العدد الثالث والثلاثون
تاريخ الإصدار: 2 – تموز – 2021 م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

"ابتكار اساليب تدريس رقمية لمقرر"التصميم بالكمبيوتر"عن بعد لطالبات كلية التصاميم والفنون"

إعداد الباحث:
د. مشاري عائش البقمي

(الأستاذ المشارك، تخصص التصميم، كلية التصاميم والفنون، جامعة جده، المملكة العربية السعودية)

العدد الثالث والثلاثون
تاريخ الإصدار: 2 – تموز – 2021 م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

ملخص الدراسة:

تمحور عنوان البحث حول "**ابتكار اساليب تدريس رقمية لمقرر"التصمم بالكمبيوتر"عن بعد لطالبات كلية التصاميم والفنون** "وكانت مشكلة البحث تدور حول رغبة الباحث في ايجاد اساليب رقمية مبتكرة وتحقق استراتيجية التعليم الحديث وتم تطبيقها على مقرات التصميم لتحل محل الاساليب التقليدية للتدريس),كما لخص الباحث تساؤل البحث في إمكانية دمج وتوظيف إمكانات التصميم الرقمية في تطوير طرق التدريس لتحقيق استراتيجية التعليم الحديثة بأسلوب تدريسي يجذب الطلاب ويحقق اهداف المقرر؟ وجاء اهم اجزاء الاطار النظري من خلال تحليل مجموعة من برامج التصميم التي يمكن ان تساعد في تصميم محتوى المقرر الرقمي ثم خرج الباحث بتجربة عملية كانت نتاج لتجربة تدريس بعض الاساليب المبتكرة ودمجها في طرق تدريس مقرر التصميم بالكمبيوتر, وفي نهاية البحث خرج الباحث بجواب لسؤال البحث تتمثل في نتائج البحث والتي كانت تؤكد أن الاساليب المبتكرة ناجحة وتصل لتحقيق اهداف المقرر, ليخرج بتجربة عملية تحقق فروض البحث.

الكلمات المفتاحية: الابتكار – اساليب التدريس – التدريس رقمي – تدريس عن بعد.

خلفية البحث:

بات ضروريا اليوم استخدام التكنولوجيا بشكلٍ عام نظراً لما تقّدمه من تسهيلاتِ وفوائد للإنسان على كافة الأصعدة، ومنها التّعليم الالكتروني وخاصة دمجه كنمط تدريسي في المقررات الجامعية,,وقد شهدت الآونة الأخيرة وتحديداً بعد (جائحة كوفيد–19) تنافساً بين المؤسسات التّعليمية للتحول إلى التعليم الحديث بهدف مواكبة التطور المعاصر من خلال اعتماد التعليم عن بعد من خلال المنصات التعليمية, وفي المقابل اصبح ضرورياً ايضا تطوير طرق التدريس والتّحول الكلّي من أسلوب التّعليم التقليدي إلى أسلوب التّعلّم الحديث لدى المعلّمين والمحاضرين الجامعيّين, ولعل من أبرز انماط التّعليم التعليم المدمج: والذي "يُعرف بأنه أحد صيغ التّعليم أو التّعلّم التي يندمج فيها التّعلّم الإلكتروني مع التّعلّم الصفي التقليدي في إطار واحد، حيث توظف أدوات التّعلّم الإلكتروني سواء المعتمدة على الكمبيوتر أو على الشبكة في الدروس، مثل معامل الكمبيوتر والصفوف الذكية ويلتقي المعلم مع الطالب وجهاً لوجه معظم الأحيان"(زيتون,2005) . وايضاً التعليم الإلكتروني: وهو أحد الوسائل التي تدعم العملية التعليمية وتحولها من طور التلقين إلى طور الإبداع والتفاعل وتنمية المهارات باستخدام التكنولوجيا الرقمية؛ حيث تستخدم أحدث الطرق في مجالات التعليم والنشر والترفيه باعتماد الحواسيب ووسائطها التخزينية وشبكاتها وهذا ما سيركز علية الباحث لتحقيق اهداف هذا البحث, وسيهتم الباحث ايضا بالتصميم كجانب بصري مرئي وبأسلوب جميل يجعل الطالب ينجذب للمنهج أو المحتوى العلمي بطريقة تحقق أهداف المقرر بطريقة ممتعة ومقبولة للطلاب.

–**ثانياً:مشكلة البحث:** من خلال تجربة الباحث ومعايشة وممارسته لعملية التعليم وملاحظته ايضاً كعضو هيئة تدريس جامعي لعدم جدوى التعليم التقليدي وخاصة بعد التحول للتعليم عن بعد وتطور المنصات الالكترونية؛ بات ضرورياً تطوير طرق التدريس لتواكب التعليم الحديث. ولذلك يوجز الباحث مشكلة البحث في التساؤل البحثي التالي:

–هل يمكن دمج وتوظيف إمكانات التصميم الرقمية في تطوير طرق التدريس لتحقيق استراتيجية التعليم الحديثة بأسلوب تدريسي يجذب الطلاب ويحقق اهداف المقرر؟.

فروض البحث:

الفرض الاول:يمكن دراسة مجموعة من برامج التصميم والتي تفيد في تطوير مقرر التصميم.

الفرض الثاني:يمكن تصميم وتنويع المحتوى العلمي للمقرر بأسلوب فني يحقق استراتيجية التعليم الحديثة.

الفرض الثالث:يمكن الخروج بنتائج تجربة عملية ايجابية وتحقق اهداف البحث ومقرر التصميم بالكمبيوتر .

أهداف البحث:

أ–يهدف البحث لابتكار محتوى علمي جذاب لتطوير طرق وانماط التدريس.

ب–يهدف البحث لدراسة مجموعة من برامج التصميم وتجربة الأفضل منها لتصميم محتوى يتناسب مع مواضيع مقرر التصميم بالكمبيوتر.

أهمية البحث:

أ–تبرز أهمية البحث في إظهار الإمكانات المتنوعة لمصمم الجرافيك.

ب–يهتم البحث في إبراز دور الفن في عدة مجالات لاسيما تطوير العملية التعليمية.

ج– تبرز الأهمية الكبيرة لتخصص التصميم لبحث لنقل التجربة المبتكرة لتخصصات مختلفة.

حدود البحث:

أ–يقتصر البحث على تطوير طرق وانماط التدريس.

ب–يطبق البحث على مجموعة طالبات في كلية التصاميم والفنون.

د–تتحدد التجربة العملية على دروس مقرر التصميم بالكمبيوتر في كلية التصاميم والفنون.

مصطلحات البحث:

– **تصميم:** ويعني التخطيط لعمل شيء معين أو عملية التكوين المبتكر بهدف وظيفي وجمالي (المعجم)، ويمكن أن يُعرف التصميم في الفن على أنه عملية إنشاء لمنتج أو عمل فني (أمين، 2011).

– **تصميم الجرافيك:** من الناحية الوظيفة الأساسية لتصميم الجرافيك هو " تنظيم للعناصر وتشكيل للأفكار بهدف التعبير عن شعور أو حقائق ترتبط بالغرض من التصميم" (Philip, 1983)، وإذا ذهبنا لتعريف الجرافيك بصفة عامة سنقول: أنه الأعمال الفنية التي تستخدم من خلال مجموعة تقنيات لها إمكانات خاصة تتنوع بتنوع فكرة التصميم وتستخدم فيها خطوط وألوان ورسوم وأشكال تساعد المصمم لتنفيذ الفكرة، أما من الجانب العلمي: فهو تخصص فني واسع من فروع المعرفة يهتم بالجانب الإبداعي والبصري ويشمل عدة جوانب منها الإخراج الفني وتنسيق المطبوعات والإعلانات (قريع,2015).

العدد الثالث والثلاثون
تاريخ الإصدار: 2 – تموز – 2021 م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

– **المنهج الدراسي:** بالمفهوم التقليدي هو مجموعة المواد والمقررات الدراسية التي يدرسها الطالب في حجرة الدراسة من قبل المعلم. أما المفهوم الحديث للمناهج: هو مجموعة الخبرات التربوية التي يقدمها المعلم للتلاميذ سواء داخل أو خارج المدرسة بهدف تحقيق نمو متكامل عقلياً أو جسدياً أو اجتماعياً أو دينياً وبأساليب متنوعة وأهداف تربوية تحقق الهدف من المنهج بطريقة كاملة وسهلة وصحيحة (سلطان, 2016).

