المجلة الأردنية للفنون، مجلد 10، عدد 2، 2017، 163- 185

أدوبي اليستريتر كمقترح لتطوير المهارات الفنية لطلبة الصف العاشر الأساسي في الأردن

شاديه يوسف هندي، قسم التصميم الجرافيكي، كلية الدراسات الحاسوبية، الجامعة العربية المفتوحة، عمان، الأردن.

الدكتور منذر سامح العتوم، قسم الفنون التشكيلية، كلية الفنون الجميلة، جامعة اليرموك، إربد، الاردن

تاريخ الاستلام: 2017/4/26 تاريخ القبول:2017/7/29

Adobe Illustrator As a Proposal to Develop the Artistic Skills to the Primary 10th Grade Students in Jordan

Shadia Yusef Hindi , Graphic Design Department, College of Computer Studies, Arab Open University, Amman, Jordan.

Dr. Monther Sameh Al - Atoum, Department of Fine Arts, College of Fine Arts,Yarmouk University, Irbid, Jordan.

الملخص

هدفت هذه الدراسة إلى تقديم برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator)، كبرنامج مقترح في منهاج التربية الفنية للصف العاشر الأساسي في وحدة الفن وتطبيقات الحاسوب، وبيان مدى قدرة هذا البرنامج في تطوير المهارات الفنية لطلبة الصف العاشر الأساسي،. لتحقيق أهداف الدراسة، والإجابة على أسئلتها، تم استخدام المنهج التجريبي ذي المجموعة الواحدة على شعبة من طالبات الصف العاشر الأساسي من مدرسة جمانه بنت ابي طالب الثانوية للبنات التابعة للواء الرمثا في الفصل الدراسي الأول للعام (2014-2015)، حيث تم اختيار العينة بالطريقة العشوائية وتكونت العينة من (26) طالبة، طبق عليها القياس القبلي والقياس البعدي من خلال أداة الملاحظة، حيث تم تصميم بطاقة تقييم قبلي لمستوى تعامل الطالبات مع الحاسب الآلي، وذلك لمعرفة مدى قدرة الطالبات استخدام الحاسوب، وبطاقة تقييم لأداء الطالبات في البرنامج. كما تم تصميم خطة دراسية نفذت بعد إجراء القياس القبلي على الطالبات خلال فترة زمنية استمرت (8) أسابيع بواقع (28) ساعة تقريبا، تم في نهاية التجربة تعبئة بطاقة التقييم لأداء الطالبات في البرنامج، وقد أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق دالة إحصائيا على مقياس تطور المهارات الفنية لدى طالبات الصف العاشر للقياس البعدي وبدرجة مرتفعة. وقد أوصت الدراسة بتضمين برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator) في وحدة الفن وتطبيقات الحاسوب في منهاج التربية الفنية للصف العاشر، وضرورة عقد دورات تدريبية لمعلمي التربية الفنية في المدارس على استخدامه، وعمل دراسات أخرى على البرنامج من حيث إمكانية تدريسه لطلبة المراحل الدراسية الأخرى.

الكلمات المفتاحية: أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator)، المهارات الفنية، طلبة الصف العاشر، التربية الفنية.

Abstract

This study aims to suggest Adobe Illustrator as an educational platform to be taught in the curriculum of the Arts subject for the 10th grade students, as an application within the computerized arts education. It investigates the extent of the abilities of this software. This application will indeed assist in developing the artistic creativity of the 10th grade students. To answer the question posed in the course of the study and realize its aims, the researcher used the experimental method with a sample group of 10th grade students from a government school in the district of Ramtha – Jordan, during the first semester (2014 – 2015). The sample consisted of 26 students who were subjected to pre-experiment and post-experiment testing. The researcher created an evaluation list to keep track of the students' performance for use in the computer and another list for use with the Adobe Illustrator application. A syllabus was designed and implemented after the pre-experiment test during an 8-week period, for 28 contact hours approximately. The tracking of the students' performance for both lists and the results came out with an obvious statistical refinement of the student's artistic performance. The study came out with the recommendation that this software be taught in the arts and computer learning curriculums for the 10th grade. It also highlighted the importance of holding training workshops for the arts teachers to train them in the use of the Adobe Illustrator software and its applications. Further research on the feasibility of teaching the Adobe Reader to students of other school levels were also recommended in the conclusion of the study.

Keywords: Adobe Illustrator, Art Skills, Tenth Grade Students, Art Education..

المقدمـــة:

يساهم الفن في تشكيل الشخصية الإنسانية، إذ مع ممارسة الفرد للفن فإنه يساهم في تطوير مهاراته وتزداد قدراته التعبيرية سواءً اكان عن ذاته أو عما يحيطه، وتزداد بالطبع ثقته بنفسه مما يجعله اكثر تحرراً من القيود التي يواجهها في الحياة اليومية، ولقد مثّل الفن الحضارات البشرية عبر العصور وأصبح لغة تواصل مهمة بين المجتمعات، ولكونه حاجة ظهرت مع الوجود الإنساني وعبرت عن نشاطاته المختلفة، وشكلت صورة للوعي الإجتماعي، نجده مع التطور الإنساني أصبح وسيلة تربوية يتم من خلالها بناء شخصية الفرد المتكاملة، وجزء مهم من المناهج التربوية.

حيث يشهد العالم اليوم تطوراً هاماً في مجال تكنولوجيا التعليم ومن أهم هذه التطورات ظهور الحاسوب الذي انتشر استخدامه في المجالات الاقتصادية والإدارية والإجتماعية وغيرها، ومنها مجالات التعليم، حيث استخدم كمادة دراسية ووسيلة تعليمية هامة في مواد متعددة، ومنها مادة التربية الفنية من خلال استخدام البرامج الفنية المختلفة.

لقد قدم الحاسوب للتربية الفنية أشكالا جديدة للتعلم، يتحقق بواسطتها التعليم البصري، الحسي والتخيلي، وذلك من خلال اتباع أساليب وطرق تتماشى مع التطور التكنولوجي، حيث يستطيع المتعلمون التعامل معه بسهولة وفق احتياجاتهم، ويصبحوا قادرين على اكتشاف كل ما هو جديد فيه، إن استخدام الحاسوب في مادة التربية الفنية له ايجابيات عدة، فهو يخاطب جميع حواس المتعلم مما يعزز العملية التعليمية، ويساعد المتعلم في التعبير عن ذاته وإحساسه باستقلالية، وذلك من خلال تنفيذه للاعمال المختلفة بنفسه، إضافة إلى أنه يوفر بيئة إجتماعية محببة ومشجعه داخل الصف.

كانت التربية الفنية من المواد الدراسية التي تساعد في تنمية المهارات المختلفة للطلبة كالمهارات الجسمية والإجتماعية والعقلية وغيرها، وتساعدهم في توسيع مداركهم ومشاركتهم في بناء مجتمعهم، حيث يمكن من خلال حصة التربية الفنية محاكاة واقع الطالب واحتياجاته، ودفع الرتابة التقليدية التي يشعر بها من بعض المواد الدراسية الأخرى.

ومن خلال الخبرة العملية في استخدام البرامج الفنية نجد أن برنامج (Adobe Illustrator) كبرنامج رسم يتناسب وقدرات الطلبة في مراحل متعددة، ويعطي نتائج أفضل من غيره من البرامج المستخدمة حاليا في مناهج التربية الفنية في المدارس، إضافة إلى سهولة استخدامه، حيث تتشابه أدواته وأدوات برنامج (Paint)؛(Photoshop)، بالإضافة إلى أن أدوات برنامج (Adobe Illustrator) أكثر سهولة في الاستخدام من أدوات برنامج (Adobe Photoshop). لذا نظراً لأهمية هذا البرنامج، جاءت هذه الدراسة للتعرف على مدى تطور المهارات الفنية لدى طلبة الصف العاشر الأساسي من خلال استخدام أدوات برنامج (Adobe Illustrator).

مشكلة الدراسة:

بالنظر إلى مادة التربية الفنية نجد أنها لم تحظ بالاهتمام الذي تستحقه كمادة مقررة في المناهج التربوية مما أدى إلى ظهور التقصير في عدة نواحي اهمها قلة استخدام الحاسوب في التدريس، وعلى الرغم من النتائج الإيجابية التي يطرحها استخدام الحاسوب في مادة التربية الفنية، ولكون اهداف التربية الفنية تحث على توظيف خبرات الطلبة ومهاراتهم في حل المشكلات التي تواجههم في مجالات التربية الفنية، وتوظيف الوسائل التقنية الحديثة، وعلى الرغم من ذلك لم تحظ مادة التربية الفنية بالتنوع في البرامج المستخدمة في تدريسها، مما أدى إلى اقتصار استخدامها على برامج محددة كبرنامج بور بوينت (Power Point)، برنامج كورل درو (Corel Draw) وبرنامج أدوبي فوتوشوب (Adobe Photoshop) في العملية التعليمية، وإغفال البرامج الأخرى المختصة بتعليم الرسم بالحاسوب كبرنامج (Adobe Illustrator) الذي يجمع مابين تلك

البرامج، إضافة إلى أنه يتلاءم مع مستويات الطلبة المختلفة، ورسوماته ذات الصيغ المتجهه كبرنامج كورل درو (Corel Draw) أي يمكن تكبير الرسم أو تصغيره دون أن يفقده شيئا من الدقة أو التفاصيل، إضافة إلى تشابه أدواته مع أدوات برنامج أدوبي فوتوشوب (Adobe Photoshop)، وتعتبر أسهل بكثير من أدوات برنامج أدوبي فوتوشوب (Adobe Photoshop).

