كلية التربية

كلية معتمدة من الهيئة القومية لضمان جودة التعليم

إدارة: البحوث والنشر العلمي (المجلة العلمية)

=======

"برنامج قائم على الفوتوشوب لتنمية مهارات التصميم الفني لدى طلاب المرحلة الثانوية"

إعــداد

أ.د/ أحمد سيد مرسي

أستاذ المناهج وطرق تدريس التربية الفنية

المتفرغ والعميد الأسبق

لكلية التربية النوعية – جامعة القاهرة.

أ. د/علي سيد محمد عبد الجليل

أستاذ المناهج وطرق تدريس التعليم الصناعي

ووكيل الكلية لشئون الدراسات العليا والبحوث

كلية التربية– جامعة أسيوط

د /عبير سروة عبد الحميد

مدرس المناهج وطرق تدريس التربية الفنية

كلية التربية – جامعة أسيوط

أ/ مروة كمال عبد الحميد

معلم تربية فنية بمدرسة

أسيوط التجريبية المتميزة للغات

﴿ المجلد الحادي والثلاثين– العدد الخامس – جزء أول– أكتوبر ٢٠١٥م ﴾

http://www.aun.edu.eg/faculty_education/arabic

المقدمة:

إن السمة المميزة للعصر الحالي هي التغير السريع في جميع مجالات الحياة، ومن بين التغيرات التي يتسم بها تلك الثورة التكنولوجية الهائلة التي غزت الحياة الإنسانية بجميع جوانبها وعناصرها.

وتعد التربية الفنية إحدى القنوات الأساسية في العملية التربوية، وتتأثر موادها الدراسية تأثيرا مباشرا بالتطورات التكنولوجية والاكتشافات العلمية (البسيوني،١٩٩٣،٣٨٨)[١] ، فتأثير التكنولوجيا على الفنون البصرية والتربية الفنية ليست ظاهرة حديثة فعلى مر التاريخ شكلت التكنولوجيا الأدوات، والتقنيات، ووسائل التعبير الإبداعي والتمثيل البصري (. (Cennamo, K.S., Ross, J.D. & Ertmer, P.A., 2010,453

ومن المؤكد أهمية وفاعلية الكمبيوتر في مجال تعليم الفنون؛ لما له من إمكانات التكوين والرسوم التي ينتجها، ويعد وسيلة طيعة لتنمية الإبداع الفني والطلاقة التشكيلية وسرعة توليد الأشكال والألوان تتيح للطالب فرصة ممارسة التجريب والاكتشاف الذي ينمي الموهبة الفنية (أمين،٢٠٠٩،٩١)، ويمكن بهذا المعني القول بأن الكمبيوتر يؤكد حرية التعبير داخل العمل الفني (أحمد ،٢٠٠٠،١٦٥)، والتجارب الحديثة للفنانين باستخدام التقنيات الرقمية في الفنون البصرية المعاصرة تعد علامة ذات قيمة وأصالة مع الإسهامات التي تم تسجيلها للرواد في تاريخ الفنون (محمد،،٢٠٠٧،٢٣١).

وفي ضوء إمكانات الكمبيوتر وتقنياته غير المحدودة استطاع بعض الفنانين إبداع أعمال فنية كثيرا ما تكون متطورة وتتسم بالجدة (زكي،٢٠٠٦،٢٦)، كما استطاع أن يصمم اللوحة التي كانت تتطلب وقتا وجهدا كبيراً في أقل وقت ممكن (خميس،٢٠٠٨،٥).

وتعد أسس التصميم من أهم المواد التي تساعد في إنجاز العملية التصميمية وتنمية القدرات الفنية لدى طلاب الفن (أبو العنين،٢٠٠١،١٦٣).

---

[١] تم التوثيق في ضوء نظام APA Manual (American Psychological Association Manual) دليل الجمعية الامريكية لعلم النفس

ومع تنوع برامج التصميم أصبح لابد أن يكون المصمم على وعي كامل بهذه البرامج لكي يستطيع ابتكار عدد لانهائي من الأفكار الجديدة والمعاصرة (ماهر،٢٠٠٤،٢٢).

ويعد برنامج ادوبى فوتوشوب Adobe Photoshop أحد البرمجيات التطبيقية الأكثر فعالية في تكوين الصور وإضفاء الرتوش عليها، وأطلق عليه البرنامج ذو البعدين كما يتمكن من رقمنة الصور الفوتوغرافية أو الرسوم التوضيحية ذات الألوان المتعددة، ويتوافر داخل هذا البرنامج قائمة من الأدوات العملية التي يمكن تعديلها حسب احتياجات المستخدمين كالفرشاة، والمرشحات، والتدريجات اللونية، والتصحيحات اللونية المتعلقة بالإضاءة أو التباينات اللونية، والمؤثرات الخاصة المتمثلة بالسحب والجذب والتكبير ، والكتابة بحروف بارزة (النوايسة،٢٠٠٧،٤٩)، ويعد هذا البرنامج وسيلة وأداه مهمة للفنانين الذين يريدون إجراء عمليات تنقيح، وتركيب، وتصحيح للألوان باستخدام تكنولوجيا العصر (ثراينن،فيز،٢٠٠٥،٧).

وقد تناولت العديد من الدراسات أثر برامج الجرافيك في التربية الفنية، ومن هذه الدراسات : دراسة (كامل،٢٠٠٨)، ودراسة(الغماس،٢٠٠٨)، ودراسة (الحملي،٢٠٠٧)، ودراسة(إبراهيم،٢٠٠٦)، ودراسة(عبد الحليم،٢٠٠١).

مصطلحات الدراسة:

١.البرنامج:

ويُعرف إجرائياً بأنه التخطيط لعقد مجموعة من اللقاءات التعليمية المتتالية التي تهدف إلى تنمية مهارات التصميم الفني عن طريق اقتراح محتوى تعليمي منظم لمادة التربية الفنية باستخدام برنامج ادوبى فوتوشوب.

٢.برنامج ادوبى فوتوشوب Adobe Photoshop:

هو برنامج تحرير الرسومات المتقدمة (Wikipedia,2014)، وأحد برامج الرسوم النقطية التي تعتمد على البكسلات في تكوين رسومها (داناهر، ٢٠٠٥ ،٩).

٣. مهارات التصميم الفني:

تعُرف إجرائياً بأنها قدرة الطالب على تنظيم مفردات التصميم وفق أسس محددة (الإيقاع- الاتزان- الوحدة- التناسب- السيادة) على مسطح التصميم الفني باستخدام برنامج أدوبي فوتوشوب .

مشكلة الدراسة:

في ضوء الملاحظة والزيارات الميدانية ٢ لعدد من مدارس المرحلة الثانوية بإدارة أسيوط التعليمية ، اتضح أن مقرر مادة التربية الفنية الذي يتم تدريسه لطلاب الصف الأول الثانوي لا يتضمن برامج الكمبيوتر جرافيك.