– **ثامناً: منهجية البحث:** سيتبع الباحث المنهج الوصفي في وصف المفاهيم والخطوات والأنواع والتطرق لبعض الأبحاث والدراسات المرتبطة في الجانب النظري والنتائج النهائية للبحث, ثم سيتطرق الباحث للمنهج التحليلي في الجانب النظري أيضاً من خلال تحليل مجموعة من برامج الجرافيك والخروج بنتائج تفيد التجربة العملية, وأخيراً: سيتطرق الباحث إلى المنهج التجريبي والذي من خلاله سيقوم بعمل مجموعة من التصاميم التي تعتمد على نتائج البحث في الأجزاء التي تسبق التجربة العملية.

–**تاسعاً: أدوات البحث:** سيعتمد الباحث على التالي: أداة الملاحظة والتحليل من خلال خبرة الباحث وممارسة التخصص في تصميم الجرافيك,كما سيعتمد الباحث على الاستبانات لقياس مدى قابلية الطلاب للتجربة.

–**الدراسات المرتبطة:**

أولاً: دراسة (محمد، 2017م)، وعنوانها "**استخدام الألعاب الترفيهة لترقية مهارة الكتابة في المدرسة**". وتفيد هذه الدراسة التجريبية البحث الحالي في الاطلاع على الطرق والانماط التعليمية ومعرفة الأساليب الفكرية العملية لطرق التفكير في جذب الطلاب وتسهيل عملية التعليم عليهم.

ثانياً: دراسة (هويدا سعيد، 2018م)، وعنوانها "**العلاقة بين تكنولوجيا الواقع المعزز القائمة على الكائنات الرسومية وأثرها على المعرفة وانخراطها في التعليم لدى الطلاب**". وتفيد هذه الدراسة في الاطلاع على استخدام تقنيات تعليمية والاستفادة منها في التدريس، وطبقة على مجموعة من الطلاب وكانت النتائج تشير إلى الأثر الإيجابي لقبول الطلاب للأساليب المختلفة للتدريس ولاسيما الحديثة والتي تجذب الطلاب وتبعدهم عن الطريقة المعتادة في التدريس.

ثالثاً: دراسة (أمير محمد، 2017م)، وعنوانها "**نمطان للتغذية الرجعية في بيئة التعليم الإلكتروني على الخط وأثرهما على تنمية التحصيل ومهارة تطوير الرسومات الرقمية التعليمية**".وتفيد هذه الدراسة البحث الحالي في الاطلاع على التجربة العملية والاستفادة منها؛ حيث أنها ترتبط مع البحث الحالي في الهدف الرئيسي وهو الاستفادة من الإمكانات المختلفة الرقمية وغيرها وتوظيفها في المناهج وطرق التدريس.

رابعاً: دراسة (ماجدة كمال الدين)، وعنوانها "**تصميم الجرافيك وأثره على المواقع الإلكترونية والوسائط المتعددة**". وتفيد هذه الدراسة البحث الحالي في الاطلاع على المفاهيم الأساسية للدراسة وخاصة ما كتب عن تصميم الجرافيك وأنواع برامج الجرافيك وماهيته وأهميته وطرق استخدامه.

– **الاطار النظري:** سيتحدث الباحث في هذا الاطار عن المحاور التالية: أولاً: اهمية التصميم الرقمي. وثانياً: أهمية طرق التدريس الحديثة و ثالثاً: تحليل عينة البحث.

–**أولاً: أهمية تصميم الرقمي:** مما لاشك فيه أن التصميم الرقمي أصبح من الضروريات التي لها استخدامات واسعة وانتشار وتعتبر إمكانات البرامج الحديثة سلعة هامة تهتم بها الشركات والمؤسسات لعكس التطور الذي تصل له في مجال الدعاية والإعلان أو حتى التسويق والإرشاد أو حتى على مستوى الجمالي الذي يرغب الجميع الظهور عليه، ولعل سهولة استخدام المنتج المصمم هو سر قوة التصاميم الرقمية؛ إذ يمكن نشر المنتج رقمياً بسهولة لأي مكان وأي جهة يتم توجيهها إليه ولعل المصمم هو من يكوّن ويشكل ويطور

العدد الثالث والثلاثون
تاريخ الإصدار: 2 – تموز – 2021 م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

هذا المنتج ويتحكم من خلال الأشكال والرموز والألوان والفكرة والوظيفة بهدف جذب الجمهور (Zilman D: 2001). **وتتلخص أهمية واستخدامات التصاميم الرقمية في التالي:**

- تشكيل هوية بصرية جذابة لمنتجك سواء تطبيق أو واجهة موقع إلكتروني أو واجهة لصفحة تعريف.
- يساعد في إرشاد وتغيير قناعات وتوجيه نظر الجمهور المستهدف بطريقة جمالية وجذابة.
- سهولة استخدام وارسال واستقبال المنتج الرقمي في الوسائط المتعددة (كمال: 2015).

– **تاريخ التصميم الرقمي:** يذكر أكبر المؤرخين أن بداية الفكرة أتت بعد اكتشاف التصوير الفوتوغرافي والطباعة الرقمية، ولعل ابتكار الصورة الرقمية هي مرحلة انطلاق تصميم الجرافيك وبهذا الابتكار تحول المفهوم حتى عن الصورة لتكن بعض التصاميم والصور مباشرة في الفكرة ولا تحتاج تفسير أو جمالها يكمن في جوهرها، وتطورت إلى أن أصبح تصميم الجرافيك للصورة مثلاً يفهم في ثواني بسيطة وأصبح بعيد عن كل ما هو جديد وحديث (Zilman, D: 2001). لذلك يخرج سؤال مهم هنا: **هل التصميم الرقمي ضروري وله تأثير قوي ولا يمكن الاستغناء عنه؟**

الجواب: إذا رغبت في أن تتطور وتنتج فالتصميم الرقمي أصبح بالفعل ضرورياً للإبراز ومساعدتك على النجاح، ففي العصر الحالي أصبحت الميديا لها تأثير قوي جداً في كل مناحي الحياة من سياسة ودين ورياضة وإعلام ومجتمع وتسلية، وأصبحت تحسم كثير من الأمور وهي تعطي حلول سهلة وقوية. والتصميم الرقمي جزء لا يتجزأ من الميديا، لذلك كان الباحث يبحث عنه في تطوير المناهج الدراسية من الناحية الفنية الجمالية، فالجمال مطلب للجميع فهو وسيلة لتغيير العالم الواقعي ويستهدف مباشرة النظر لدى المتلقي ثم الإحساس ليحدث التغيير ويحقق الغرض منه فمجال التصميم مجال قوي جداً غيّر جميع الإبداعات السابقة وغيّر الفكر وبدّل النظرة! حيث اصبح الإعتماد عليه في جميع جوانب الحياة لجذب المتابعين، كما ساعد في سحب البساط من تحت الصحف الورقية التقليدية، ثم طور الرسوم المتحركة البسيطة إلى أفلام سينمائية خيالية، كما غيّر عالم الترفيه والتسلية إلى عالم مميز مثل تصميم ألعاب الفيديو وغيرها لذلك بات ضرورة للتطور والتميز(الحاج، 2018) ,ولعل لبرامج التصميم الوظيفة الاقوى لاظهار هذا الابداع من خلال(المعالجة الشكلية للصورة – دمج الصور بالنصوص– تأكيد الرسالة والعمل على توصيلها– الاهتمام بالجانب التأثيري وقوته لجذب النظر– معالجة النصوص لإظهارها بشكل أجمل– مخاطبة الجمهور بأسلوب الجمال الساحر– معالجة الحركة والضوء والجوانب الجمالية للشكل المتحرك– القرب من رغبات الجمهور ومخاطبة مشاعرهم للوصول للهدف من الرسالة), ولعل المصمم هو من يستخدم ويوظف هذه الإمكانات من خلال أدواته الخاصة حسب الفكرة والموضوع؛ ولذلك بحث الباحث في توظيف هذه الإمكانات لتدعم المناهج في كلية التصاميم والفنون من خلال تنوع طرق التدريس وجعلها أكثر تأثير إيجابي على الطالب.

وقبل الخوض في طرق التدريس وماهيتها وأنواعها لابد من التطرق لأهميتها:

– **ثانياً: أهمية طرق التدريس الحديثة:** ترتكز أهمية طرق التدريس على مجموعة مرتكزات مهمة ومنها:

أ–دفع المتعلم لاستخدام قدراته والاعتماد على نفسه بالاهتمام بالتعلم الذاتي دون الانتظار لمن يقوم بتعليمه.

ب–استخدام التقنيات الحديثة لتطوير العملية التعليمية سواء في الفصول الدراسية أو حتى التعليم عن بعد.

ج–تأسيس الطالب على تعلم بعض المهارات الشخصية كالملاحظة والتقييم والتحليل والتركيب واتخاذ القرار.

