استخدام إحدى استراتيجيات التعلم الخليط فى الدمج (المزاوجة) بين التصوير الزيتي والفن الرقمي لإثراء اللوحة التصويرية الرقمية

أ.م.د/إبراهيم عيسى عبد الحافظ

أستاذ التصوير المساعد بكلية التربية الفنية – جامعة المنيا

استخدام إحدى استراتيجيات التعلم الخليط في الدمج (المزاوجة) بين التصوير الزيتي والفن الرقمي لإثراء اللوحة التصويرية الرقمية

أ.م.د/ إبراهيم عيسى عبد الحافظ *

مقدمة البحث:

فى ظل هذا العالم المتغير الممتلئ بالأحداث وبسبل الاتصال السريعة والمسمى بعصر التكنولوجيا والمعلومات يعتبر الكمبيوتر أحد وأبرز إنجازات الثورة التكنولوجية المعاصرة التى يمكن استثمارها فى تطوير كثير من جوانب العملية التعليمية وتسهيل العديد من مهامها للتواصل مع الطلاب من خلال توفير بيئة تفاعلية مستمرة وتزويده بالمادة العلمية بصورة واضحة بواسطة التطبيقات المختلفة مصحوبه بالرسومات والصور والصوت أحياناً مما يوفر المادة المطلوب تعلمها بطرق مختلفة وعديدة من خلال الانترنت والبرامج الكمبيوترية و استخدام الآلات الرقمية بأنواعها من حيث طريقة الأداء أو سبل التشكيل.

ثم حدث التقارب المدهش بين العلم والفن فلم يعد الفن قائماً على الحدث وإثارة المشاعر فقط. بل أصبح عملية ذهنية وهو ما يتطلب طرقاً وأساليب جديدة تماماً. كى يتعلم كيف الفرد يفكر ويتبع

* أ.م.د/ إبراهيم عيسى عبد الحافظ - أستاذ التصوير المساعد بكلية التربية الفنية – جامعة المنيا.

الصيغ العلمية وأساليب التفكير حتى يمكنه بلورة أحاسيسه فى صيغ محكمة. فالإثنان العالم والفنان قد أصبحا وجهين لعمله واحدة إلى حد كبير [١].

والتربية الفنية بفروعها المختلفة وخاصة مقرر التصوير من أكثر المواد التى يمكن استخدام الكمبيوتر وبرمجياته فى تدريسها بما يساعد في تطوير أساليب تدريس التصوير عن طريق إحدى استراتيجيات التعلم الخليط للدمج بين طرق التدريس التقليدية وطرق التدريس المعتمدة على التكنولوجيا الحديثة وكذلك المزاوجة بين التصوير الزيتى والفن الرقمى وذلك من خلال التعلم الخليط الذى ظهر كتطور طبيعى للتعلم الإلكترونى والاستفادة من التقنيات التى يوفرها هذا النوع من التعلم الذى يجمع بين التعلم الإلكتروني والتعلم التقليدى.

ويعتبر الكمبيوتر أحد أهم التقنيات والوسائل التعليمية الحديثة التى أخذت تقتحم مجالاً بعد آخر وتثبت فيه فاعليتها كما وكيفاً حتى إنه ليتعذر علينا اليوم أن نجد مجالاً لم يقتحمه الكمبيوتر وذلك لقدرته على تنمية الحواس والقدرات الإدراكية والإبداعية ويشجع المتعلم عن طريق تقديم البرامج المتنوعة والمتعددة التى تتماشى مع استعدادات المتعلمين وتساعدهم على تطوير إمكانياتهم وقدراتهم العقلية[٢].

[1]- Roberts. Root. Bernstein "Discovering the art in science", number 92-1-91, Dialogue. P.P. 44-47.

[2](زينب محمد أمين(١٩٩٩): علاقة عاليه الذات فى الكمبيوتر بتشكيل الأداء لدى طلاب كلية التربية "مجلة التربية، كلية التربية جامعة الأزهر، العدد ٨٥، ص ٢٦٣.

فالعالم المعاصر اليوم يخطو مسرعاً نحو الجديد وتتبارى الدول فيما بينها للريادة فى مجالات التكنولوجيا. ولم تقتصر تلك المنافسات فى الاقتصاد والعلوم وغيرها من آلات الحرب والسلم ولكنها شملت كل مجالات الحياة والفن. حيث يعد توظيف التقنية الرقمية كبديل ابداعى للتصوير التقليدى من التطورات التى أدت إلى ظهور الفن الرقمى.

ويؤكد واين ج كوسهول "Waynej.Coshall" على أنه في يوم ما– ليس بعيد سنتمكن من أن نطلق على ما ينتجه الفنانين من خلال الكمبيوتر وأدواته فناً يستخدم أدوات رقمية– أى دون التساؤل حول كونه(فن) أم لا– وستكون هذه الأدوات الرقمية واحدة من بين العديد من الأدوات الفنية المتاحة للفنان ليعبر بها عن نفسه وروحه المبدعة، وهو ما يحدث بالفعل الآن على ساحة الفن الرقمى[٣].

فيذكر "محمود بسيونى (١٩٨٠)"، أن الفن فى القرن العشرين أصبح أكثر وعيا بالحقيقة وطبيعتها حيث أن فكرة التقليد الخارجى تلاشت مع بداية القرن وحلت محلها أفكار ونظريات جديدة عن مفهوم الإبداع"[٤]، فنجد للكمبيوتر دور عظيم فى الإبداع الفني عن طريق الفن الرقمي.

كما يؤكد عبدالله مشرف الشاعر (٢٠٠٢) على أن استخدام الكمبيوتر كأداة فى أعمال الفنون يعد جزءاً هاماً فى المستقبل. وذلك نظرا للتقدم الحادث فى إمكانات الرسم بالكمبيوتر الذى أدى إلى استخدامه فى مجالات عديدة[٥].

(3) http://www.intemation al digital art.com/articles/cosshall.html.

) محمود البسيونى(١٩٨٠): أسرار الفن التشكيلى، عالم الكتب، القاهرة، ص(٣٦).4(

و هذا لا يتأتى إلا باستخدام منهج التجريب فى الفن الذى يقدم بدائل للحلول المختلفة فى شكل متعلقات تشكيلية جديدة غير مألوفة، للوصول إلى جوانب وحلول ذات طبيعة جمالية مختلفة عن طريق المزاوجة بين التصوير الزيتى والفن الرقمى. وهذا يأتى من خلال ضوابط محددة من القيم الفنية المتنوعة الناتجة من رؤية الفنان لاستخدامه الأجهزة المتطورة وبرامج الكمبيوتر المختلفة. ومن هذا المنطلق يرى الباحث أهمية استخدام إحدى استراتيجيات التعلم الخليط فى الدمج بين التصوير الزيتى والفن الرقمى فى تقديم حلول جديدة ابتكاريه لإثراء اللوحة التصويرية الرقمية.

مشكلة البحث:

من خلال ما سبق تتلخص مشكلة البحث فى الإجابة على التساؤل الرئيس التالي:

- ما فاعليه استخدام إحدى استراتيجيات التعلم الخليط فى الدمج (المزاوجة) بين التصوير الزيتى والفن الرقمى لإثراء اللوحة التصويرية الرقمية؟

ويتفرع من هذا التساؤل الرئيس مجموعة تساؤلات فرعية وهي:

١- كيف يمكن الاستفادة من المزاوجة بين التصوير الزيتى والفن الرقمى فى إيجاد حلول تشكيليه للوحة التصويرية الرقمية؟

) عبدالله مشرف الشاعر(٢٠٠٢): مجالات استخدام الحاسب الآلى فى قسم التربية الفنية، سالة ماجستير، كلية 5(المعلمين، جامعة أم القرى، ص (٢٧٣).

٢- ما هى الإمكانات التشكيلية لبرامج الكمبيوتر فى إيجاد حلول تشكيلية مبتكرة لإثراء اللوحة التصويرية الرقمية؟

أهداف البحث:

١- فاعلية استخدام إحدى استراتيجيات التعلم الخليط فى الدمج بين التصوير الزيتى والفن الرقمى لإثراء اللوحة التصويرية الرقمية.

٢- تمكين الطالب من التعرف على استخدام برنامج أدوب فوتوشوب كأحد برامج الكمبيوتر واستخدامه لتحقيق الدمج (المزاوجة) بين التصوير الزيتى والفن الرقمى.

٣- إيجاد حلول تشكيلية جديدة من خلال المزاوجة بين التصوير الزيتى والفن الرقمى للوحة التصويرية الرقمية.

أهمية البحث:

١- إلقاء الضوء على استخدام إحدى استراتيجيات التعلم الخليط لتحقيق الدمج (المزاوجة) بين التصوير الزيتى والفن الرقمى لإثراء اللوحة التصويرية الرقمية.

٢- تحقيق صياغات تشكيلية من خلال الدمج (المزاوجة) بين التصوير الزيتى والفن الرقمى للوحة التصويرية الرقمية.

٣- الاستفادة من دور الحاسب الآلى وبرامجه كأداة معاصرة هامة فى إثراء اللوحة التصويرية الرقمية.

