أثر استخدام أسلوب المحاكاة على تنميه مهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب الفنون

إعـــداد
هاجر رمضان عبد ربه تهامي [١٢]
إشراف
أ.د / معروف أحمد معروف ** أ.م.د / هاني أبو الفتوح جاد ابراهيم ***
أ.م.د/ آية محسن مشهور****

المقدمة:

مع بداية القرن الحالي أحدثت الثورة العلمية والتكنولوجية الحديثة اكتشافات وإنجـازات وتغيرات جوهرية في شتى مجالات الحياة المعاصرة والتي غيرت كل القواعد الكلاسيكية في تاريخ الفنون، من خلال زخم الأساليب الفكرية والفلسفية والصياغات الشكلية وابتكار التصميمات المستحدثة، والتي أثرت بدورها في تغيير كثير من المفاهيم الفكرية والعلمية والفنية، مما أدى إلى تكوين اتجاهات ترتبط في تطورها بحركة الفن الحديث الأمر الذي حمل معه أسس جمالية جديدة يتسم فيها العمل الفني بالتنوع والإبداع.

فكان لزاماً على مصمم الأزياء أن يتخطى حدود المفاهيم التقليدية للتصميم، حيث أخذت الاتجاهات التقليدية تتوارى وتحل محلها الاتجاهات المعاصرة. والتي سعى المصممون من خلالها إلى محاولة خلق مفهوم جديد للتصميم يختلف في مضمونه وثقافته عن الشكل الكلاسيكي التقليدي المتوارث.

أن الحاسوب لا يقتصر على خدمة الإنسان وممارسته الوظيفية، وإنما في زيادة معارفه ومعلوماته، ورفع مستوى قدراته الإبداعية، وتعد التقنيات التربوية ومنها الحاسوب مطلبًا أساسياً في هذا العصر الذي يتسم بالانفجار المعرفي والتقني، لمميزاته العديدة ويقدم الحاسوب الصور الشفافة والأفلام والتسجيلات الصوتية، والتمثيل والمحاكاة ويقلل من وقت التعلم ويستثير ويجتذب الطالب، ويوفر له فردية التعلم، ويؤكد على التعلم التفاعلي من خلال الحوار والتخاطب ويمكن استخدامه في

[١٢] باحثة ماجيستر كلية التربية النوعية - جامعة بنها
** أستاذ النسيج ورئيس قسم التربية الفنية لكلية التربية النوعية - جامعة بنها
*** أستاذ تكنولوجيـا التعليم المساعد كلية التربية النوعية - جامعة بنها
**** أستاذ مساعد التصميم الزخرفي قسم التربية الفنية كلية التربية النوعية - جامعة بنها

المواضيع التي يصعب على الطالب القيام بها بشكل حقيقي، إذ تتيح برامج المحاكاة له فرصة التدريب والتحكم في الموقف بدرجات مختلفة، وتوفر له قدرا من الحرية، وتسمح له بتعديل بعض المواقف وإهمال بعضها عند الشعور بأنها عديمة الأهمية، وتتيح له فرصة ارتكاب أخطاء دون الحاق الضرر به، وفرصة المشاركة بشكل بسيط، وصنع القرارات التربوية بدلا من أن يكون سلبيا متلقيا للمعلومات.

المحاكاة هو فن تقليد الطبيعة، ويعني محاولة محاكاة المرئيات في العالم الخارجي ونقل تفاصيلها وخصائصها بأمانة، والتقليل قدر الإمكان من العوامل الذاتية في هذا النقل، وهو يعتمد على الإدراك الحسي البصري للتعرف على الأشياء الخارجية وتسجيلها بدقه.

والإنسان يتعلم عن طريق تقليد غيره، والمحاكاة مصدر للمتعة والاستمتاع بالعمل الفني خبرة عقليه وفنيه، والاستمرار في محاكاة الأعمال الفنية المتميزة قد يؤدي إلى الإبداع.

اعتقد اليونان أن الإبداع في الفن يكون بالمحاكاة، أرسى أرسطو قواعد نظرية المحاكاة في الفن، وأصبح الفن عنده محاكاة للأشياء، لا يقصد بها تقليد الصفات العارضة والمتغيرة في الأشياء وإنما تقليد للصفات العامة والمميزة لها. (١٣)

تطورت نظرية المحاكاة حتى أصبحت تستخدم في مجال صناعة الملابس وفي تصميم الأزياء الفاعلية، وهي تنطوي على مجموعه كبيره من التقنيات المتداخلة شملت المحاكاة الحركية، والصور التفاعلية من خلال خوارزميات الحاسب.