د–تعليم الطلاب على مهارات التعاون الجماعي لدعم هذا التوجه العلمي والعملي للمستقبل في العمل.

بعد معرفة أهمية طرق التدريس للمتعلم نخرج بسؤال في غاية الأهمية:– **ما هي الطرق أو الاساليب التي يمكن أن يقوم بها أستاذ المادة لتحقيق هذه المرتكزات؟** وهي مجموعة من الاساليب المهمة للتدريس ومنها:

أ- **أسلوب المناقشة:** وتعتمد على استراتيجية الحوار من أجل تبادل الأفكار والآراء بين الطلاب وتعزز هذه الطريقة مهارة النقد والتحليل واتخاذ الرأي (Edward, S: 2011) .

ب-**أسلوب المشاركة(النمذجة في التعليم):** وتعتمد على توزيع الطلاب في مجموعات وتكليفهم بمايقومون به بهدف تعزز مبدأ التشارك والعمل في جماعة ايضا وعدم العمل بشكل منفرد(محمود,2011).

ج-**أسلوب الشرح المباشر:** وهي عمود وأصل نقل المعلومة وتحتاج للموهبة لنقل المعلومة بطريقة جميلة ومبسطة، إلى جانب أنها الميزة التي لابد أن يتميز بها المعلم عن سواه.

د-**أسلوب البحث عن المعلومة:** وهي طريقة يتم تكليف الطلاب بها للبحث عن المعلومة وهذه الطريقة تعزز جانب الثقة في قدرات الطالب عند الحصول على المعلومة والكشف عنها.

هـ-**التعلم الذاتي الخاص:** ويعتمد على معرفة قدرات وميول الطلاب وهواياتهم ثم اختيار المناسب لهم لتكون العملية التعليمية أكثر فائدة (وهي طريقة غير رسمية وليس بالضرورة اللجوء لها).

و- **أسلوب معالجة المعلومة:** وتعتمد هذه الطريقة على إعطاء الطالب فكرة عن موضوع معين كلغز وعلى الطالب اكتشاف الحلول، وهي أيضاً طريقة غير رسمية وليس بالضرورة اللجوء لها.

ز-**أسلوب القراءة والتحليل:** وهي طريقة معتادة وضرورية للطالب وتعزز قدرة الطالب على الاعتماد على نفسه وتطوير مهارة التحليل والتقييم وعلى الأسلوب النقد.

ح-**التعليم من خلال الألعاب:** وهو أسلوب ترفيهي محبب ويشجع المتعلم على الفهم والتعلم, وللاستزادة في هذا الجانب يمكن النظر في المصادر التالية: (الخزاعلة وآخرون,2011) وانظر (عبد الرحيم, 2013)وانظر (العتوم وآخرون, 2014) وأنظر (الزغلول, 2014).

ومن خلال ما سبق يمكن تلخيص ما سبق في التالي: أن تصميم الرقمي أحد الأساليب المهمة والتي يمكن الاعتماد عليها وتوظيفها في العملية التعليمية، ولعلها ممكنة في تطوير أساليب التدريس لتكون أكثر قبولاً وتجذب المتعلم.

- **ثالثاً: تحليل عينة البحث الخاصة بتنفيذ التجربة:** للتحقق من فرض البحث الأول والذي يهتم بدراسة مجموعة من برامج التصميم والتي تفيد في تطوير مقررات التصميم لطالبات كلية التصاميم والفنون.

أ- **تحديد نوع العينة وعددها:** ستكون عينة البحث مجموعة من برامج التصميم التي يرى الباحث أنها الأنسب لتنفيذ وصياغة وترجمة المحتوى الدراسي الجاهز مسبقاً ويحتاج فقط لتطوير.

ب- **معايير اختيار العينة:** سيعتمد الباحث على تحديد إمكانات وقدرات كل برنامج وتحليلها من عدة جوانب ومحاور والخروج بنتائج تفيد تنفيذ التجربة العملية.

ج- **الهدف من تحليل عينة البحث:** يهدف الباحث لاكتشاف إمكانات برامج الجرافيك من خلال تحليلها ومعرفة الأفضل لكل جزء أو محتوى يحتاج ترجمته أو عمل تصميم عليه لجذب الطلاب وتحقيق أهداف المقرر.

د- **محاور تحليل العينة:**1- خلفية البرنامج2- أهم مميزاته 3- عيوبه4- مدى الاستفادة منه في التجربة.

العدد الثالث والثلاثون
تاريخ الإصدار: 2 – تموز – 2021 م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

هـ-عينة البحث:

-عينة البحث (الأولى):Adobe Illustrator

خليفة البرنامج	أهم مميزاته
أحد برامج (Adobe) متخصص في رسوم الأشكال (2D) ويعتبر من أشهر برامج الجرافيك عند الشركات والمستخدمين.	دقة الوضوح مهما تم تكبير أو تصغير العمل يحتفظ بخصائصه ودرجة اللون وعناصر التصميم لأنها رسوم متجهة,يعد من أفضل البرامج للتصاميم الكبيرة جداً وبجودة عالية.
مدى الاستفادة منه في التجربة أهم عيوبه	
يمكن الاستفادة منه في تصميم أشكال واستخدام الألوان بجودة عالية, يمكن استخدامه في تصميم واجهات الالعاب التعليمية. يمكن أن يمد الموشن جرافيك بالرسوم التوضيحية, ولكنة ليس الافضل في دمج الصور والحركة	

- عينة البحث (الثانية) Adobe After Effects

خلفية عن البرنامج	أهم مميزاته
أحد برامج (Adobe) المتخصص في الموشن جرافيك والخدع البصرية والحركة على شكل عروض تقديمية وأيضاً رسوم متحركة 2D أو 3D.	برنامج يفيد في المونتاج وجمع الأشكال ووضعها تحت قالب متكامل للإخراج, يستخدم فيه الصوت والكتابة والأشكال ومجموعة كبيرة من المؤثرات, يوفر الوقت والمال من خلال استخدام مجموعة كبيرة من القوالب الجاهزة.
مدى الاستفادة منه في التجربة أهم عيوبه	
يمكن من خلال الموشن جرافيك إخراج منتج تعليمي يجذب الطلاب, من خلال شرح بالصوت والحركة والصورة ويفيد في التجربة العملية في جذب الطلاب من خلال مجموعة كبيرة من المؤثرات وذلك لجذبهم لمحتوى الدرس, ويمكن اضافته كعرض على (البوربوينت) للطلاب على شكل فيديو متكامل.	

-عينة البحث (الثالثة):طريقة عرض White Board

خلفية عن البرنامج	أهم مميزاته
هي طريقة عرض تعتمد على مجموعة برامج لتكوينها منها (Anima Ker)، (Dood)، و(Video Scribe)	اسلوب عرض بالرسوم يستخدم فيه ايضا الصوت والكتابة والأشكال,.

العدد الثالث والثلاثون
تاريخ الإصدار: 2 – تموز – 2021 م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

مدى الاستفادة منه في التجربة أهم عيوبه
يمكن إخراج منتج تعليمي بتنفيذه بالبرامج المصاحبة لجذب الطلاب, من خلال الرسوم والشرح بالصوت والحركة والصورة ويفيد في التجربة العملية في جذب الطلاب من خلال مجموعة كبيرة من المؤثرات وذلك لجذبهم لمحتوى الدرس, ويمكن اضافته كعرض على (البوربوينت) ايضا, ومن عيوبه أنه يستخدم مجموعة مصاحبة من عدة برامج

ز–نتائج تحليل العينة:

أ–يمكن استخدام مجموعة البرامج في ابتكار اساليب عرض للمحتوى رقمية ودمجها في الدرس.

ب–امكانات البرامج والتمكن من استخدامها تعطي مساحة للمصمم في تنوع اساليب التدريس.

ج–تسهل البرامج فهم المحتوى واختصار الوقت والشرح وتحقق الجمال لجذب الطلاب وتحقق الهدف.

– **الاطار العملي: التجربة العملية:** تناول هذا الفصل وصفاً لمنهج الدراسة، ومجتمع الدراسة وعينتها، ومتغيرات الدراسة، وأداة الدراسة وصدق وثبات الأداة، وإجراءات تطبيق الدراسة، والأساليب الإحصائية.

–**منهج البحث:**المنهج التجريبي وسيكون مجموعة متنوعة من التصاميم التي تترجم محتوى المقرر.

–**مجتمع الدراسة:** مجموعة طالبات لشعبة التصميم بالكمبيوتر وستكونت بين(15–30) طالبة.