ولمعرفة مدى استخدام برامج تصميم الجرافيك في التربية الفنية بالمرحلة الثانوية، تم إجراء استطلاع رأى على ٥٠ معلم وطالب بالمرحلة الثانوية، وتم التوصل إلى النتائج التالية:

- ندرة استخدام الكمبيوتر في التربية الفنية بصفة عامة؛ حيث بلغت نسبة الاستجابات على هذا المحور بدائما ١.٥%، وإلى حد ما ١٢%، ونادرا ٨٦.٥%.
- ندرة تدريس برامج الجرافيك في التربية الفنية بصفة عامة؛ حيث بلغت نسبة الاستجابات على هذا المحور بدائما ٢%، وإلى حد ما ١٣.٣%، ونادرا ٨٤.٧ % .
- ندرة تدريس برنامج ادوبى فوتوشوب Adobe Photoshop في التربية الفنية؛ حيث بلغت نسبة الاستجابات على هذا المحور بدائماً ٢%، وإلى حد ما ١٢.٧%، ونادرا ٨٥.٣% .

وفى ضوء نتائج استطلاع الرأي وُجد ندرة استخدام الكمبيوتر في التربية الفنية بصفة عامة سواء في عرض الأعمال الفنية أو في تنفيذ أعمال فنية بواسطة، كما أن مناهج التربية الفنية في المرحلة الثانوية لا تتضمن أى تعريف أو تنويه عن برامج الكمبيوتر جرافيك بوجه عام أو الفوتوشوب بوجه خاص، وبالتالي فإن تنمية المهارات التي تهدف مناهج التربية الفنية إلى تنميتها تتم وفق طرق تقليدية وتتجاهل البدائل والإمكانات التي تتيحها برامج الكمبيوتر جرافيك، كما يتضح أن الدراسات السابقة التي اهتمت باستخدام برامج الجرافيك كدراسة (كامل،٢٠٠٨)، (الغماس،٢٠٠٨)، (عبد الحليم،٢٠٠١) لم تظهر اهتماماً بتنمية مهارات التصميم الفني للمرحلة الثانوية، ولعل هذا كان السبب لاختيار برنامج ادوبى فوتوشوب Adobe Photoshop لتنمية مهارات التصميم لطلاب المرحلة الثانوية. وفي ضوء ما سبق تحاول الباحثة تصميم برنامج مقترح قائم على الفوتوشوب لتنمية ومهارات التصميم الفني لدى طلاب الصف الأول الثانوي.

هدف الدراسة:

٢ (مدرسة خديجة يوسف الثانوية– مدرسة أسيوط الثانوية– مدرسة الوليدية الثانوية).

هدفت الدراسة الحالية إلى: قياس فاعلية البرنامج المقترح القائم على الفوتوشوب Photoshop في تنمية مهارات التصميم الفني لطلاب الصف الأول الثانوي.

سؤال الدراسة:

الدراسة الحالية محاولة للإجابة عن السؤال التالي "ما فاعلية البرنامج المقترح القائم على الفوتوشوب Photoshop في تنمية مهارات التصميم الفني لطلاب الصف الأول الثانوي؟"

حدود الدراسة:

حُددت الدراسة الحالية في:

أ- مجتمع الدراسة: طلاب الصف الأول الثانوي بمحافظة أسيوط.

ب- مجموعة الدراسة: طلاب الصف الأول الثانوي بمدرسة خديجة يوسف بمدينة أسيوط.

ج- برنامج أدوبي فوتوشوب Adobe Photoshop CC.

د- مهارات التصميم الفني.

منهج الدراسة:

المنهج شبه التجريبي لقياس فاعلية البرنامج من خلال تصميم المعالجات القبلية والبعدية لأدوات الدراسة.

أدوات ومواد الدراسة: ولغرض هذا البحث تم إعداد الأدوات والمواد التالية:

١) برنامج قائم على الفوتوشوب لتنمية مهارات التصميم الفني لدى طلاب الصف الأول الثانوي .

٢) اختبار مهارات التصميم الفني.

٣) بطاقة تقييم مهارات التصميم الفني.

أهمية الدراسة:

برزت أهمية الدراسة الحالية من أنها:

أ- قدمت نموذج لبرنامج مقترح قائم على الفوتوشوب لتنمية مهارات التصميم الفني.

ب- ألقت الضوء على أهمية برنامج ادوبى فوتوشوب في تنمية مهارات التصميم الفني.

ج- قدمت الدراسة قائمة بمهارات التصميم الفني يمكن الاستفادة منها في تطبيق بعضها عند تطوير مناهج التربية الفنية بالصفوف التعليمية.

د- قدمت الدراسة اختبار وبطاقة تقويم يمكن تطبيقها في دراسات أخرى قائمة على برامج الكمبيوتر جرافيك.

هـ- قد تسهم في مساعدة معلم التربية الفنية على تنمية مهارات التصميم الفني من خلال برامج الكمبيوتر جرافيك.

مواد وأدوات الدراسة:

أولاً البرنامج المقترح:

وفيما يلى المراحل التي اتبعتها الباحثة في بناء البرنامج المقترح:

١- المرحلة الأولى : مرحلة جمع المادة العلمية :

قامت الباحثة بعقد مقابلة مع الطلاب مجموعة البحث لاستطلاع آرائهم حول مدى توافر جهاز كمبيوتر لديهم في المنزل، وقدرتهم على التعامل معه، واستخدامهم للانترنت بسهولة، وامتلاكهم بريد الكترونى، كما تم جمع المادة العلمية والفنية من خلال الإطلاع على الكتب والمراجع العربية والأجنبية وبعض الدراسات التربوية العربية و الأجنبية التي تختص بموضوع الدراسة، بالإضافة إلى الأستعانة بالمعلومات الواردة على شبكة الانترنت حول موضوع الدراسة، كما تم الإطلاع على الأسس التربوية لبناء البرنامج المقترح.

٢- المرحلة الثانية: مرحلة بناء وتنظيم البرنامج المقترح:

قامت الباحثة ببناء وتنظيم البرنامج المقترح كالتالي:

١) تحديد أهداف البرنامج المقترح

تم تحديد الهدف البنامج المقترح كالتالي " تنمية مهارات الطلاب في التصميم الفني من خلال برنامج مقترح قائم على برنامج Adobe Photoshop " وتم ترجمة هذا الهدف إلى أهداف سلوكية وفقاً لثلاثة مجالات الأهداف المعرفية: وتشمل الأهداف الخاصة بالمعارف والمعلومات الموجودة في البرنامج، والأهداف المهارية: وتشمل الأهداف الخاصة بالمهارات الحركية واليدوية والأنشطة التعليمية الموجودة في البرنامج، الأهداف الوجدانية: وتشمل الأهداف التي ترتكز على القيم والاتجاهات الموجودة في البرنامج.