وبالرغم من أهمية هذا التطور في تسريع دورة تصميم الملابس الجاهزة، ومعالجة مشاكل تشكيل وضبط التصميم، وتقييم مظهرية الملابس على هيئات مختلفة وأوضاع متعددة، إلا أن دقة النماذج الافتراضية لم تصل الي دقة النماذج اليدوية من حيث إظهار انسيابية القماش وطياته، وعرض التفاصيل الدقيقة للتصميم والزخارف المترتبة من طيات والتفاف الملابس على الجسم. (١٤)

وحيث تدرك الأشياء دون تدخل الوجدان في الرؤية فإنها تنتهي حتما الي عملية تسجيل دقيقه للمرئيات. وهذا التسجيل أقدر عليه الكاميرا الملونة وآلة السينما، ويندرج فن المحاكاة في رسم الأشياء الحقيقية أو الصور أسلوب لا يزال قائما ويستخدم في الفن لتطوير مهارات الرسم في نقل المكونات والتفاصيل دون تغيير

---

(١٣) المهمن، سماح. (د. ن) تراسل الفنون في الرواية العربية في مصر، مجلة الدراسات العربية، كلية دار العلوم- جامعة المينا، ص ٦٩٣٠

(١٤) Volino, P., Cordier, F., & Magnenat-Thalmann, N. (2005). From early virtual garment simulation to interactive fashion design. Computer-aided design, 37 (6), p595.

أو تشويه، والمحاكاة تنمي مهارة تحليل مكونات الصورة بدقه، وتذوق قيمها الجمالية. [١٥]

مشكله البحث:

توجد حاجه لوضع إطار عمل لتفعيل معايير تنمية مهارات التصميم الزخرفي لدي الطلاب، وقد أمكن صياغة مشكلة البحث في السؤال الرئيسي التالي:

"ما أثر استخدام أسلوب المحاكاة على تنميه مهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب الفنون؟"

ويتفرع من هذا السؤال الأسئلة الفرعية التالية:

ما هي المعايير التصميمية اللازمة لتنمية مهارات التصميم الزخرفي لدى طلاب الفنون؟

ما أثر استخدام أسلوب المحاكاة على تنميه مهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب الفنون؟

تساؤلات البحث:

وقد أمكن صياغة مشكلة البحث في السؤال الرئيسي التالي:

"ما أثر استخدام أسلوب المحاكاة على تنميه مهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب الفنون؟"

ويتفرع من هذا السؤال الأسئلة الفرعية التالية:

ما هي المعايير التصميمية اللازمة لتنمية مهارات التصميم الزخرفي لدى طلاب الفنون؟

ما أثر استخدام أسلوب المحاكاة على تنميه مهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب الفنون؟

أهداف البحث:

التعرف على مدى تأثير استخدام أسلوب المحاكاة على تنميه مهارات التصميم الزخرفي لتطريز الأزياء لدي طلاب الفنون.

تعزيز استخدام الطرق الحديثة في تدريس التصميمات الزخرفية بالجامعات بهدف تحسين العملية التعليمية.

فروض البحث:

يستند البحث الحالي إلى مجموعة من الفروض، حيث يفترض البحث الحالي:

---

[١٥] هلال، فاتن محمود. (٢٠١٧). المحاكاة للطبيعة كأداة واستراتيجيه لتحقيق الاستدامة ودراسة تطبيقاتها في مجال الفن. المؤسسة العربية للاستشارات العلمية وتنمية الموارد البشرية. ج (١٥). ع (٤٦). ص ١٣٤.

أن أسلوب المحاكاة له دور كبير في تسهيل استيعاب وفهم وتنميه مهارات التصميم لدى الطلاب.

يفترض البحث الحالي معرفة مدي تأثير اختلاف نتائج الطلاب في تنميه مهاراتهم باستخدام أسلوب المحاكاة عن غيرهم من الطلاب العاديين.