–**حدود الدراسة:**الحدود الزمانية أجريت الدراسة في الفصل الدراسي الثاني(1441 –1442)., اما الحدود المكانية فهي في كلية التصاميم والفنون بجامعة جدة مدينة جدة,والحدود البشرية: استهدفت الدراسة (إناث).

–**أدوات الدراسة:** سيعتمد الباحث على الاستبانة بعد عرض وتنفيذ التجارب العملية على الطالبات.

–**الأساليب التعليمية المستخدمة مع تنفيذ التجربة:**سيتم تصميم العاب تعليميه وتصميم عروض متحركة وتطبيق برامج تفاعلية ودمجها في طرق وانماط التدريس منها التقليدي والحديثة، وستكون على النحو التالي:

أ–**أسلوب المناقشة:** وهي استراتيجية الحوار من أجل تبادل الأفكار والآراء بين الطلاب لتعزز مهارة النقد والتحليل واتخاذ الرأي وترسيخ المعلومة وتعزيز الثقة عند اكتساب الطالب لمعلومات وفوائد وخبرات جديدة.

ب–**مراجعة كلعبة ترفيهية:** وهو أسلوب ترفيهي محبب ومن أكثر الأساليب التي تشجع المتعلم على التعلم.

ج–**برامج اثرائية جديدة:**ويعتبر هذا البرنامج الاثرائي تعليم بالترفيه بهدف تشجع المتعلم على التعلم.

د–**محاضرة قراءة واستنتاج:** وهي طريقة تقليدية لتعزز قدرة الطالب على الاعتماد على نفسه.

هـ–**تعليم ذاتي:**ويعتمد التعلم الذاتي على معرفة قدرات وميول الطلاب وهواياتهم ثم اختيار المناسب لهم لتكون العملية التعليمية أكثر فائدة، وتعزز هذه الطريقة الابتكار واتخاذ القرار تحقيق النجاح الشعور بالقيمة الذاتية التكيف على الظروف المتغيرة, وستكون على هيئة تكليفات واجبات واوراق عمل.

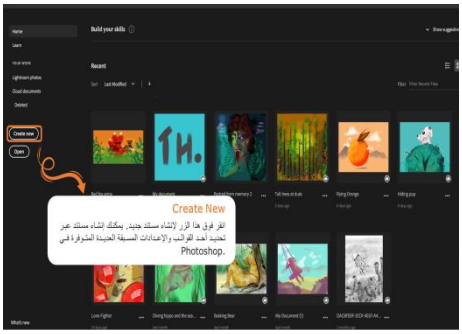
العدد الثالث والثلاثون
تاريخ الإصدار: 2 – تموز – 2021 م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

-عينة من التجربة العملية:

من تصميم الباحث لعبة(حروف والوف) للمراجعة لما سبق دراستة, تم تقسيم الشعبة لمجموعتين وتم طرح الاسألة وترك المجموعة تناقش الاجابة الصحيحة ولابد للفائز تكملة الخط العرضي او الاوفقي للون على الشاشة (عن بعد من خلال منصة البلاك بورد).

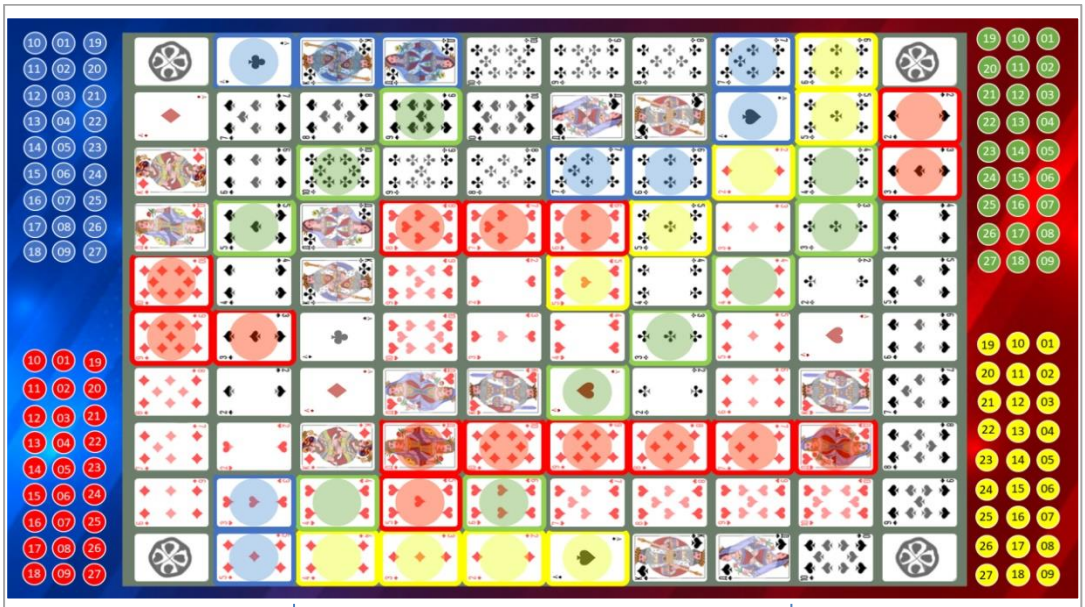
من تصميم الباحث طريقة (روليت) تم دمجها مع اسلوب المناقشة والحوار عند اختيار الطالبة التي عليها عرض رايها في الفكرة المطروحة والاستنتاج والانتقال للطالبة الاخرى (عن بعد من خلال منصة البلاك بورد).

من تصميم الباحث عرض (موشن جرفك) لشرح طريقة (MOCK UP) بستخدام مجموعة برامج للتصميم تم عرض الدرس على (بوربوينت) وكان (عن بعد من خلال منصة البلاك بورد).

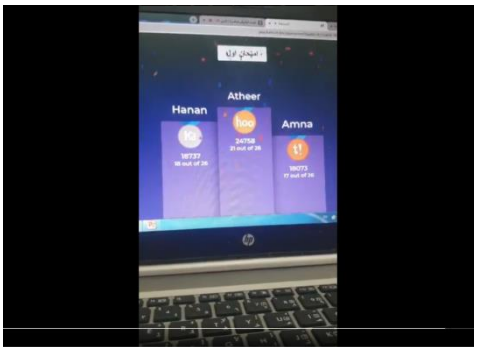


من تصميم الباحث طريقة تم استخدام الاستريتور والفوتوشوب ثم عرضها على (بوربوينت) كان درس لاستخدام احد برامج الجرفك وتم تطبيق الدرس (عن بعد من خلال منصة البلاك بورد).

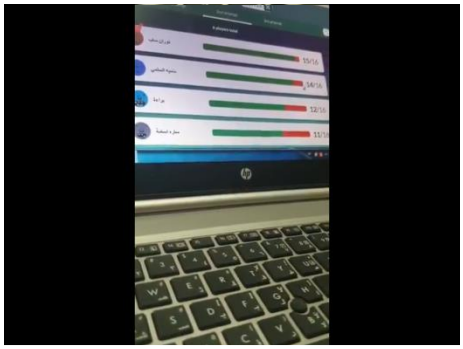
العدد الثالث والثلاثون
تاريخ الإصدار: 2 – تموز – 2021 م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798



من تصميم الباحث لعبة (سكونس) تم تقسيم الطلاب ل4مجموعات لكل مجموعة لون ويتم طرح الاسالة وعلى المجموعة الفائزة تكملة 5اوراق متجاورة بنفس اللون تم تطبيقها لمراجعة المنهج كامل (عن بعد من خلال منصة البلاك بورد) واستخدم الباحث مجموعة برامج للتصميم ويمكن مشاهدة الفيديو للتجربة على الرابط التغريد في الرابط التالي
https://twitter.com/mshari_albogami/status/1285157804685262849?s=20



تصميم مسابقة تفاعلية على(**kahoot**) وكان مراجعة لامتحان دوري عبر(البلاك بورد)
https://twitter.com/mshari_albogami/status/1282600838922473472?s=20



تصميم مسابقة تفاعلية تعتمد على سرعة التفاعل في حل الامتحان الالكتروني عن بعد
https://twitter.com/mshari_albogami/status/1244544395225038849?s=20

بعد دمج التجربة مع المحتوى التدريسي قام الباحث بتصميم استمارة استبيان لقياس مدى قبول التجربة ومقارنتها بالتحصيل الدراسي ولقد تكون الاستبيان ككل من(38)فقرة موزعة على(5)استبانات فرعية وهي: الاولى:لقياس اثر(التعليم الذاتي)يتكون من(8)فقرات، الثانية:لقياس اثر(القراءة والاستنتاج)يتكون من(8) فقرات،الثالثة:لقياس اثر(استخدام البرامج الاثرائية للمراجعة) يتكون من(7)فقرات،الرابعة:لقياس اثر(الشرح والمناقشة عن بعد)يتكون من(8)فقرات،الاستبانة الخامسة لقياس اثر(مراجعة لعبة ترفيهية)يتكون من(7) فقرات،ويتم الإجابة عليها وفق مقياس ليكرت الخماسي(بدرجة كبيرة جداً، بدرجة كبيرة، بدرجة متوسطة، بدرجة قليلة،بدرجة قليلة جداً)،وتأخذ الدرجات (5، 4، 3، 2، 1) على التوالي.