ونظرا لقلة الدراسات التي تناولت هذا البرنامج وأهميته، وعدم وجود دراسات تظهر استخدامه في تدريس مادة التربية الفنية في الأردن، جاءت هذه الدراسة لمعرفة مدى تطور المهارات الفنية لدى طلبة الصف العاشر من خلال استخدام برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator) في تشكيل أعمال فنية، وإنشاء وتنفيذ رسومات بواسطة الأدوات المتوفرة فيه.

أسئلة الدراسة:

سعت الدراسة الحالية إلى الإجابة عن الأسئلة التالية:

1. هل يمكن تطوير المهارات الفنية لطلبة الصف العاشر من خلال برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator)؟
2. هل يوجد فرق ذو دلالة إحصائية ($0.05\geq\alpha$) في تطور لمهارات الفنية لدى طلبة الصف العاشر ما بين القياس القبلي للمهارات والقياس البعدي من خلال استخدام برنامج (Adobe Illustrator)؟

أهمية الدراسة:

تنبثق أهمية الدراسة من أهمية التربية الفنية والدور الذي تؤديه في بناء شخصية الفرد واسلوب أدائه، وتأثيره إيجابيا على المجتمع والمحيط الذي يعيش فيه وذلك من خلال قدرته على التعبير عن نفسه وإنتاج أعمال فنية مرضية تتلاءم مع قدراته باستخدام التكنولوجيا الحديثة، إضافة إلى أهمية الحاسوب والدور الذي يؤديه في حياة الطلبة، وكذلك أهمية برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator) في إنتاج أعمال فنية سهلة الإنشاء والتنفيذ متعددة الخيارات من خلال أدواته البسيطة ذات النتائج المرضية، كما تاتي اهمية الدراسة ايضاً من كونها من الدراسات النادرة في الوطن العربي – في حدود علم الباحثين- التي حاولت الكشف عن اهمية برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator) ودوره في تطوير المهارات الفنية للطلبة، حيث ستساهم الدراسة الحالية في توجيه انتباه القائمين على تطوير المناهج في مجال التربية الفنية على ضرورة الاستفادة وتفعيل البرامج الفنية المتنوعة التي تساهم في تطوير المهارات الفنية للطلبة، كما ستتيح الفرصة امام الباحثين الآخرين لإجراء المزيد من الدراسات على برامج اخرى.

أهداف الدراسة:

1. قياس مدى قدرة الطلبة على كيفية التعامل مع برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator).
2. قياس مدى قدرة برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator) في تطوير المهارات الفنية لطلبة الصف العاشر من خلال استخدام أدواته في تخطيط أعمال فنية وإضافة المؤثرات عليها وتنفيذها بعدة طرق.

مصطلحات الدراسة:

أدوبي اليستريتر(Adobe Illustrator): أحد البرامج التي أصدرتها شركة أدوبي (Adobe)، وهو برنامج متخصص في الرسم وإعداد التصميمات من نوع الرسومات المتجهة (Vectors)، ويتميز بوضوح ألوانه والدقة العالية في رسم التفاصيل المعقدة (ترايدنت، 2014).

أدوبي فوتوشوب (Adobe Photoshop): أحد برامج شركة أدوبي (Adobe)، حيث يستخدم في التصميم وتعديل الصور، حيث يتميز بالقدرة العالية على تعديل الصور(The free Dictionary, 2014).

الرسم باستخدام الحاسوب: هو الرسم عن طريق استخدام تكنولوجيا الحاسوب لإنتاج أعمال فنية مميزة، حيث يدمج الرسامون بالحاسوب استخدام برامج تعديل الصور مع برامج الرسم والتصميم للوصول إلى نتائج ذات جودة عالية (Brower, 2014).

المهارات الفنية: تنمية القدرات الذاتية للطلبة من اجل اكسابهم مفاهيم ومهارات تفكير وخبرات بصرية وتشكيلية من خلال استخدام برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator) من اجل الوصول الى تنمية القدرات الابداعية لديهم.

الاطار النظري للدراسة:

نظراً لأهمية الفنون بأشكالها المختلفة وكونها ذات تأثير قوي على حياة الإنسان سواء بالتعبير أو التفسير عن الأشياء والظواهر، يعتبر الفن خلاصة للحضارات التي وجدت فيه، وسجلا لآمال الإنسان وأحلامه، وأفراحه ومآسيه، وإحساسه وذوقه، وقد يصبح الفن في فترة معينة رمزا لآلاف الناس الذين كانوا يعيشون على هذه البيئة وقياسا للذوق الفني الذي يمثل الفترة الزمنية التي ظهرت عليها ومرآة لمظاهر الحياة اليومية المنعكسة على أرضها (جودي، 1999)، كما ان ارتفاع مستوى الأفراد عن طريق الفن هو ارتفاع لمستوى المجتمع أيضا (حمتيني، 2002).

وتهدف التربية الفنية إلى تنمية شخصية الفرد، واكتساب المهارات الأساسية لأدراك عناصر الأعمال والمنتجات الفنية والتمييز بينها، التعبير عن انفعالات الطلاب وأفكارهم بلغة الفن البصرية وعناصره عن طريق مشاهداتهم لها في البيئة الداخلية والخارجية، وكذلك توظيف خبرات الطلبة ومهاراتهم في حل المشكلات التي تواجههم في مجالات التربية الفنية بالاعتماد على الحس الجمالي، وإيجاد البدائل المناسبة لها، اكتساب المهارات الفنية الأساسية التي تمكنهم من تطويع الخامات المختلفة واستخدامها في الإنتاج الفني، كما تسهم في الإنتاج الوطني العام عن طريق إنتاج الأعمال الفنية باستخدام الخامات المتوافرة في البيئة المحلية، بالإضافة إلى توظيف الوسائل التقنية الحديثة، واستخدامها بوصف الفن طاقة إنتاجية (ابو نواس وحرب وقوقزه، 2006).

إن الاهتمام برسوم الأطفال ورعايتها تطور مع تطور فن الطفل بوجه خاص، مما يدعو المسؤولين في التربية إلى ضرورة اختيار أساليب مناسبة تتماشى مع تطور المفهوم حول فن الطفل، وهذا يستدعي استخدام جميع الوسائل والأساليب الحديثة المتاحة ومنها استخدام تكنولوجيا الحاسوب وبرامج الرسم المتوفرة التي تعمل على تطوير المهارات الفنية لدى الطفل.

فمرحلة المراهقة من (12- 18) سنة تقريبا، تقسم إلى ثلاث مراحل، ويعتبر طلاب الصف العاشر في المرحلة الأخيرة من هذا التصنيف (الشقران، 1998؛ الهنيدي، 2009)، ومن المظاهر السائدة في هذه المرحلة كفاح الفرد لتكوين الإحساس بذاته، فإذا لم تكن هناك ذاتية فردية فلن توجد تربية (فينكس، 1965)، أما من الناحية الفنية لمرحلة المراهقة فهناك تغيرات مهمة تحدث، حيث يصبح المراهق في مرحلة يحاول بها الإبتعاد عن مرحلة الطفولة من حيث الأفكار والموضوعات محاولا تحقيق ذاته والإعتماد عليها (العتوم، 2007)، ان التذوق الجمالي خلال هذه المرحلة يتطور ويصبح أكثر نشاطا وتوافقا (ريد، 1970)، حيث تظهر لديه فروق ملموسة بين الإتجاه البصري والإتجاه الذاتي، كما تتميز هذه المرحلة بالوعي بالنسب والتناسب، واستخدام اللون استخداماً موضوعياً، والتحكم بالتعبير الهادف (الهنيدي، 2009؛ الحداد والمهنا، 2000).

لقد قدم الحاسوب للتربية الفنية أشكالا جديدة للتعلم، يتحقق بواسطتها التعليم البصري، الحسي والتخيلي، فمن الملاحظ في المجال التربوي الفني، أن أهم الإنجازات في مجال تطوير إنتاج الرسومات التعليمية هو ظهور الرسم باستخدام الحاسوب، والذي يساهم في تحسين الرسم والكلمة والتلوين (بباوي، 2006).

ويعد الحاسوب أداة تعليمية فعالة في مجال التربية الفنية كونه يحقق الأهداف التي تسعى إليها، ولديه العديد من الإمكانات ما يجعله وسيلة إيجابية مساعدة لتطوير مهارات الطلبة في هذا المجال (الزهراني، 2010)، كما ان اعتماد اللغه البصرية في هذا العصر لغة رسمية جعل التربية الفنية مسؤولة مسؤولية مباشرة عن بناء هذه اللغة وإثرائها وذلك من خلال مناهجها، وقد اهتم المتخصصون في تخطيط مناهج التربية الفنية بعدة جوانب كان أهمها، أن التربية الفنية جزء من الإتجاه التربوي العام، وأن الحاسوب أصبح وسيلة مهمة للتعبير الفني، لذا فإننا نستطيع ومن خلال توظيف برنامج ادوبي اليستريتر تحقيق مسؤولية التربية الفنية في إثراء هذه اللغة وتعلمها (عبد القادر، 2011).

ففي المناهج الأردنية الحديثة المطورة للتربية الفنية لعام 2006 ادخلت عدة برامج منها برنامج الرسام (Paint)، أدوبي فوتوشوب (Adobe Photoshop)، برنامج كورل درو (Corel Draw)، برنامج بور بوينت (Power Point)، وبرنامج الناشر المكتبي (publisher)، وقد احتوت وحدة الفن وتطبيقات الحاسوب في منهاج التربية الفنية للصف العاشر على أربعة دروس يتم تنفيذها من خلالها استخدام أحد هذه البرامج، وهي: برنامج كورل درو (Corel Draw)، وبرنامج أدوبي فوتوشوب (Adobe Photoshop)، برنامج بور بوينت (Power Point)، ويتضمن كل درس تنفيذ تصميم لموضوع محدد ينطبق وأهداف الدرس، من خلال استخدام أحد هذه البرامج، حيث تهدف الوحدة إلى تعريف الطالب بمصطلحات ومفاهيم جديدة من خلال دراسته للتراث الشعبي، وأيضا تطبيق فكرة الخداع البصري، حيث يتوقع من الطالب بعد دراسته لهذه الوحدة أن يكون قادرا على تصميم إعلانات وملصقات باستخدام الحاسوب، وإنتاج تصميمات لأزياء ومشغولات شعبية، بالإضافة إلى قدرته على التعبير عن الخداع البصري بالخط واللون والشكل (أبو نواس وآخرون، 2006).