أهمية البحث:

تقوم المحاكاة على أسس نفسية، تتمثل بالميل الفطري للطالب للحصول على الاستمتاع والتشويق، والتعبير عن الذات، والكشف عن القدرات والمواهب، إذ تعكس العقلية والنفسية الجيدة للطالب، وهي وسيلة من وسائل استكشافه لنفسه، وللعالم الذي يعيش فيه، ومن خلالها يتخلص من الضغط النفسي الذي يقع عليه من الممارسات التربوية. (١٦)

لذا، بات من الضروري أن تتغير أدوار المعلم، وطرائق تدريسه، لتشجيع الطلبة على مبادأة التعلم، وتنمية التفكير العلمي بأنواعه المختلفة، وتقليل التلقين، واستخدام التقنيات الحديثة في التعليم مما يتطلب توفر برمجيات تعليمية متخصصة في كل فروع المعرفة التربوية لتساير تلك التطورات العلمية والتقنية. (١٧)

يجمع البحث الحالي بين مجالات العلم والفن متمثلة في استخدام أسلوب المحاكاة والتكنولوجيا لتنميه مهارات الطلاب الفنية، وقد يستفيد من البحث الفئات التالية:

قد يساعد أسلوب المحاكاة الباحثين في مجال الفنون حيث يمكن من خلاله تحديد وتنمية وتطوير وتقويم بعض المهارات الفنية.

قد يلبي برنامج المحاكاة التي يراها الفنانون ضرورة فيما يتعلق بالاتجاهات الحديثة في التدريس وتجربه أساليب ونماذج تعليميه قد تساعد في حل بعض المشاكل التي يواجهها الفنانون في مناهج التصميم أو طريقه تطبيقها.

استخدام التكنولوجيا الحديثة في تعليم وتبسيط بعض العمليات أو المراحل الفنية المستخدمة في تنميه مهارات التصميم لدي الطلاب.

حدود البحث:

تقتصر الدراسة الحالية على:

حدود جغرافية: يطبق البحث بكلية الفنون التطبيقية جامعة بنها.

حدود ماديه: دراسة بعض عمليات التصميمات الزخرفية على تطريز الأزياء باستخدام أسلوب المحاكاة في التدريس لتنميه بعض المهارات الفنية.

---

(١٦) معروف، احمد معروف. (٢٠١٠م). تأثير استخدام تكنولوجيا المحاكاة في تنمية بعض المهارات الفنية لبعض مواد تصميم وتصنيع الملابس لدي طلاب الجامعة المتخصصين. جامعة حلوان للنشر. المجلد (٢٢). العدد (٣). ص٥-٦.

(١٧) توفيق، صلاح (٢٠١٣): المحاكاة وتطوير التعليم، مجلة مستقبل التربية العربية، المجلد (٩). العدد (٢٩). ص١٦.

حدود زمنية: سيطبق البحث في الفصل الدراسي الثاني٢٠٢١/٢٠٢٢.

منهجية البحث:

استخدمت الباحثة كل من المنهج الوصفي والمنهج التجريبي والمنهج المقارن، وتسير في إطار منهجي يتسند إلى:

المنهج الوصفي: في وصف الوحدات الزخرفية المستخدمة على الأزياء.

المنهج التجريبي: الجزء المتعلق بتجربة البحث (التجربة على طلبه الفنون التطبيقية).

المنهج المقارن: مقارنه نتائج الطلاب الذين تم تطبيق عليهم طريقه أسلوب المحاكاة والطريقة التقليدية في التعلم.

مصطلحات البحث:

مفهوم المحاكاة:

يتم تحديد مفهوم المحاكاة بالتعرف على المعنى اللغوي والاصطلاحي لها، والأصل اللغوي لكلمة محاكاة هو الفعل حكى، فيقال حكى الشيء- حكاية، أي أتى بمثله وشابهه، والمضارع يحكي أي يشابه ويماثل محاكاه أي شابهه في القول والفعل أو غيرهما. [١٨]

أما التعريف الاصطلاحي للمحاكاة فلم تتفق عليه الباحثة وكل باحث أعطى تعريفا لها حسب رؤيته وشواهده وقناعته ومن بينها: "عمليه تمثيل أو نمذجه أو إنشاء مجموعه من المواقف أو تقليد لمواقف من الحياة حتى يتيسر عرضها والتعمق فيها لاكتشاف أسرارها والتعرف على نتائجها المحتملة عن قول" عبد الله الموسى. [١٩]

