

2019

Modern Trends in Graphic Design Education between the Traditional and E- Learning Methods and the Integration Among them

Hagar Abd EL-Hamed EL-Labban

Post Graduate Stud, Interior Design and Furniture department, Faculty of Applied Arts, Damietta University, Egypt, hendellaban@yahoo.com

Ahmed Esmail Awad

Assistant prof, Interior Design and Furniture department, Faculty of Applied Arts, Damietta University, Egypt, AWAAD76@Gmail.com

Amany Mashour Hendy

Assistant prof, Interior Design and Furniture department, Faculty of Applied Arts, Damietta University, Egypt Associate prof, Faculty of Engineering, Kingdom University, Bahrain, amany.mashhour@du.edu.eg

Follow this and additional works at: <https://digitalcommons.aaru.edu.jo/faa-design>



Part of the [Art and Design Commons](#)

Recommended Citation

EL-Labban, Hagar Abd EL-Hamed; Awad, Ahmed Esmail; and Hendy, Amany Mashour (2019) "Modern Trends in Graphic Design Education between the Traditional and E- Learning Methods and the Integration Among them," *International Design Journal*: Vol. 9 : Iss. 4 , Article 17.

Available at: <https://digitalcommons.aaru.edu.jo/faa-design/vol9/iss4/17>

This Article is brought to you for free and open access by Arab Journals Platform. It has been accepted for inclusion in International Design Journal by an authorized editor. The journal is hosted on [Digital Commons](#), an Elsevier platform. For more information, please contact rakan@aarj.edu.jo, marah@aarj.edu.jo, dr_ahmad@aarj.edu.jo.

الاتجاهات الحديثة لتعليم التصميم الجرافيكي بين أسلوب التعليم التقليدي والالكتروني والدمج بينهما Modern Trends in Graphic Design Education in Traditional, E- Learning Methods and a blend of them

د. محمد حمدي حسين

مدرس بكلية الفنون والتصميم بجامعة أكتوبر للعلوم الحديثة والآداب MSA

كلمات دالة Keywords :

Graphic Design
التصميم الجرافيكي
E-Learning
التعلم الالكتروني
Blended Learning
التعلم المدمج

ملخص البحث Abstract :

التعلم الإلكتروني في التصميم الجرافيكي يشجع التعلم التعاوني ، مما أدى إلى تجارب أكثر إثارة وإثراء للتعلم. يمكن تسليم محتوى التصميم الجرافيكي إلى عدد صغير أو كبير من المتعلمين مع القليل من الجهد. عندما يعتمد تعليم التصميم الجرافيكي التقليدي على الثقافة التقليدية القائمة على إنتاج المعرفة ، فإن المعلم هو أساس التعلم والطالب هو عنصر سلبي يعتمد على تلقي معلومات المعلم دون أي جهد. يهدف البحث إلى التعرف على الاتجاهات الحديثة لتعليم التصميم الجرافيكي (الأساليب التقليدية والتعليم الإلكتروني) واقتراح نموذج تعليمي لتحقيق التكامل الفعال بينهما في تعلم التصميم الجرافيكي (التعلم المختلط). يقدم البحث نموذجًا لتحقيق التكامل الفعال والمبتكر بين اتجاهات تعليم التصميم الجرافيكي ليناسب طلاب كليات الفنون التطبيقية في الجامعات المصرية . ومن هنا جاءت مشكلة البحث التي تدور حول الحاجة المتزايدة في الوقت الراهن لاستخدام وتطبيق الاتجاهات والوسائط التكنولوجية الرقمية ودمجها مع الطرق التقليدية في التعليم الجامعي كأحد الوسائل المتطورة لتعليم التصميم الجرافيكي لمواكبة تطور وجودة التعليم الجرافيكي في العالم. واستهدفت الدراسة التعرف على الاتجاهات الحديثة لتعليم التصميم الجرافيكي بين أسلوب التعليم التقليدي والالكتروني وتطبيق أسلوب لتحقيق الدمج الفعال بينهما. واستخدم في ذلك المنهج الوصفي وقد توصلت الدراسة الى نموذج مقترح لتحقيق الدمج بين اتجاهات تعليم التصميم الجرافيكي.

Paper received 5th August 2019, Accepted 7th September 2019, Published 1st of October 2019

بكلية الفنون التطبيقية وبالأخص تخصصات الجرافيك مما يسهم بالإيجاب في تطور الفكر التصميمي لدارسي التصميم الجرافيكي بكلية الفنون التطبيقية بالجامعات المصرية .

مشكلة البحث Statement of the problem :

تتعلق المشكلة البحثية في الحاجة المتزايدة في الوقت الراهن لاستخدام وتطبيق الاتجاهات والوسائط التكنولوجية الرقمية ودمجها مع الطرق التقليدية في التعليم الجامعي كأحد الوسائل المتطورة لتعليم التصميم الجرافيكي لمواكبة تطور وجودة التعليم الجرافيكي في العالم.

هدف البحث Objective :

يهدف البحث إلى التعرف على الاتجاهات الحديثة لتعليم التصميم الجرافيكي بين أسلوب التعليم التقليدي والالكتروني وتطبيق أسلوب لتحقيق الدمج الفعال بينهما.

منهج البحث Methodology :

تتبع الدراسة المنهج الوصفي

الإطار النظري Theoretical Framework

محاور البحث :

يتم تناول موضوعات البحث من خلال المحاور التالية :-

أولاً: تعليم التصميم الجرافيكي

ثانياً: الاتجاهات التقليدية والحديثة لتعليم التصميم الجرافيكي

ثالثاً: نموذج مقترح لتحقيق الدمج بين اتجاهات تعليم التصميم الجرافيكي.