٤- إيجاد مدخلاً جديداً لتدريس مقرر التصوير لطلاب التربية الفنية من خلال الدمج (المزاوجة) بين التصوير الزيتى والفن الرقمى لإثراء اللوحة التصويرية الرقمية.

الدراسات المرتبطة:

دراسة محمد كيشار & خالد محمد السعود (٢٠١٥)[٦]:

عنوانها: التقنيات التقليدية والرقمية فى التربية الفنية وعلاقتها بدافعية التعلم لدى الطلبة.

وقد هدفت الدراسة إلى استقصاء علاقة دافعية التعلم بنوع التقنية المستخدمة (التقليدية والرقمية) فى بعض المقررات العملية للتربية الفنية. و الكشف عن مدى تأثر الجانب المهارى للطلاب عند استخدامه للتقنية التقليدية والرقمية فى مقررات مثل (التصميم الزخرفى، والتصميم بالحاسب). والتعرف على العلاقة بين دافعية التعلم وبين بعض المتغيرات الخاصة بالطلبة (الجنس- المهارة- التقنية).

[6] - محمد كيشار ، خالد محمد السعود(٢٠١٥):" التقنيات التقليدية والرقمية فى التربية الفنية وعلاقتها بدافعية التعلم لدى الطلبة"، مجلة البحث فى التربية وعلم النفس،المجلد الثامن والعشرون- العدد الأول ابريل ٢٠١٥م،الجزء الأول.

وقد استخدمت الدراسة المنهج الوصفي و قد تم جمع البيانات اللازمة باستخدام اختبارات الدافعية والتقنيات الفنية وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها:

- توجد فروق دالة إحصائياً فى مستوى دافعية التعلم لدى طلاب التربية الفنية عند استخدامهم التقنيات التقليدية والرقمية والفرق لصالح التقنيات الرقمية.
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية فى مستوى الأداء الفنى لدى طلبة التربية الفنية فى التصميمات المنفذة باستخدام التقنيات التقليدية والرقمية والفرق لصالح التقنيات الرقمية.
- هناك علاقة طردية بين مستوى دافعية التعلم ومعدل الأداء الفنى المهارى لدى طلبة التربية الفنية سواء فى التصميمات المنفذة باستخدام التقنيات التقليدية أو الرقمية.

دراسة ندى بنت سعود بن سعود الجريان(٢٠١٣)[٧]:

عنوانها: رؤية معاصرة لفن الجداريات فى ضوء التقنية الرقمية.

وقد هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على مفهوم وأساليب واتجاهات الفن الجداري والفن الرقمي. وتقديم رؤية معاصرة للفن الجدارى الرقمى مستمدة من مفردات التراث الشعبى السعودي وإعادة

صياغتها للوصول إلى تصميمات تشكيلية مبتكرة للوحة الجدارية المعاصرة.وقد اتبعت الدراسة

المنهج الوصفي التحليلى، وتوصلت إلى مجموعة من النتائج أهمها:

[7](ندى بنت سعود بن سعود(٢٠١٣): رؤية معاصرة لفن الجداريات فى ضوء التقنية الرقمية، رسالة ماجستير، جامعة أم القرى، السعودية.

– أهمية استخدام التقنيات الحديثة و ما لها من أثر هام فى تفسير دور الوسائط التشكيلية المستخدمة فى التعبير لإضافة معانى إنسانية يصعب على الوسائط التقليدية التعبير عنها بنفس الكفاءة والدقة.

– ارتباط استخدام إنتاج الفنون الرقمية على مدار تاريخها بالتجريد، والمحاولات من قبل الفنانين.

– استخلاص مدخلات تصميمية جديدة تعتمد على وحدات مستوحاة من التراث السعودي وتوظيفها داخل اللوحة التشكيلية الرقمية تجمع ما بين الهوية والمعاصرة.

– الكشف عن التقنيات والوسائط التشكيلية فى الفن الجدارى التى تتلائم مع الجدارية الرقمية.

دراسة أمجد عبدالسلام عيد (٢٠١٢)[٨]:

عنوانها: الفن الرقمى كوسيط تقنى لإثراء التصميم التشكيلى وأثره على تطوير وتحديث برامج التعليم بمؤسسات التعليم العالى فى مصر والوطن العربى.

وقد هدفت الدراسة إلى التعرف على الاتجاهات والأساليب المختلفة لكيفية بناء واستحداث الصياغات التصميمية وفق التكنولوجيا الحديثة. و استنباط المداخل المتنوعة والمعالجات والتقنيات التصميمية القائمة على الفن الرقمى التى تثرى بناء علم التصميم واللوحة الزخرفية. و إمكانية تحديد أوجه الاستفادة من المداخل فى إثراء بناء اللوحة الزخرفية. و اتبعت الدراسة المنهج الوصفي والتحليلى والمنهج التجريبى.

([8]) http://www1.mans.edu.eg/facse/arabic./moktamar/seven/third17%20%08.

وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها:

– استحداث الفن الرقمي وتقنياته فى مجال الفن التشكيلى ساعد على تطوير الفكر البشرى وساعد على زيادة خيال المصمم المبدع فى إنشاء وإبتداع التصميم.

–ا لفن الرقمى يسر على الفنان عمله وأهداه إمكانيات تتيح له الإبداع فى العديد من الأعمال الفنية.

– يعتبر التجريب والاستحداث من أهم الأسس التى تثرى بناء اللوحة الزخرفية بجانب تقنيات الفن الرقمى التى تسهل إنشائية بناء اللوحة الزخرفية.

دراسة إدريس سلطان صالح(٢٠١١)[٩]:

عنوانها: فاعلية استخدام التعلم الخليط فى تدريس الدراسات الاجتماعية فى تنمية التحصيل والدافعية للتعلم لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي.

وقد هدفت الدراسة إلى التأكد من فاعلية استخدام التعلم الخليط فى تدريس الدراسات الاجتماعية فى تنمية التحصيل و دافعية التعلم لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي. وقد أتبعت الدراسة المنهج التجريبي

[9]( ) إدريس سلطان صالح(٢٠١١): فاعلية استخدام التعلم الخليط فى تدريس الدراسات الاجتماعية فى تنمية التحصيل والدافعية للمعلم لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائى،المجلة الدولية للأبحاث التربوية، جامعة الإمارات العربية المتحدة العدد ٢٩.

وتوصلت إلى مجموعة من النتائج أهمها:

فاعلية استخدام التعلم الخليط فى تدريس الدراسات الاجتماعية فى التحصيل وتنمية الدافعية للتعلم لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي حيث كانت قيم (ت) موجبة ودالة عند مستوى ٠.٠١ وكان حجم الأثر كبير (أكبر من ٠.٨) حسب مستويات الأثر طبقاً لمعادلة كوهين.

دراسة نسرين نبيل فوزى (٢٠١١)[١٠]:

عنوانها: توظيف الفنون الرقمية فى البناء التصميمى للجدرايات داخل المؤسسات الثقافية.

و تهدف هذه الدراسة إلى البحث عن الأدوار التى تقدمها الفنون الرقمية كواحدة من الإمكانات التشكيلية والتى تزيد من فاعلية وتأثير الجداريات لدى المتلقى بالإضافة إلى إيجاد عدد من النظم البنائية المتنوعة وفق منظومات رقمية والاستفادة منها فى استحداث بنائيات تصميمية جدارية جديدة داخل المؤسسات الثقافية و اتبعت الدراسة المنهج الوصفي التحليلى والمنهج التجريبى.

وتوصلت الدراسة إلى إمكانية الاستفادة من الفنون الرقمية فى البناء التصميمى للجداريات داخل المؤسسات الثقافية.

دراسة أسامه عبدالرحمن أحمد عبد المولى(٢٠١٠)[١١]:

---

[10](نسرين نبيل فوزى(٢٠١١): توظيف الفنون الرقمية فى البناء التصميمى للجدرايات داخل المؤسسات الثقافية. رسالة دكتوراه ، كلية التربية الفنية. جامعة حلوان القاهرة.

عنوانها: فاعلية برنامج قائم على البنائية الاجتماعية باستخدام التعلم الخليط فى تدريس الدراسات الاجتماعية على تنمية المفاهيم الجغرافية والتفكير البصرى والمهارات الحياتيه لدى التلاميذ الصم بالحلقة الإعدادية.

هدفت الدراسة إلى تنمية بعض المفاهيم الجغرافية لدى التلاميذ الصم بالصف الأول الإعدادي المهني. وكذلك تنمية بعض مهارات التفكير البصرى لدى التلاميذ الصم بالصف الأول الإعدادي المهني. و تنمية بعض المهارات الحياتية لدى التلاميذ الصم بالصف الأول الإعدادي المهني. و استخدمت الدراسة المنهج الوصفي والمنهج التجريبي باستخدام مجموعة واحدة وتطبيق الدراسة القياس القبلي والبعدى لمتغيرات البحث.

وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها:

- انه يوجد فرق دال إحصائياً فى تنمية المفاهيم الجغرافية عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات التلاميذ الصم بالصف الأول الإعدادي المهنى قبل دراسة البرنامج القائم على البنائية الاجتماعية باستخدام التعلم الخليط وبعدة لصالح التطبيق البعدى لاختبار المفاهيم الجغرافية.