٢) **محتوى البرنامج :** تم تقسيم محتوى البنامج كالآتي:

جدول (١)

يوضح لقاءات البرنامج المقترح

الأول	الفن الإسلامي والتصميم الفني وبرنامج ادوبى فوتوشوب Adobe Photoshop
	الجلسة الأولى برنامج ادوبى فوتوشوب Adobe Photoshop
	الجلسة الثانية التصميم الفني
الثاني	التعريف ببرنامج ادوبى فوتوشوب Adobe Photoshop وتحديد هدف ومشكلة التصميم
الثالث	وضع العناصر الأولية للتصميم باستخدام برنامج ادوبى فوتوشوب Adobe Photoshop
الرابع	الأسس الجمالية والإبداعية للتصميم بواسطة أدوات برنامج فوتوشوب Adobe Photoshop
الخامس	الإخراج النهائي للتصميم باستخدام إمكانيات برنامج ادوبى فوتوشوب Adobe Photoshop
مجمل اللقاءات	**٥ لقاءات**

٣) الأنشطة التعليمية:

تتخلل الأنشطة لقاءات البرنامج، منها ما يتم من خلال المناقشة بين الطالب والقائم بالتدريس ومنها ما يقوم به الطالب فقط من جمع مادة فنية لاستخدامها في التصميم، ومنها ما يكون خارج قاعة التدريب بين الطلاب من خلال النقد الفني على أعمال بعضهم البعض ، وذلك حسب الأنشطة المقدمة في كل لقاء من لقاءات البرنامج

٤) الأجهزة والبرامج ومصادر التعلم :

الأجهزة : جهاز كمبيوتر رئيسي للقائم بالتدريس، جهاز عرض Data show للقائم بالتدريس، جهاز لكل طالب.

البرامج : برنامج ادوبى فوتوشوب Adobe Photoshop CC ،برنامج Microsoft PowerPoint، برنامج Notepad).

مصادر التعلم : ملفات باوربوينت Microsoft PowerPointعليها محتوى اللقاء الأول (أسس التصميم الفني/ برنامج ادوبى فوتوشوب Adobe Photoshop)، ومحتوى اللقاء الثالث(أسس التصميم الفني).

٥) طرق التدريس المستخدمة في تطبيق البرنامج:

طريقة المحاضرة عند عرض الجزء النظري من البرنامج ، وطريقة المناقشة عند التمهيد للدرس أو التوقف عند نقطة معينة، وطريقة البيان العلمي،عند تعليم الطلاب كيفية استخدام أدوات برنامج فوتوشوب.

٦) زمن تطبيق البرنامج:

تم تدريس البرنامج المقترح خلال ٥ لقاءات مدة كل منها ساعة ونصف بواقع لقاء كل أسبوع.

٧) أساليب تقويم البرنامج:

تم مراعاة أن يتم التقويم لقاءات البرنامج بصورتين:

تقييم فردى : توجيه كل طالب حسب ما يحتاجه من إرشادات وتوجيهات للاستمرار في الأداء بما يحقق أهداف البرنامج المقترح.

تقييم جماعي : وذلك عندما توجد ظاهرة عامة بين الطلاب تحتاج لإصلاح أو تعديل في الأداء أو إعادة تأكيد.

٣- المرحلة الثالثة: مرحلة عرض البرنامج على السادة المحكمين.

قامت الباحثة بعرض البرنامج المقترح على المحكمين، وذلك لابداء الرأى حول صلاحيته للتطبيق، ومدى ملائمته لمجموعة البحث، وقد جاءت آراء ومقترحات السادة المحكمين بالموافقة على صلاحية البرنامج للتطبيق بنسبة تزيد عن٩٠%.

ثانياً: إعداد قائمة مهارات التصميم الفني :

هدف البرنامج الحالي إلى قياس فاعلية البرنامج المقترح القائم على الفوتوشوب في تنمية مهارات التصميم الفني لطلاب المرحلة الثانوية، لذلك قامت الباحثة بإعداد قائمة بمهارات التصميم الفني وكان الهدف منها تحديد أهم مهارات التصميم الفني اللازمة لطلاب الصف الأول الثانوي، وتم الإعتماد في بناء هذه القائمة على عدد من البحوث والدراسات السابقة المتصلة بموضوع الدراسة والتي تناولت مهارات التصميم الفني وبخاصة في مجال الجرافيك مثل دراسة كلاً من:(إحسان،٢٠١٠) ،(الور،٢٠١٠) ،(كامل،٢٠٠٨)

،(مصطفي،٢٠٠٨)، (على،٢٠٠٧) ،وعُرضت القائمة في صورتها الأولية على المحكمين، وفي ضوء تعديلاتهم تم الوصول إلى الصورة النهائية لمهارات التصميم الفني والتى تضمنت خمس مهارات رئيسية (الهدف من التصميم– تحديد مشكلة التصميم– تجميع وتحديد عناصر ومفردات التصميم – مراعاة القيم الفنية والتصميمية–الإخراج النهائي).

اختبار مهارات التصميم الفني:

تطلبت الدراسة الحالية وضع اختبار في مهارات التصميم الفني بالمرحلة الثانوية. وقد هدف الاختبار إلى تعرف مدى تنمية مهارات التصميم الفني المحددة بالدراسة لدى طلاب الصف الأول الثانوي. خلال دراسة البرنامج المقترح، وبعد دراسته، واعتمدت الباحثة على مصادر عدة منها قائمة مهارات التصميم الفني لطلاب الصف الأول الثانوي التي أُعدت في الدراسة الحالية، وبعض الدراسات السابقة التي اهتمت بالتصميم الفني، (إحسان،٢٠١٠)، (الور،٢٠١٠)، (كامل،٢٠٠٨)، (مصطفي،٢٠٠٨)، (على،٢٠٠٧)، (محمد،٢٠٠٤وتم عرض الاختبار على المحكمين للتوصل للصورة النهائية للإختبار.

التجربة الاستطلاعية للاختبار:

بعد التوصل إلى الصورة النهائية للاختبار قامت الباحثة بتطبيقه على عينة استطلاعية قوامها (٣٠) طالبة من طالبات الصف الأول الثانوي بمدرسة خديجة يوسف بإدارة أسيوط التعليمية بهدف حساب صدق وثبات الإختبار ومدى مناسبته لطلاب مجموعة الدراسة.

الصدق المنطقي(صدق المحكمين):

وقد تم التأكد من أن مفردات الاختبار صادقة بعد العرض على المحكمين، وتم إجراء التعديلات اللازمة بناء على أرائهم وملاحظاتهم.

زمن الاختبار:

تم تحديد زمن الاختبار عن طريق حساب متوسط الزمن المستغرق لأسرع طالب بالإضافة للزمن الذي استغرقه أبطأ طالب، وكان المتوسط يساوى (٩٠) دقيقة وبذلك يكون

الزمن المناسب للإجابة عن أسئلة الاختبار ساعة ونصف، مضافا إليها وقت إلقاء تعليمات الاختبار.

بطاقة تقييم مهارات التصميم الفني الخاصة بالبرنامج المقترح:

قامت الباحثة بالاطلاع على بعض المراجع ، وبطاقات التقييم التي أُعدت في ميدان التربية الفنية بصفة عامة، وفى مجال التصميم الفني بصفة خاصة؛ للإفادة منها في تصميم بطاقة تقييم مهارات التصميم الفني، وتم وتم صوغ البطاقة على أساس التقييم الفردي لكل عمل من نواتج الاختبار (قبلي- بعدي) الذي أداه الطلاب، وبعد صوغ البطاقة في صورتها الأولية تم عرضها على المحكمين، وتم التوصل لصورة البطاقة النهائية التي احتوت على خمسة محاور (الهدف من التصميم- تحديد مشكلة التصميم- تجميع وتحديد عناصر ومفردات التصميم- مراعاة القيم الفنية والتصميمية-الإخراج النهائي) للإجابة على أسئلة الدراسة الحالية.