أولاً: تعليم التصميم الجرافيكي :

التصميم الجرافيكي Graphic Design هو نوع من التصميم متعدد الأغراض يستخدم في إنتاج وسائل الإعلام المختلفة ،

مقدمة Introduction :

في الوقت الراهن تتطور مؤسسات التعليم العالي تطورًا متسارعًا في جميع الجوانب الأكاديمية والتقنية، وبخاصة تقنيات التعليم الإلكتروني، وقد أدى هذا التطور إلى ظهور الحاجة لاكتساب أعضاء هيئة التدريس مهارات وقدرات جديدة تمكنهم من توظيف تقنيات التعليم الإلكتروني واستخدامها بفاعلية، حيث لم تعد أساليب التعليم التقليدية كافية للتعليم في عصر الكمبيوتر والإنترنت، بل أصبح التعامل مع هذه المستحدثات التكنولوجية وتوظيفها في التعليم ضرورة ملحة تفرضها علينا التطورات المعرفية والتكنولوجية المعاصرة، وعاملاً رئيسياً من عوامل تحقيق الجودة في المؤسسات التعليمية، وهو ما أظهر التوجه نحو الاتجاهات الحديثة في التعليم.

وبالتالي أصبح هناك توجه داخل مؤسسات التعليم الجامعي في مصر يركز على توفير نوعية جديدة من الإنسان المتعلم متعدد التخصصات والمهارات ويحرص على تدريب الطلاب على طرق التعلم الذاتي وتنمية الرغبة لديهم في التعليم المستمر.

حيث أدى التطور في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات إلى التوجه نحو أشكال واتجاهات جديدة في التعليم من خلال برامج تعليم وطرق تدريس فعالة وباستخدام وسائل وطرق تكنولوجية تعليمية ومن خلال بناء شبكات تعليمية عديدة تحقق التكامل الإلكتروني بين برامج التعليم والتدريب على المستوى العالمي تحقق أهداف التعليم بسرعة وبأقل تكاليف .

ومن هذا المنطلق كان لزاماً علينا محاولة مواكبة التطور التكنولوجي في اتجاهات ووسائط تعليم التصميم الجرافيكي ، والذي لا يتأتى إلا من خلال عرض إمكانية استخدام وتطبيق هذه التكنولوجيا كأحد الوسائل المتطورة لتعليم التصميم للدارسين

الاستوديو وبالتالي محاكاة الممارسة المهنية. حيث ان الحصول على فهم أفضل للممارسة المهنية للتصميم الجرافيكي يتطلب أن يكون لديك معرفة بالمجال بشكل عام وممارسة احترافية مقننة من خلال التعليم والتعلم" (Bridges, Amanda :2012:32)

يتم وضع ضغوط إضافية على برامج تعليم التصميم الجرافيكي على مستوى الجامعات من قبل كلا من الطلاب ورجال الصناعة لإنتاج خريجين مؤهلين تأهيلاً عالياً يمكن أن يكونوا من خلال التعلم الجرافيكي الفعال منافسين بين الآلاف الآخرين الذين يبحثون عن عمل في هذا المجال. وتشعر برامج تعليم التصميم الجرافيكي على مستوى الجامعات أيضاً بالضغوط للبقاء على اطلاع على أحدث الاتجاهات المتعلقة بالتصميم الجرافيكي.

الغرض من العمل مع التصميم الجرافيكي كعملية تعليمية هو تعليم الطلاب كيفية العثور على عرض مناسب للرسالة بحيث تكون مناسبة للمتلقى ثقافياً واقتصادياً ، فكيفية تجميع المحتوى في التصميم الجرافيكي قد تؤثر على الانطباعات الأولى للمتلقى ، وكيفية إدراكه للمضمون ويجب ان نراعى مجموعة الاعتبارات التالية في برامج تعليم التصميم الجرافيكي :

1. أن تكون الرسالة مقروءة ومفهومة وسهلة التعيين من قبل الجمهور المستهدف.
2. أن تكون عناصر التصميم الجرافيكي قابلة للقراءة البصرية من حيث الوضوح البصري وعدم التداخل أو التشويش في العلاقات البصرية بين العناصر الجرافيكية المكونة له.
3. ان يحمل المحتوى الجرافيكي للرسالة قيماً جمالية ورمزية تستميل المتلقى بحيث تكون معلومات بصرية تستحق القراءة (Lindgaard, G.,et al.,2006: 118)

ج- أهمية تعليم التصميم الجرافيكي

تكم أهمية التعليم انه يمكن لطلاب التصميم الجرافيكي من تحسين مهاراتهم عن طريق التعبير عن أفكارهم بصرياً بطريقة صحيحة عندما يكون لديهم القدرة على إدراك ما يرونه ويعكسونه ومن ثم يرسمونه، يُعد تعليم التصميم الجرافيكي والرسم مهمة رئيسية هامة في تفسير النموذج التصميمي وفي تحسين منهجياته الجمالية حيث يمكن للمرء أن يتحسن ذوقه وطريقته الجمالية وأن يعبر عن نفسه بشكل فعال في التصميمات التي سيديدها بمساعدة الأسلوب الذي صنعه . ، يوفر التصميم الجرافيكي الأساس المناسب للطلاب ليتمكن من التعبير عن نفسه، التصميم الجرافيكي مهم من حيث الوعي ، ورؤية ما ينظر إليه المرء ، والتفسير ، والملاحظة ، والتحليل / الحل ، وانشاء أسلوب لنفسه في مجال الفنون التشكيلية.

إن تعليم التصميم الجرافيكي هو عملية ذهنية تقوم على الرؤية وفيها تصمم وتتشكل فكرة ما ويكون جانبها البصري مهمياً. من هذا المنطلق ، يؤدي تعليم الجرافيك إلى تحسين القدرة على تشكيل ما ينظر إليه على نطاق واسع. (Budduk , Banu : 2010 : 2021)

صرح مايكل أنجلو Michelangelo بأن "الرسم هو أصل كل الفنون وهو الروح أو المصدر الحقيقي لكل اللوحات . كما صرح جولزير Gollwitzer" ما سأقوله للشخص الذي تعلم كيفية الرسم والذي ينجح في ذلك هو أن هذا الشخص كنز حقيقي لأنه من خلال فرشاته ، يمكنه تكوين شخصيات أعلى من أي برج حجري".

كما تشير كلمات إنجرس Ingres's "الرسم هو شرف الفن" والتي تؤيد الرأي القائل بأن الرسم ضروري في جميع فروع الفن. في هذا الصدد ، يمكن القول أن تعليم الرسم هو أحد أهم العمليات أو ربما أهم عملية في التصميم الجرافيكي.