دراسة عبدالله مشرف محمد الشاعر(٢٠١٠) [١٢]:

([11]) www.dr.yousry.com.

([12]) عبدالله مشرف محمد الشاعر(٢٠١٠): فاعلية استخدام التقنية الرقمية فى تحقيق القيم الفنية بمقرر اشغال الخشب لدى طلاب قسم التربية الفنية. رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة أم القرى.

عنوانها: فاعلية استخدام التقنية الرقمية فى تحقيق القيم الفنية بمقرر أشغال الخشب لدى طلاب قسم التربية الفنية بجامعة أم القرى.

هدفت الدراسة إلى التعرف على فاعلية استخدام كل من التقنية الرقمية والطريقة التقليدية فى تحقيق القيم الفنية بمقرر أشغال الخشب لدى طلاب قسم التربية الفنية بجامعة أم القرى. واتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبى بدراسة أثر المتغير المستقل (التقنية الرقمية) على المتغير التابع القيم الفنية في مقرر أشغال الخشب. وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها:

- وجود فروق داله إحصائياً عند المستوى (٠.٠٥) بين درجات متوسط المقاييس التحصيلية البعدية لكلتا المجموعتين التجريبية والضابطة (بعد أثر القياس القبلى) وكانت الفروق لصالح طلاب المجموعة التجريبية فى جميع المجالات مثل(القدرة على استخدام عناصر التصميم– توافر القيم الفنية – تحقق مراحل العملية الابتكاريه – مصادر الفن المختلفة – ملائمة المنتج لوظيفة – الدرجة الكلية للقيم الفنية).

دراسة سعاد حسن عبدالرحمن عامر& محمد عبدالرحمن موسى عبدالرحمن(٢٠٠٨) [١٣]:

عنوانها: برامج كمبيوتر مقترحة لإثراء اللوحة التصويرية الرقمية.

[13]) سعاد حسن عبدالرحمن عامر، محمد عبدالرحمن مرسى(٢٠٠٨): برامج كمبيوتر مقترحة لإثراء اللوحة التصويرية الرقمية، المؤتمر الثامن لكلية الفنون الجميلة – جامعة المنيا،مجلة الابحاث الجزء الثانى، ص ٥٣٠..

وقد هدفت الدراسة إلى تقييم الوضع الحالى لطلاب شعبة التربية الفنية بكلية التربية وطلاب الفنون الجميلة بالنسبة لفن التصوير الرقمى بالكمبيوتر، وإلقاء الضوء على ذلك الفن والأساليب المتبعة فيه ، وبعض برامج الكمبيوتر جرافيك وتقنياتها التى يمكن أن تثرى أعمال ذلك الفن ومحاولة استكشاف وسيلة تعليمية مناسبة للتعريف بالمدارس الفنية والأساليب المتعارف عليها فى فن التصوير لطلاب التخصص. واتبعت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي حيث تناولت موضوع فن الرسم والتصوير الرقمى ومدى ارتباط تطوره بتطور أداة العصر للإبداع الفني. **وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها:**

- ثبت من خلال استجابات الطلاب وجود نقص فى معلومات ومهارات الطلاب المرتبطة بفن التصوير الرقمى.

- تم التوصل إلى وجود ست أساليب هي الأكثر شيوعاً واستخداماً في فن التصوير الرقمي ومحاولة التوصل لأحدث برامج فنون الجرفيك في المعالجة الفنية للصور الرقمية وتم التعامل فعليا بصوره مباشرة مع الباحثين للتعرف على جدوى هذه البرامج و مسايرتها لأهداف الدراسة كما خاض الباحثان تجربة ذاتية لإنتاج بعض لوحات التصوير الرقمية باستخدام هذه البرامج وقد توصلا الباحثان من خلالها لخمس برامج كمبيوتر جرافيك يمكن الاستفادة منها لمستخدم الكمبيوتر المبتدئ أو المحترف مثل برنامج المصور الافتراضي – برنامج GMX photo - painter1.0برنامج لوازم الرسام_ مصور كوريل – الفرشاة الإبداعية . كما توصل الباحثان إلى

إمكانية استخدام بعض البرامج كوسيلة تعليمية مرئية Visual Aid و الاستفادة منها فى تدريس مقررات فن التصوير

دراسة مها عبدالمنعم فريد(٢٠٠٢) [١٤]:

وعنوانها: إمكانات الكمبيوتر فى إثراء تكوين الصورة لطلاب المرحلة الإعدادية.

وقد هدفت هذه الدراسة إلى محاولة الاستفادة من إمكانات الكمبيوتر فى إثراء تكوين الصورة لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بالتعليم العام وقد توصلت هذه الدراسة إلى ارتباط توظيف الكمبيوتر في مجال التصوير بمجموعة هائلة من الإمكانات الأدائية والتنفيذية لبرامج الكمبيوتر ذات الإمكانات الأدائية المتعددة فقد لوحظ أن الإمكانات الأدائية المختلفة والمتنوعة لتوظيف الكمبيوتر فى مجال التصوير قد حققت نوعاً من الإبهار عند التلاميذ.

تعقيب على الدراسات السابقة:

من خلال ما سبق نجد بعض الدراسات تناولت الفن الرقمى ودور الحاسب الآلى فى مجال الفنون والبعض الآخر تناولت دور التعلم الخليط واستراتيجياته وأثره على تزويد الطلاب بمهارات التعلم من خلال الدمج بين التعلم التقليدى الصفى والتعلم عن بعد من خلال برامج الحاسب. حيث شهد استخدام الحاسب الآلي وتقنياته أثراً فعالاً فى مجالات الفنون التشكيلية المعاصرة من خلال تطويع

[14]( ) مها عبدالمنعم فريد(٢٠٠٢): إمكانات الكبيوتر فى إثراء تكوين الصورة لطلاب المرحلة الإعدادية، رسالة دكتوراة، كلية التربية الفنية- جامعة حلوان.

إمكانياته وبرامجه المتنوعة لتحقيق صياغات فنية إبداعية بشكل معاصر مما أدى إلى ما يعرف بالفن الرقمى.

وقد استفاد الباحث من الدراسات المرتبطة في تدعيم الإطارين المعرفي والتطبيقي للبحث والاستفادة فى تحديد تقنيات الفن الرقمي واستراتيجيات التعلم الخليط واستخداماتهم فى المزاوجة والدمج بين تقنيات التصوير الزيتي من جهة وتقنيات الفن الرقمي من جهة أخرى و ما له من اتجاهات تعبيرية وتقنية و دورا هاماً فى إثراء اللوحة التصويرية .

وكما أفادت الدراسات السابقة المرتبطة بشكل كبير وانعكس أثرها في قراءة وتحليل ومناقشة النتائج التجريبية لأعمال الطلاب (عينة البحث) ومعرفة مدى الاستفادة من استخدام استراتيجيات التعلم الخليط في الدمج بين التصوير الزيتي بطريقة تقليدية و الفن الرقمي كطريقة معاصرة حديثة في الفنون التشكيلية و دوره في إثراء اللوحة التصويرية الرقمية .

فروض البحث:

يفترض البحث الحالى ما يلى:

١- يمكن اثراء اللوحة التصويرية الرقمية باستخدام إحدى استراتيجيات التعلم الخليط عن طريق الدمج (المزاوجة) بين التصوير الزيتى والفن الرقمى.

٢- يمكن إيجاد صياغات و حلول تشكيلية جديدة للوحة التصويرية الرقمية باستخدام أحد برامج الحاسب الآلى (برنامج أدوب فوتوشوب) من خلال الدمج (المزاوجة) بين التصوير الزيتى والفن الرقمى.

حدود البحث:

١- استخدام خامة الألوان الزيتية فى إنتاج لوحة التصوير الزيتى وبرنامج أدوب فوتوشوب فى الفن الرقمى.

٢-اختيار (٣٣ طالبا) من طلاب الفرقة الرابعة بكلية التربية قسم التربية الفنية للعام الجامعي (٢٠١١-٢٠١٢) كعينة تجريبية عشوائية لتطبيق البحث و أشترط فيهم الإلمام بمهارات استخدام الحاسب الالى و ضرورة توفر جهاز كمبيوتر متصل بالانترنت لديهم في المنزل و وجود بريد الكتروني لكل منهم لاستخدامه في إجراءات البحث و من لم يتوفر لدية بريد الكتروني فقد قام الباحث بالاشتراك مع الطالب بعمل بريد الكتروني خاص بكل منهم .

منهج البحث:

يتبع البحث الحالي المنهج الوصفي والتحليلي لتحليل وقراءة أعمال الطلاب (عينة البحث) والمنهج شبه التجريبي حيث يقوم الباحث بإجراء تجربه طلابية لطلاب الفرقة الرابعة بكلية التربية. قسم التربية الفنية للعام الجامعى(٢٠١١ - ٢٠١٢) كعينة للبحث مستخدماً فى ذلك الدمج (المزاوجة) بين التصوير الزيتى والفن الرقمى لإيجاد صياغات تشكيلية للوحة التصويرية الرقمية.