التجربة الميدانية للدراسة:

تم استخدام التصميم التجريبي ذي المجموعة الواحدة، وتم إنجاز خطوات إجراء التجربة الأساسية فيما يلي:

أولاً: الموافقة الإدارية على تطبيق البرنامج المقترح.

ثانياً : اختيار مجموعة البحث وتمثلت في (٣٠) من طالبات الصف الأول الثانوي بمدرسة خديجة يوسف بإدارة أسيوط التعليمية والذين تتوافر لديهم المهارات الأساسية لاستخدام الكمبيوتر والانترنت.

ثالثاً: التطبيق القبلي لاختبار مهارات التصميم الفني لقياس مهارات التصميم الفني لدى مجموعة البحث.

رابعاً: تطبيق البرنامج التعليمي المكون من٦ لقاءات.

خامساً: التطبيق البعدي لاختبار التحصيل المعرفي على مجموعة الدراسة.

سادساً: قياس مهارات التصميم الفني بعدياً من خلال إعادة تطبيق اختبار مهارات التصميم الفني.

سابعاً: فصل درجات الطلاب في الاختبارات القبلية ودرجات الاختبارات البعدية لمعالجتها إحصائيا واستخراج النتائج.

نتائج الدراسة وتفسيرها:

للإجابة على سؤال الدراسة الذي نص على "ما فاعلية البرنامج المقترح القائم على الفوتوشوب Photoshop في تنمية مهارات التصميم الفني لطلاب الصف الأول الثانوي؟"

قامت الباحثة بحساب نتائج التطبيق (القبلي/البعدي) لاختبار مهارات التصميم الفني؛ واستخدمت اختبار(ت) للكشف عن الدلالة الإحصائية للفرق بين متوسطي درجات الطلاب مجموعة الدراسة في التطبيقين (القبلي/البعدي) لاختبار مهارات التصميم الفني، وفيما يلي أهم النتائج التي تم التوصل إليها:

جدول(٢)
دلالة الفروق بين متوسطي درجات الطلاب مجموعة الدراسة في التطبيقين (القبلي/البعدي) لاختبار مهارات التصميم الفني

درجات الاختبار القبلي والبعدى فى مهارات التصميم الفنى الخاصة بالبرنامج المقترح			
	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	نسبة

مهارات التصميم الفني الأساسية وفروعها			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري			الكسب المعدل لبلاك
المهارة الأولى " الهدف من التصميم"		حدد الهدف من التصميم.	٧.٠٥	٠.٨٠	١٦.٨٩	١.٨٣	٢٧.٩٧	٠.٠١	١.٢٥
المهارة الثانية " تحديد مشكلة التصميم"		ربط بين موضوع التصميم وبين تنفيذه باستخدام برنامج ادوبى فوتوشوب Adobe Photoshop CC.	٦.٧٦	٠.٩٦	١٧.٤٧	١.٨٢	٢٩.٠٣	٠.٠١	١.٣٤
المهارة الثالثة " تجميع وتحديد عناصر ومفردات التصميم"		جمع عناصر التصميم من زخارف إسلامية نباتية وهندسية و صور Photos وفرش Brushes وفلاتر Filters قبل البدء في التصميم	٦.٢٩	٠.٨٥	١٧.٠٧	٢.١٣	٢٥.٠٤	٠.٠١	١.٣٣
المهارة الرابعة "القيم الفنية والتصميمية"	المهارة الفرعية الأولى	أجاد استخدام المفردات بمقاس التصميم المطلوب.	٦.٩٣	١.١١	١٦.٨٩	١.٦٥	٤٠.٧٨	٠.٠١	١.٢٦
	المهارة الفرعية الثانية	حقق الاتزان الفني من خلال توزيع المفردات الزخرفية داخل التصميم.	٦.٤٠	٠.٧٩	١٧.٠٦	١.٦٣	٣٣.٧٩	٠.٠١	١.٣٢
	المهارة الفرعية الثالثة	اهتم بتناسب المساحات والأحجام داخل التصميم.	٧.٠٠	١.١٠	١٦.٦٥	١.٧٣	٢٨.٨٩	٠.٠١	١.٢٢
	المهارة الفرعية الرابعة	حقق الإيقاع داخل التصميم.	٦.٨٦	١.٠٤	١٦.٦٤	١.٧٢	٤٣.٨٣	٠.٠١	١.٢٣
	المهارة الفرعية الخامسة	حقق وحدة التصميم .	٦.٧٩	٠.٨٩	١٦.٨٧	١.٤٤	٤٦.٦١	٠.٠١	١.٢٧
	المهارة الفرعية السادسة	نوع في استخدام عناصر التصميم المختلفة .	٦.٧١	٠.٥٥	١٧.٠٧	١.٣٥	٥٤.٧٤	٠.٠١	١.٣٠
	المهارة الفرعية السابعة	وظف أدوات برنامج ادوبى فوتوشوب Adobe PhotoshopCS6 داخل التصميم بعناية.	٦.٦٧	٠.٧٠	١٦.٦٩	١.٣٨	٣٧.٧٧	٠.٠١	١.٢٥
مجموع مهارة القيم الفنية والتصميمية			٦.٧٧	٠.٨٨	١٦.٨٤	١.٥٦	٤٠.٩٢	٠.٠١	٥٠.٣٧
المهارة الخامسة " الاخراج النهائي للتصميم"		أنهى التصميم بشكل جمالي.	٦.٩٣	٠.٧٦	١٦.٦٠	١.٩٤	٢٩.٣٨	٠.٠١	١٠٢٢
مجموع مهارات التصميم الفني			٦.٧٦	٠.٨٧	١٦.٨٩	١.٦٨	٣٦.٥٦	٠.٠١	١.٢٧

وفيما يلى عرض مفصل لكل مهارة على حدة:

تم حساب المتوسط الحسابي والإنحراف المعياري وقيمة (ت) ومستوى الدلالة للفروق بين متوسطي درجات الطلاب مجموعة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي لمهارة تحديد الهدف من التصميم وفيما يلي أهم النتائج التي تم التوصل إليها:

جدول(٣)

قيمة (ت) المحسوبة لدلالة الفروق بين متوسطي درجات الطلاب مجموعة الدراسة في التطبيقين (القبلي/البعدي) لمهارة تحديد الهدف من التصميم

المهارة	التطبيق	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
المهارة الأولى " الهدف من التصميم"	قبلي	٧.٠٥	٠.٨٠	٢٧.٩٧	دالة عند مستوى ٠.٠١
	بعدي	١٦.٨٩	١.٨٣		

يتضح مما سبق وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات الطلاب مجموعة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي عند مستوى (٠.٠١) لمهارة تحديد الهدف من التصميم في اختبار مهارات التصميم الفني لصالح التطبيق البعدي، مما يشير إلى تحسن واضح لتلك المهارة لدى الطلاب مجموعة الدراسة.