الرسم هو واحد من المبادئ الأساسية التي يمكن تطبيقها في جميع مجالات الفنون التشكيلية. يرسم النحاتون ما يتخيلونه قبل بدء عملية العمل والرسامين قبل الرسم ، وتسليط الضوء على ما يتخيلونه مع الخطوط. بهذه الطريقة ، يعبرون عن فهمهم للرسم ويقومون بالتحضيرات من أجل الموضوعات التي يتعاملون معها لإنشاء تكوين قوي. واعتبر الرسم التحضير الأولي للنفوشات والنحت قبل

وعموماً يمكن وصف التصميم الجرافيكي بأنه فن وحرارة إنشاء تصميم ذا بعد وظيفي وجمالي جذاب وناجح ، ومنظم لمجموعات من العناصر المتنوعة بغرض إيصال الرسالة مع المتعة البصرية.

أ- مفهوم التصميم الجرافيكي

يعرف قاموس Webster التصميم الجرافيكي " ... بأنه فن أو مهنة استخدام عناصر التصميم (كالمطبوعات والصور) لنقل المعلومات أو إنشاء تأثير على المتلقي من هذا الفن . ويعتمد هذا التعريف بشكل أساسي حول التواصل مع الآخرين من خلال الكلمات والصور .ومن ثم يكون التصميم الجرافيكي هو الفن التطبيقي لترتيب الصور والنصوص لإيصال رسالة للمتلقى. Sperka (2005 :21) (Martin, Stolar, Anton)

ويعتبر التصميم الجرافيكي هو أي عمل فني يؤدي فيه الكمبيوتر دوراً في مرحلة الإنتاج، وهو فن يعتمد على التغيرات السريعة الحادثة في تكنولوجيا الحاسبات وبرامجها من أجل الارتقاء بجوهر العمل الفني وسرعة الإنتاج . (عامر ، سعاد حسن:2008: 5)

وتتضمن عناصر التصميم الجرافيكي الشكل (العناوين والنصوص والصور) والألوان، في حين تتضمن عملية التصميم الجرافيكي الإعلان ، والطباعة، والتخطيط، والتصميم البصري ، والهدف الرئيسي في التصميم الجرافيكي هو توفير هيكل وظيفي، وهيكل جمالي، وهيكل منظم لجميع أنواع المعلومات. Pettersson, (Rune & Fager, Gertrud: 2002 :56)

ويؤدي مصمموا الجرافيك دوراً فعالاً في تصميم وإخراج التصميمات البصرية المبنية على استخدام الوسائط المتعددة المشتملة على الحركة والصوت والصورة الثابتة ولقطات الفيديو، والألوان والأشكال المختلفة من الحروف، ويأتي هذا الانسجام عن طريق خبرة المصمم في تطويع إمكانيات برامج الجرافيك لتوظيف هذه العناصر كل في موضعه من أجل الحصول على وسائط ناجحة تخدم المجال التي صممت من أجله.

يقوم مصمموا الجرافيك بإنشاء مفاهيم مرئية ، باليد أو باستخدام برامج الكمبيوتر ، لتوصيل الأفكار التي تلهم المستهلكين لكي ينشروها أو يمتلكونها .

غالباً ما يتعامل التصميم الجرافيكي مع تركيب العناصر التي ينشأها المصمم حيث تتمثل مهمة المصمم في اختيار نظام يربط التشكيل بالألوان والخطوط ، واختيار موضع الصور .لذلك في التصميم الجرافيكي ، غالباً ما يكون ترتيب المحتوى أهم من موضع المحتوى نفسه ، أو بالأحرى ، يعتبر الترتيب جزءاً رئيسياً من المحتوى.

غالباً ما يميز مصمموا الجرافيك بكونهم يتتبعون توجهها موضوعياً لعلم الجمال، وبنظرة سريعة على مجموعة كبيرة ومتنوعة من الأنماط التصميمية ندرك أن هناك صعوبة في العثور على نهج موضوعي فريد ، فلم تحدث هذه الزيادة في الثقافة البصرية والتطور في الفنون البصرية والتصميم الجرافيكي بين ليلة وضحاها، بل كانت تتويجا لمجموعة متنوعة من العمليات المعقدة التي شكلت أسلوباً متواصلاً عبر التاريخ. في كتاب "مساهمة في نقد الاقتصاد السياسي" ، يقول كارل ماركس "ليس وعي الرجال هو الذي يحدد وجودهم ، بل على العكس ، وجودهم الاجتماعي الذي يحدد وعيهم" ، هذا المفهوم هو مقدمة ماركس. يشار إليها باسم "المادية التاريخية" . وهو أيضاً أصل تحليلي عند النظر في التصميم الجرافيكي. التصميم الجرافيكي له طبيعة انعكاسية ويخضع للتغيرات "التي تحدث في أسلوب الحياة وعلم الجمال والاقتصاد والتكنولوجيا. يعكس التصميم الوظيفي المعايير المتغيرة لتقانتنا". (Green, Joshua D.2012:39)

ب- تعليم التصميم الجرافيكي

إن المعرفة بتاريخ تعليم التصميم الجرافيكي يعطي الطلاب الثقة في التفكير ومناقشة عملهم. ويهدف تعليم التصميم الجرافيكي على تحديد القيم ومعالجة الأسئلة المتعلقة بأسلوب التصميم. حيث أن الغرض من تعليم التصميم الجرافيكي هو تعزيز التعليم في

على إنتاج المعرفة ، فيكون المعلم هو أساس التعلم ويتمثل دوره في نقل وتلقي المعلومة ، حيث يستقبل جميع الطلاب في نفس الزمان والمكان ، وما يؤخذ علي هذا النمط ان الطالب يعتبر عنصر سلبي يعتمد على تلقي المعلومة من المعلم دون أي جهد.

لذلك الإيمان بالتعليم التقليدي في تعليم التصميم الجرافيكي لا يكاد يكون موجوداً للمصممين .فالعديد من مدرسي التصميم والعديد من طلاب التصميم يرون الفصول "الأكاديمية" للتعليم التقليدي هي سرقة للوقت من غرضهم الحقيقي - وهو استوديو التصميم.