ومن خلال الخبرة في استخدام تلك البرامج وتدريسها، فانه يمكن استبدال البرامج المطروحة في المنهاج ببرنامج شبيه لكل من برنامج أدوبي فوتوشوب (Adobe Photoshop)، وبرنامج كورل درو (CorelDraw)، وهو برنامج متخصص في الرسم، كما انه أسهل للتعلم ويعطي نتائج أفضل، وهو برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator).

اشتقت كلمة اليستريتر (Illustrator)، من الفعل بالإنجليزية (Illustrate) بمعنى يوضح، وهو من أقوى البرامج التي أنتجتها شركة أدوبي عام 1986م، لإعداد التصميمات من نوع الرسومات المتجهه (Vectors)، التي يستخدمها العديد من المصممين والمحترفين والهواة في شتى أنحاء العالم للرسم وتصميم الشعارات، بالإضافة إلى رسم الشخصيات الكرتونية، كما ويستخدم في تصميم المواقع الإلكترونية، والتصاميم الفنية المتنوعة، ويتميز هذا البرنامج بسهولة الإستخدام، وروعة الألوان، وانسيابية الخطوط (ترايدنت، 2014).

ويعد برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator) من برامج الرسم والتصميم الاحترافي على الصعيد العربي والعالمي، إذ يعتبر أداة أساسية في تخطيط الأعمال الفنية، وتوفير الكثير من الوقت والجهد إذا ما قورن بالبرامج الأخرى، ويمكن استخدامه من قبل الهواة، وذلك لسهولة تعلمه والتعامل معه.

للبرنامج عدة ميزات أهمها إنشاء وتعديل رسومات لأي غرض تقريبا بشكل يسير، وتطبيق الألوان أو النقوش والخامات بسهولة، وتكرار الأشكال مما يجعل عملية إنشاء الصور المعقدة عملية بسيطة إلى حد ما، كما يمكن فتح وتحرير الصور الموجودة بالفعل في اليستريتر لإجراء التعديلات المناسبة وبسهولة (توت

وكينكوف، 2003)، كما يحتوي البرنامج مجموعة كبيرة من النماذج التي تساعد المتعلم في الرسم والتصميم من خلال إجراء التغيرات والتعديلات عليها للوصول للشكل الذي يريده، إضافة لإحتوائه على مكتبة واسعة من الألوان التي تساعد المتعلم في اختيار المجموعات التي تناسب موضوعه، مثل مكتبة متخصصة لألوان الزهور، أو ألوان الأطعمة وألوان البشرة وغيرها، مما يفتح مجالا واسعا للطلبة لتعلم أسس الرسم واختيار الألوان، وأفقاً أوسع للخيال.

وبالمقارنة بين برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator)، والبرامج الموجودة في وحدة الفن وتطبيقات الحاسوب في منهاج التربية الفنية للصف العاشر نجد أن:

برنامج أدوبي اليستريتر (Illustrator)، وبرنامج فوتوشوب (Adobe Photoshop) تم اصدارهما من نفس الشركة وهي شركة أدوبي (Adobe)، ويعتبر برنامج فوتوشوب برنامجا معالجا للصور أكثر من كونه برنامج رسم، وهذا عكس الأليستريتر الذي هو في الأساس برنامج متخصص في الرسم، كما يتشابه البرنامجان في كثير من الأوامر والأدوات وشكل اللوائح، أي من يستطيع العمل على ادوبي اليستريتر (Adobe Illustrator) يمكنه الإنتقال لتعلم برنامج أدوبي الفوتوشوب (Photoshop)، إلا أن برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator) أسهل في التعامل مع أوامره، وأدواته من برنامج أدوبي فوتوشوب (Adobe Photoshop)، (مركز الحساب العلمي، 2011).

كما تتصف مخرجات هذا البرنامج بأنها عالية الجودة لأنها تعتمد على صيغ المتجهات أو الخطوط الإشعاعية (Vectors)، إضافة إلى أن هذه الصيغة تجعل الملفات خفيفة على خلاف الصيغ الأخرى مثل الصيغه النقطية (Pexils)، كما في برنامج فوتوشوب (Photoshop) (توت وكينكوف، 2003)، كما تحافظ الرسومات في برنامج ادوبي اليستريتر (Adobe Illustrator)، على وضوحها مهما زادت نسبة التكبير فيها، أي يستطيع الطالب أن يقوم بتكبير عمله كما يشاء بعد الإنتهاء منه دون التخوف من تأثر وضوحه، على عكس الرسومات في برنامج ادوبي فوتوشوب (Adobe Photoshop)، التي تتأثر بشكل كبير عند تكبيرها (مركز الحساب العلمي، 2011).

وبالمقارنة بين برنامج ادوبي اليستريتر (Adobe Illustrator) وبرنامج الكورل درو (Corel Draw)، يعتبر البرنامجان متخصصين في الرسم، لكن برنامج الكورل درو (Corel Draw)، يعتبر أصعب للتعلم، حيث إن البرنامج الثاني بعيد كل البعد في أوامره واختصاراته عن أي برنامج آخر، ويحتاج لوقت أكبر لممارسته وحفظ أوامره كما أن مسميات الأدوات والأوامر في برنامج كورل درو (Corel Draw) تختلف عما هو متعارف عليه في البرامج الأخرى، أي أن الطالب أو المتعلم يجد صعوبة أكبر عند انتقاله لتعلم برنامج آخر، أما عند مقارنة برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator)، ببرنامج بور بوينت (Power point)، فاننا نجد فرقا واضحا؛ حيث إن برنامج بور بوينت (Power Point) مع احتوائه على بعض التشكيلات الفنية البسيطة فهو برنامج عرض شرائح وليس برنامجا متخصصا في الرسم كبرنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator).

الدراسات السابقة:

تنوعت الدراسات السابقة التي تناولت استخدام الحاسوب وبعض برامجه الفنية ودورها الإيجابي في تقديم مادة التربية الفنية، وعلاقتها بموضوع البحث الحالي حيث أجرى فيرنون (Vernon, 1988) دراسة في كندا هدفت إلى الكشف عن تصورات الطلبة حول استخدام الحاسوب بالتربية الفنية، حيث قام بإختيار عينتين من الطلاب ومقابلتهم ومراقبة جهودهم لمدة شهر أثناء استخدامهم الخصائص المميزة والخاصة لحاسوب ماكنتوش (Macintosh) خلال تصميم أعمالهم الفنية، وتم جمع المعلومات من خلال مراقبتهم، ومن خلال الاستبانات، والمقابلات، والمناقشات، والمقالات والأعمال الفنية التي قاموا بتصميمها، وكانت النتيجة ان

الطلبة الذين تم اختيارهم من مختلف الأعمار أظهروا تصرفات مختلفة ونتائج مختلفة، وان طلاب المرحلة الإبتدائية كانوا متحمسين في استكشاف الطاقة التي يمكن للحاسوب أن يبذلها.

كما قام عثمان (1996) بدراسة في السعودية هدفت إلى معرفة أثر استخدام الحاسوب في تطوير القدرة الإبداعية اللونية لطلاب قسم التربية الفنية في جامعة الملك سعود، حيث تم اختيار عينة الدراسة عشوائيا من (50) طالبا موزعين على مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة، حيث تم تدريس مساق أسس تكوين الصورة للمجموعة الضابطة بالطريقة التقليدية، بينما تم تدريس المجموعة التجريبية مساق مدخل الحاسوب في التربية الفنية، وقد أشارت النتائج إلى وجود فروق دالة إحصائيا لصالح المجموعة التجريبية.

وأجرى الشقران (1998) دراسة في الأردن هدفت إلى الكشف عن أثر استخدام الحاسوب في إكساب طلبة الصف العاشر لأسس التصميم الفني مقارنة مع الطريقة التقليدية وذلك باستخدام برنامج الرسام (paint)، تكونت عينة الدراسة من مجموعتين ضابطة تم تدريسها بالطريقة التقليدية ومجموعة تجريبية تم تدريسها باستخدام الحاسوب، وقد اشارت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في اكتساب طلبة الصف العاشر الأساسي لأسس التصميم الفني تعزى إلى الطريقة المستخدمة في التدريس لصالح المجموعة التجريبية.

وقام النجادي (1998) بدراسة في السعودية هدفت إلى تأكيد أهمية الحاسب الآلي في التعليم كأداة فاعلة في تدريس المواد المختلفة وبيان أهمية استخدام الحاسب الآلي في تدريس مادة التربية الفنية، وقد اشتملت الدراسة على ثلاثة أبعاد رئيسية هي: ثقافة الحاسب، الرسم والتصوير، وأظهرت نتائج البحث أهمية استخدام الحاسب الآلي في تدريس مادة التربية الفنية والتربية الجمالية والبعد المفقود في تعليم التربية الفنية.