وتم حساب المتوسط الحسابي والإنحراف المعياري وقيمة (ت) ومستوى الدلالة للفروق بين متوسطي درجات الطلاب مجموعة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي لمهارة تحديد مشكلة التصميم وفيما يلي أهم النتائج التي تم التوصل إليها:

جدول(٤)

قيمة (ت) المحسوبة لدلالة الفروق بين متوسطي درجات الطلاب مجموعة الدراسة في التطبيقين (القبلي/البعدي) لمهارة تحديد مشكلة التصميم

المهارة	التطبيق	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
المهارة الثانية " تحديد مشكلة التصميم "	قبلي	٦.٧٦	٠.٩٦	٢٩.٠٣	دالة عند مستوى ٠.٠١
	بعدي	١٧.٤٧	١.٨٢		

يتضح مما سبق وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات الطلاب مجموعة

الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي عند مستوى (٠.٠١) لمهارة تحديد مشكلة التصميم في اختبار مهارات التصميم الفني لصالح التطبيق البعدي، مما يشير إلى تحسن واضح في مهارة تحديد مشكلة التصميم لدى الطلاب مجموعة الدراسة، وأنهم استطاعوا تحديد العلاقة بين موضوع التصميم وبين تنفيذه باستخدام برنامج ادوبى فوتوشوب بعد تطبيق البرنامج المقترح.

كما تم حساب المتوسط الحسابي والإنحراف المعياري وقيمة (ت) ومستوى الدلالة للفروق بين متوسطي درجات الطلاب مجموعة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي لمهارة تجميع وتحديد عناصر ومفردات التصميم وفيما يلي أهم النتائج التي تم التوصل إليها:

جدول(٥)

قيمة (ت) المحسوبة لدلالة الفروق بين متوسطي درجات الطلاب مجموعة الدراسة في التطبيقين (القبلي/البعدي) لمهارة تجميع وتحديد عناصر ومفردات التصميم

المهارة	التطبيق	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
المهارة الثالثة " تجميع وتحديد عناصر ومفردات التصميم "	قبلي	٦.٢٩	٠.٨٥	٢٥.٠٤	دالة عند مستوى ٠.٠١
	بعدي	١٧.٠٧	٢.١٣		

يتضح مما سبق وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات الطلاب مجموعة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي عند مستوى (٠.٠١) لمهارة تجميع وتحديد عناصر ومفردات التصميم في اختبار مهارات التصميم الفني لصالح التطبيق البعدي، مما يشير إلى تحسن في مهارة تجميع وتحديد عناصر ومفردات التصميم من زخارف نباتية وهندسية وصور وفرش وفلاتر قبل البدء في التصميم بعد تطبيق البرنامج المقترح.

وتم حساب المتوسط الحسابي والإنحراف المعياري وقيمة (ت) ومستوى الدلالة للفروق بين متوسطي درجات الطلاب مجموعة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي لمهارة القيم الفنية والتصميمية وفيما يلي أهم النتائج التي تم التوصل إليها:

جدول(٦)

قيمة (ت) المحسوبة لدلالة الفروق بين متوسطي درجات الطلاب مجموعة الدراسة في التطبيقين (القبلي/البعدي) لمهارة القيم الفنية والتصميمية

المهارة	المهارات الفرعية	التطبيق	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
المهارة الرابعة "القيم الفنية والتصميمية"	المهارة الفرعية الأولى	قبلي	٦.٩٣	١.١١	٤٠.٧٨	دالة عند مستوى ٠.٠١
		بعدي	١٦.٨٩	١.٦٥		
	المهارة الفرعية الثانية	قبلي	٦.٤٠	٠.٧٩	٣٣.٧٩	دالة عند مستوى ٠.٠١
		بعدي	١٧.٠٦	١.٦٣		
	المهارة الفرعية الثالثة	قبلي	٧.٠٠	١.١٠	٢٨.٨٩	دالة عند مستوى ٠.٠١
		بعدي	١٦.٦٥	١.٧٣		
	المهارة الفرعية الرابعة	قبلي	٦.٨٦	١.٠٤	٤٣.٨٣	دالة عند مستوى ٠.٠١
		بعدي	١٦.٦٤	١.٧٢		
	المهارة الفرعية الخامسة	قبلي	٦.٧٩	٠.٨٩	٤٦.٦١	دالة عند مستوى ٠.٠١
		بعدي	١٦.٨٧	١.٤٤		
	المهارة الفرعية السادسة	قبلي	٦.٧١	٠.٥٥	٥٤.٧٤	دالة عند مستوى ٠.٠١
		بعدي	١٧.٠٧	١.٣٥		
	المهارة الفرعية السابعة	قبلي	٦.٩٣	٠.٧٦	٢٩.٣٨	دالة عند مستوى ٠.٠١
		بعدي	١٦.٤٥	١.٩٤		
إجمالي مهارة القيم الفنية والتصميمية		قبلي	٦.٧٦	١٦.٨٩	٣٦.٥٦	دالة عند مستوى ٠.٠١
		بعدي	٠.٨٧	١.٦٨		

يتضح مما سبق وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات الطلاب مجموعة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي عند مستوى (٠.٠١) لمهارة القيم الفنية والتصميمية في اختبار مهارات التصميم الفني لصالح التطبيق البعدي، ويشير ذلك إلى تحسن في مهارات القيم الفنية والتصميمية وأنهم أجادوا استخدام عناصر التصميم بمقاس التصميم المطلوب، وحققوا قيم الإتزان الفني والإيقاع والوحدة والتنوع داخل التصميم، وأهتموا بتناسب المساحات والحجوم داخل التصميم، ووظفوا أدوات برنامج ادوبى فوتوشوب داخل التصميم بعناية بعد تطبيق البرنامج المقترح.

كما تم حساب المتوسط الحسابي والإنحراف المعياري وقيمة (ت) ومستوى الدلالة للفروق بين متوسطي درجات الطلاب مجموعة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي لمهارة الاخراج النهائي للتصميم وفيما يلي أهم النتائج التي تم التوصل إليها:

جدول(٧)

قيمة (ت) المحسوبة لدلالة الفروق بين متوسطي درجات الطلاب مجموعة الدراسة في التطبيقين (القبلي/البعدي) لمهارة الاخراج النهائي للتصميم

المهارة	التطبيق	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
المهارة الخامسة " الاخراج النهائي للتصميم "	قبلي	٦.٩٣	٠.٧٦	٢٩.٣٨	دالة عند مستوى ٠.٠١
	بعدي	١٦.٦٠	١.٩٤		

ويتضح مما سبق وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات الطلاب مجموعة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي عند مستوى (٠.٠١) لمهارة الاخراج النهائي للتصميم في اختبار مهارات التصميم الفني لصالح التطبيق البعدي. ويشير ذلك إلى تحسن في قدرة الطلاب مجموعة الدراسة على إنهاء التصميم بشكل جمالي بعد تدريس البرنامج المقترح لهم.