مصطلحات البحث:

التعلم الخليط:

يعرفه بونك وجراهام (٢٠٠٥) Bonk & Graham بأنه خليط بين اثنين من أشكال التعلم: نظم التعلم التقليدي وجهاً لوجه ونظم التعلم الموزع بحيث يؤكد الدور المركزي للتكنولوجيا المعتمدة على الكمبيوتر[١٥].

في حين يعرفه شوملى (٢٠٠٧) بأنه استخدام التقنية الحديثة فى التدريس دون التخلى عن الواقع التعليمى المعتاد والحضور فى غرفة الصف، ويتم التركيز على التفاعل المباشر داخل غرفة الصف عن طريق استخدام آليات الاتصال الحديثة كالحاسوب وشبكة الإنترنت[١٦].

الدمج (المزاوجة):

ويعرفه معجم المعاني الجامع بأنه الشيء في الشيء أي دخل فيه واستحكم ودمج الألوان أى خلطها وجعل بينها امتزاج.

([15]) Bonk, C.j., & Graham C.R. (2005) Hand book of blended Learning: Global perspectives, local designs. John wiley & sons Inc.

([16]) قسطندى شوملى (٢٠٠٧): الأنماط الحديثة فى التعليم العالى والتعليم الإلتكروني المتعدد الوسائط أو التعليم المتمازج. المؤتمر السادس لعمداء كليات الآداب فى الجامعات. الأعضاء فى اتحاد الجامعات العربية، ندوة ضمان جودة التعليم.

تعرفه لمي عبدالرحمن الحركان (٢٠١٠) بأنه الفن الذي يعتمد بين أكثر من صورة فى التصميم[١٧]،

المزاوجة:

يعرفها معجم المعانى الجامع بأنها زاوج بين عملين أى خالط بينهما، جمع وقرن بينهما[١٨]

الفن الرقمي: (Digital of Art)

الفن الرقمي هو من أحدث الفنون البصرية والتى ازدهرت مع تواجد الشبكة العنكبوتية وسمى رقمى لإعتماده على لغة الحاسوب العشرية الرقمية وقد أخذ العديد من الأشكال والاتجاهات ابتداءً من التوقيعات المصغرة وحتى المعارض العالمية[١٩].

ويعرفه الفنان روبرت بوغر (Robert Bougherra) بأنه الفن الذى يستخدم الكمبيوتر كأداة بمعنى أن أى فنان صاحب موهبه ولديه المعرفة باستخدام الكمبيوتر يستطيع أن يطور تشكيلات لا نهائية من اللوحات لم تكن لتحقق بدون توافر هذه التكنولوجيا[٢٠].

(17) http://education.edu.sa.

(18) www.almaany.com/ar/dict/ar.ar.

(19) http://education.ksu.edu.sa.

(20) http://mohrahsakr.wordpress.com.

اللوحة التصويرية (فن التصوير):

يعرفها شاكر عبد الحميد (٢٠٠١) بأنها تنظيم للألوان بطريقة معينة على سطح مستو أو إنه تمثيل الشكل باللون والخط على سطح ذى بعدين من خلال الصورة التصويرية"[٢١].

اللوحة التصويرية الرقمية: Digital painting

تعرفها ندى عبد العزيز الموسى (٢٠٠٩) بأنها عبارة عن رسومات ملونة منشأة على منصة رقمية عبارة عن الحاسب الآلى وتخرج على أساس أنها عمل فنى متكامل أنشئ على شاشة الكمبيوتر بتشكيل هيكل تصميمه على صفحة بيضاء معتمداً فى ذلك على قدرات الفنان فى التكوين وتوزيع الألوان داخل إطار هذا العمل(٤)

ويعرف الباحث إجرائياً اللوحة التصويرية الرقمية بأنها: العمل التصويري المنتج من خلال الدمج (المزاوجة) بين التصوير الزيتى والفن الرقمى لطلاب عينة البحث باستخدام أدوات رقمية بواسطة برنامج أدوب فوتوشوب.

خطوات البحث:

للإجابة عن أسئلة البحث واختبار صحة فروضه إتبع الباحث الخطوات التالية:

---

[21]( ) شاكر عبدالحميد(٢٠٠١): التفضيل الجمالى، عالم المعرفة، العدد، ٢٦٧، مارس، ص ٢٤٧.

(٤) ندى عبد العزيز الموسى (٢٠٠٩): برنامج مقترح لتعليم الرسم بالفن الرقمى . رسالة ماجستير كلية التربية جامعة الملك سعود.الرياض

١- الإطلاع على الدراسات السابقة والأدبيات العلمية المتصلة بمجال الدراسة وتحليلها للإفادة منها فى إعداد البحث الحالى.

٢- إعداد خلفية معرفية حول:

- تكنولوجيا المعلومات ودورها في العملية التعليمية.
- مدخل التعلم الخليط واستراتيجياته.
- التصوير الزيتي.
- الفن الرقمي.

٣- اختيار عينة البحث الطلابية بطريقة عشوائية من بين طلاب الفرقة الرابعة بشعبة التربية الفنية –كلية التربية – جامعة المنيا للعام الجامعي (٢٠١١- ٢٠١٢)

٤- تم تطبيق الإستراتيجية الثانية للتعلم الخليط و تعتمد على التشارك بين التعلم الصفي و التعلم الالكتروني تبادلياً فى تعلم الدرس الواحد غير أن البداية للتعلم الصفي ثم يليه التعلم الالكتروني ثم تم اجراء عملية التقويم لأعمال الطلاب عينة البحث التجريبية من متابعة مراحل تنفيذ اللوحة التصويرية الرقمية بواسطة برنامج الفوتوشوب حتى الانتهاء منها ثم تقييم أعمال الطلاب بعد الانتهاء منها و إرسالها عبر الايميل للباحث .

٥- صياغة النتائج التى تم التوصل إليها من قراءة وتحليل أعمال الطلاب (عينة البحث) وتفسيرها.

٦- نتائج البحث وتوصياته.

الإطار المعرفى للبحث:

أولاً- تكنولوجيا المعلومات ودورها فى العملية التعليمية.

يشهد المجتمع العالمي تطوراً علمياً وتكنولوجيا يتطلب منا المزيد من الجهد والعمل لكى نواكب ذلك التقدم فى مجال التكنولوجيا عامة وتكنولوجيا المعلومات خاصة، ونحن فى عصر تتسابق فيه التقنيات التكنولوجية بدرجة كبيرة وتتسارع الابتكارات بطريقة غير مسبوقة مما نتج عن ذلك سعى القائمين على التعليم إلى الاستفادة من تكنولوجيا المعلومات لتطوير العملية التعليمية من خلال التعامل مع برامج الكمبيوتر وشبكة المعلومات الدولية (الانترنت).

وقد تم الاقتصار على بعض البرامج التي تخدم التعليم من خلال الإنترنت في الدراسة الحالية وهى

١-استخدام البريد الإلكتروني فى التعليم. ٢-استخدام القوائم البريدية في التعليم.

٣- استخدام برنامج أدوب فوتوشوب.

البريد الإلكتروني: E-mail

يعتبر البريد الإلكتروني هو تبادل الرسائل والوثائق باستخدام الحاسوب ويعتقد كثير من الباحثين أن البريد الإلكترونى، من أكثر خدمات الإنترنت استخداماً وذلك راجع إلى سهولة استخدامه. وأشار (ليفين وآخرون ٢٠٠٢) بأن البريد الإلكتروني يفوق أى خدمة أخرى من خدمات الانترنت متصلاً بالعديد من الأنظمة غير المتصلة بالشبكة، فمن الممكن أن تقوم بتبادل البريد الإلكتروني مع الكثير من

الأفراد الذين لا يتصلون بالشبكة، مثلهم فى ذلك مثل الأفراد المتصلين بالشبكة على سبيل المثال من الممكن أن تقوم بتبادل رسائل البريد الإلكتروني مع مستخدمى (AQL) ومن خلال هواتف المحمول دون الاتصال بشبكة الانترنت.

ويعد البريد الإلكتروني أفضل بديل عصرى للرسائل البريدية الورقية وأجهزة الفاكس، فبدلاً من الانتظار لعدة أيام حتى تصل المادة الدراسية فإن المشرفين التعليميين يرسلون التعيينات والإعلانات والمواد الإضافية أو تقديم تغذية راجعه أو إعطاء إجابات عن أسئلة الدراسين خلال وقت قصير جداً مما يوفر على الدارسين وقتاً كثيراً.

وحتى يتمكن المستخدم من إرسال البريد الإلكترونى يجب أن يعرف عنوان المرسل إليه. وهذا العنوان يتركب من هويه المستخدم الذاتية متبوعة باشارة @ متبوعة بموقع حاسوب المرسل إليه ويعد استخدام المعلمين للبريد الإلكتروني الخطوة الأولى فى استخدام الأنترنت فى التعلم .

القوائم البريدية: Mailing List

قوائم للعناوين البريدية لمجموعة من الأعضاء المشتركين معاً فى أداء مهمة ما. حيث يتم تحويل الرسائل المرسلة من أحد المشاركين إلى جميع العناوين البريدية وإمكانية عرض الموضوع على

جميع المشاركين والسماح لهم بالدخول فى أى وقت ومشاهدة موضوع المشاركة و الرد عليه ومشاهدة الآراء المؤيدة أو المعارضة للتوصل إلى صورة عامة تحقق الهدف المطلوب[٢٢].