وأجرى هيمرلا (Hemmrla, 2000) دراسة في كندا هدفت إلى التعرف على العوامل المؤثرة في استخدام تكنولوجيا الحاسوب التعليمية بين معلمي التربية الفنية، حيث تم اختيار عينة عشوائية من مدرسي التربية الفنية في كلية ميسوري (Missouri) الثانوية، مكونة من (300) معلم، وقام بتوزيع استبانة تضمنت مدى استخدام الحاسوب والإنترنت وعلاقة المعلم بتكنولوجيا الحاسوب، وفكر المعلم ونظرته تجاه تكنولوجيا الحاسوب، وكانت النتيجة انه يوجد اختلاف كبير بوجهات نظر المعلمين وأرائهم وخبراتهم في مجال تكنولوجيا الحاسوب.

كما أجرى الجيزاوي (2001) دراسة في الأردن هدفت إلى المحاولة للكشف عن أثر استخدام الحاسوب كأداة في اكتساب طلبة الصف الخامس الأساسي لمفهوم اللون في مادة التربية الفنية ومقارنتها مع الطريقة التقليدية، وتكونت عينة الدراسة من (76) طالبا وطالبة من طلبة الصف الخامس الأساسي، قسموا إلى مجموعتين الأولى ضابطة والثانية تجريبية ثم قام باستخدام المادة التقليدية المقررة في مادة التربية الفنية للصف الخامس الأساسي، وبالمقابل تم استخدام المادة التعليمية المحوسبة التي تعرض من خلال برنامج (PowerPoint) على أجهزة الحاسوب، وقد دلت نتائج الدراسة أنه يوجد فروق ذات دلالة إحصائية في اكتساب طلبة الصف الخامس الأساسي لمفهوم اللون يعزى إلى الطريقة المستخدمة في التدريس كان لصالح المجموعة التجريبية.

وقام بو حسين (Po-Hsien, 2002) بدراسة في تكساس امريكا هدفت إلى تحديد سلوك المعلمين وخبرتهم في استخدام الحاسوب لتتفق مع استراتجيات التعليم المنصوص عليها في المناهج الدراسية لطلاب الصف الأول إلى التاسع للعام (2002)، حيث تم اختيار عينة من معلمي التربية الفنية التايونيين موزعين على مجموعتين، حيث تم توزيع استطلاع وجمع (293) عينة، وقد أشارت النتائج إلى أن (58.6%) من العينة تدعم فرضية إدخال تكنولوجيا الحاسوب في التربية الفنية.

وفي دراسة أجرتها كناكري (2006) في الأردن هدفت إلى التعرف على أثر استخدام الحاسوب التعليمي في تحصيل طلبة الصف التاسع الأساسي في وحدة إنتاج الرسوم المتحركة في مادة التربية الفنية، تكونت عينة الدراسة من (30) طالبا، و(35) طالبة، كعينة ضابطة، بينما تكونت المجموعة التجريبية من (28) طالبا، و(30) طالبة، تم استخدام الطريقة الاعتيادية في تعليم الطلبة صناعة الرسوم المتحركة للمجموعة الضابطة، أما المجموعة التجريبية فقد قدمت لهم المادة من خلال الحاسوب باستخدام برنامج (Windows Movie Maker)، وقد أظهرت النتائج أن تحصيل أفراد المجموعة التجريبية أفضل من تحصيل أفراد المجموعة الضابطة، وتم ارجاع هذه النتيجة إلى الفوائد التي يقدمها الحاسوب للتعليم لما يحتويه من تشويق ومتعة، بغض النظر عن قدراتهم الفردية وميولهم الفنية.

وقام كارين (Carin, 2006) بإجراء بحث في كاليفورنيا هدف إلى معرفة تأثير تكنولوجيا الحاسوب على الفن وبرامج التصميم للدراسات العليا، حيث تم إختيار(37) معلما من مختلف الجامعات اعتماداً على ثقافتهم، وخبرتهم، وقابلية تواجدهم، وانتقاء المقابلين لهم، وتم إجراء مقابلات شخصية، زيارات صفية، والتواصل عن طريق الهاتف والبريد الالكتروني. وكانت النتيجة أن فوائد تكنولوجيا الحاسوب تكمن في كونه يخدم كل الثقافات؛ ومتعدد الاستعمالات؛ ويزيل الجدول الزمني لتاريخ الفن وحدود التشكيل؛ وإتاحة فرص عمل جديدة؛ وفتح المجال أمام نوعية جديدة من الفن.

وأجرت الجموعي (2007) دراسة في السعودية هدفت إلى الكشف عن مدى فاعلية استخدام الحاسب الآلي في تنمية القدرة الفنية التشكيلية لدى طالبات قسم التربية الفنية، ولتحقيق هدف الدراسة تم استخدام المنهج التجريبي، وكان نوع تصميم البحث من نوع المجموعة الواحدة باختبار قبلي وبعدي، لدراسة فاعلية المتغير المستقل (التدرب على الرسم بوساطة الحاسب)، على المتغير التابع (القدرة الفنية التشكيلية) التي تم قياسها بوساطة اختبارات القدرة الفنية التشكيلية، وتكون مجتمع الدراسة من (32) طالبة، وأظهرت النتائج وجود ارتباط ذي دلالة إحصائية بين التحصيل في مقرر الرسم بالحاسب والقدرة الفنية التشكيلية لدى الطالبات.

وقدم الزهراني (2010) دراسة في السعودية هدفت إلى التعرف إلى أهم مهارات التعبير الفني في التربية الفنية المناسبة لطلاب الصف السادس الإبتدائي، واتبع بالدراسة المنهج التجريبي على عينة من طلاب الصف السادس الابتدائي بلغ عددهم (38) طالبا، تم تقسيمهم الى مجموعتين: الأولى المجموعة الضابطة وعددها (19)، والمجموعة التجريبية وعددها (19)، حيث استخدمت الطريقة التقليدية في التدريس، أما المجموعة التجريبية فقد استخدم الباحث في تدريسها برنامجا حاسوبيا، وأظهرت نتائج البحث وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين، لصالح المجموعة التجريبية.

وقدم عبد القادر (2011) دراسة في الأردن هدفت إلى دراسة حقيقة النظرية التكاملية من خلال المسلمات لهذه الدراسة بأن التربية الفنية (التصميم) والحاسوب يمكن استخدامها معا كمنهاج واحد في منهج دراسي متكامل، واستدعى ذلك تحليل المنهاج الخاص بتعليم وحدة التطبيقات الحاسوبية (Photoshop) (Corel Draw) في كتاب التربية الفنية للصف العاشر وإظهار مواطن ضعفه وقوته من خلال تطبيق النظرية عمليا بالمدرسة، تكونت عينة الدراسة من طالبات الصف العاشر الأساسي، وأظهرت نتائج الدراسة أن مادة التربية الفنية تزيل الحدود بين المواد الدراسية وتسمح للمتعلم بالتعرف على أوجه الحياة بطريقة جديدة، وان ربطها بمادة الحاسوب يساعد المتعلم على أن يتعلم شمولية وقيم المعرفة.

وأجرى الشرمان (2011) دراسة في الأردن هدفت إلى تحديد اتجاهات معلمي التربية الفنية نحو توظيف التكنولوجيا المعاصرة في تدريس الفنون البصرية لطلبة المرحلة الأساسية، ومدى استخدامهم للتكنولوجيا المتمثلة في الحاسوب، والمعيقات التي تحد من استخدامهم لها، بلغت عينة الدراسة (160) من

معلمي ومعلمات التربية الفنية، ومدراء مدارس، ومشرفين في التربية الفنية، وأظهرت النتائج أن غالبية أفراد عينة الدراسة لا يمتلكون المهارات الأساسية لاستخدام التكنولوجيا والتعامل مع البرمجيات التطبيقية اللازمة لتدريس الفنون البصرية، بالإضافة إلى نقص كبير في أعداد معلمي التربية الفنية، كما أظهرت الدراسة وجود معيقات مرتبطة بالبيئة المدرسية المتعلقة بعدم توافر التجهيزات والبنية التحتية التي تدعم توظيف التكنولوجيا المعاصرة في تدريس الفنون البصرية لطلبة المرحلة الأساسية.

مما سبق نجد ان الدراسات السابقة تناولت جميعها الحاسوب وأهميته في تدريس مادة التربية الفنية على مختلف المراحل العمرية في المدارس المختلفة من خلال بعض البرامج المتخصصة في الرسم، وهذا ما اتفقت معه الدراسة الحالية والدراسات السابقة، كما اتفقت الدراسة الحالية مع معظم الدراسات السابقة في تطوير جانب من الجوانب الفنية لدى الطلبة من خلال توظيف أحد برامج الحاسوب في مادة التربية الفنية، كما في دراسة عثمان (1996)، ودراسة الشقران (1998)، ودراسة الجيزاوي (2001)، ودراسة الجموعي (2007)، ودراسة الزهراني (2010)، واتفقت الدراسة الحالية مع دراستين سابقتين في الفئة العمرية المستخدمة للدراسة كما في دراسة الشقران (1998)، ودراسة عبد القادر (2011)، وجاءت هذه الدراسة مكملة للتوصيات في دراسة كل من الشقران (1998)، الجيزاوي (2001)، كناكري (2006)، في إجراء أبحاث ودراسات لبرامج الحاسوب الأخرى المتخصصة في الرسم.

اختلفت الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة في برنامج الرسم المستخدم، حيث لم تتناول أي دراسة سابقة هذا البرنامج، كما اختلفت هذه الدراسة مع دراسة عبد القادر (2011) التي استخدم فيها الأسلوب التحليلي لمنهاج التربية الفنية، ودراسة النجادي (1998) التي استخدمت الأدب النظري، ودراسة كل من بو حسين (Po-Hsien 2002)، كارين (Carin 2006)، هيمرلا (Hemmerla 2007)، التي استخدم فيها الباحثون معلمي ومدراء ومشرفي التربية الفنية كعينة دراسة، وقد استفادت الدراسة الحالية من تلك الدراسات في رصد الجانب النظري وتدعيم الأفكار النظرية المتعلقة بموضوع الدراسة.