كما تم حساب المتوسط الحسابي والإنحراف المعياري وقيمة (ت) ومستوى الدلالة للفروق بين متوسطي درجات الطلاب مجموعة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي لمهارات التصميم الفني كلل وفيما يلي أهم النتائج التي تم التوصل إليها:

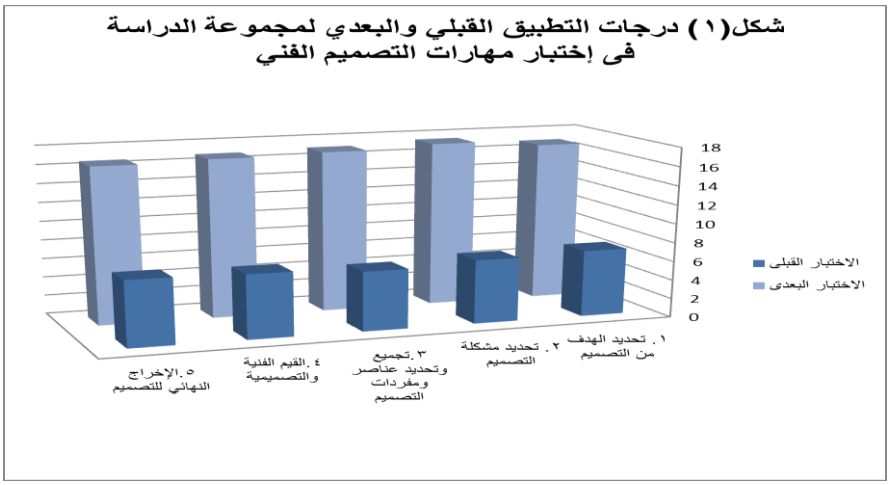
جدول(٨)

قيمة (ت) المحسوبة لدلالة الفروق بين متوسطي درجات الطلاب مجموعة الدراسة في التطبيقين (القبلي/البعدي) لمهارات التصميم الفني كلل

المهارة	التطبيق	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
مهارات التصميم الفني ككل "	قبلي	٦.٧٦	٠.٨٧	٣٦.٥٦	دالة عند مستوى ٠.٠١
	بعدي	١٦.٨٩	١.٦٨		

ويتضح مما سبق وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات الطلاب مجموعة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي عند مستوى (٠.٠١) لمهارات التصميم الفني ككل في اختبار مهارات التصميم الفني لصالح التطبيق البعدي، مما يؤكد على أن تدريس البرنامج المقترح القائم على الفوتوشوب قد أظهر فرق دال إحصائياً في اختبار مهارات التصميم الفني لدى طلاب الصف الأول الثانوى.

والرسم البياني التالي شكل(٧٠) يوضح الفرق بين درجات التطبيق القبلي والبعدي لمجموعة الدراسة في إختبار مهارات التصميم الفني.



وللتعرف على فاعلية البرنامج المقترح القائم على الفوتوشوب لتنمية مهارات التصميم الفني تم حساب نسبة الكسب المعدل لبلاك BLAKE ونسبة معدل التحسن

تم حساب مقدار الفاعلية للتحقق من أن مقدار الكسب فى تنمية مهارات التصميم الفني مقدار يعتد به وفقاً لمعادلة بلاك Blake.

تم حساب متوسط درجات الطلاب قبل البرنامج وبعده في إختبار مهارات التصميم الفني وحساب نسبة الكسب المعدل، ونسبة معدل التحسن؛ حيث استخدمت الباحثة معادلة الكسب المعدل لبلاك كالتالي:

ص– س ص– س

نسبة الكسب المعدل = ـ + ـ
د–س د

حيث إن:

ص= متوسط درجات الطلاب في الاختبار البعدي.

س= متوسط درجات الطلاب في الاختبار القبلي.

د= النهاية العظمى للاختبار.

ووفقاً لما حدده بلاك فإن نسبة الكسب المعدل: إذا وقعت بين الصفر والواحد الصحيح فهذا يعنى أن المتعلمين لم يتمكنوا من بلوغ ٥٠% من الكسب المتوقع، في حين إذا وقعت النسبة بين الواحد الصحيح و ١.٢ فإن ذلك يشير إلى بلوغ الحد الأقصى من نسبة الكسب المتوقع أى بلوغ الفاعلية القصوى.

ونسبة معدل التحسن% = ص – س / النهاية العظمى × ١٠٠

وفيما يلي توضيح لنسبة الكسب المعدل ونسبة معدل التحسن لاختبار مهارات التصميم الفني الخاصة بالبرنامج المقترح كل مهارة على حدة:

وللتعرف على فاعلية البرنامج المقترح في تنمية مهارة تحديد الهدف من التصميم في اختبار مهارات التصميم الفني تم حساب نسبة الكسب المعدل لبلاك ونسبة معدل التحسن كالتالي:

جدول(٩)

متوسط درجات الطلاب مجموعة الدراسة لمهارة تحديد الهدف من التصميم في اختبار مهارات التصميم الفني (القبلي/البعدي) ونسبة الكسب المعدل لبلاك ونسبة معدل التحسن

المهارة	التطبيق القبلي	التطبيق البعدي	النهاية العظمى	نسبة الكسب المعدل لبلاك	معدل التحسن %
المهارة الأولى " تحديد الهدف من التصميم"	٧.٠٥	١٦.٨٩	٢٠	١.٢٥	٤٩.٢٠

وتدل هذه القيم على ارتفاع مستوى مهارة تحديد الهدف من التصميم بعد الإنتهاء من دراسة البرنامج المقترح محل الدراسة، مما يؤكد على فاعلية البرنامج المقترح القائم على الفوتوشوب في تنمية مهارة تحديد الهدف من التصميم لدى الطلاب مجموعة الدراسة، وتفسر الباحثة ذلك إلى تضمن البرنامج لطرق واستراتيجيات من شأنها تدريب الطالب على تحديد الهدف من التصميم قبل البدء في تنفيذه.

وللتعرف على فاعلية البرنامج المقترح في تنمية مهارة تحديد مشكلة التصميم في اختبار مهارات التصميم الفني تم حساب نسبة الكسب المعدل لبلاك ونسبة معدل التحسن كالتالي:

جدول(١٠)

متوسط درجات الطلاب مجموعة الدراسة لمهارة تحديد مشكلة التصميم في اختبار مهارات التصميم الفني (القبلي/البعدي) ونسبة الكسب المعدل لبلاك ونسبة معدل التحسن

المهارة	التطبيق القبلي	التطبيق البعدي	النهاية العظمى	نسبة الكسب المعدل لبلاك	معدل التحسن %
المهارة الثانية " تحديد مشكلة التصميم "	٦.٧٦	١٧.٤٧	٢٠	١.٣٤	٥٣.٥٥

وتدل هذه القيم على ارتفاع مستوى مهارة تحديد مشكلة التصميم لدى الطلاب مجموعة الدراسة بعد الإنتهاء من دراسة البرنامج المقترح ،مما يؤكد على فاعلية البرنامج المقترح القائم على الفوتوشوب في تنمية تحديد مشكلة التصميم لدى الطلاب مجموعة الدراسة، وتفسر الباحثة ذلك إلى أن البرنامج المقترح تضمن أنشطة دربت الطلاب مجموعة الدراسة على تحديد العلاقة بين موضوع التصميم وبين تنفيذه باستخدام برنامج ادوبى فوتوشوب.