مهارات التصميم:

تعرفها (شراب، ٢٠١٠، ص١١) نقلاً عن (أحمد، ٢٠٢٢) إجرائياً بأنها كيفية استخدام اللون، وعلاقته بالتصميم من حيث الأسس والعناصر وكل ما يتطلبه من مهارات تقنيه سابقه، ولاحقة لازمة، وتقدم كيفية استخدام اللون في أعمال تصميميه فنيه من حيث خصائص اللون وما يمثله وما يعني كل لون.. الخ. [٢٠]

التصميمات الزخرفية:

---

[١٨]) مجمع اللغة العربية. (١٩٩٧). المعجم الوجيز. القاهرة: الهيئة العامة لشؤون المطابع الأميرية. ص١٦٥

[١٩]) معروف، احمد معروف. (٢٠١٠). مرجع سبق ذكره. ص٣.

[٢٠]) أحمد، فاطمة الزهراء. (٢٠٢٢). فعالية التدريس القائم على المهام المجزأة في تنمية مهارات التصميم الزخرفي وعلاج التلكؤ الأكاديمي لدى طلاب التربية الفنية، مجلة جامعة جنوب الوادي للعلوم التربوية، العدد (٨)، ص ١٠٩٠.

هي الأعمال الفنية ذات البعدين أو قعد توحي بالبعد الثالث والتي تتميز بطابع زخرفي وأسلوب يرتبط بعلاقه وثيقة بوسائل التنفيذ (الخامات) والحيز (المكان) وموضوع التعبير.

التصميم الزخرفي:

هو ترجمه لموضوع معين أو لفكره مرسومه هادفه لها علاقة بوسيلة التنفيذ والمكان وتحمل في طياتها قيماً فنيه معينه. [٢١]

تصميم:

لغة: أن لفظ التصميم مشتق من فعل صمم، ويصاغ هذا الفعل من خلال صمم في كذا أو عليه، وتطلق كلمه المصمم على الإنسان الماضي في الأمر بعزيمة ثابتة. [٢٢]

إصطلاحا: تنظيم وتنسيق مجموعه العناصر أو الأجزاء الداخلية في كل متماسك للشيء المنتج. أي التناسق الذي يجمع بين الجانب الجمالي والذوقي في وقت واحد، والشكل المبتكر الذي يحقق الغرض منه. [٢٣]

الزخرفة:

لغة: زخرف: الزينة [٢٤]

اصطلاحا: من أهم الفنون التشكيلية وأعظمها أثرا في إكساب معظم المنتجات الحرفية ومختلف الصناعات قيما جمالية ونفعيه. [٢٥]

تصميم الأزياء Fashion Design:

لغة فنيه قوامها مجموعه من العناصر المترابطة "كالخط، الشكل، اللون، المساحة" المحكومة بعدد من الأسس كالسيطرة والتوازن والإيقاع والتناغم وغيرها مما يساعد على استخدامها بما يتلاءم مع طبيعة الجسم البشري ومحققا الجانب النفعي والوظيفي لها في إطار يبرز جمال التصميم والمصمم له في آن واحد.

إن تصميم الأزياء عمليه تخطيطيه لأسس وعناصر التصميم بهدف تنظيم العلاقات الجمالية بينهم وذلك لإبداع زي مبتكر. [٢٦]

---

[٢١] دينا، عماد رشاد. (٢٠١٩). أستحداث مشغولات نسجيه من الرموز الإفريقية كمكملات للأزياء الإستفادة منها لدي طلاب التربية الفنية. ص ٢٠.

[٢٢] مجمع اللغة العربية. (٢٠٠٤). المعجم الوسيط. ط٤. القاهرة: مكتبة الشروق الدولية. ص٣٧٠

[٢٣] الفار، إبراهيم عبد الوكيل (١٩٩٨): تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرين، دار الفكر العربي، القاهرة. ص١٥.

[٢٤] ابن منظور، أبو الفضل جمال الدين. (٢٠٠٨). لسان العرب. المجلد الرابع. بيروت: دار صادر. ص٢٣٩٥

[٢٥] حسن على حموده. (١٩٨٣). فن الزخرفة. الطبعة التاسعة. القاهرة. مطابع روز اليوسف. ص١٠٠.