محددات الدراسة:

يمكن تحديد نتائج الدراسة وفقا للمحددات التالية:

1. المحدد البشري: طلبة الصف العاشر الأساسي.
2. المحدد الزماني: الفصل الدراسي الأول لعام 2014.
3. المحدد المكاني: مدرسة جمانة بنت أبي طالب الثانوية للبنات، التابعة للواء الرمثا.
4. المحدد الإجرائي: الوحدة الرابعة (الفن وتطبيقات الحاسوب)، في منهاج التربية الفنية للصف العاشر الأساسي.

منهجية الدراسة:

استخدم في الدراسة الحالية التصميم التجريبي ذو المجموعة التجريبية الواحدة، الذي يعتمد على القياس القبلي (Pre Test)، والقياس البعدي (Post Test) لأداء الطلبة وذلك لمناسبته لطبيعة الدراسة.

إجراءات الدراسة:

اتبعت الإجراءات التالية في تنفيذ الدراسة الحالية:

1. إعداد وحدة تعليمية مكونة من خمسة دروس باستخدام برنامج ادوبي اليستريتر (Adobe Illustrator).
2. إعداد أداة تقييم تعتمد على الملاحظة مكونة من جزئين
3. الجزء الأول: بطاقة تقييم قبلي لمستوى تعامل الطلبة مع الحاسب الآلي.
4. الجزء الثاني: بطاقة تقييم بعدي لأداء الطلبة في برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator).
5. تحديد أفراد الدراسة.

أفراد الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من طلبة الصف العاشر الأساسي في المملكة الأردنية الهاشمية، وتكونت عينة الدراسة من شعبة من طالبات الصف العاشر الأساسي بمدرسة جمانة بنت أبي طالب الثانوية للبنات، التابعة للواء الرمثا في محافظة إربد في المملكة الأردنية الهاشمية، حيث تم اختيار العينة بطريقة عشوائية (Random Sampling)، ومميزاتها أنها تعطي مفردات المجتمع نفس الفرصة في الإختبار وهي تمثل المجتمع الأصلي، وبلغ عدد أفراد العينة (26) طالبة، تتراوح أعمارهن بين (15-16) سنة.

متغيرات الدراسة:

المتغير المستقل: التدريس بواسطة برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator).

المتغير التابع: اداء الطلبة على مقياس المهارات الفنية.

أداة الدراسة:

تم اختيار أداة الملاحظة المباشرة، لجمع المعلومات الخاصة بالقياس القبلي والبعدي لأداء الطلبة، حيث تعتبر أداة الملاحظة المباشرة كما أوردها اهلاوات وغيره، بأنها من أهم أدوات القياس ومراقبة السلوك في بيئة الصف، حيث تعتمد هذه الأداة على الإنتباه، والإحساس، والإدراك، والفهم من قبل الملاحظ (اهلاوات وآخرون، 1995)، ولثبات صدق الأداة تم اختيار نوعين من الملاحظين وهما الملاحظ المشارك ويمثله في هذه الدراسة (الباحث)، والملاحظ غير المشارك وتمثله (معلمة التربية الفنية).

تم تصميم استبانة مقسمة إلى جزءين الأول: بطاقة تقييم قبلي لمستوى تعامل الطالبة مع الحاسب الآلي، والثانية: بطاقة تقييم بعدي لأداء الطالبة في برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator) تحتوي على فقرات مبنية على الملاحظة المباشرة لعينة الدراسة، حيث أخذت الاستبانة شكلها النهائي بعد عرضها على مجموعة من المحكمين من ذوي الاختصاص لمعرفة مدى صلاحيتها للتطبيق، ومدى ملاءمتها لعينة الدراسة.

صياغة خطة الدرس:

اعتماداً على النموذج الوارد في منهاج التربية الفنية والمعتمد من وزارة التربية والتعليم في الأردن، تم صياغة خطة لعدد من الدروس المستخدمة في التجربة، وقد تضمنت الخطة الأدوات والتجهيزات، النتاجات الخاصة، استراتجيات التدريس، والتنفيذ والتقويم، حيث تم عرض الخطة على عدد من المشرفين التربويين والمعلمين لتحكيمها، حيث تم الأخذ بعين الاعتبار جميع الملاحظات، وملحق رقم (1) يوضح ذلك.

التجربة الاستطلاعية:

تم إجراء تجربة استطلاعية على عينة بسيطة خارج عينة الدراسة، وذلك للتحقق من صحة الخطوات المتبعة في التجربة، والتحقق من مناسبتها للعينة التجريبية، وقد تكونت العينة من (4) طلبة من خارج عينة الدراسة تراوحت أعمارهم بين (14-16) سنة، اثنان من الذكور واثنتان من الإناث، حيث استمرت التجربة (4) أيام بواقع ساعة ونصف لكل مرة، تبين من خلالها مقدرة العينة على استيعاب واستخدام أدوات البرنامج بسهولة دون مواجهة عقبات تذكر، وأيضا التأكد من خطوات تنفيذ التجربة.

القياس القبلي:

تم إجراء القياس القبلي عن طريق الملاحظة لأداء وسلوك الطالبات في اللقاء الأول، تجاه استخدام الحاسوب في الرسم قبل إدخال المتغير التجريبي على أفراد عينة الدراسة، من خلال تعبئة بنود استمارة الملاحظة، من قبل الباحث ومعلمة التربية الفنية في نفس الوقت دون التدخل في سلوك وأداء الطالبات.

تنفيذ التجربة:

تم تنفيذ التجربة من خلال استخدام المتغير التجريبي على طلبة عينة الدراسة ضمن فترة زمنية امتدت (8) أسابيع، من (2014/10/9 – 2014/11/27) بواقع 28 ساعة تقريبا، رُكز في تنفيذ التجربة على استخدام الطرق الفاعلة في التدريس لجذب انتباه الطالبات وعدم شعورهن بالملل، وذلك من خلال التدرج في تنفيذ المشاريع المطلوبة من البسيطة إلى المشاريع الأكثر دقة، واختيار المواضيع التي تهم الطلبة في هذه المرحلة، حيث تم تنفيذ التجربة على النحو التالي:

1. تهيئة البيئة الصفية: من خلال توفير الحواسيب لجميع الطالبات وضمان استخدام كل طالبة لجهاز الحاسوب، مع التنويه بأن مختبر الحاسوب احتوى على (10) أجهزة تم توزيعها على الطالبات بواقع طالبتين لكل جهاز وأحيانا (3) طالبات.
2. تهيئة الطلبة: وذلك عن طريق تقديم فكرة عن برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator)، وأهميته ومميزاته، واستخداماته، وعرض نماذج من الرسومات التي تم تنفيذها من خلال البرنامج، إضافة إلى توضيح الأعمال التي ستقوم الطالبات بتنفيذها.
3. العرض العملي: تم شرح الواجهة الرئيسة في البرنامج، وتوضيح ما تحتويه بعض القوائم الموجودة فيه، التي تحتوي على العديد من اللوائح التي تتضمن نماذج كثيرة يمكنها مساعدة الطلبة في التشكيل والإختيار، وتجعل الممارسة الفنية سهلة وممتعة، كما تعطي الفرصة لتنمية التفكير والإبتكار عند الطالبات، كما تم شرح بعض الأدوات وكيفية استخدامها لتشكيل عمل فني.

القياس البعدي:

لقياس تأثير استخدام برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator) في المهارات الفنية للطلبة، وتم إجراء القياس البعدي على أفراد المجموعة التجريبية التي طبق عليها القياس القبلي فيما سبق، حيث استخدم الإختبار الإحصائي (T) لحساب الفرق بين الإختبارين للحصول على دلالة احصائية لهذا الفرق.

الأساليب الإحصائية المستخدمة:

تم استخدام برنامج التحليل الإحصائي (spss) للتحقق من صحة فروض الدراسة، حيث تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ومعاملات الإرتباط لنتائج تطبيق القياس القبلي والقياس البعدي على العينة التجريبية للدراسة، للحصول على حجم الأثر وتصنيفه.

نتائج الدراسة:

للإجابة على أسئلة الدراسة تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لتقييم أداء طلبة الصف العاشر الأساسي على المهارات الفنية للقياس القبلي والبعدي من خلال

عرض النتائج ومناقشتها

فيما يتعلق بنتائج تقييم أداء طلبة الصف العاشر الأساسي على المهارات الفنية تبعاً للقياس القبلي، فإن جدول رقم (1) يوضح ذلك

جدول رقم (1) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لتقييم أداء طلبة الصف العاشر الأساسي على المهارات الفنية تبعاً للقياس القبلي

الرقم	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
1	تستخدم الحاسوب (تشغيل، استخدام، حفظ،.. الخ).	3.42	0.58	1	متوسطة
2	تستخدم برامج (Microsoft Office).	2.58	0.70	2	متوسطة
3	تستخدم أحد برامج الرسم بالحاسوب.	1.15	0.37	8	منخفضة
4	لديها القدرة على انتاج عمل فني باستخدام الحاسوب.	1.00	0.00	9	منخفضة
5	تجيد التعامل مع برنامج (Microsoft Word).	2.62	0.64	3	متوسطة
6	تجيد التعامل مع برنامج الناشر الألكتروني (Publisher).	1.62	0.58	5	منخفضة
7	تجيد التعامل مع برنامج الرسام (Paint).	1.50	0.48	6	منخفضة
8	تجيد التعامل مع برنامج بور بوينت (Power Point).	2.08	0.00	4	منخفضة
9	تجيد التعامل مع برنامج كورل درو (Corel Draw).	1.00	0.00	9	منخفضة
10	تجيد التعامل مع برنامج فوتوشوب (PhotoShop).	1.00	0.00	9	منخفضة
11	تجيد التعامل مع برنامج أدوبي أليستريتر (Adobe Illustrator).	1.00	0.00	9	منخفضة
12	تتقبل تفعيل الحاسوب في الرسم.	1.50	0.51	6	منخفضة
المتوسط العام		1.71	0.26	منخفضة	