وللتعرف على فاعلية البرنامج المقترح في تنمية مهارة تجميع وتحديد عناصر ومفردات التصميم في اختبار مهارات التصميم الفني تم حساب نسبة الكسب المعدل لبلاك ونسبة معدل التحسن كالتالي:

جدول(١١)
متوسط درجات الطلاب مجموعة الدراسة لمهارة تجميع وتحديد عناصر ومفردات التصميم في اختبار مهارات التصميم الفنى (القبلى/البعدى) ونسبة الكسب المعدل لبلاك ونسبة معدل التحسن

المهارة	التطبيق القبلي	التطبيق البعدي	النهاية العظمى	نسبة الكسب المعدل لبلاك	معدل التحسن %
المهارة الثالثة " تجميع وتحديد عناصر ومفردات التصميم "	٦.٢٩	١٧.٠٧	٢٠	١.٣٣	٥٣.٩٠

وتدل هذه القيم على ارتفاع مستوى مهارة تجميع وتحديد عناصر التصميم بعد الإنتهاء من دراسة البرنامج المقترح محل الدراسة، مما يؤكد على فاعلية البرنامج المقترح القائم على الفوتوشوب في تنمية مهارة تجميع وتحديد عناصر ومفردات التصميم لدى الطلاب مجموعة الدراسة، وتفسر الباحثة ذلك إلى أن تدريب الطلاب أثناء البرنامج المقترح على طرق البحث عن مفردات التصميم وكيفية الوصول إليها، والاهتمام بتناسقها مع هدف التصميم.

وللتعرف على فاعلية البرنامج المقترح في تنمية مهارة القيم الفنية والتصميمية في اختبار مهارات التصميم الفني تم حساب نسبة الكسب المعدل لبلاك ونسبة معدل التحسن كالتالي:

جدول(١٢)
متوسط درجات الطلاب مجموعة الدراسة لمهارة القيم الفنية والتصميمية في اختبار مهارات التصميم الفنى (القبلى/البعدى) ونسبة الكسب المعدل لبلاك ونسبة معدل التحسن

المهارة	المهارات الفرعية	التطبيق القبلى	التطبيق البعدى	النهاية العظمى	نسبة الكسب المعدل لبلاك	معدل التحسن %
المهارة الرابعة " القيم الفنية والتصميمية "	المهارة الفرعية الأولى	٦.٩٣	١٦.٨٩	٢٠	١.٢٦	٤٩.٨٠
	المهارة الفرعية الثانية	٦.٤٠	١٧.٠٦	٢٠	١.٣٢	٥٣.٣٢
	المهارة الفرعية الثالثة	٧.٠٠	١٦.٦٥	٢٠	١.٢٢	٤٨.٢٥
	المهارة الفرعية الرابعة	٦.٨٦	١٦.٦٤	٢٠	١.٢٣	٤٨.٩٠
	المهارة الفرعية الخامسة	٦.٧٩	١٦.٨٧	٢٠	١.٢٧	٥٠.٤٠
	المهارة الفرعية السادسة	٦.٧١	١٧.٠٧	٢٠	١.٣٠	٥١.٨٠
	المهارة الفرعية السابعة	٦.٦٧	١٦.٦٩	٢٠	١.٢٥	٥٠.١٠
إجمالي مهارة القيم الفنية والتصميمية		٦.٧٧	١٦.٨٤	١٤٠	١.٢٦	٥٠.٣٧

وتدل هذه القيم على ارتفاع مستوى مهارة القيم الفنية والتصميمية بعد الإنتهاء من دراسة البرنامج المقترح محل الدراسة، مما يؤكد على فاعلية البرنامج المقترح القائم على الفوتوشوب في تنمية مهارة مراعاة القيم الفنية والتصميمية لدى الطلاب مجموعة الدراسة، وتفسر الباحثة ذلك إلى أن البرنامج المقترح تضمن لقاءات نظرية وعملية وأنشطة حول أسس وعناصر التصميم وكيفية توظيفها داخل مسطح التصميم بطريقة صحيحة.

وللتعرف على فاعلية البرنامج المقترح في تنمية مهارة الاخراج النهائي للتصميم في اختبار مهارات التصميم الفني تم حساب نسبة الكسب المعدل لبلاك ونسبة معدل التحسن كالتالي:

جدول(١٣)
متوسط درجات الطلاب مجموعة الدراسة لمهارة الاخراج النهائي للتصميم في اختبار مهارات التصميم الفنى (القبلى/البعدى) ونسبة الكسب المعدل لبلاك ونسبة معدل التحسن

المهارة	التطبيق القبلي	التطبيق البعدي	النهاية العظمى	نسبة الكسب المعدل لبلاك	معدل التحسن %
المهارة الخامسة " الاخراج النهائي للتصميم "	٦.٩٣	١٦.٦٠	٢٠	١.٢٢	٤٨.٣٥

وتدل هذه القيم على ارتفاع مستوى مهارة الاخراج النهائي للتصميم بعد الإنتهاء من دراسة البرنامج المقترح محل الدراسة، مما يؤكد على فاعلية البرنامج المقترح القائم على الفوتوشوب في تنمية مهارة الاخراج النهائى للتصميم لدى الطلاب مجموعة الدراسة، وتفسر الباحثة ذلك إلى ان البرنامج تضمن لقاء يدرب الطالب على كيفية إنهاء تصميمه بشكل جمالى من خلال التأكيد على القيم التصميمية داخل التصميم، والتأكيد على دقة التصميم، والاخراج اللونى للتصميم، وأن التصميم يحقق الغرض منه.

جدول(١٤)
متوسط درجات الطلاب مجموعة الدراسة لمهارات التصميم الفني ككل في اختبار مهارات التصميم الفنى (القبلى/البعدى) ونسبة الكسب المعدل لبلاك ونسبة معدل التحسن

المهارة	التطبيق القبلي	التطبيق البعدي	النهاية العظمى	نسبة الكسب المعدل لبلاك	معدل التحسن %
مهارات التصميم الفني ككل	٦.٦٧	١٦.٨٩	٢٢٠	١.٢٧	٥٠.٦٦

يتضح من الجدول السابق أن نسبة الكسب المعدل لمهارات التصميم الفني ككل فى اختبار مهارات التصميم الفني تساوى (١.٢٧)، ونسبة معدل التحسن تساوى (٥٠.٦٦%) وهذه القيم تدل على ارتفاع مستوى مهارات التصميم الفني ككل بعد الإنتهاء من دراسة البرنامج المقترح محل الدراسة.

ويتضح مما سبق أن قيمة (ت) المحسوبة تساوي (٣٦.٥٦) وقيمة (ت) الجدولية عند مستوى (٠.٠١) بلغت (٢.٧٥٦)، مما يدل على وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين متوسطي درجات الطلاب مجموعة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي لمهارات التصميم الفني ككل في اختبار مهارات التصميم الفني لصالح التطبيق البعدي، مما يؤكد على أن تدريس البرنامج المقترح القائم على الفوتوشوب قد أظهر فرق دال إحصائياً في اختبار مهارات التصميم الفني لدى طلاب الصف الأول الثانوي، كما يتضح أن نسبة الكسب المعدل لمهارات التصميم الفني ككل فى اختبار مهارات التصميم الفني تساوى (١.٢٧)، وهذه القيمة تدل على ارتفاع مستوى مهارات التصميم الفني ككل بعد الإنتهاء من دراسة البرنامج المقترح محل الدراسة، مما يدل أن البرنامج المقترح القائم على الفوتوشوب ذو فاعلية عالية في تنمية مهارات التصميم الفني لدى طلاب المرحلة الثانوية مما يعنى الإجابة سؤال الدراسة الحالية، ويرجع ذلك إلى:

- توافق مهارات التصميم الفني التي تهدف الدراسة الحالية إلى تنميتها مع طبيعة البرنامج المقترح الحالي.
- توافق أهداف البرنامج المقترح مع مهارات التصميم الفني المراد تعلمها لدى الطلاب مجموعة الدراسة.
- توافق أهداف البرنامج المقترح مع المرحلة العمرية للطلاب مجموعة الدراسة.
- عمل جلسة كاملة عن الجانب المعرفي لمهارات التصميم الفني (أسس وعناصر ومراحل التصميم الفني).
- تخلل الأنشطة البرنامج المقترح ووضعها على هيئة أوراق عمل للطالب بعد كل لقاء من لقاءات البرنامج المقترح.
- ممارسة الطلاب التفكير الناقد عند مطالبتهم بنقد أعمال أقرانهم نقداً موضوعياً.
- استخدام وسائل تعليمية حديثة تتفق مع طبيعة لقاءات البرنامج المقترح.
- تعريف الطلاب بمصادر المعلومات ومواقع الانترنت التي تساعدهم في اكتساب المعلومات المرتبطة بمهارات التصميم الفني.
- توافق زمن تطبيق البرنامج مع طبيعة مهارات التصميم الفني المراد تنميتها.

