن لكي يعطي انطباع من الانسجام داخل تركيبه العمل الفنى

الدرس الرابع تحقيق المعالجه اللونيه من خلال التكوين لتحقيق التالف في لعبه تكنولوجيا

المحتوى الهدف العام

عمل لوحه تصويريه للالعاب التكنولوجيه مستوحاه من المعالجه اللونيه من خلال الوعي الجمالي للعمل الفني وايضا

تحقيق المعالجات اللونيه للعب التكنولوجيه من خلال الدور الايجابي للعمل وايضا تحقيق المعالجه اللونيه للاعب التكنولوجيه من خلال الكشف عن فطريه واصاله اللعبه وايضا تحقيق المعالجه اللونيه للعبه التكنولوجيه من خلال دمج الارضيه مع الخلفيه وأيضا تحقيق المعالجه اللونيه للعبه التكنولوجيه من خلال الخلفيه فقط

الاهداف الاجرائيه

الاهداف المعرفيه

ان يتعرف على العناصر واسس التصميم من خلال الدور الايجابي للعمل الفني والوعي الجمالي للعمل الفني

والكشف عن تالف واثاره اللعبه التكنولوجيه ودمج الارضيه مع الخلفيه ان يؤلف صياغات ابتكاريه في اللعب التكنولوجيه لتشكيلات فنيه مستمده عناصرها من المعالجات اللونيه

الاهداف المهاريه

ان يجرب المعالجات المختلفه ويتحكم في انتاج عمل فني جيد

ان يكتشف قدراته الفنيه ويؤكد على الجوانب الاكثر موهبه بداخله الاهداف الوجدانيه

ان يعبر عن الاساليب الفنيه المختلفه من وجهه نظره الخاصه ومن خلال تاثيره باعمال فناني الالعاب الالكترونيه

ان يقدر قيمه العمل الفني بانواعه باعتباره نوع من التفكير بلغه متميزه

الخامات المستخدمه الوسائل التعليميه بعد الصور الملونه الخاصه باعمال الالعاب التكنولوجيه المعالجه اللونيه والذي تاثر بالفن الحديث مستخدما المعالجه اللونيه في الالعاب التكنولوجيه

استراتيجيات التعليميه التفكير الابداعي الملاحظه الصفيه

المفاهيم

اسس التصميم الفني وهي الوحده والشموليه والتوازن والاتزان الحركه او تنقل الرؤيه الايقاع او التردد او التكرار التركيز او مركز اهتمام او البؤره التباين او التفاوت او التضاد او التنوع او الاختلاف النسب والتناسب والتدرج فيه النسبه الذهبيه ومتتاليه فيبو ناتشي

عرض الدرس تقوم الباحثه بشرح الدرس خلال ثلاث مقابلات ومده كل مقابله ثلاث ساعات كما يلي

سير الدرس

تشرح الباحثه كيفيه التكوين لتحقيق التاليف في اللعب التكنولوجيه وذلك من خلال الوعي الجمالي للعمل الفني وايضا تحقيق المعالجه اللونيه للاعب التكنولوجيه من خلال الدور الايجابي للعمل وايضا تحقيق المعالجه اللونيه للعب التكنولوجيه من خلال الكشف عن فطريه واصاله اللعبه تحقيق المعالجه اللونيه للاعب التكنولوجيا من خلال دمج الارضيه مع الخلفيه وايضا تحقيق المعالجه اللونيه للاعب التكنولوجيه من خلال الخلفيه فقط ثم يبدا الطلاب بالمعالجه اللونيه على سطح الكمبيوتر على ان يتم اكتمال العمل وتلوينه خلال الثلاث مقابلات للدرس الواحد كل مقابله منهم ثلاث ساعات

النشاط المصاحب

اعمل حلقات مناقشه حول مجموعه صور اللاعب الالكترونيه

التقويم

عدم القدره على المعالجه اللونيه من خلال الكشف عن فطريته واصاله اللعب

التقييم

يتم تقييم اعمال الطلاب بناء على مقياس الاسراء التابع للدراسه الحاليه وارفاق النتائج بالجزء الخاص بعرض نتائج التجربه

البرنامج العلاجي

عرض بعض الصور التي توضح كيفيه المعالجه من خلال الكشف عن فطريه واصاله اللعبه

ادوات البحث

١-استماره صفحه المحكمين لاختبار بعض الالعاب التكنولوجيه

٢-استماره اختبار الا ثر لتحليل الالعاب الالكترونيه

٣-عمل برنامج قبلى -بعدى من اعداد الباحثه

تستخدم الباحثه في التجربه اجهزه كمبيوتر ذات شاشه ملونه مزوده بالانترنت

خطوات التجربه

١- يتم تطبيق اختبار قبلى على عينه الطلاب قبل اجراء التجربه

٢-يتم تطبيق اختبار بعدى على عينه الطلاب بعد اجراء التجربه

٣-عرض اعمال الطلاب القبليه والبعديه على لجنه تحكيم من اساتذه متخصصين

٤-مناقشه النتائج في ضوء فروض البحث للتحقيق من تحقيق الاهداف

نتائج البحث

١-اكدت الدراسه على ان المعالجه اللونيه للالعاب التكنولوجيه غنيه باشكال مختلفه ومتنوعه وعناصر فنيه ذات قيم جماليه وفنيه متنوعه مما يجعلها من اهم المصادر التى تتيح فرصه الاستفاده من كثره انواع اللعب التكنولوجيه وانواع معالجتها لتجميل البيئه المدرسيه