يظهر من الجدول (1) أن المتوسطات الحسابية للفقرات التي تقيس المهارات الفنية لطلبة الصف العاشر تراوحت بين (3.42-1.00)، وكان أعلى المتوسطات للفقرة رقم (1) التي تنص على"تستخدم الحاسوب (تشغيل، استخدام، حفظ،.. الخ)" وبدرجة متوسطة، تليها الفقرة رقم (2) بمتوسط حسابي (2.58) بدرجة متوسطة، وتنص على "تستخدم برامج (Microsoft Office)"، وجاءت الفقرات رقم(4)، و(9)، و(10) و(11) بأقل المتوسطات الحسابية وتنص على "لديها القدرة على انتاج عمل فني باستخدام الحاسوب"، "تجيد التعامل مع برنامج كورل درو (Corel Draw)"، "تجيد التعامل مع برنامج فوتوشوب (PhotoShop)"، و"تجيد التعامل مع برنامج أدوبي أليستريتر (Adobe Illustrator)" على التوالي، بمتوسط حسابي بلغ (1.00) بدرجة منخفضة. كما بلغ المتوسط العام لتقييم أداء طلبة الصف العاشر الأساسي على المهارات الفنية في القياس القبلي (1.71) وبدرجة منخفضة.

ويعود السبب في ذلك الى عدم اطلاع الطلبة وعدم وجود معرفة مسبقة بأدوات عمل هذا البرنامج، لذلك جاءت درجات تقييم الأداء منخفضة، وتجدر الإشارة الى أن الطلبة لديهم خبرات منخفضة باستخدام برامج الحاسوب، والمدرسون يتخطون هذه الوحدة كأنها غير موجودة، ويعود السبب الرئيسي في ذلك إلى أن بعض المدرسين ليست لديهم الكفاءة أو الخبرة في استخدام تلك البرامج وادارتها، وذلك لصعوبة تعلمها، وإن كان للمدرس خبرة في استخدام تلك البرامج فإنها من جهة أخرى ذات صعوبة على الطلبة.

اما فيما يتعلق بنتائج تقييم أداء طلبة الصف العاشر الأساسي على المهارات الفنية تبعاً لبرنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator) (القياس البعدي)، فإن جدول رقم (2) يوضح ذلك

جدول رقم (2) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لتقييم أداء طلبة الصف العاشر الأساسي على المهارات الفنية تبعاً لبرنامج (Adobe Illustrator) (القياس البعدي)

الرقم	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
1	تستخدم برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator) في الرسم.	3.69	0.62	8	مرتفعة
2	تميز استخدامات برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe) Illustrator.	3.58	0.64	12	متوسطة
3	تميز أنواع التصاميم والرسومات التي يمكن تنفيذها من خلال البرنامج.	3.65	0.72	10	متوسطة
4	تعرف القوائم الرئيسية التي يحتويها البرنامج.	3.88	0.65	7	مرتفعة
5	تستخرج النماذج الجاهزة الموجودة في قائمة (Window).	4.69	0.55	2	مرتفعة
6	تستطيع التغيير في النماذج الجاهزة لإنتاج نماذج جديدة.	3.69	0.68	8	مرتفعة
7	ترسم الأشكال الهندسية البسيطة.	4.81	0.40	1	مرتفعة
8	تقوم بتصميم نماذج مختلفة من الزهور، الزهريات، الزخارف، والإطارات من خلال الأشكال الهندسية.	4.19	0.85	6	مرتفعة
9	تستخدم التدرج اللوني لإظهار التجسيم.	3.50	0.86	14	متوسطة
10	تستخدم أداة الرسم الحر (Pincel Tool).	3.12	0.71	15	متوسطة
11	تستخدم أداة الرسم الإحترافي (Pen Tool).	3.58	0.76	12	متوسطة
12	تثق بقدرتها على تحسين أداءها الفني باستخدام الحاسوب.	4.35	0.82	5	مرتفعة
13	تتمتع بروح التعاون مع الفريق.	4.54	0.82	4	مرتفعة
14	تراعي الدقة أثناء العمل.	3.62	1.13	11	متوسطة
15	تقدر أهمية الحاسوب في تطوير المنتج الفني.	4.62	0.70	3	مرتفعة
المتوسط العام		3.97	0.59		مرتفعة

يظهر من الجدول (2) أن المتوسطات الحسابية لفقرات تقييم أداء طلبة الصف العاشر الأساسي على المهارات الفنية (القياس البعدي) تبعاً لبرنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator) تراوحت بين (4.81-3.12)، وكان أعلى المتوسطات للفقرة رقم (7) التي تنص على"ترسم الأشكال الهندسية البسيطة" وبدرجة مرتفعة، تليها الفقرة رقم (5) بمتوسط حسابي (4.69) بدرجة مرتفعة، وتنص على "تستخرج النماذج الجاهزة الموجودة في قائمة (Window)"، وجاءت الفقرة رقم (10) بأقل المتوسطات الحسابية وتنص على "تستخدم أداة الرسم الحر (Pincel Tool)" بمتوسط حسابي بلغ (3.12) بدرجة متوسطة. كما بلغ المتوسط العام لتقييم أداء طلبة الصف العاشر الأساسي على المهارات الفنية (القياس البعدي) تبعاً لبرنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator) (3.97) وبدرجة مرتفعة.

ويعود السبب في ذلك الى التدريب الذي تم تقديمه للطلبة على هذا البرنامج حيث أكسب الطلبة الخبرة والمهارة الكافية لاستخدام أدواته بفاعلية ويسر، كما أن الطلبة تفاعلوا مع البرنامج كونه متخصصاً في الرسم ويقابل احتياجاتهم الى مثل هذه البرامج، واستخدم بالدراسة الحالية أسلوب التدريج في التعريف بأدوات البرنامج وأغراض وفوائد كل أداة، وتقديم الشرح الكافي لخصائص البرنامج بشكل دقيق ومخطط مسبقاً، مما ساهم في حصول الطلبة على درجات تقييم مرتفعة في مهارات الحاسوب.

وبناء على المعطيات السابقة فانه يمكن الاجابة عن أسئلة الدراسة، وفيما يتعلق في الاجابة عن السؤال الاول والذي نصه" هل يمكن تطوير مهارات الطلبة الفنية من خلال برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe

Illustrator)"؟ فقد تم تطبيق اختبار (One Sample T.test) للكشف عن وجود دلالة إحصائية للكشف عن إمكانية تطوير مهارات طلبة الفنية الصف العاشر الأساسي من خلال برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator)، والجدول (3) يوضح ذلك.

جدول رقم (3): اختبار (One Sample T.test) للكشف عن امكانية تطوير المهارات الفنية لطلبة الصف العاشر الأساسي

الاختبار	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة t	دلالة "t" الإحصائية
اختبار المهارات المبني على برنامج (Adobe Illustrator)	3.97	0.59	25	34.525	0.000

يظهر من الجدول (3) أن المتوسط الحسابي لتقييم أداء الطالب في برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator) الذي يعبر عن تطوير مهارات الطلبة الفنية بلغ (3.97) وبلغت قيمة (t) (34.525) وبدلالة إحصائية (0.00) وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha <= 0.05$)، وبالتالي يمكن تطوير مهارات الطلبة الفنية من خلال برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator)، وتجدر الاشارة الى أن برنامج فوتوشوب (Photoshop)، هو برنامج معالج للصور أكثر من كونه برنامج رسم، وهذا عكس برنامج أدوبي اليستريتر

(Adobe Illustrator) الذي هو في الأساس برنامج متخصص في الرسم.

وأن تعامل طلبة الصف العاشر الأساسي مع البرنامج مألوفة وخالية من التعقيد مثل برنامج الرسام وهي تقريباً برمجية تعتبر نوعاً ما من البرامج الفنية التي تعتبر شبيهة ببرنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator)، وبهذا قد كسروا حاجز التعامل مع البرنامج الفني الجديد، فأدوات البرنامج المقترح أسهل وأكثر تلبية للمهارات الفنية.

كما أن تضمين برامج حاسوب في منهاج التربية الفنية يساعد على تعلم أدوات برامج الرسم المختلفة، فانه يمكن استبدال البرامج المطروحة في المنهاج ببرنامج شبيه لكل من برنامج فوتوشوب (Photoshop)، وبرنامج كورل درو (CorelDraw)، ولكن البرنامج الأسهل للتعلم والبرناج الذي يعطي نتائج أفضل، هو برنامج اليستريتر (Illustrator)، لذلك يمكن تطوير مهارات الطلبة الفنية من خلال هذا البرنامج لأنه أقرب الى المهارات الفنية من البرامج الأخرى.

أما فيما يتعلق بالاجابة عن السؤال الثاني والذي نصه" هل يوجد فرق ذو دلالة إحصائية ($0.05\geq\alpha$) في تطور لمهارات الفنية لدى طلبة الصف العاشر يعزى إلى طريقة التدريس المستخدمة (القياس القبلي، والبعدي (المحوسبة من خلال استخدام برنامج (Adobe Illustrator))؟"، فقد تم تطبيق اختبار (Paired Sample t. Test) للعينات المزدوجة للتعرف على الفروق بين متوسطات القياس القبلي، والقياس البعدي من خلال استخدام برنامج (Adobe Illustrator) في تقييم أداء طلبة الصف العاشر في تطور المهارات الفنية، وجدول رقم (4) يوضح ذلك.