و قد اكتفى الباحث فى البحث الحالى على استخدام البريد الإلكتروني وتوظيف القوائم البريدية فى التواصل بين الباحث وطلاب عينة البحث وبين الطلاب بعضهم البعض فى وقت محدد ويمكن استخدام الحوار للإطلاع على الحوارات السابقة وإرسال رسائل خاصة للمعلم وللمتعلمين.

برنامج أدوب فوتوشوب: Adobe Photoshop

ظهر برنامج فوتوشوب لأول مرة عام ١٩٨٧ عندما قام "توماس نول" بعمل تطبيق جرافيك على جهاز ماكنتوش، وكان البرنامج حينما يقوم بعرض الصور أحادية اللون بدرجات اللون الرمادى، وكان اسم التطبيق Display ثم قام أخو توماس، جون نول، بتطوير التطبيق وأضاف عليه خاصية تعديل الصور وكانت أول نسخة من فوتوشوب هى (Version 0.07)..

وفى أواخر عام ١٩٨٨ قامت شركة أدوبى بشراء البرنامج وفى عام ١٩٩٠ أصدرت أدوبى "Photoshop 1.0" وكان يتضمن خاصية تعديل الألوان. وإضافة تحسينات Retouching، بعدها تم إصدار نسخة تدعم وضع C Myk وإضافة أداة Pen Tool، وقد تم تطوير الإصدارات عبر السنوات حتى ٢٠٠٣ الذي ظهر فيه نسخة CS إختصاراً لـ Creative Suite، وهى مجموعة من البرامج

[22]( ) زينب محمد أمين، ممدوح عبدالحميد ابراهيم(٢٠٠٨): رؤية مقترحة لاستخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات فى نشر ثقافة الجودة"، المؤتمر الثامن كلية فنون جميلة المنيا، المجلد الثانى، ص ص ٣٢- ٣٣.

الخاصة بمصممي الجرافيك ومن أهم برامجها الأخيرة الموجودة حالياً وهو CC اختصاراً Creative Cloud وتعدد استخدامات البرنامج الفوتوشوب إلى عدة استخدامات منها:

١- تصميمات على الصور. ٢- تحسينات. ٣- تكوينات.

٤- تأثيرات فنية. ٥- الرسم الرقمي ٦- إضافة نصوص.

٧- تصميم مواقع الكترونية. ٨- تحضير للطباعة. ٩- تصاميم ثلاثية الأبعاد.

١٠- تصميمات على فيديو[٢٣]. يعد هذا البرنامج أرضية مثالية لإنتاج أفضل الصور الرقمية، وتحويلها إلى أى شيء يراود مخيلتك، وعرضها بطرق متميزة بالإضافة لأهميته لدى جميع مصممى مواقع الويب[٢٤]. ويحتوى برنامج الفوتوشوب أيضاً على عدد كبير من المرشحات التى استخدمها فى معالجة الصور الفوتوغرافية، بالشكل الذى يؤدى إلى تحول مظهر الصور الفوتوغرافية إلى لوحة فنية مرسومة باختلاف تقنيات وأساليب الرسم سوء أكان بالألوان المائية أو الزيتية، أو رسم بالفحم أو حتى بالقلم الرصاص[٢٥].

واستخدم طلاب "عينة البحث التجريبية " تلك المؤثرات في معالجة الصور المرسومة بخامة ألوان الزيت بمظهرها التقليدى إلى عمل فنى متقن عن طريق الفن الرقمى ويضفى على صورته التأثير

([23]) https:www.google.com.eg. keefwiki.com.

([24]) https: www.iconwpic.blogspot.com

([25]) https://ar.wikipedia.org.

المناسب لطبيعة العمل المرسوم تارة فى خلفية العمل وتارة أخرى فى العمل كله إلا أن المشكلة فى استخدام تلك المؤثرات أو المرشحات قد تؤدى فى بعض الأحيان إلى طمس معالم وملامح الخطوط الأصلية المرسومة من قبل الطالب بخامة الألوان الزيتية فتحول الصورة إلى لوحة تحتوى على مجموعة من البقع اللونية المتجاورة وتعطى للعمل شكل مغاير عن العمل المرسوم الأصلي وبالرغم من ذلك نجده يعطى للعمل تأثيرات إبتكارية يصعب على الطلاب "عينة البحث التجريبية " إظهارها بشكل تقنى و جمالي للوحة التصوير الزيتي بالطريقة التقليدية ولذا تعد المزاوجة بين الفن الرقمي و التصوير الزيتي اتجاه فني تجريبي جديد يتميز بشخصية كل طالب وينمى قدراته الابتكارية فى تطوير أعمال بعض رواد الفن كمصدر من مصادر الابتكار وكتجربة فنية جديدة.

مميزات الفوتوشوب:

١- امكانية البرنامج لا محدودة فلا يضع لك قالباً محدداً. لا تستطيع الخروج عنه إنما يمكنك من تحويل أى شيء فى خيالك إلى تصميم.

٢- يمكنك من عمل تصاميم ثابتة أو متحركة أو تصميم مواقع الويب وعمل الصور وتقطيعها ووضع روابط لها.

٣- يحتوى البرنامج على مجموعة من الملحقات التى تثرى من إنتاجه وهى: فرش- فلاتر- باترن- ستايلات- تدرجات- أشكال تكسترات- أكشن، وهناك أيضاً الأسكرابزات والفيكتور وهى ليست ملحقات ولكنها من ضمن الأدوات التى تساعد فى عمل التصاميم.

ثانياً- التعلم الخليط واستراتيجياته:

التعلم الخليط:

إن مصطلح التعلم الخليط هو أحد أهم المصطلحات الحديثة فى مجال تكنولوجيا المعلومات فى التربية، ويقصد بالتعلم الخليط مزج أو خلط أدوار المعلم التقليدية فى الفصول الدراسية التقليدية مع الفصول الافتراضية والمعلم الإلكترونى أى إنه تعلم يجمع بين التعلم التقليدى والتعلم الإلكترونى.

ويقصد به إعطاء جزء من التعليم وجهاً لوجه، أما الجزء الباقى فيعطى الكترونياً وقد ظهر هذا النوع من التعليم كرد فعل لبعض الانتقادات التى وجهت للتعلم الإلكتروني ومنها غياب الجوانب الإنسانية والاجتماعية وضعف بعض المهارات لدى خريجيه ولذلك فالتعلم الخليط فكرة حديثة تحاول أن تتلافى عيوب التعلم الإلتكرونى"[٢٦].

ويؤكد أيضاً حسين محمد عبد الباسط (٢٠٠٧) بأنه شكل جديد لبرامج التدرب والتعلم تمزج بطريقة مناسبة بين التعلم الصفى والتعلم الإلكتروني، وفقاً لمتطلبات الموقف التعليمى وذلك بهدف تحسين الأهداف التعليمية بأقل تكلفة ممكنة[٢٧].

وذلك ما اعتمد عليه الباحث فى تدريس اللوحة التصويرية الرقمية عن طريق الدمج بين اللوحة الرقمية التصويرية الزيتية والفن الرقمى لإثراء اللوحة التصويرية الرقمية وفى ضوء ذلك يمكن

([26]) https: //boks.google.com.eg.

([27]) - استراتيجية جديدة Learning -Blended) حسين محمد عبدالباسط (٢٠٠٧): التعلم متعدد المداخل لاستخدام تكنولوجيا المعلومات فى التعلم قبل الجامعى- المؤتمر الدولى الأول لاستخدام تكنولوجيا الاتصالات لتطوير التعليم قبل الجامعى، مدينة مبارك للتعليم، القاهرة.

تعريفه بأنه: التعلم الذى يقوم على الدمج بين التعلم الإلكتروني القائم على توظيف البرمجيات التعليمية للفن الرقمى والتعلم الصفى التقليدى المعتمد على التفاعل المباشر وجهاً لوجه مع الطلاب لانتاج اللوحة التصويرية باستخدام التقنيات التقليدية.

المبادئ التى يقوم عليها التعلم الخليط:

حدد كارمان (Carman 2002) خمس عناصر رئيسية يقوم عليها التعلم الخليط استناداً لتطبيقات نظريات التعلم لكل من كيلر (Keiler) وبلوم (Bloom) ، وميريل (Merrill) وكلارك (Clark)، وهى:

١- التعلم المباشر: المتزامن بين المعلم والطالب فى نفس الوقت مثل قاعة الدروس الافتراضية.

٢- المحتوى الرقمى: وذلك بإتاحة الفرصة للطلاب للتعلم بشكل منفرد فى الوقت المناسب ووفق سرعتهم الخاصة في التعلم كاستخدام شبكة الإنترنت أو الأقراص المدمجة.

٣- التعاون: وذلك بإتاحة الاتصال بين الطلاب وبعضهم البعض باستخدام البريد الإلكترونى والمناقشات أو الحوار المباشر عبر الإنترنت.

٤- التقييم: وذلك بالعمل على تقييم الطلاب فى كل خطوة من خطوات التعلم.