العدد الثالث والثلاثون
تاريخ الإصدار: 2 – تموز – 2021 م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

-صدق وثبات الأداة:تم التحقق من الصدق الظاهري لأداة الدراسة(الاستبانة)،وذلك للتأكد من مدى وضوح الصياغة اللغوية للفقرات،والتحقق من أدوات الدراسة من حيث ملائمة الفقرات، وانتمائها للأبعاد التي وضعت فيها،وبذلك تم حساب معامل الاتساق الداخلي معادلة كرونباخ ألفا (Cronbach's ALPHA) وجاءت النتائج كما هو مبين في الجدول التالي:

جدول (1) معامل ألفا كرونباخ (Cronbach's ALPHA) للتأكد من ثبات الأداة

البعد	عدد الفقرات	معامل كرونباخ الفا	جذر معامل كرونباخ الفا
التعليم الذاتي	8	0.854	0.924
القراءة والاستنتاج	8	0.843	0.918
استخدام البرامج الاثرائية للمراجعة	7	0.758	0.871
الشرح والمناقشة عن بعد	8	0.914	0.956
مراجعة لعبة ترفيهية	7	0.839	0.916

يتضح من الجدول السابق أن أداة الدراسة تتمتع بدرجة ثبات جيدة، فقد تراوحت قيمة معامل كرونباخ الفا (Cronbach's ALPHA) بين (0.758 – 0.914)، مما يدل على أن الاداة تتمتع بدرجة جيدة من الثبات ويمكن الوثوق في نتائجها لإجراءات التطبيق من خلال نشر رابط الاستبانات على الطالبات.

-**الأساليب الإحصائية المستخدمة:**ولطبيعة البحث تم استخدام برامج الإحصاء(SPSS) وهي كالتالي:

أ- معامل كرونباخ ألفا (Cronbach's ALPHA) لحساب ثبات الأداة.

ب- معامل ارتباط بيرسون (Pearson correlation) لحساب صدق الأداة من خلال التعرف مدى ارتباط كل فقرة بالبعد التي تنتمي اليه، وللتحقق من الفرض الثالث للدراسة.

ج-التكرارات والنسب المئوية د-المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية

-نتائج التجربة مناقشتها وتفسيرها:تم في هذا الجانب عرض مجموعة النتائج التي توصلت إليها الدراسة الحالية.

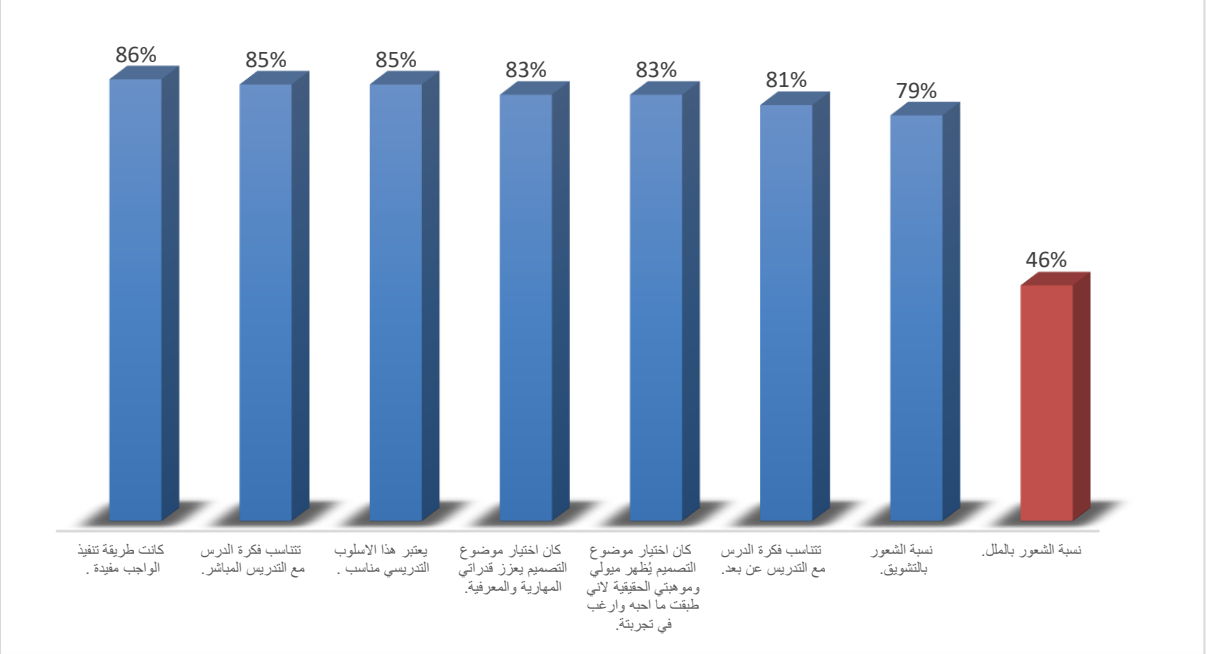
-**اولاً:التعليم الذاتي:** تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة الدراسة، وتم ترتيب هذه الفقرات حسب المتوسطات الحسابية تنازليا.

جدول(2)المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة الدراسة حول تجربة التعليم الذاتي

رقم الفقرة	الفقرات	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النسبة العامة	الترتيب	درجة التوافر
3	كانت طريقة تنفيذ الواجب مفيدة.	22	4.32	0.89	86%	1	عالية جداً
5	تتناسب فكرة الدرس مع التدريس المباشر.	22	4.27	0.70	85%	2	عالية جداً
8	يعتبر هذا الاسلوب التدريسي مناسب.	22	4.27	0.83	85%	3	عالية جداً

1	كان اختيار موضوع التصميم يعزز قدراتي المهارية والمعرفية.	22	4.14	0.99	83%	4	عالية
2	كان اختيار موضوع التصميم يُظهر ميولي وموهبتي الحقيقية لأني طبقت ما احبه وارغب في تجربته.	22	4.14	0.77	83%	5	عالية
4	تتناسب فكرة الدرس مع التدريس عن بعد.	22	4.05	1.13	81%	7	عالية
7	نسبة الشعور بالتشويق.	22	3.95	0.90	79%	8	عالية
6	نسبة الشعور بالملل.	22	2.32	1.04	46%		ضعيفة
	التعليم الذاتي	22	4.10	0.64	82%	6	عالية

يتبين من الجدول السابق ان افراد عينة البحث يرون ان تجربة التعليم الذاتي كانت ناجحة بدرجة عالية بمتوسط حسابي بلغ(4.10)، وانحراف معياري بلغ(0.64)، ونسبة مئوية بلغت(82%)، انظرشكل(1):



-**ثانياً:القراءة والاستنتاج:**تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة الدراسة، وتم ترتيب هذه الفقرات حسب المتوسطات الحسابية تنازليا.