حيث إن أهم مقومات التعليم للتصميم الجرافيكي بشكل واضح هو مجال التدريب المهني.مع نظم التعليم المستحدثة كالتعليم الإلكتروني والمدمج حيث ان هذه النظم لها القدرة على إحداث تكيف للمصممين مع ما هو مطلوب انجازه نظراً لقدرتها على توفير الوقت والجهد (Swanson, Gunnar : 2005: 25).

ب- الاتجاهات الحديثة لتعليم التصميم الجرافيكي

تعد عملية تعليم التصميم الجرافيكي اليوم باعتبارها واحدة من العمليات التي تطورت وفقاً لتطور التكنولوجيا الرقمية والتي أحدثت تغيرات جذرية ، حيث استبدلت البيكسل محل الطباعة ، وأصبحت البرمجيات بديلاً للقلم والورقة، عالم التصميم الجرافيكي أصبح كما نعرفه الآن ، حيث أصبحت التكنولوجيا الأداة القياسية لإكمال جميع المهام نسبياً .حيث "كان للتكنولوجيا الرقمية مثل هذا التأثير التحويلي كما كان الإنترنت وهي أحد مكونات هذه التكنولوجيا التي كان لها تأثير هائل على هذا المجال .منذ انضمامها ، زاد التعاون بين المصممين وكذلك عظمت من قدرات التعليم والفن والتصميم الجرافيكي .

1- اتجاه التعليم الإلكتروني لتعليم التصميم الجرافيكي:

يعد التعليم الإلكتروني : نمط تعليمي يتم فيه تقديم محتوى تعليمي إلكتروني عبر الوسائط المعتمدة علي الكمبيوتر وشبكاته إلي المتعلم بشكل يتيح له إمكانية التفاعل النشط مع هذا المحتوى ومع المعلم ومع أقرانه سواء كان ذلك بصورة متزامنة أو غير متزامنة وكذلك إمكانية إتقان هذا التعليم في الوقت والمكان وبالسرعة التي تناسب ظروفه وقدراته، فضلاً عن إمكانية إدارة هذا التعليم من خلال تلك الوسائط . (زبون، حسن حسين:2005: 24)

طريقة إبداعية لتقديم بيئة تفاعلية متمركزة حول المتعلمين، ومصممة مسبقاً بشكل جيد، وميسرة لأي فرد، وفي أي مكان، وزمان، باستعمال خصائص ومصادر الإنترنت والتقنيات الرقمية بالتطابق مع مبادئ التصميم التعليمي المناسبة لبنية التعلم المفتوحة المرنة والموزعة. (الساعي، احمد جاسم : 2007 : 1)

وقد مر مفهوم التعليم الإلكتروني أثناء ظهوره وتطوره بثلاثة أجيال منذ الثمانينيات، حتى وصل إلى الشكل الحالي: (هلال ،والجندي، 2010: 18)

- الجيل الأول: ظهر هذا الجيل في أوائل الثمانينيات، حيث كان المحتوى الإلكتروني على أقراص مدمجة، وكان التفاعل من خلالها فردياً بين الطالب والمعلم مع التركيز على دور الطالب.

- الجيل الثاني: ظهر هذا الجيل مع بداية استعمال الإنترنت، حيث تطورت طريقة إيصال المحتوى إلى طريقة شبكية وتطور معها المحتوى إلى حد معين وتطورت عملية التفاعل والتواصل من كونها فردية إلى كونها جماعية، ليشارك فيها عدد من الطلاب مع معلمين محددين.

- الجيل الثالث: ظهر مع بداية مفهوم التجارة الإلكترونية والأمن الإلكتروني في أواخر التسعينيات من القرن الماضي، وتزامن ذلك مع تطور سريع في تقنيات الوسائط المتعددة وتكنولوجيا الواقع الافتراضي وتكنولوجيا الاتصالات عبر الأقمار الصناعية، مما أتاح تطور الجيل الثالث من التعليم الإلكتروني حتى وصل إلى المفهوم الحالي الذي يعتمد على استخدام الوسائط الإلكترونية في إيصال واستقبال المعلومات واكتساب المهارات والتفاعل بين الطالب والمدرسة وبين المدرسة والمعلم.

القرن السادس عشر. بعد هذه الفترة ، فقد كان يعتبر بمثابة فن منفصل في حد ذاته.

في **التصميم الجرافيكي** ، وهو طريقة التصوير المرئي بغرض التواصل ، يجب أن يكون الهدف هو زيادة الجودة للتواصل مع جمالية الرسالة إلى أعلى مستوى. لكي تكون الرسائل التي يُراد نقلها موداة بطريقة فعالة ومناسبة ، من الضروري معرفة مبادئ التصميم وتطبيقها في عملية التصميم الجرافيكي. فمعرفة المبادئ وهضمها ممكنة فقط عندما تتم عملية التعليم الفني الأساسي بشكل فعال. الرسم ، وهو جزء مهم من هذه العملية ، يمكن من إجراء الرصد والتحليل والتوليف والقدرة على التفكير المنهجي ؛ كما أنها تمكن الطالب من تمييز أنشطة النظر والرؤية فضلاً عن توفير الحساسية في عمل الرؤية الداخلية وأيضاً بناء ذاكرة / تراكم بصري.

لأن الرسم والتصميم يشكلان وحدة طبيعية. من المقبول أن الرسم قد دخل الحياة بطرق مختلفة. علاوة على ذلك تعتبر هذه التصميمات التي تم إنشاؤها تستهدف دعم وتحسين الحياة وجعلها أسهل، كما يمكن تعريف التكنولوجيا على أنها الابتكارات التي يتم تطويرها لجعل حياة البشر أسهل. ومن ثم يستخدم المصممون التقنية في مجالات التطبيق حيث يقومون بإنشاء التصميم الجرافيكي من أجل تسهيل الحياة. التصميمات التي يتم إنشاؤها في مجال تصميم الرسوم الجرافيكية تتطلب برامج خاصة لتحقيق البعد التصميمي مع هذه الأنواع من البرامج فأن المصممين الذين يستخدمون تقنيات الكمبيوتر المتطورة، يجب عليهم متابعة التطورات في الأدوات التي يستخدمونها والتطورات في التطبيقات الحاسوبية وملحقاتها. ويمكن النظر إلى التكنولوجيا بهذا المعنى على أنها ابتكار / تحسين / تطوير ينبغي تحديثها عند طرح إصدارات جديدة من البرامج المتاحة في السوق.