٢-ظهور اختلافات وطرق متنوعه للطلاب لانتاج اعمال فنيه متنوعه ومختلفه من خلال رويه كل طالب من وجهت نظره المعبره عن شخصيته المستقله والمختلفه وتتفق مع كل طالب

٣-ان تجريب استخدام المعالجات اللونيه للعب التكنولوجيه من خلال استخدام الكمبيوتر تساعد الطالب على كيفيه الاستفاده من الوقت المستخدم للكمبيوتر وانتاج اعمال فنيه جديده

٤-ان تطور مفاهيم العلم الحديث يساعد الطالب الى اخراج لوحات جديد ونستفيد منها في اخراج لوحات لتجميل البيئه المدرسيه باستخدام الكمبيوتر

التوصيات

١- من المهم ان يدرك الطالب اهميه استخدام الاجهزه الحديثه والتى تتمثل في استخدام الكمبيوتر وربط هذا التقدم بالفن من خلال الاستفاده من مستحدثات التكنولوجيا في اخراخ اعمال فنيه حديثه

٢-يجب ان يتم الاستفاده من تمسك الطالب بالاجهزه الحديثه وكيفيه تغير مسار الطالب من اللعب بدون هدف الى اللعب بهدف اخراج لوحات فنيه حديثه لتجميل البيئه كهدف مستحب يعالج ويجمل البيئه بطريقه حديثه يحبها الطالب

٣-يجب الاهتمام بالمدرسين والطلاب في مجال التربيه الفنيه

٤-الاستفاده من هذا البحث في ربط الاشياء التى يحبها الطالب او الطفل عموما وهو اللعب في تطوير اللوحات الفنيه التى تاخد من شكل اللعب التكنوجيه لتجميل البيئه المدرسيه

Egyption Journal
For Specialized Studies
Quarterly Published by Faculty of Specific Education, Ain Shams University

المجلة المصرية للدراسات المتخصصة
Egyptian Journal for Specialized Studies

Board Chairman
Prof. Osama El Sayed
Vice Board Chairman
Prof . Dalia Hussein Fahmy
Editor in Chief
Dr. Eman Sayed Ali
Editorial Board
Prof. Mahmoud Ismail
Prof. Ajaj Selim
Prof. Mohammed Farag
Prof. Mohammed Al-Alali
Prof. Mohammed Al-Duwaihi
Technical Editor
Dr. Ahmed M. Nageib
Editorial Secretary
Dr. Mohammed Amer
Laila Ashraf
Usama Edward
Zeinab Wael
Mohammed Abd El-Salam

Correspondence:
Editor in Chief
365 Ramses St- Ain Shams University,
Faculty of Specific Education
Tel: 02/26844594
Web Site :
https://ejos.journals.ekb.eg
Email :
egyjournal@sedu.asu.edu.eg

ISBN : 1687 - 6164
ISNN : 4353 - 2682

Evaluation (July 2023) : (7) Point
Arcif Analytics (Oct 2023) : (0.3881)
VOL (12) N (42) P (4)
April 2024

Advisory Committee

Prof. Ibrahim Nassar (Egypt)
Professor of synthetic organic chemistry
Faculty of Specific Education- Ain Shams University

Prof. Osama El Sayed (Egypt)
Professor of Nutrition & Dean of
Faculty of Specific Education- Ain Shams University

Prof. Etidal Hamdan (Kuwait)
Professor of Music & Head of the Music Department
The Higher Institute of Musical Arts – Kuwait

Prof. El-Sayed Bahnasy (Egypt)
Professor of Mass Communication
Faculty of Arts - Ain Shams University

Prof. Badr Al-Saleh (KSA)
Professor of Educational Technology
College of Education- King Saud University

Prof. Ramy Haddad (Jordan)
Professor of Music Education & Dean of the
College of Art and Design – University of Jordan

Prof. Rashid Al-Baghili (Kuwait)
Professor of Music & Dean of
The Higher Institute of Musical Arts – Kuwait

Prof. Sami Taya (Egypt)
Professor of Mass Communication
Faculty of Mass Communication - Cairo University

Prof. Suzan Al Qalini (Egypt)
Professor of Mass Communication
Faculty of Arts - Ain Shams University

Prof. Abdul Rahman Al-Shaer
(KSA)
Professor of Educational and Communication
Technology Naif University

Prof. Abdul Rahman Ghaleb (UAE)
Professor of Curriculum and Instruction – Teaching
Technologies – United Arab Emirates University

Prof. Omar Aqeel (KSA)
Professor of Special Education & Dean of
Community Service – College of Education
King Khaild University

Prof. Nasser Al- Buraq (KSA)
Professor of Media & Head od the Media Department
at King Saud University

Prof. Nasser Baden (Iraq)
Professor of Dramatic Music Techniques – College of
Fine Arts – University of Basra

Prof. Carolin Wilson (Canada)
Instructor at the Ontario institute for studies in
education (OISE) at the university of Toronto and
consultant to UNESCO

Prof. Nicos Souleles (Greece)
Multimedia and graphic arts, faculty member, Cyprus,
university technology