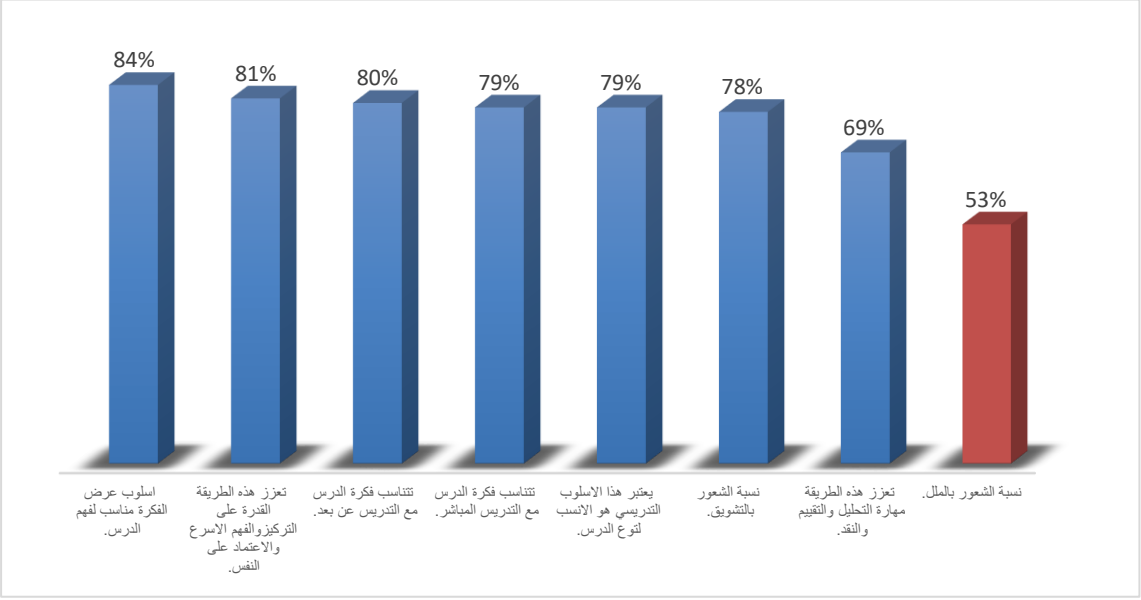
جدول(3)المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة الدراسة حول تجربة القراءة والاستنتاج

رقم الفقرة	الفقرات	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النسبة العامة	الترتيب	درجة التوافر
3	اسلوب عرض الفكرة مناسب لفهم الدرس.	17	4.18	0.88	84%	1	عالية

العدد الثالث والثلاثون
تاريخ الإصدار: 2 – تموز – 2021 م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

1	تعزز هذه الطريقة القدرة على التركيز والفهم الاسرع والاعتماد على النفس.	17	4.06	1.03	81%	2	عالية
4	تتناسب فكرة الدرس مع التدريس عن بعد.	17	4.00	0.94	80%	3	عالية
5	تتناسب فكرة الدرس مع التدريس المباشر.	17	3.94	0.90	79%	4	عالية
8	يعتبر هذا الاسلوب التدريسي هو الانسب لتوع الدرس.	17	3.94	0.97	79%	5	عالية
7	نسبة الشعور بالتشويق.	17	3.88	0.93	78%	6	عالية
2	تعزز هذه الطريقة مهارة التحليل والتقييم والنقد.	17	3.47	1.12	69%	7	عالية
6	نسبة الشعور بالملل.	17	2.65	1.22	53%	8	متوسطة
	القراءة والاستنتاج	17	3.86	0.69	77%		عالية

يتبين من الجدول السابق ان افراد عينة البحث يرون ان تجربة القراءة والاستنتاج كانت ناجحة بدرجة عالية بمتوسط حسابي يبلغ(3.86)، وانحراف معياري بلغ(0.69)، ونسبة مئوية بلغت(77%)، انظر الشكل(2):



–ثالثاً:استخدام البرامج الاثرائية للمراجعة:تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة الدراسة، وتم ترتيب هذه الفقرات حسب المتوسطات الحسابية تنازليا.

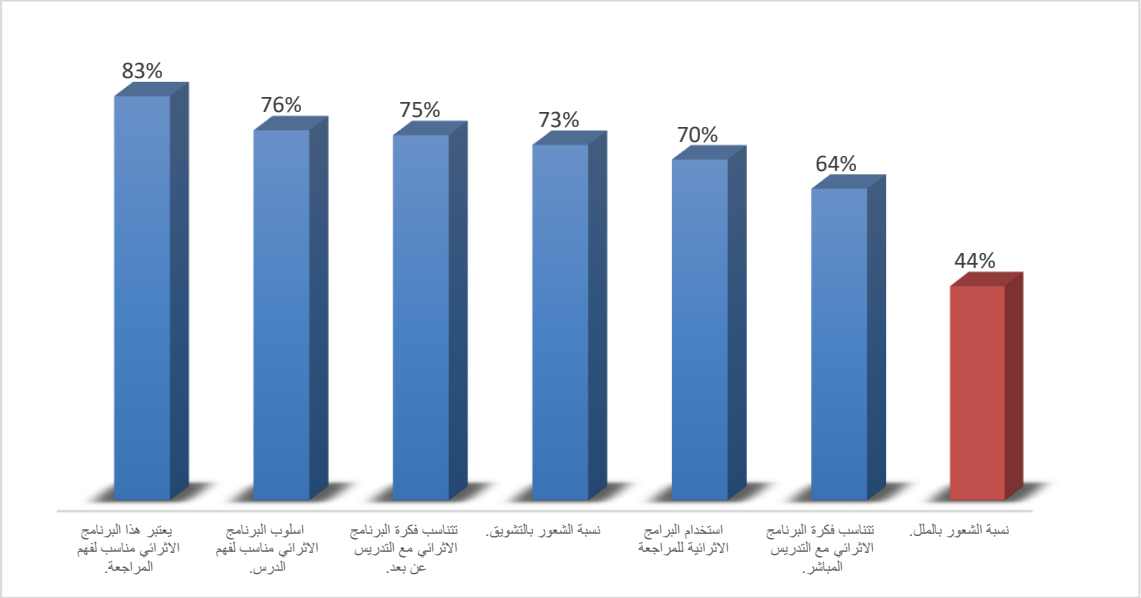
جدول(4)المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة الدراسة تجربة البرامج الاثرائية للمراجعة

رقم الفقرة	الفقرات	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النسبة العامة	الترتيب	درجة التوافر
6	يعتبر هذا البرنامج الاثرائي مناسب لفهم المراجعة.	15	4.13	0.92	83%	1	عالية
1	اسلوب البرنامج الاثرائي مناسب لفهم الدرس.	15	3.80	1.08	76%	2	عالية

العدد الثالث والثلاثون
تاريخ الإصدار: 2 – تموز – 2021 م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

2	تتناسب فكرة البرنامج الاثرائي مع التدريس عن بعد.	15	3.73	1.03	75%	3	عالية
5	نسبة الشعور بالتشويق.	15	3.67	0.98	73%	4	عالية
7	استخدام البرامج الاثرائية للمراجعة	15	3.48	0.67	70%	5	عالية
3	تتناسب فكرة البرنامج الاثرائي مع التدريس المباشر.	15	3.20	1.01	64%	6	متوسطة
4	نسبة الشعور بالملل.	15	2.20	1.26	44%	7	ضعيفة
	اسلوب البرنامج الاثرائي.	15	3.80	1.08	76%		عالية

يتبين من الجدول السابق ان افراد عينة البحث يرون ان تجربة اسلوب البرنامج الاثرائي. كانت ناجحة بدرجة عالية بمتوسط حسابي بلغ(3.80)، وانحراف معياري بلغ(1.08)، ونسبة مئوية بلغت(76%)،انظر شكل (2):



-رابعاً:الشرح والمناقشة:عن بعدتم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة الدراسة، وتم ترتيب هذه الفقرات حسب المتوسطات الحسابية تنازليا.

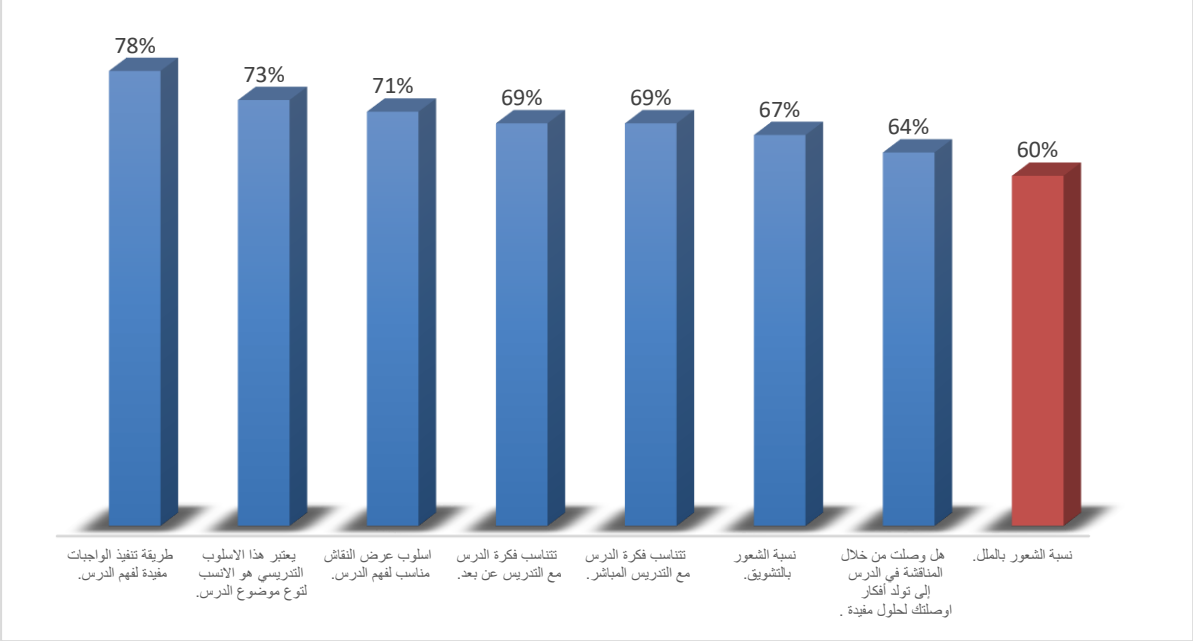
جدول(5)المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة الدراسة حول الشرح والمناقشة عن بعد.