٥- المواد المرجعية: وذلك بإتاحة المواد التى تحسن الاحتفاظ بالتعلم، والنقل كتحميل ملفات ومصادر قابلة للطباعة[٢٨].

(28) www.knowledgenet.com/pdf/Blended-Learning Design-18PDF.

استراتيجيات التعلم الخليط:

للتعلم الخليط مجموعة من الاستراتيجيات منها:

١- الاستراتيجية الأولى:

ويتم فيها تعليم وتعلم درس ما أو أكثر من خلال أساليب التعلم الصفى (التقليدى) أو تعلم درس آخر أو أكثر بأدوات التعلم الإلكترونى، ويتم تقويم تعلم الطلاب للدرس بأى من وسائل التقويم التقليدية أو من خلال أساليب التعلم الإلكتروني.

٢- الاستراتيجية الثانية:

يتشارك فيها كل من التعلم الصفى مع التعلم الإلكترنى تبادلياً فى تعلم الدرس الواحد غير إن البداية للتعلم الصفي أولاً يليه التعلم الإلكتروني ويتم تقويم تعلم الطلاب ختامياً بأساليب التقويم التقليدية أو أساليب التقويم الإلكترونية.

٣- الاستراتيجية الثالثة:

تشبه الإستراتيجية السابقة غير أن البداية للتعلم الإلكترونى أولاً يليه التعلم الصفى، ثم تقويم تعلم الطلاب ختامياً بأساليب التقويم التقليدية أو الإلكترونية.

٤- الاستراتيجية الرابعة:

تشبه كلاً من الاستراتيجيتين السابقتين، غير أن التناوب بين التعلم الصفى والتعلم الإلكترونى يحدث أكثر من مرة داخل الدرس الواحد[٢٩]،

ولطبيعة المحتوى المراد تعليمه اتبع الباحث الاستراتيجية الثانية والتى تبدأ بالتعليم الصفى (التقليدى) ومن خلاله قام الباحث بتعليم الطلاب كيفية عمل اللوحة التصويرية بواسطة الخامات التقليدية وهى خامة الألوان الزيتية ثم تبعه بعد ذلك استخدام الفن الرقمى بواسطة برنامج أدوب فوتوشوب وتم التواصل بين الباحث والطلاب عن طريق البريد الالكتروني وتواصل الطلاب مع بعضهم البعض و ذلك مع مراحل تنفيذ اللوحة التصويرية الرقمية وكان لاستخدام الاستراتيجية الثانية وجب على الباحث التأكد من مهارة الطلاب جميعاً (عينة البحث التجريبية) ووجود بريد الكتروني لكل طالب و اشتراك الطلاب جميعا و الباحث من خلال القوائم البريدية و تم تعريفهم بكيفية استخدام برنامج الأدوب فوتوشوب وكيفية الوصول إلى المصادر التى يمكن أن تساعدهم عبر الانترنت في صياغة الحلول الابتكارية التشكيلية للوحة التصويرية الزيتية باستخدام إمكانات برنامج الفوتوشوب و المتابعة من الطلاب مع بعضهم البعض و مع الباحث.

[29]) حسن حسين زيتون (٢٠٠٥): روية جديدة فى التعليم (التعلم الإلكترونى) المفهوم- القضايا- التطبيق- التقييم(الرياضى، الدار الصولتيه للتربية.

ثالثاً- التصوير الزيتى:

"الألوان الزيتية هى الألوان التى تكون فيها المادة معلقة فى وسيط حامل من أحد الزيوت القابلة للجفاف. وهى تلك الزيوت التي لها خاصية تكوين طبقات رقيقة متماسكة ومرنة عندما تتعرض للهواء، أى أن اللون الزيتى عبارة عن صبغ ممزوج بالزيت"(٣٠).

ويعود اختراع الألوان الزيتية إلى الأخوين الرسامين فان أيك وهيبرت وقد اضافا إلى البودرة اللونية Pigment زيت بذر الكتان وشمع العسل وعملا في سبيل تكريس هذه التقنية.

وكانت بداية نشأة التصوير الزيتى فى أوربا فى أواخر العصور الوسطى والذى لاقى قبولاً واسع من جانب الفنانين، حيث أنه فى القرن الخامس عشر تم تأسيس التلوين الزيتى كوسيط لونى اساسى وبتأسيسه تراجع التلوين المائى إلى مرتبة أدنى. ويمكن القول أنه قبل أن يتطور أسلوب التصوير الزيتى فى القرن الخامس عشر كانت تستعمل ورنيشات زيتية من طبيعتها أنها تجف ببطء كى تجعل ألوان التمبرا فى اللوحات الخشبية ثابتة.

أهم مميزات التصوير الزيتى:

إن انتشار التصوير الزيتى كان نتيجة لما يتمتع به من مميزات عديدة أهمها:

(30) أسامة الفقى(٢٠٠٣): التصوير الزيتى، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة، ص٣٣.

الفرشاة تعمل في يد المصور بسرعة وتسوى على السطح الألوان التى تقاوم عوامل الزمن وتحقق زهائها، كما أن هذه الألوان تعطى عمق وإشراق وسطوع كبير فى التصوير. كما أن هذا النوع من التصوير يعطى إمكانيات واسعة للتعبير بطريقة حرة ومؤثرة ويعطى إمكانية رفع درجة اللون أو تغييره قبل جفاف اللوحة. هذا إلى جانب أنه باستخدام الألوان الزيتية تتاح للفنان فرصة أكبر لعمل الرتوش اللازمة للتشطيبات النهائية. كما أن هذه الألوان تتيح الانتقال فى الدرجات اللونية من القاتم إلى الفاتح فى دقة كبيرة. بالإضافة إلى أنه يتيح وضع اللمسات بالألوان المختلفة فوراً حتى ولو كان اللون رطباً [٣١].

رابعاً- الفن الرقمي:

ويقصد بالفن الخلق والابتكار إعتماداً على أدوات عملية، ولكن ما يميز الفن هو التركيز الكلى على العواطف، الخواطر والرؤى المتخذة من طرف الفنان

يعتبر الفن الرقمى أحد الاتجاهات الحديثة فى طرح أعمال الفن. ويصنف "الفن الرقمى" Digital art ويطلق على الحركة الفنية التشكيلية التى تستخم تقنية الكمبيوتر والمؤثرات المتطورة لبرنامج أدوبى فوتوشوب Adobe Photoshop الإلكترونى. ما هى إلا تفاعل بين رؤية الفنان الذهنية

[31]) المرجع السابق: أسامه الفقى، ص ص ٣٥- ٣٦.(

والرؤية الرقمية على شاشة الكمبيوتر فى محاولة لايجاد بعد رابع للصورة يمكن أن يطلق عليه البعد الرقمى Digital Dimension[٣٢].

حيث بدأت التكنولوجيا الرقمية المتاحة أمام الفنانين تيسر أعمالاً عالية التكنولوجيا وعكست الحرية التى بدأ الفن المفاهيمى يقدمها، ومن أمثلة الأعمال الفنية الرائدة للكمبيوتر. وأغلبها تم فى السبعينيات أعمال شملت ماكينات رسم تدار بالكمبيوتر وقام بها هارولد كوهيين، وكذلك أعمال نحت للحدائق قام بتصميمها جيمس سيرايت. ومعظم الفنانين الذين اتجهوا إلى التكنولوجيا الرقمية كانوا يفضلون أن يفكروا فى أنفسهم كفنانين أكثر من ممارسين لتكنولوجيا الكمبيوتر الرقمية. وأصبح استخدام الكمبيوتر كوسيط فى الأعمال الفنية تقدماً جديداً للفن.... حيث أقتحمت التكنولوجيا الحديثة أعماق الفنان لتعبر عن أحاسيسه وانفعالاته بدلاً من فرشاته وأصبح هناك تخوف من إندثار الأدوات التقليدية للفنان لتحل محلها الوسائط الحديثة للعصر الذي يحياه. [٣٣].

الفرق بين الفن الرقمى والتصوير الزيتى:

فى ظل التطور العلمى والتكنولوجى حدثت ثورة أثرت فى جميع مجالات الحياة وغيرت من المفاهيم الفكرية والعلمية والفنية، وبما أن الفن التشكيلى جزء لا يتجزأ من حياة الإنسان و له صلة

([32]) https://www.art.gov.sa/t4578-htm.

([33]) هويدا السباعى(٢٠٠٨): فنون ما بعد الحداثة فى مصر والعالم "الهيئة المصرية العامة للكتاب"، القاهرة، ص ص (١٥١- ١٥٦)

بجميع المجالات فقد تأثر أيضاً بهذا التغيير. فوجد هناك العديد من الاتجاهات المختلفة التى تفرق بين الفن الرقمى والتصوير الزيتى.

١- أن الفن الرقمى يعتمد على استخدام الرسام للحاسوب فى انجاز اللوحات الفنية، أما التصوير الزيتى يعتمد على استخدام الفرش والألوان الزيتية والتوال وغيرها من أدوات للرسم الخاصة بالتصوير الزيتي. ولكن لا يجب التسرع هنا فى الحكم على أن استخدام الرسام للحاسوب وبرامجه فى رسم لوحاته أن الحاسوب هو من يقوم بعمل اللوحة كاملاً. فالرسام يبذل جهداً فى الرسم والتلوين قد يتجاوز الجهد الذى يبذله الرسام فى التصوير الزيتى فى بعض الأحيان.