جدول رقم (4) نتائج تطبيق اختبار (Paired Samples Test) للعينات المزدوجة للتعرف على الفروق بين القياس القبلي، القياس البعدي (Adobe Illustrator) في تطور المهارات الفنية

الاختبار	المستوى	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (t)	درجة الحرية	الدلالة الإحصائية
تطور المهارات الفنية	القبلي	1.72	0.26	22.156	25	0.000
	البعدي (استخدام برنامج ((Adobe Illustrator))	3.97	0.59			

يظهر من الجدول (4) وجود فروق ذات دلالة إحصائية على مقياس تطور لمهارات الفنية لدى طلبة الصف العاشر بين القياس القبلي ووالبعدي (الطريقة المحوسبة من خلال استخدام برنامج (Adobe Illustrator))، حيث بلغت قيمة (t) (22.156) وبدلالة إحصائية (0.00)، وبالتالي يوجد فروق تعزى إلى طريقة التدريس المستخدمة (القياس القبلي، والبعدي ((الطريقة المحوسبة من خلال استخدام برنامج (Adobe Illustrator))، وكانت الفروق لصالح استخدام برنامج (Adobe Illustrator)، حيث بلغ المتوسط الحسابي لتقييم أداء الطالب (3.97)، بينما بلغ المتوسط الحسابي للقياسالقبلي في تقييم أداء الطالب (1.72).

ويعود السبب في ذلك إلى أن استخدام برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator)أسهل من استخدام برامج (Paint)، وبرنامج(Photoshop) كبرنامج رسم يتناسب وقدرات الطلبة في مراحل متعددة، ويعطي نتائج أفضل من غيره من البرامج، إضافة إلى سهولة استخدامه، حيث تتشابه أدواته مع أدوات البرامج الأخرى المتعارف عليهما في المناهج التربوية فضلاً عن أن أدوات برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator) أكثر سهولة في الاستخدام من أدوات برنامج أدوبي فوتوشوب (Adobe Photoshop).

ويمكن أن يعود السبب في الحصول على تلك النتيجة أن تعلم الطلبة برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator) من خلال استخدام الحاسوب تمكنه من التطبيق الفعلي للخطوات التي تلقاها مما يؤدي إلى تبسيط الإجراءات وترسيخها في ذهن الطلبة، وبهذا نضمن تعلم الطلبة للبرمجية (Adobe Illustrator) بطريقة شاملة ومفعمة الحيوية ومشوقة وبهذا تصبح مادة حية وأكثر ارتباطا مع البرمجية.

وبذلك نجد أن تدريس طلبة الصف العاشر من خلال استخدام برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator) قد حقق نتائج واضحة في عملية القياس البعدي لأفراد عينة الدراسة، كما نجد أن الفرق واضح بين المتوسطات الحسابية لتقييم أداء طلبة الصف العاشر في تطور المهارات الفنية بالقياس القبلي، والبعدي (الطريقة المحوسبة (Adobe Illustrator))، وبناءاً عليه يمكن القول بأن برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator)، يتناسب وامكانات طلبة الصف العاشر الأساسي في تصميم وإنشاء أعمال فنية ابتكارية، كما يساهم في تطوير المهارات الفنية المختلفة، ويمكن توظيف التكنولوجيا الحديثة من خلال استخدام البرامج الفنية كبرنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator) في انتاج أعمال ابتكارية، كما أنه يمكن استخدام برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator) في مناهج التربية الفنية في المرحلة الأساسية العليا.

التوصيات:

في ضوء نتائج الدراسة، فانه يمكن تقديم عدد من التوصيات على النحو التالي:

1. تضمين برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator) في وحدة الفن وتطبيقات الحاسوب في منهاج التربية الفنية للصف العاشر الأساسي.
2. عقد دورات تدريبية لمعلمي التربية الفنية في المدارس لتدريبهم على استخدام برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator) لتنمية المهارات الفنية والقدرات الإبداعية لدى الطلبة.
3. عمل دراسات أخرى على برنامج أدوبي اليستريتر (Adobe Illustrator) من حيث إمكانية تدريسه لطلبة المراحل الإبتدائية الأخرى.

المراجع:

المراجع العربية

1. أبو نواس، سميح سعيد؛ حرب، هادية موسى؛ قوقزة، رائد محمد، (2006م)، **دليل المعلم للتربية الفنية، الصف العاشر**، إدارة المناهج والكتب المدرسية، وزارة التربية والتعليم، عمان.
2. أهلاوات، كابور؛ عودة، أحمد؛ مرعي، توفيق؛ فرحان، يحيى؛ شتات، عبد المجيد، (1995م)، **البحث التربوي التطبيقي**، وزارة التربية والتعليم، سلطنة عمان.
3. البسيوني، محمود، (1972م)، **أسس التربية الفنية**، دار المعارف، القاهرة.
4. توت، مايكل وكينكوف، شيري، (2003م)، **أدوبي اليستريتر ميني بايبل**، ترجمة العامري، خالد، دار الفاروق للنشر والتوزيع، القاهرة.
5. الجموعي،عطاف، (2007م)، **فاعلية استخدام الحاسب الآلي في تنمية القدرة الفنية التشكيلية لدى طالبات قسم التربية الفنية بجامعة الملك سعود**، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الملك سعود، المملكة العربية السعودية.
6. الجيزاوي، عامر، (2001م)، **اثر استخدام الحاسوب كأداة في اكتساب طلبة الصف الخامس الأساسي لمفهوم اللون**، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة اليرموك، الأردن.
7. الحداد، عبدالله عيسى؛ المهنا، عبدالله مهنا، (2000م)، **تطوير رسوم الطفل التعبيرية من الطفولة إلى المراهقة**، مكتبة الفلاح، الكويت
8. ريد، هربرت، (1970م)، **التربية عن طريق الفن**، ترجمة جاويد، عبد العزيز توفيق، القاهرة، مطبعة جامعة القاهرة، (تاريخ النشر الأصلي 1943).
9. الزهراني، عبدالله، (2010م)، **برنامج حاسوبي مقترح في التربية الفنية لتنمية مهارات التعبير الفني لدى طلاب الصف السادس الإبتدائي**، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الملك خالد، المملكة العربية السعودية.
10. الشرمان، أحمد، (2011م)، **اتجاهات المعلمين نحو توظيف التكنولوجيا المعاصرة في تدريس الفنون البصرية لطلبة المرحلة الأساسية**، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة اليرموك، الاردن.
11. الشقران، عبدالله، (1998م)، **اثر تدريس التربية الفنية بوساطة الحاسوب (برنامج الرسام) في اكتساب طلبة الصف العاشر لأسس التصميم الفني مقارنة مع الطريقة التقليدية**، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة اليرموك، الأردن.
12. عبد القادر، جلال، (2011م)، **الأسلوب التكاملي بين منهاج التربية الفنية ومنهاج الحاسوب لدى طلبة الصف العاشر الأساسي**، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة اليرموك، الأردن.
13. العتوم، منذر سامح، (2007م)، **طرق تدريس التربية الفنية ومناهجها**، دار المناهج للنشر والتوزيع، عمان.
14. عثمان، مصطفى، (1996م)، **أثر استخدام الحاسوب الآلي الرسام في تطوير القدرة الإبداعية اللونية لطلاب قسم التربية الفنية في جامعة الملك سعود**، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الملك سعود، السعودية.

15. كناكري، سيما، (2006م)، **أثر استخدام الحاسوب في تحصيل طلبة الصف التاسع الأساسي في وحدة إنتاج الرسوم المتحركة كوحدة مقترحة في مادة التربية الفنية**، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة اليرموك، الأردن.

16. النجادي، عبد العزيز، (1998م)، **نحو تدريس فاعل لمادة التربية الفنية باستخدام الحاسب الآلي**، مجلة البحث والتربية في علم النفس، 4(11)، جامعة الملك سعود، المملكة العربية السعودية.

17. الهنيدي، منال عبد الفتاح، (2009م)، **مدخل إلى سيكولوجيا رسوم الأطفال**، دار المسيرة، عمان.

المراجع الأجنبية:

1. Carin, W, (2006), **How Computer Teachnology influences Art and Design Programs in higher Education**, Master thesis, La Sierra University, California.

2. Hemmerla, P, (2000), **Factors related to the level of instructional use of Computer-Based Technology by Missouri Secondary Art Teachers**, Master thesis, University of Missori, Columbia.

3. Po. Hsien, L, (2004), **Art Teacher's attitudes toward and experiences in the use of Computer Teaching with Teaching Strategies stipulated in the 2002 Taiwanese first to ninth grade Curriculum alignment**, Master thesis, Texas Tech University, Texas.

4. Vernon, P, (1988), **Students perceptions of computer use in art education**, Master thesis, University of Alberta, Canada.

المراجع الالكترونية:

1. http://kenanaonline.com/users/mouradbebawy/posts/83272,
بباوي، مراد حكيم، اتجاهات تربوية حديثة في مجال التربية الفنية، 2009/2/27، استخرجت في 2014/9/25.

2. http://www.traidnt.net/vb/traidnt1945416
ترايدنت، نبذة عن برنامج أدوبي اليستريتر، عالم التصميم، 2014، استخرجت في 2014/9/14.

3. http://l.facebook.com/lsr.php?u=http%3A%2F%2Fgoo.gl%2FGazuU8&ext=1417797978&hash=Ack3IycTA7SFW1DoJuLK4GcHEXCwr246NLVsgfkBrOeoKw
مركز الحساب العلمي، ما الفرق بين برنامج أدوبي اليستريتر وبرنامج أدوبي فوتوشوب، جامعة المنصورة، 10/ 9/ 2011، استخرجت في 2014/10/2.

4. http://www.wiseg eek.com/what-is- digital- illustration.htm
Brower, M.(2014). What is digital illustration . Retrieved in August 5, 2014.