رقم الفقرة	الفقرات	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النسبة العامة	الترتيب	درجة التوافر
3	طريقة تنفيذ الواجبات مفيدة لفهم الدرس.	11	3.91	1.14	78%	1	عالية
8	يعتبر هذا الاسلوب التدريسي هو الانسب لتوع موضوع الدرس.	11	3.64	1.21	73%	2	عالية
2	اسلوب عرض النقاش مناسب لفهم الدرس.	11	3.55	1.04	71%	3	عالية
4	تتناسب فكرة الدرس مع التدريس عن بعد.	11	3.45	1.04	69%	4	عالية
5	تتناسب فكرة الدرس مع التدريس المباشر.	11	3.45	1.29	69%	5	عالية

العدد الثالث والثلاثون
تاريخ الإصدار: 2 – تموز – 2021 م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

7	نسبة الشعور بالتشويق.	11	3.36	1.03	67%	6	متوسطة
1	هل وصلت من خلال المناقشة في الدرس إلى تولد أفكار اوصلتك لحلول مفيدة .	11	3.18	0.98	64%	7	متوسطة
6	نسبة الشعور بالملل.	11	3.00	1.00	60%	8	متوسطة
	الشرح والمناقشة عن بعد	11	3.45	0.86	69%		متوسط

يتبين من الجدول السابق ان افراد عينة البحث يرون ان تجربة الشرح والمناقشة عن بعد كانت ناجحة بدرجة متوسطة بمتوسط حسابي بلغ(3.45)، وانحراف معياري بلغ(0.86)، ونسبة مئوية بلغت(69%)،انظر شكل (3).



-خامساً:مراجعة لعبة ترفيهية:تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة الدراسة، وتم ترتيب هذه الفقرات حسب المتوسطات الحسابية تنازليا.

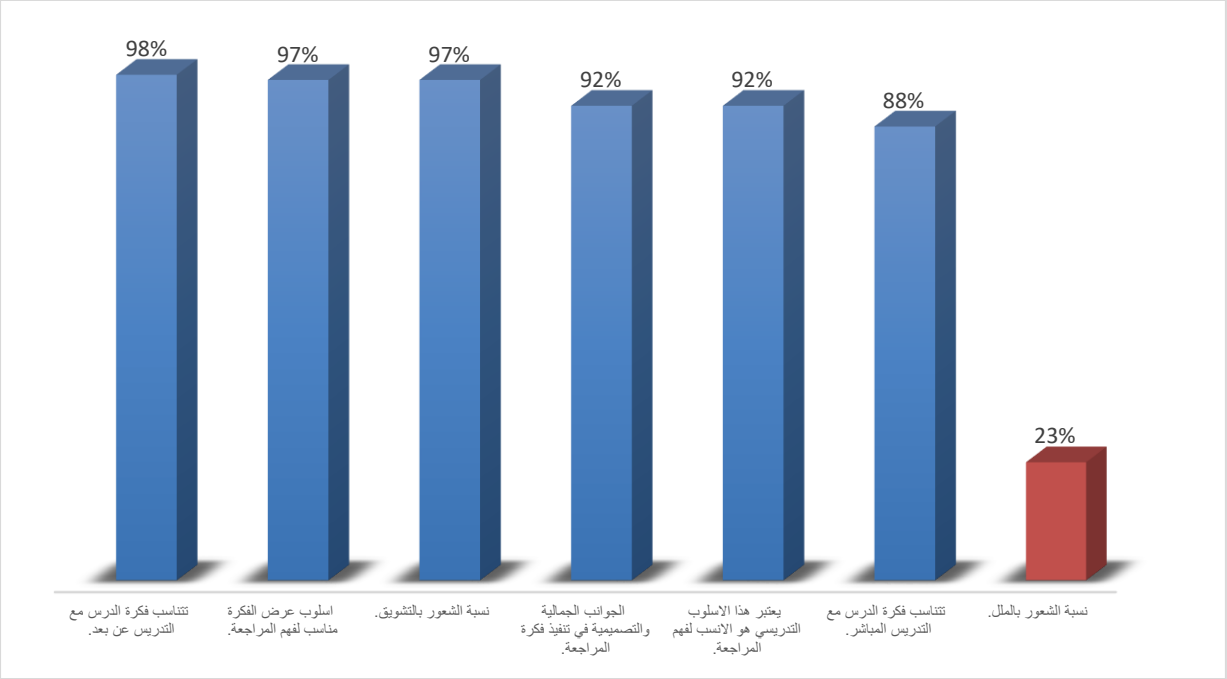
جدول(6)المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة الدراسة حول تجربة مراجعة لعبة ترفيهية

رقم الفقرة	الفقرات	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النسبة العامة	الترتيب	درجة التوافر
3	تتناسب فكرة الدرس مع التدريس عن بعد.	13	4.92	0.28	98%	1	عالية جداً
2	اسلوب عرض الفكرة مناسب لفهم المراجعة.	13	4.85	0.38	97%	2	عالية جداً
6	نسبة الشعور بالتشويق.	13	4.85	0.55	97%	3	عالية جداً
1	الجوانب الجمالية والتصميمية في تنفيذ فكرة المراجعة.	13	4.62	0.51	92%	4	عالية جداً

العدد الثالث والثلاثون
تاريخ الإصدار: 2 – تموز – 2021 م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

7	يعتبر هذا الاسلوب التدريسي هو الانسب لفهم المراجعة.	13	4.62	0.65	92%	5	عالية جداً
4	تتناسب فكرة الدرس مع التدريس المباشر.	13	4.38	0.87	88%	6	عالية جداً
5	نسبة الشعور بالملل.	13	1.15	0.55	23%	7	ضعيفة جداً
	مراجعة لعبة ترفيهية	13	4.73	0.41	95%		عالية جداً

يتبين من الجدول السابق ان افراد عينة البحث يرون ان تجربة مراجعة لعبة ترفيهية كانت ناجحة بدرجة عالية جداً بمتوسط حسابي بلغ(4.73)، وانحراف معياري بلغ(0.41)، ونسبة مئوية بلغت(95%)، انظر شكل (4).



-النتائج والتوصيات:

-نتائج البحث: للإجابة على تساؤل الدراسة الذي كان نصه كالتالي:هل يمكن دمج وتوظيف إمكانات التصميم الرقمية في تطوير طرق التدريس لتحقيق استراتيجية التعليم الحديثة بأسلوب تدريسي يجذب الطلاب ويحقق اهداف المقرر؟ يذكر الباحث النتائج التالية:

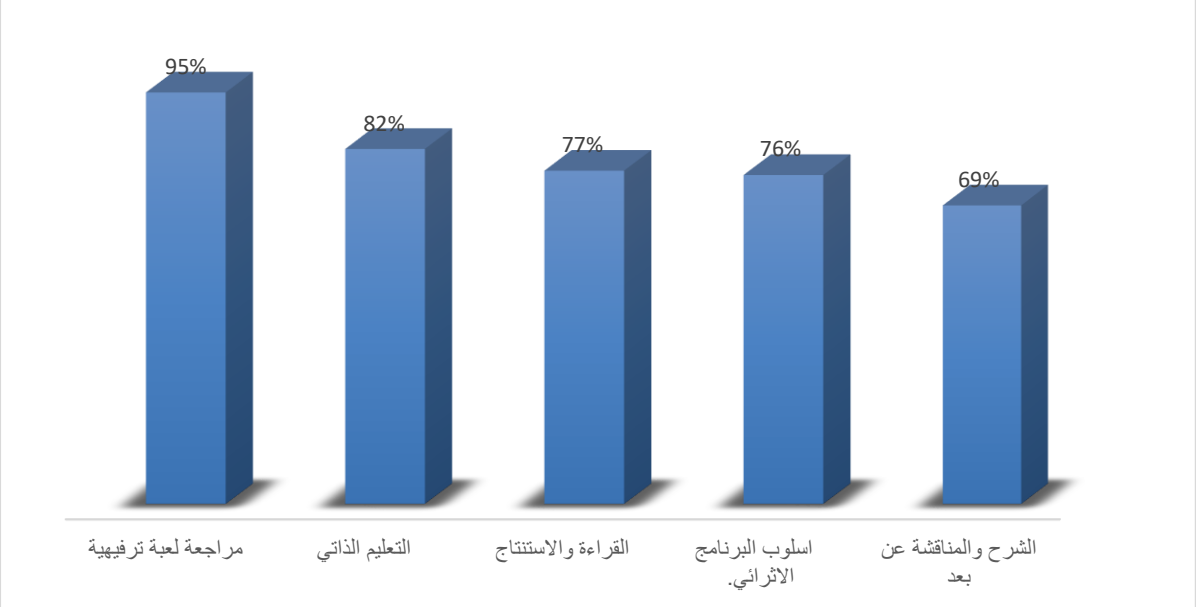
-النتيجة الاولى: تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة الدراسة، وتم ترتيب هذه الفقرات حسب المتوسطات الحسابية تنازليا كما في جدول(7) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة الدراسة حول التجربة العملية كاملة.