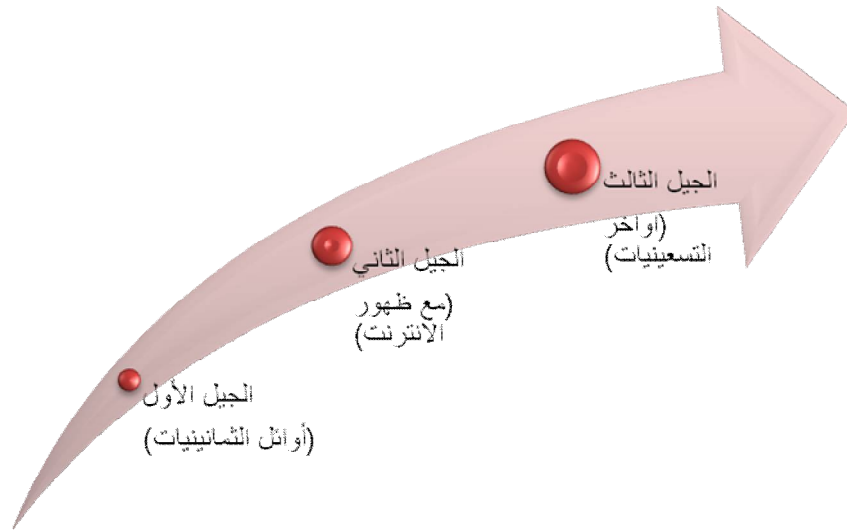
التصميم الجرافيكي في الحاضر : أثناء عملية التصميم الذي يدعمه الكمبيوتر مع تطوير التكنولوجيا ، يتم تطبيق تعليم الرسم التقليدي. لوحة القصة storyboard هي دراسات مسودات مصورة والتي تشكل خلفية أفلام الإعلان وتكنولوجيا تسجيل الفيديو التي يتم فيها استخدام الفنون الإعلامية الجديدة. في هذه المرحلة ، تنقسم عملية القصة إلى مربعات موضحة. تحت كل صورة سيتم استخدام النصوص في الخيال والإعلان ، تفاصيل الكاميرا وتفاصيل التقنية. من أجل النجاح في رسم لوحة العمل ، هناك حاجة إلى معرفة قوية بالرسم والقوة الخلاقة المدربة / المحسنة والإبداع. لكي يتمكن المصمم من رسم لوحة القصة storyboard ، يجب أن يكون لديه مهارات رسم متقدمة، خلال مرحلة صنع الأعمال الفنية ، يستخدم الفنان عناصر الخط ، والتشكيل، والظل، والألوان التي يطلق عليها العناصر الإبداعية للتصميم من أجل تقديم لوحة جرافيكية مبدعة . تركز جميع العناصر على الهدف في انسجام متكامل يمثل وحدة الفن الجرافيكي. (Bulduk , Banu : 2010 : 2023)

ثانياً: الاتجاهات التقليدية والحديثة لتعليم التصميم الجرافيكي

أ- الاتجاه التقليدي لتعليم التصميم الجرافيكي

وجد التعليم التقليدي منذ القدم وهو مستمر حتى وقتنا الحاضر، ولا نعتقد أنه يمكن الاستغناء عنه، لما له من إيجابيات في عملية التعليم من الصعب وجودها في أسلوب آخر حيث يركز التعليم التقليدي على ثلاثة محاور أساسية وهي : المعلم والمتعلم والمعلومة فمن أهم إيجابياته التقاء المعلم والمتعلم بصورة مادية مباشرة وجهاً لوجه **face-to-face interaction**، وهذه هي أقوى وسيلة للاتصال لنقل المعلومة بين شخصين حيث ينقل (الصوت والصورة والمشاعر والأحاسيس) ، حيث تؤثر العناصر السابقة على المعلومة والموقف التعليمي وتتأثر به وبذلك يمكن تعديل المعلومة، السلوك ويحدث النمو التعليمي. (فرج، عبد اللطيف حسين :2005: 121)

حيث أن التعليم التقليدي يعتمد على الثقافة التقليدية التي تركز



شكل (1) أجيال التعليم الإلكتروني

تتناسب معه الطريقة العملية، فالتعليم الإلكتروني يتيح إمكانية تنويع المصادر التعليمية بطرق مختلفة وعديدة تسمح بالتحوير وفقاً للطريقة الأفضل بالنسبة للطلاب.

- التعليم الإلكتروني يتيح للمتعلم أن يركز على الأفكار المهمة أثناء كتابته وتجميعه للمحاضرة أو الدرس، وكذلك يتيح للطلاب الذين يعانون من صعوبة التركيز وتنظيم المهام الاستفادة من المادة، وذلك لأنها تكون مرتبة ومنسقة بصورة سهلة وجيدة، مع التأكيد على العناصر الهامة بها.
- المساعدة الإضافية من التكرار : هذه ميزة إضافية بالنسبة للذين يتعلمون بالطريقة العملية فهؤلاء الذين يقومون بالتعليم عن طريق التطبيق، إذا أرادوا أن يعبروا عن أفكارهم يجب تكرار المعلومات التي تدربوا عليها بصورة تضمن وصول المعلومة بشكل صحيح ، وذلك كما يفعل الطلاب عندما يستعدون لامتحان معين.
- توفر المناهج طوال أيام الأسبوع: وهذه الميزة مفيدة للطلاب الذين يرغبون في التعلم في وقت معين، وذلك لأن بعضهم يفضل التعلم صباحاً والآخر مساءً، وكذلك للذين يتحملون أعباء ومسئوليات شخصية، فهذه الميزة تتيح لهم اختيار الزمن الذي يناسبهم.