5. http://encyclopedia2.thefreedictionary.com/digital+art
The Free Dictionary,(2014), Digital Art, Retrieved in September 4, 2014.

الملاحق:

ملحق رقم (1)

خطة لعدد من الدروس وتشتمل على:

الـدرس	عنوان الدرس
الدرس الأول	رسم الاشكال الهندسية
الدرس الثاني	استخراج النماذج الجاهزة وتوظيفها
الدرس الثالث	تشكيل الورود والزهريات
الدرس الرابع	تصميم الزخارف والإطارات
الدرس الخامس	الرسم الحر والرسم الإحترافي

ملحق رقم (2)

أنموذج خطة الدرس الأول

الصف: العاشر المبحث: التربية الفنية عنوان الوحدة: الفن وتطبيقات الحاسوب عنوان الدرس: رسم الأشكال الهندسية عدد الحصص: حصتان

التعليم القبلي: التكامل الرأسي: التكامل الأفقي:

الرقم	النتـاجات الخـاصة	المواد والادوات والتجهيزات (مصادر التعلم)	استراتيجيات التدريس	التقويم		التنفيـــذ	
				الإستراتيجية	الأداة	الإجراءات	الزمـن
1-	تعرف أهمية ومميزات برنامج أدوبي اليستريتر، وقدراته العالية في إنتاج أعمال فنية.	جهاز الحاسوب جهاز Data Show	تدريس مباشر (عرض توضيحي)	التقويم المعتمد على الاداء.	سلم التقدير اللفظي	– التمهيد من خلال تقديم فكرة عن برنامج أدوبي اليستريتر، وخصائصه، ومميزاته.	5 دقائق
2-	تفهم بعض اللوائح الموجودة في البرنامج.		التعلم في مجموعات	الملاحظة (المنظمة)		– عرض نماذج لرسومات تم تنفيذها من خلال البرنامج، التي توضح قدرات البرنامج الواسعة.	15 دقيقة
3-	ترسم أشكال هندسية، مع القدرة على التحكم في لونها وحجمها، ونسخها.		– التعاون – تدريب الزميل			– شرح الواجهة الرئيسة في البرنامج، وتوضيح ما تحتويه بعض القوائم الرئيسية.	10 دقائق
						– توضيح كيفية رسم بعض الاشكال الهندسية البسيطة، وطريقة تلوينها وتغيير لونها مرة أخرى، وضبط حجم الأشكال، وكيفية عمل نسخ منها.	15 دقيقة
						– إعطاء فرصة للطلبة للقيام بتنفيذ الرسومات الهندسية، مع تقديم المساعدة اللازمة للطلبة.	45 دقيقة

أنموذج خطة الدرس الثاني

الصف: العاشر المبحث: التربية الفنية عنوان الوحدة: الفن وتطبيقات الحاسوب عنوان الدرس: استخراج النماذج الجاهزة وتوظيفها عدد الحصص: حصة واحدة

التعليم القبلي: التكامل الرأسي: التكامل الأفقي:

الرقم	النتـاجات الخـاصة	المواد والادوات والتجهيزات (مصادر التعلم)	استراتيجيات التدريس	التقويم		التنفيـــذ	
				الإستراتيجية	الأداة	الإجراءات	الزمــن
1-	تعرف مصادر الحصول على نماذج جاهزة يمكن الإستفادة منها.	جهاز الحاسوب جهاز Data Show	تدريس مباشر (عرض توضيحي)	التقويم المعتمد على الاداء. الملاحظة	سلم التقدير اللفظي	– عرض قائمة (Window)، وما تحتويه من نماذج جاهزة (Symbols Library).	5 دقائق
2-	فك وتركيب النماذج لإخراج نماذج فنية جديدة.		التعلم من خلال النشاط			– عرض عملي لبيان كيفية تفكيك تلك النماذج والتغيير في أجزائها من حيث العناصر والألوان لتشكيل نماذج جديدة	5 دقائق
3-	تمييز أنواع الألوان وكيفية اختيارها للمواضيع الفنية.						
4-	القدرة على توظيف تلك النماذج لتنفيذ عمل فني، أو لوحة فنية.		– المشاريع			– عرض مكتبة الألوان الموجودة في قائمة (Window)، (Swatch Library)، وتوضيح أنواع النماذج الموجودة فيها، وكيفية الإستفادة منها.	5 دقائق
						– إعطاء الطالب واجب لتشكيل لوحة فنية مكونة من عدة نماذج موجودة مع التغيير في كل نموذج.	30 دقيقة

أنموذج خطة الدرس الثالث

الصف: العاشر المبحث: التربية الفنية عنوان الوحدة: الفن وتطبيقات الحاسوب عنوان الدرس: تشكيل الورود والزهريات عدد الحصص: حصتان التعليم القبلي: التكامل الرأسي: التكامل الأفقي:

الرقم	النتـاجات الخـاصة	المواد والادوات والتجهيزات (مصادر التعلم)	استراتيجيات التدريس	التقويم		التنفيـــذ	
				الإستراتيجية	الأداة	الإجراءات	الزمــن
1-	تدرك الأوامر المستخدمة لعمل التشكيلات المطلوبة.	جهاز الحاسوب	بيان عملي	التقويم المعتمد على الاداء.	سلم التقدير اللفظي	– استخدام الأشكال الهندسية لعمل أشكال متنوعة للورود، مع التنويع في اختيار الألوان.	15 دقيقة
2-	تنفيذ التشكيلات المطلوبة، دون التعرض للمعيقات أثناء تعامله مع أدوات البرنامج.	جهاز Data Show	التعلم من خلال النشاط	الملاحظة		– عمل تصاميم للزهريات من خلال استخدام الأشكال الهندسية أيضا.	10 دقائق
3-	تعرف طريقة عمل التدرج اللوني، وكيفية التحكم بها وممارستها.		التدريب			– استخدام التدرج اللوني لإعطاء التعبير المجسم للورود والزهريات.	15 دقيقة
4-	تنفيذ تصاميم متنوعة للورود، والزهريات، بشكل منسق، محافظا على النسب في الرسم.					– تكليف الطلبة بعمل تشكيلات جديدة للزهريات، تحتوي داخلها عروق الورود المتنوعة الأشكال، والاحجام والألوان.	45 دقيقة

أنموذج خطة الدرس الرابع

الصف: العاشر المبحث: التربية الفنية عنوان الوحدة: الفن وتطبيقات الحاسوب عنوان الدرس: تصميم الزخارف والإطارات عدد الحصص: حصة واحدة

التعليم القبلي: التكامل الرأسي: التكامل الأفقي:

الرقم	النتـاجات الخـاصة	المواد والادوات والتجهيزات (مصادر التعلم)	استراتيجيات التدريس	التقويم		التنفيـــذ	
				الإستراتيجية	الأداة	الإجراءات	الزمــن
1-	تعرف أنواع الإطارات الموجودة في البرنامج.	جهاز الحاسوب	تدريس مباشر (عرض توضيحي)	التقويم المعتمد على الاداء.	سلم التقدير لفظي	– عرض لائحة الإطارات من القائمة (Window)، وما تحتويه من نماذج متعددة.	5 دقائق
2-	تتقن كيفية عمل الزخارف والإطارات.	جهاز Data Show	بيان عملي	الملاحظة		– البيان العملي لطرق تصميم الإطارات وتشكيلها.	5 دقائق
3-	تتحكم بالإطارات والزخارف من حيث اللون والسمك والحجم.	التعلم في مجموعات التعاون	التعلم من خلال النشاط – المشاريع			– البيان العملي لطرق تصميم الزخارف من خلال استخدام الاشكال الهندسية البسيطة.	5 دقائق
4-	تنفيذ إطارات خاصة بألبوم الصور.	تدريب الزميل	– التدريب			– تكليف الطلبة بعمل نماذج متنوعة من الزخارف والإطارات.	25 دقيقة

أنموذج خطة الدرس الخامس

الصف: العاشر المبحث: التربية الفنية عنوان الوحدة: الفن وتطبيقات الحاسوب عنوان الدرس: الرسم الحر والرسم الإحترافي عدد الحصص: حصتان

التعليم القبلي: التكامل الرأسي: التكامل الأفقي:

الرقم	النتـاجات الخـاصة	المواد والادوات والتجهيزات (مصادر التعلم)	استراتيجيات التدريس	التقويم		التنفيـــذ	
				الإستراتيجية	الأداة	الإجراءات	الزمــن
1-	تعرف أدوات الرسم الحر الخاصة بالبرنامج.	جهاز الحاسوب	تدريس مباشر (عرض توضيحي)	التقويم المعتمد على الاداء.	سلم التقدير – لفظي	– عرض أدوات الرسم البسيطة الموجودة ي البرنامج (Pencil Tool – Brush Tool)،	5 دقائق
2-	القدرة على التحكم بتلك الأدوات لإنتاج عمل فني.	جهاز Data Show	التعلم من خلال النشاط	الملاحظة		– البيان العملي لطريقة استخدام أدوات الرسم والتحكم بها.	5 دقائق
3-	تتحكم بأداة الرسم الإحترافي (Pen Tool).		التدريب			– تكليف الطلبة بعمل لوحة فنية لمنظر طبيعي من خلال استخدام هذه الأدوات.	35 دقيقة
4-	القدرة على إعادة رسم صورة جاهزة.					– البيان العملي لطريقة استخدام أداة الرسم الإحترافي (Pen Tool)، وكيفية التحكم بها.	10 دقائق
						– تدريب الطلبة على هذه الأداة من خلال إعادة رسم صورة جاهزة يتم ادخالها على البرنامج مثل الشخصيات الكرتونية.	10 دقائق
						– تكليف الطلبة بإعادة رسم صورة جاهزة.	25 دقيقة