٢- عدم حاجة الرسام الرقمى إلى شراء الألوان والأدوات والفرش والتوال والأوارق.. الخ، و التي غالباً ما تكون مكلفة جداً خاصة إذا كانت من صنع شركات رائدة.

٣- أدوات الفن الرقمى (جهاز الحاسوب وبرنامج الرسم والقلم الضوئى حيث توفر للرسام بيئة رسم نظيفة وخالية من الروائح والأوساخ مما يقلل من الوقت الذى سوف يضيعه الفنان فى مجال التصوير الزيتى فى تنظيف الأدوات قبل وبعد الرسم، ولكن قد تكون بعض أدوات الفن الرقمى مكلفة بعض الشيء خاصة تلك الأجهزة التى يطلق عليها ألواح الرسم التفاعلية أو شاشات الرسم التفاعلية. التى تنتجها الشركة اليابانية، لكن يجب أن نفكر في العائد الكبير الذي سوف تقدمه لنا هذه الأدوات نظراً لأن اللوحات الرقمية لا تتطلب من الرسام انتظار الألوان لكى تجف كما يفعل الرسام فى التصوير الزيتى مما يوفر الوقت خاصة إذا كانت الأعمال الفنية

الرقمية مخصصة لمجال معين يتطلب السرعة مثل رسم الشخصيات فى الأفلام الثلاثية الأبعاد وغيرها من المميزات.

٤- الرسام فى التصوير الزيتى لا يستطيع الرجوع إلى الخطوة التى تم تنفيذها أما الرسام في الفن الرقمي يستطيع التراجع واسترجاع الخطوات السابقة.

٥- التصوير الزيتى يجعل الفنان يصل إلى ملمس حقيقى ملموس للمشاهد بينما الفن الرقمى يوحى بملمس غير حقيقى (إيهامى).

٦- يتيح الفن الرقمى للرسام طباعة لوحاته على أي نوع يريد من الورق أو القماش أو المواد الأخرى وبالأحجام التى يريدها مما يعطيه مرونة استثنائية فيما يتعلق بالانتاج الواسع بعكس التصوير الزيتى يتم تنفيذ العمل مرة واحدة على السطح والمقاس الذى يحدده الرسام.

خطوات سير التجربة الطلابية:

١- الأطلاع على المراجع والدراسات العربية والأجنبية، والمواقع الإلكترونية المرتبطة بموضوع البحث وذلك للتوصل إلى نوع البرنامج الكمبيوتري الذي يتيح استخدمه للطلاب القيام بالدمج (المزاوجة) بين التصوير الزيتى والفن الرقمى.

٢- قام الباحث بتدريب الطلاب على كيفية استخدام برنامج أدوب فوتوشوب (Adobe Photoshop) على كيفية دمج (مزاوجة) الصورة الملتقطة للوحة التصوير الزيتى بوضع تأثيرات عليها بواسطة البرنامج وتحويلها للوحة تصوير رقمية.

٣- قام الباحث بالتأكيد على أن لكل طالب أميل E.mail للتواصل مع طلاب عينة البحث وتواصل الطلاب بعضهم ببعض.

٤- قام الباحث بتوجيه الطلاب (عينة البحث) باستخدام الانترنت للحصول على أحد اللوحات التصويرية ثم تنفيذها بواسطة الألوان الزيتية داخل (المرسم).

٥- طلب الباحث من الطلاب (عينة البحث) استخدام لوحة التصوير الزيتى بعد تصويرها بواسطة الكاميرا واستخدام الماسح الضوئى فى إدخالها على برنامج أدوب فوتوشوب لوضع التاثيرات الخاصة بالبرنامج.

٦- بعد دمج (مزاوجة) لوحة التصوير الزيتى بالفن الرقمى قام الباحث بتحليل الأعمال المنتجة من قبل طلاب عينة البحث عن طريق ما يلى:

٧- قراءة وتحليل الأعمال الطلابية (طلاب عينة البحث) فى ضوء فروض وأهداف البحث الموضوعه من قبل الباحث والتأكد من مدى تحققها وتوضح الإشكال من (١ :٣٣) أعمال الطلاب عينة البحث التجريبية

نتائج التجربة الطلابية :

قدم الطلاب مجموعة من الأعمال للوحة التصويرية الرقمية عن طريق الدمج (المزاوجة) و التلاعب بالصور المرسومة بالألوان الزيتية وإضافة تأثيرات وتعديلات إليها فنتج عنها لوحة رائعة بها مجموعة من المؤثرات لتعكس خيال الطالب المصمم للوحة التصويرية الرقمية . وهذا الفن أكثر الفنون التي تنال استحسان محبي الفن الرقمي . كما أن معظم المصممين المبتدئين يجعلون من

فن التلاعب بالصور بواسطة (برنامج أدوب فوتوشوب) مجالاً خصباً للتنفيس عن أفكارهم . وبملاحظة الباحث للطلاب (عينة البحث التجريبية) وجد أنهم قد التزموا بكل التعليمات المطلوبة منهم . وقد لاحظ الباحث من خلال تحليله لأعمال الطلاب أنهم انقسموا لخمس مجموعات وهذا راجع إلى طريقة كل طالب لإعداد وتنفيذ العمل الفني الرقمي و معالجته عن طريق أدوات و ملحقات برنامج (ادوب فوتوشوب)

المجموعة الأولى :

حيث قام الطلاب في هذه المجموعة باستخدام أسلوب الدمج (المزاوجة) بين لوحة التصوير الزيتي– التي قام الطلاب برسمها في غرفة الصف – والفن الرقمي باختيار بعض المناظر الطبيعية التي قام الطالب بحفظها على جهاز الكمبيوتر الخاص به ثم بواسطة إمكانات برنامج (أدوب فوتوشوب) تمكن من بناء و تكوين لوحة التصوير الرقمية و إثرائها تشكيليا كما هو موضح فى أعمال الطلاب عينة البحث التجريبية شكل (٣) ،(٧)، (١٤)، (٢٤) ،(٢٦) ، (٢٩) ،(٣٠) ،(٣٢)

المجموعة الثانية :

استخدمت المجموعة الثانية من طلاب عينة البحث بعض ملحقات برنامج (ادوب فوتوشوب) في تحقيق تأثيرات على لوحة التصوير الزيتي ككل مما أدى إلى طمس معالمها التشكيلية من خطوط و

ألوان لتعطى تأثيراً أخر عن طريق الدمج (المزاوجة) لتنتج لنا الشكل النهائي للوحة التصويرية الرقمية كما موضح من خلال أعمال الطلاب في شكل (١٠) ، (٢٢)، (٢٨)، (٣٣)

المجموعة الثالثة :

استخدمت المجموعة الثانية من طلاب عينة البحث بعض أدوات برنامج (ادوب فوتوشوب) لتحقيق الدمج (المزاوجة) عن طريق تكرار عناصر اللوحة المرسومة بلوحة التصوير الزيتي بحجم مختلف لإظهار أبعاد تشكيلية تحقق المنظور داخل اللوحة التشكيلية الرقمية مع إضافة بعض الزخارف و المؤثرات الخطية أحياناً وذلك لتحقيق ثراء اللوحة عن طريق الجمع بينهما كما موضح في أعمال الطلاب شكل(٢) ،(٤) ،(١٩)

المجموعة الرابعة :

أعتمد بعض طلاب مجموعة البحث على الدمج (المزاوجة) عن طريق إضافة المؤثرات الفنية في خلفيات العمل و التلاعب بها لإنتاج مجموعة من الخطوط المتنوعة وذلك من خلال أوامر التحكم ببرنامج (أدوب فوتوشوب) من أدواته و ملحقاته كما موضح في أعمال الطلاب شكل(١) ،(٨) ، (١١)،(١٢) ،(١٥)، (١٦)،(١٨)، (٢٠)،(٢٧)، (٣١)

المجموعة الخامسة:

انقسمت تلك المجموعة من طلاب عينة البحث إلى فئتين ،الفئة الأولى اكتفت بإدخال اللوحة التصويرية على برنامج (أدوب فوتوشوب) مع إضافة بعض التأثيرات الطفيفة التي تحدثها فلاتر البرنامج كما هو موضح بشكل (٩)،(١٧)،(٢١)،(٢٣) أما الفئة الثانية اتبعت نفس ما سبق مع إضافة بعض الزخارف النباتية و المؤثرات الطبيعية في خلفية العمل كما موضح في شكل (٦)،(١٣)،(٢٥) .

نتائج البحث وتوصياته:

أولاً- نتائج البحث:

فى ضوء الدراسات النظرية والتحليل الفنى عن طريق القراءة التحليلية للأعمال المنتجة لطلاب عينة البحث يمكن عرض النتائج التى حققت أهداف البحث وفروضه كالتالي:

١- أمكن إثراء اللوحة التصويرية الرقمية باستخدام إحدى استراتيجيات التعلم الخليط فى الدمج (المزاوجة) بين التصوير الزيتى والفن الرقمى.