2- اتجاه التعليم المختلط (التمازجي) لتعليم التصميم الجرافيكي:

يعتمد التعليم المختلط على الجمع بين أساليب التعليم التقليدي والتعلم الإلكتروني داخل القاعات، أو في معمل الحاسوب أو في مركز مصادر التعلم، أو في الصفوف الذكية أي الأماكن المجهزة في أدوات التعلم الإلكتروني القائمة على الحاسوب أو على الشبكات. ويمتاز هذا النموذج بالجمع بين مزايا كلا النوعين من التعليم مع التأكيد على أن دور المعلم ليس الملقن بل الموجه والميسر والمدير للموقف التعليمي، ودور المتعلم هو الأساس فهو يلعب دوراً إيجابياً في عملية تعلمه. (Graham, C., 2005)

وتأخذ عملية الجمع بين التعلم الإلكتروني والتعليم التقليدي أشكالاً عديدة منها أن يبدأ المعلم بالتمهيد للدرس ثم يوجه طلابه إلى تعلم الدرس بمساعدة برمجية تعليمية ثم التقويم الذاتي النهائي باستخدام اختبار بالبرمجية (تقويم إلكتروني) أو اختبار ورقي (تقويم تقليدي)، وقد تبدأ عملية التعلم بالتعلم الإلكتروني ثم التعليم التقليدي، وقد يتم التعليم التقليدي لبعض الدروس التي تتناسب مع والتعلم الإلكتروني لدروس أخرى تتوفر له أدوات التعلم الإلكتروني ثم يتم التقويم بأحد الشكلين (التقليدي أو الإلكتروني).

توجد خمس مكونات رئيسة للتعلم المختلط والتي يمكن تطبيقها لتعليم التصميم الجرافيكي وهي:

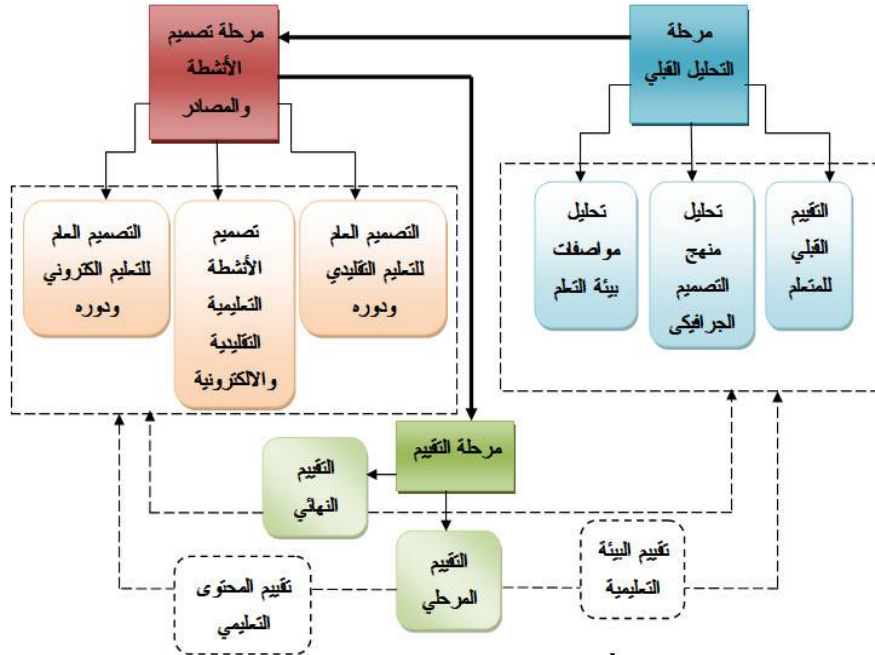
مميزات تطبيق التعليم الإلكتروني في تعليم التصميم الجرافيكي:
يمكن حصر مميزات تطبيق التعليم الإلكتروني في تعليم التصميم الجرافيكي في النقاط التالية:

- زيادة إمكانية الاتصال بين الطلاب فيما بينهم وبين الطلاب والجامعة وذلك من خلال سهولة الاتصال ما بين هذه الأطراف في عدة اتجاهات مثل مجالس النقاش، البريد الإلكتروني، غرف الحوار، وهذه الأشياء تزيد وتحفز الطلاب على المشاركة والتفاعل مع الموضوعات المطروحة.
- المساهمة في وجهات النظر المختلفة للطلاب من خلال المنتديات الفورية ومجالس النقاش وغرف الحوار، وهي تتيح فرص لتبادل وجهات النظر في المواضيع المطروحة، مما يزيد فرص الاستفادة عن الآراء والمقترحات المطروحة ودمجها مع الآراء الخاصة بالطلاب مما يساعد في تكوين أساس متين عند المتعلم، وتتكون عنده معرفة وآراء قوية وسديدة، وذلك من خلال ما اكتسبه من معارف ومهارات عن طريق غرف الحوار.
- الإحساس بالمساواة : يتيح لكل طالب فرصة الإدلاء برأيه في أي وقت ودون حرج خلافاً لقاعات الدرس التقليدية التي تحرمه من هذه الميزة، إما لسبب سوء تنظيم المقاعد أو ضعف صوت الطالب نفسه، أو الخجل، أو غيرها من الأسباب، لكن هذا النوع من التعليم يتيح الفرصة كاملة للطلاب لأنه بإمكانه إرسال رأيه وصوته من خلال أدوات الاتصال المتاحة من بريد إلكتروني ومجالس النقاش وغرف الحوار. هذه الميزة تكون أكثر فائدة لدى الطلاب الذين يشعرون بالخوف والقلق لأن هذا الأسلوب في التعليم يجعل الطلاب يتمتعون بجرأه أكبر في التعبير عن أفكارهم والبحث عن الحقائق أكثر مما لو كانوا في قاعات الدرس التقليدية. وقد أثبتت الدراسات أن النقل على الخط قد يساعد ويحث الطلاب على النقاش والمواجهة بشكل أكبر.
- أتاح التعليم الإلكتروني سهولة كبيرة في الحصول على المعلم والوصول إليه في أسرع وقت وذلك خارج أوقات العمل الرسمية، لأن المتدرب أصبح بمقدوره أن يرسل استفساراته للمعلم من خلال البريد الإلكتروني، وهذه الميزة مفيدة وملامنة للمعلم، بدلاً من أن يظل مقيداً على مكتبه، وتكون أكثر فائدة للذين تتعارض ساعات عملهم مع الجدول الزمني للمعلم، أو عند وجود استفسار في أي وقت لا يحتمل التأخير.
- إمكانية تنويع طريقة التدريس : من الممكن تلقي المادة العلمية بالطريقة التي تناسب الطالب فمنهم من تناسبه الطريقة المرئية، ومنهم من تناسبه الطريقة المسموعة أو المقروءة، وبعضهم