توصيات البحث:

في ضوء ما أسفرت عنه الدراسة من نتائج يمكن تقديم التوصيات التالية:

بالنسبة لوزارة التربية والتعليم: توفير الأدوات والمواد والأجهزة التي تتناسب مع هذا النوع من البرامج التعليمية، وتدريب المعلمين عليها.

بالنسبة لمؤلفي المناهج: الاهتمام بتضمين برنامج الدراسة المقترح ضمن منهج التربية الفنية للمرحلة الثانوية.

بالنسبة للمعلم: التدرب على استخدام برامج الكمبيوتر جرافيك كبرنامج ادوبي فوتوشوب لتنمية مهارات التصميم الفني لدى الطلاب.

بالنسبة للطالب: الاهتمام بأسس التصميم الفنى عند استخدام برنامج ادوبى فوتوشوب لتنفيذ التصميمات الاهتمام بالقيم الجمالية والتصميمية عند تنفيذ تصميم بواسطة برنامج ادوبى فوتوشوب.

بحوث ودراسات مقترحة:

- اثر استخدام برنامج قائم على الفوتوشوب في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طلاب المرحلة الثانوية.
- اثر التدريس الإبداعي لبرنامج قائم على الفوتوشوب لتنمية الاداء الفني لدى طلاب المرحلة الثانوية.
- اثر استخدام برنامج قائم على الفوتوشوب في تنمية مهارات التصميم الفنى والتفكير الابداعي لدى الفئات الخاصة .

المراجع :

أولا: المراجع العربية:

١. إبراهيم، ريم عبد الرحمن . (٢٠٠٦).أثر استخدام برنامج تدريبي مقترح لمعلمات التربية الفنية على تنمية مهارات استخدام الحاسوب في تدريس التصميم الفني. رسالة ماجستير، كلية التربية - جامعة الملك سعود.

٢. أبو العنين، يسري عطية . (٢٠٠١).فعالية برنامج مقترح في أسس التصميم لتنمية القدرات الفنية لدى طلاب كليات التربية. رسالة دكتوراه، كلية التربية-جامعة المنصورة.

٣. إحسان، أميرة محمد .(٢٠١٠).التناول الإبداعي لعناصر أسس التصميم من خلال الوسائط المتعددة التفاعلية. كلية الفنون الجميلة.جامعة الإسكندرية

٤. أحمد ،خالد مصطفي (٢٠٠٠).اثر الكمبيوتر على متغيرات اللون في الملصق الاعلاني، رسالة ماجستير ،كلية الفنون الجميلة – جامعة المنيا، مصر.

٤. البسيوني،محمود . (١٩٩٣).إبداع الفن وتذوقه. دار المعارف: القاهرة.

٥. الغماس، حنان صالح . (٢٠٠٨).الإمكانات التقنية للحاسب الآلي في إثراء التصميم الإعلاني لدى الطالبات. رسالة ماجستير، كلية التربية - جامعة الملك سعود.

٦. النوايسة، اديب عبد الله .(٢٠٠٧). الاستخدامات التربوية لتكنولوجيا التعليم،دار كنوز المعرفة العلمية للنشر والتوزيع،عمان.

٧. الور،الزهراء أحمد .(٢٠١٠). البيئة التصميمية الإفتراضية فى نظرية الأوتار كمصدر للتصميمات الزخرفية .رسالة دكتوراه.كلية التربية الفنية،جامعة حلوان.

٨. أمين، إيمان فوزي . (٢٠٠٩) . فعالية برنامج إثرائي مبرمج بالكمبيوتر لإكساب تلاميذ المرحلة الإعدادية مبادئ الثقافية الفنية وتنمية التفكير الإبتكاري. رسالة ماجستير، كلية التربية النوعية- جامعة القاهرة.

٩. ثراينن، شير، فيز، بندرا . (٢٠٠٥) . كتاب لوحة الفنان للرسم في فوتوشوب وباينتر. نسخة مترجمة. الدار العربية للعلوم: بيروت.
١٠. خميس، أحمد حسن . (٢٠٠٨) . تعلم الفوتوشوب .Egypt book للنشر والتوزيع: الإسكندرية.
١١. داناهر،سيمون.(٢٠٠٥) التصميم الرقمي ثلاثي الأبعاد، الدار العربية للعلوم، بيروت.
١٢. زكي،محمد عبد المنعم .(١٩٩٦). الفن والتصميم. مطبعة الموسكى: القاهرة.
١٣.عبدالحليم،داليا محمد(٢٠٠١) الاستعانة ببرنامج الكمبيوتر (فوتوشوب) في تطوير التصميمات الطباعية باستخدام الحروف العربية،رسالة ماجستير،كلية التربية النوعية–جامعة القاهرة، مصر.
١٤. على،حسان صبحي .(٢٠٠٧). المداخل المفاهيمية والبنائية لتصميم الملصق المعاصر.رسالة دكتوراه. كلية التربية الفنية،جامعة حلوان.
١٥. كامل، محمد كشار . (٢٠٠٨) . أثر استخدام بعض برمجيات الكمبيوتر في إثراء المقومات التشكيلية لفن الملصق بالمرحلة الجامعي. رسالة ماجستير، كلية التربية - جامعة المنيا.
١٦. مـــــاهر،دعاء احمد(٢٠٠٤) الاستفادة من امكانات الكمبيوتر في ايجاد حلول تشكيلية للرسوم التوضيحية للقصة،رسالة ماجستير،كلية التربية– جامعة القاهرة،مصر.
١٧. محمد،إسلام محمود .(٢٠٠٣). تصميم محتويات موقع على شبكة الأنترنت كمدخل لتدريس أسس التصميم .رسالة ماجيستير.كلية التربية الفنية،جامعة حلوان.
١٨. محمد، هيثم عادل. (٢٠٠٧) . أثر المعالجات الجرافيكية في الفنون البصرية المعاصرة. رسالة ماجستير، كلية الفنون الجميلة-جامعة حلوان.
١٩. مصطفى، منار حسان .(٢٠٠٨). أساليب الحيل البصرية ودورها فى تصميم الملصق الإعلانى .رسالة دكتوراه .كلية التربية الفنية،جامعة حلوان.

ثانياً: المواقع الإلكترونية:

20. http://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop (٢٠١٤/٦/١٨)