٢- أمكن إيجاد صياغات تشكيلية للوحة التصويرية الرقمية باستخدام أحد برامج الحاسب الآلى (برنامج أدوب فوتوشوب) من خلال الدمج (المزاوجة) بين التصوير الزيتى والفن الرقمى.

ثانياً- توصيات البحث:

يوصى البحث بالتالى:

١- ضرورة توفير معمل خاص بالتصوير الرقمى داخل كليات التربية الفنية وأقسامها بالكليات النوعية.

٢- نشر ثقافة الأعمال المنفذة بالكمبيوتر كوسيلة لتنمية الوعى الجمالى عن طريق التنشيط الثقافى والفنى وإقامة معارض ومسابقات فنية خاصة بالفن الرقمى.

٣- الاهتمام بضرورة إيجاد مداخل تجريبية مبتكرة للمزاوجة بين التصوير الزيتى والفن الرقمى لإثراء اللوحة التصويرية الرقمية.

الأعمال الخاصة بنتائج التجربة الطلابية (عينة البحث)

شكل (١)

عمل الطالبة/ فاطمة إسماعيل عباس

شكل (٢)

عمل الطالبة/ أمنية على عبد الفتاح

شكل (٣)

عمل الطالبة/ أوليفيا فخرى نصيف

شكل (٤)

عمل الطالبة/ اسراء عاطف أحمد

شكل (٥)

عمل الطالبة/ إيفان حليم حلمي

شكل (٦)

عمل الطالبة/ فيبى وجيه جميل

شكل (٧)

عمل الطالبة/ مريان سامى عزيز

شكل (٨)

عمل الطالبة/ مها عادل سيد

شكل (٩)

عمل الطالب/ إبرام وجية

شكل (١٠)

عمل الطالبة/ هالة صابر محمد على

شكل (١١)

عمل الطالبة/ رفيدة محمد أحمد

شكل (١٢)

عمل الطالبة/ ولاء عبد الناصر جاد

شكل (١٣)

عمل الطالبة/ بانسيه اسماعيل أحمد

شكل (١٤)

عمل الطالبة/ سمر محى الدين محمد

شكل (١٥)

عمل الطالبة/ فاطمة فتحى حسين

شكل (١٦)

عمل الطالبة/ كرستين جمال كامل

شكل (١٧)

عمل الطالبة/ أية إسماعيل عمر

شكل (١٨)

عمل الطالبة/ عايدة منير نجيب

شكل (١٩)

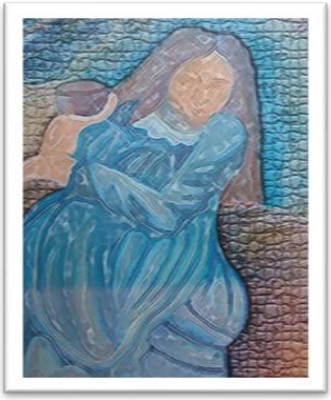
عمل الطالبة/ رانيا سيد مؤمن

شكل (٢٠)

عمل الطالب/ مينا بشارة صموئيل

شكل (٢١)

عمل الطالبة/ سلمى عماد الدين



شكل (٢٢)

عمل الطالبة/ مادونا مرقس حنا

شكل (٢٣)

عمل الطالبة/ خلود محسن محمود

شكل (٢٤)

عمل الطالبة/ شيماء عاطف فهمى

شكل (٢٥)

عمل الطالبة/ ريم ماهر أحمد

شكل (٢٦)

عمل الطالبة/ هاجر محمد الأمين

شكل (٢٧)

عمل الطالبة/ إسراء محمد مخلوف

شكل (٢٨)

عمل الطالب/ عادل لطفى أيوب

شكل (٢٩)

عمل الطالبة/ مريم كامل عبد العال

شكل (٣٠)

عمل الطالبة/ هدير مجدى محى الدين

شكل (٣١)

عمل الطالبة/ مروة نادى محمد

شكل (٣٢)

عمل الطالبة/ أماني نبيل محروس

شكل (٣٣)

عمل الطالب/ محمود على حسين

المراجع

أولاً- المراجع العربية:

١- إدريس سلطان صالح(٢٠١١): فاعلية استخدام التعلم الخليط فى تدريس الدراسات الاجتماعية فى تنمية التحصيل والدافعية للمعلم لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائى.المجلة الدولية للأبحاث التربوية، جامعة الإمارات العربية المتحدة العدد .٢٩

٢- أسامة الفقى(٢٠٠٣): التصوير الزيتى، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة..

٣- زينب محمد أمين(١٩٩٩): علاقة عاليه الذات فى الكمبيوتر بتشكيل الأداء لدى طلاب كلية التربية "مجلة التربية، كلية التربية جامعة الأزهر، العدد ٨٥..

٤- زينب محمد أمين، ممدوح عبدالحميد ابراهيم(٢٠٠٨): رؤية مقترحة لاستخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات فى نشر ثقافة الجودة"، المؤتمر الثامن كلية فنون جميلة المنيا، المجلد الثانى.

٥- حسن حسين زيتون (٢٠٠٥): روية جديدة فى التعليم (التعلم الإلكترونى) المفهوم- القضايا- التطبيق- التقييم الرياضى، الدار الصولتيه للتربية.

٦- سعاد حسن عبدالرحمن عامر، محمد عبدالرحمن مرسى(٢٠٠٨): برامج كمبيوتر مقترحة لإثراء اللوحة التصويرية الرقمية، المؤتمر الثامن لكلية الفنون الجميلة – جامعة المنيا،مجلة الابحاث الجزء الثانى.

٧- شاكر عبدالحميد(٢٠٠١): التفضيل الجمالى، عالم المعرفة، العدد، ٢٦٧، مارس.

٨- قسطندى شوملى (٢٠٠٧): الأنماط الحديثة فى التعليم العالى والتعليم الإلتكروني المتعدد الوسائط أو التعليم المتمازج. المؤتمر السادس لعمداء كليات الآداب فى الجامعات. الأعضاء فى اتحاد الجامعات العربية، ندوة ضمان جودة التعليم.

٩- عبدالله مشرف الشاعر(٢٠٠٢): مجالات استخدام الحاسب الآلى فى قسم التربية الفنية، رسالة ماجستير، كلية المعلمين، جامعة أم القرى.

١٠- عبدالله مشرف محمد الشاعر(٢٠١٠): فاعلية استخدام التقنية الرقمية فى تحقيق القيم الفنية بمقرر اشغال الخشب لدى طلاب قسم التربية الفنية. رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة أم القرى.

١١- حسين محمد عبدالباسط (٢٠٠٧): التعلم متعدد المداخل Blended –Learning– استراتيجية جديدة لاستخدام تكنولوجيا المعلومات فى التعلم قبل الجامعى– المؤتمر الدولى الأول لاستخدام تكنولوجيا الاتصالات لتطوير التعليم قبل الجامعى، مدينة مبارك للتعليم، القاهرة.

١٢- محمود البسيونى(١٩٨٠): أسرار الفن التشكيلى، عالم الكتب، القاهرة.

١٣- محمد كيشار ، خالد محمد السعود(٢٠١٥):" التقنيات التقليدية والرقمية فى التربية الفنية وعلاقتها بدافعية التعلم لدى الطلبة"، مجلة البحث فى التربية وعلم النفس،المجلد الثامن والعشرون– العدد الأول ابريل ٢٠١٥م،الجزء الأول.

١٤- مها عبدالمنعم فريد(٢٠٠٢): إمكانات الكبيوتر فى إثراء تكوين الصورة لطلاب المرحلة الإعدادية، رسالة دكتوراة، كلية التربية الفنية- جامعة حلوان.

١٥- ندى بنت سعود بن سعود(٢٠١٣): رؤية معاصرة لفن الجداريات فى ضوء التقنية الرقمية، رسالة ماجستير، جامعة أم القرى، السعودية.

١٦- نسرين نبيل فوزى(٢٠١١): توظيف الفنون الرقمية فى البناء التصميمى للجدرايات داخل المؤسسات الثقافية. رسالة دكتوراه، كلية التربية الفنية. جامعة حلوان القاهرة.

١٧- هويدا السباعى(٢٠٠٨): فنون ما بعد الحداثة فى مصر والعالم "الهيئة المصرية العامة للكتاب"، القاهرة.

ثانيًا- المراجع الأجنبية:

18- Bonk, C.j., & Graham C.R. (2005) Hand book of blended Learning: Global perspectives, local designs. John wiley & sons Inc.

19- Roberts. Root. Bernstein "Discovering the art in science", number 92-1-91, Dialogue.

ثالثًا- مواقع الأنترنت:

20- http://www.intemation al digital art.com/articles/cosshall.html

21- http://www1.mans.edu.eg/facse/arabic./moktamar/seven/third17%20%08.

22- www.dr.yousry.com.

23- http://education.edu.sa

24- www.almaany.com/ar/dict/ar.ar

25- http://education.ksu.edu.sa

26- http://mohrahsakr.wordpress.com

27- https:www.google.com.eg. keeefwiki.com

28- https: www.iconwpic.blogspot.com

29-https://ar.wikipedia.org

30- https: //boks.google.com.eg

31-www.knowledgenet.com/pdf/Blended-Learning Design-18PDF.

32- https://www.art.gov.sa/t4578-htm.