شكل (2) المكونات الرئيسة للتعلم المختلط

- الأحداث الحية Live Events حيث يقدم المعلم أحداثاً متزامنة يشارك فيها كل المتعلمين في نفس الوقت وصولاً إلى ما يمكن أن يسمى الفصل الافتراضي virtual classroom. ويمكن ذلك من خلال نموذج ARCS الذي قدمه Keller والذي يتكون من أربع خطوات متمثلة في: جذب انتباه الطلاب Attention، والصلة Relevance وذلك حفاظاً على تركيز المتعلم بإدراكه الصلة بين التدريب واحتياجاته المختلفة، والثقة Confidence حيث يجب أن يثق المتعلم بما لديه من مهارات وإمكانات ليبقى متحفزاً لعملية التعلم، الرضا Satisfaction والذي يتمثل في ضرورة أن يرضى المتعلم عن نتائج خبرات التعلم التي مر بها.
 - التعلم ذو الخطو الذاتي Self-Paced Learning وذلك بتقديم خبرات تعليمية يستطيع المتعلم إنجازها بمفرده وبما يتناسب مع سرعته في التعلم وفيما يناسبه من وقت.
 - التعاون Collaboration وذلك من خلال توفير بيئات تعليمية يستطيع المتعلم فيها أن يتواصل مع الآخرين عن طريق البريد الإلكتروني أو الدردشة على الإنترنت. ويوجد هناك نوعان من التعاون الأول ما يسمى Peer-to-Peer ويسمح في هذا النوع بمناقشة العديد القضايا بين المتعلمين بعضهم البعض، والثاني
- ما يسمى Peer-to-Mentor ويتم فيه النقاش بين المتعلم والمعلم.
- التقييم Assessment وذلك حيث يتم تقييم معارف الطالب سواء تلك التي لديه قبل المرور بخبرات التعلم عن طريق التقييم القبلي Pre-Assessment أو تلك التي اكتسبها نتيجة المرور بالخبرات التعليمية عن طريق التقييم Post-Assessment.
 - المواد الداعمة للأداء Performance Support Materials وهي تلك المواد التي تدعم عملية التعلم في التعلم المدمج (مصطفى، جمال: 2008: 7)
- ثالثاً : نموذج مقترح لتحقيق الدمج بين اتجاهات تعليم التصميم الجرافيكي.
- إن الوصول إلى نموذج فعال ومبتكر لتحقيق الدمج بين اتجاهات تعليم التصميم الجرافيكي، يتطلب الاعتماد على خطوات متسلسلة للنموذج المقترح والتي تشمل ثلاثة مراحل يمكن توضيحها من خلال المخطط التالي:



شكل (3) مراحل النموذج التعليمي المقترح

أ- التقييم المرحلي للبيئة التعليمية.

ب- التقييم النهائي للبيئة التعليمية.

ثانياً-تقييم المحتوى التعليمي :

أ- التقييم المرحلي للمحتوى التعليمي.

ب- التقييم النهائي للمحتوى التعليمي.

نتائج البحث Results:

1. أن أهم مقومات التعليم للتصميم الجرافيكي يكمن في تفعيل التدريب العملي من التعليم التقليدي ودمجه بنظم التعليم المستحدث الإلكترونية حيث أن هذا الأسلوب له القدرة على إحداث تكيف للمصممين مع ما هو مطلوب انجازه نظراً لقدراتها المتعددة على توفير الوقت والجهد.
2. إن تعليم التصميم الجرافيكي هو عملية ذهنية تقوم على الرؤية وفيها تصمم وتتشكل فكرة ما ويكون جانبها البصري مهيمناً ومن ثم يكون الغرض من العمل مع التصميم الجرافيكي كعملية تعليمية هو تعليم الطلاب كيفية العثور على عرض مناسب للرسالة بحيث تكون مناسبة للمتلقي ثقافياً واقتصادياً .
3. رغم أهمية التعليم التقليدي إلا أن الإيمان بالتعليم التقليدي في تعليم التصميم الجرافيكي لا يكاد يكون موجوداً لدى المصممين.الذين يعتبرونه مضيق للوقت من غرضهم الحقيقي ولكن مع دمجها باتجاهات أخرى تكون هناك فاعلية وتركيز للاستفادة بالوقت والجهد.
4. التعليم الإلكتروني في تعليم التصميم الجرافيكي يتيح للمتعلم أن يركز على الأفكار المهمة، وكذلك يتيح للطلاب الذين يعانون من صعوبة التركيز القدرة على تنظيم المهام والاستفادة من المادة التعليمية.
5. يعتمد التعليم المختلط في تعليم التصميم الجرافيكي على الجمع بين أساليب التعليم التقليدي والتعلم الإلكتروني داخل القاعات، أو في معمل الحاسوب أو في مركز مصادر التعلم،ومن ثم إمكانية الاستفادة من ميزات كلا الاتجاهين في العملية التعليمية.
6. توصل البحث إلي نموذج لتحقيق الدمج الفعال والمبتكر بين اتجاهات تعليم التصميم الجرافيكي لتتناسب وطلاب كليات الفنون التطبيقية بالجامعات المصرية.