رقم الفقرة	الفقرات	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النسبة العامة	الترتيب	درجة التوافر
5	مراجعة لعبة ترفيهية	13	4.73	0.41	95%	1	عالية جداً
1	التعليم الذاتي	22	4.10	0.64	82%	2	عالية

2	القراءة والاستنتاج	17	3.86	0.69	77%	3	عالية
3	اسلوب البرنامج الاثرائي.	15	3.80	1.08	76%	4	عالية
4	الشرح والمناقشة عن بعد	11	3.45	0.86	69%	5	متوسطة

جاء في المرتبة الاولى تجربة "مراجعة لعبة ترفيهية" بمتوسط حسابي بلغ (4.73) وانحراف معياري بلغ (0.41) ودرجة استجابة عالية جداً، وجاء في المرتبة الثانية تجربة " التعليم الذاتي" بمتوسط حسابي بلغ (4.1) وانحراف معياري بلغ (0.64) ودرجة استجابة عالية، وجاء في المرتبة الثالثة تجربة " القراءة والاستنتاج" بمتوسط حسابي بلغ (3.86) وانحراف معياري بلغ (0.69) ودرجة استجابة عالية، وجاء في المرتبة قبل الأخيرة تجربة "اسلوب البرنامج الاثرائي" بمتوسط حسابي بلغ (3.8) وانحراف معياري بلغ (1.08) ودرجة استجابة عالية، وجاء في المرتبة الأخيرة تجربة " الشرح والمناقشة عن بعد" بمتوسط حسابي بلغ (3.45) وانحراف معياري بلغ (0.86) ودرجة استجابة متوسطة.

حيث يتضح ان استخدام التجربة في العملية التعليمية جاءت محببة ومفيدة الى الطلاب وجاءت في المراتب الأولى حيث انها تحمل عنصر التشويق وتعد مفيدة في الواجبات وفي المراجعة، كما انها لا تشعر الطلاب بالملل، مما يعني انه يمكن استخدام وتوظيف إمكانات برامج التصميم في تطوير المنهج الدراسي بهدف تحقيق استراتيجية التعليم الحديثة بطرق تحقق أهداف المنهج بطريقة جذابة ومقبولة للطالب, انظر شكل (5).



–النتيجة الثانية: وللتحقق من صحة الفرض الاول والذي توقع الباحث من خلاله امكانية دراسة مجموعة من برامج التصميم والتي تفيد في تطوير مقرر التصميم بالكمبيوتر؛ تبين من خلال نتائج الدراسة ان افراد عينة البحث يرون ان التصاميم المستخدمة كانت ناجحة وبشكل عالي كما ان دمجها مع افكار وطرق وانماط التدريس تتناسب مع التدريس؛ مما يعني صحة الفرض وانه يمكن دراسة مجموعة من برامج الجرافيك الحديثة والتي تفيد في تطوير المنهج الدراسي في كلية التصاميم والفنون.

–**النتيجة الثالثة:** وللتحقق من صحة الفرض الثاني والذي توقع الباحث من خلاله امكانية الخروج بمحتوى علمي يحقق استراتيجية التعليم الحديثة؛ تبين من خلال نتائج الدراسة ان دمج التجربة المبتكرة العملية مع المحتوى وتدريسه عن بعد واسلوب عرض الفكرة

باستخدام اللعبة الترفيهية والمسابقات مناسب، كما يرى الطلاب انها تولد نسبة من الشعور بالتشويق؛ مما يعني صحة الفرض وأنه يمكن الخروج بمحتوى علمي لتحقيق استراتيجية التعليم الحديثة والتي تعتمد على جذب الطلاب وتحقيق أهداف المقرر بطرق حديثة وجميلة.

– **توصيات البحث:** من خلال كتابة هذا البحث ومحاولة سبر أغوار المشكلة البحثية ومحاولة وضع الحلول واعطاء النتائج يتضح للباحث للمهتمين في هذا المجال التوصيات التالية:

أ–يوصي الباحث بالدراسة لمواضيع المنصات الالكترونية ومدى قبول طلاب الجامعة لها في المقررات العملية.

ب–يوصي الباحث بالتوجه للتنوع في طرق التدريس للمقرر الواحد لاهمية هذه الاساليب في تحقيق اهداف المقرر.

ج–يوصي الباحث بتكثيف الدراسات في مجال التعليم بالترفيه واستخدام البرامج الاثرائية التي ترفع قيمة المحاضرة .

– **المراجع:**

أولاً: المراجع العربية:

الحاج, محمد أحمد.(2018).حزمة المبتديء في تصميم الجرافيك: كتاب إلكتروني.

الخزاعلة والشقمي,محمد وعساف الشويكي.(2011).نظريات في التربية:دار صفاء للطباعة والنشر، عمان.

الزغلول,عماد عبد الرحيم.(2014).مبادئ علم النفس التربوي: الشرق للنشر.

زيتون،حسن.(2005). رؤية جديدة في التعليم والتعلم الإلكتروني:الرياض: الدار الصولتية للتربية،.

سعيد,هويدا.(2018).العلاقة بين تكنولوجيا الواقع المعزز لقائمة الكائنات الرسومية وأثرها على التعلم لدى الطلاب: بحث ماجستير، كلية التربية، جامعة دمشق.

سلطان, أفنان.(2016). المدرسة: كيف ظهرت؟ وكيف أثرّت في تطوير البشرية منذ القدم؟: ورقة علمية إلكترونية.

عبد الرحيم,عماد.(2013).نظريات التعلم: الشروق للنشر، عمان.

العتوم وعدنان وعلاوقه, وآخرون. (2014).علم النفس التربوي والنظرية التطبيقية: بحث منشور, المسيرة للنشر.

قريع,حسام.(2015) أساسيات التصميم الجرافيكي:ط. ترجمة، عمان ناشرون، الأردن.

كمال الدين,ماجدة.(2015),تصميم الجرافيك وأثره على المواقع الإلكترونية والوسائط المتعددة،: بحث منشور، مجلة كلية التربية الفنية.

محمد,أميرة.(2017).أنماط التغذية الرجعية في بيئة التعليم الإلكتروني:بحث منشور,المجلد 27، مجلة كلية البنات، جامعة عين شمس.

محمد.(2017).استخدام الألعاب لترقية مهارة الكتابة في المدرسة:بحث منشور إلكتروني.

محمود,محمد.(2011).نظريات التعلم:مكتبة الرشد، الرياض.

موسى,محمد أمين.(2011).مدخل إلى تصميم الجرافيك:مكتبة جامعة الشارقة، الإمارات.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

Edward, S.: Methods of Teaching in the Classroom, E-book, 2011.

Philip: History of Graphic Design, Van Nos trand Reitold, New York, 1983.

Zilman, D.: The Coming of Media Entertainment, Courence Erlbaum, 2001.

"Creating Digital Teaching Methods for the Subject of Computer Design, for Art Students with the College of the Design and Art"

Abstract:

The researcher is centered on solving the problem and finding new methods for teaching Computer Design to new online students to replace old traditional teaching ways.

The researcher, also summarized the possibility of developing a teaching method and style that attracts students and achieves the objectives of the course.

The most important part of the theoretical process came from analyzing many design programs that can help in designing the content of the digital course. The researcher experimented with practical experiences and innovative methods in computer design to achieve his goal.

The results of the research confirmed that the innovative methods were successful and reached a positive result that fulfills the research hypotheses.

Key Words: The Creating - Digital Teaching - Teaching Methods – The Online Teaching.