المراجع References :

1. الساعي ،احمد جاسم(2007) التعليم الإلكتروني والأسس والمبادئ النظرية التي يقوم عليها، ورقة عمل مقدمة في اسبوع التجمع التربوي بكلية التربية، جامعة قطر ، الدوحة، 2007 .
2. زيتون، حسن حسين: (2005) رؤية جديدة في التعلم الإلكتروني المفهوم، القضايا، التطبيق، التقويم"، الدار الصولتية للتربية، الرياض،2005م
3. سعاد حسن عبد الرحمن عامر(2008) برامج كمبيوتر مقترحة لإثراء اللوحة التصويرية الرقمية – المؤتمر الثامن لكلية الفنون الجميلة – جامعة المنيا – المنيا.
4. فرج، عبد اللطيف حسين(2005)" توظيف الإنترنت في التعليم ومناهجه"، المجلة التربوية، مج ١٩ ، عدد ٧٤
5. مصطفى، جمال (2008). صيغ التعلم الحديثة في التعليم الجامعي المُولَّف. ورقة عمل مقدمة للمؤتمر الثاني لكلية التربية، جامعة الأزهر، القاهرة، 18-19 مايو.
6. هلال، زكريا يحيى، والجندى، علياء عبد الله (2010). الاتجاه نحو التعليم الإلكتروني لدى معلمي ومعلمات المدارس الثانوية بمدينة جدة – المملكة العربية السعودية - مجلة جامعة أم القرى للعلوم التربوية والنفسية - المجلد

المرحلة الأولى : مرحلة التحليل القبلي:

للتأكد من صلاحية تطبيق عملية الدمج بين الاتجاهات التقليدية والإلكترونية لابد من القيام ببعض التحليلات وتتضمن ثلاثة خطوات رئيسية وهي:

أ- التقييم القبلي للمتعلم: تقييم المعلومات والمعرفة السابقة عند المتعلم للتصميم الجرافيكي وأنماط تعلمه واستراتيجياته التعليمية.

ب- تحليل منهج التصميم الجرافيكي : عن طريق تحليل محتوى المنهج وتحديد كيفية تحقيق أهدافه واي الاتجاهات انسب.

ج- تحليل مواصفات بيئة التعلم : بتحديد مواصفات البيئة التقليدية وامكانيات البنية التحتية للتعليم الإلكتروني .

المرحلة الثانية : مرحلة تصميم الأنشطة والمصادر

وتضم هذه المرحلة ثلاث مراحل فرعية وهي:

أولاً-التصميم العام للتعليم التقليدي ودوره ويتم فيها كتابة خطة محددة تشمل:

أ- النشاط التعليمي التقليدي داخل الجامعة.

ب- أساليب العرض للمحتوي في بيئة التعليم التقليدي.

ج- الدعم التعليمي، وكيفية تقديم التغذية الراجعة للطلاب أثناء التعلم التقليدي.

د- تصميم وتطوير المصادر التقليدية وتتضمن:

- اختيار المحتوى التقليدي.

- طرق عرض وتقديم المصادر التقليدية للطلاب.

- وسائل المتابعة المرحلية للتعليم التقليدي.

ثانياً -التصميم العام للتعليم الإلكتروني ودوره ويتم فيها كتابة خطة محددة تشمل:

أ- النشاط التعليمي الإلكتروني داخل الجامعة وخارجها.

ب- أساليب العرض للمحتوي في بيئة التعليم الإلكتروني (online &offline).

ج- الدعم التعليمي، وكيفية تقديم التغذية الراجعة للطلاب أثناء التعلم الإلكتروني.

د- تصميم وتطوير المصادر الإلكترونية وتتضمن:

- اختيار المحتوى الإلكتروني.

- طرق عرض وتقديم المصادر الإلكترونية للطلاب.

- وسائل المتابعة المرحلية للتعليم الإلكتروني.

ثالثاً-تصميم الأنشطة التعليمية التقليدية والإلكترونية وتتضمن:

أ- تعريف وتحديد الأداء المطلوب.

ب- أهداف الأنشطة التعليمية.

ج- تنظيم الأنشطة التعليمية.

د- كيفية تقويم الأنشطة التعليمية.

المرحلة الثالثة : مرحلة التقييم

تتعلق عملية التقييم بالأهداف المتعلقة بالأنشطة التعليمية وبيئة التعليم التقليدي والإلكتروني، فهو يستخدم بصفة أساسية لتقييم عملية التعلم باستخدام أدوات تقليدية مثل الحضور والفاعلية وورش العمل والعصف الذهني والاختبارات المرحلية وأدوات الكترونية مثل ملف الانجاز الإلكتروني لأعمال الطلاب، وكذلك الاختبارات (كالاختبارات التي تبث عبر الشبكة).

وتشمل مرحلة التقييم ما يلي :

أولاً-تقييم البيئة التعليمية :

- Jersey
11. Lindgaard, G., Fernandes, G., Dudek, C. & Brown. J. (2006), Attention web designers: You have 50 milliseconds to make a good first impression, *Behaviour and Information Technology*, 25 (2).
 12. Petterson, Rune and Fager, Gertrud(2002) *Information Design*, John Benjamins Publishing Company.
 13. Sperka, Martin, Stolar, Anton(2005) *graphic design in the age of interactive media*, 3D International Symposium Interactive Media Design
 14. Swanson, Gunnar (1994) *Graphic Design Education as a Liberal Art :Design and Knowledge in the University and the “Real World”* , *Design Issues*, Vol. 10, No. 1 (Spring, 1994), pp. 53-63
7. Bridges, Amanda (2012) *Identification of Perceived 21st Century Graphic Design Skills, Content Knowledge, and Tools Needed in an Effective University-Level Graphic Design Program* , Gardner-Webb University School of Education.2012
 8. Bulduk , Banu (2010) *The relationship of the traditional drawing education with technology and graphic design* , Elsevier Ltd.
 9. Graham, C. (2005). *Blended Learning Systems: Definition, Current Trends, and Future Directions*, Handbook of blended learning: Global Perspectives, local designs. San Francisco, CA: Pfeiffer Publishing.
 10. Green, Joshua D. (2012) *The developing role of graphic design and the search for a new Pedagogical approaches* Master of Art in Art Education , Kean University Union, New

الثاني العدد الثاني- يوليو 2010.