[٢٦] دينا عماد رشاد. (٢٠١٩). مرجع سبق ذكره. ص ٧.

الإطار النظري

المحور الأول: المحاكاة

دخلت المحاكاة مؤخراً في مجال التعليم، لأنه بالإضافة إلى نقل التعلم النظري، يتم تدريب المتعلم بطريقة عملية، على سبيل المثال، يحتاج معلم الطالب إلى التدريب في مواقف محاكاة قبل إرساله إلى المدرسة لممارسة التدريس، حيث إن هذا يتم في بيئة تم إنشاؤها بشكل مصطنع، وبعد ذلك يتم إرسالها إلى المدرسة الحقيقية، حتى يتمكن المعلم من التدريس بطريقة ممتازة.

يتيح التعلم القائم على المحاكاة للطلاب تطبيق المفاهيم المجردة على الممارسة النشطة. على سبيل المثال، قد يقرأ طلاب التمريض عن كيفية تنفيذ الإجراء، لكن الممارسة ستساعدهم على الشعور براحة أكبر. الممارسة مع المرضى الوهميين تسهل التعلم والفهم المناسبين. [٢٧]

مفهوم المحاكاة

حدد مفهوم المحاكاة على المستويين اللغوي والاصطلاحي، فالأصل اللغوي لكلمة "محاكاة" هو الفعل "حكى" فيقال: "حكى" الشيء - حكاية: أتى بمثله وشابهه، والمضارع يحكي:

يقال فلان يحكي الشمس حسناً ويحاكيها معنى. وعنه الحديث: نقله. و(حاكاه): شابهه في القول والفعل أو غيرهما. و(الحكاية): ما يحكى ويقص، وقع أو تخيل. [٢٨]

وقد تم تعريفه في معجم التقنيات التربوية (الصوفي، ١٩٩٧) كنظام بديل يستخدم لتعليم الأنشطة، بحيث تكون المواد والتمارين المستخدمة أقرب ما يمكن إلى الوضع الطبيعي الذي تمارس فيه هذه العمليات. وتم تعريفه في قاموس المصطلحات التعليمية على أنه أسلوب تعليمي يحاكي واقع الحياة، حيث يقوم الطلاب والمعلمون بمواقف تعليمية كمحاولة لجعل النظرية عملية وواقعية. [٢٩]

الأسس النفسية والتربوية للمحاكاة

يعد استخدام المحاكاة في مجال التعليم تطبيقًا مباشراً لنظرية (Bruner's) وهي: التعلم من خلال البحث عن المعرفة (محاكم التفتيش)، حيث تهدف المبادئ الأساسية لنموذج الاكتشاف الخاص به إلى مساعدة الطلاب على فهم العلاقات وتشكيل،

---

[٢٧]) استيتية، دلال، وسرحان، عمر (٢٠٠٧) تكنولوج أ التعل مُ والتعل مُ الإلكتروني .الطبعة الأولى، عمّان: دار المعارف ص ١٤

[٢٨]) مجمع اللغة العربية. (١٩٩٧). مرجع سبق ذكره. ص ٢٠٠

[٢٩]) حنا، رمزي كامل وجرجس، ميشيل تكلا. (١٩٩٨). معجم المصطلحات التربوية، مكتبة لبنان، بيروت. ص٣٣.

واقع، واقعي، وصحيح. رؤية المبادئ الأساسية التي تنظم بنية المادة الدراسية بغض النظر عن محتواها أو محتواها، لأن التمكن في هذه البنية نفسها يسهل التعلم والنقل، ويمنح الطالب القدرة على مقاومة النسيان.

أهمية المحاكاة

هناك العديد من المؤثرات المعاصرة التي أثرت بشدة على مسار العملية التعليمية ومحتواها وطرقها، وأدت متطلباتها إلى ضرورة استخدام المحاكاة في التعليم، من بينها انفجار المعرفة وسد الفجوة المعرفية. ظهرت المحاكاة كأفضل صيغة استجابة للنمو السريع للمعرفة، حيث إنها توفر خدمات ومعلومات للمتعلم بسهولة ويسر في وقت أقصر، بطريقة شيقة وأكثر فاعلية تؤدي إلى مزيد من التعلم.

المحور الثاني: تصميم الأزياء

كانت بداية تاريخ تصميم الأزياء والموضة منذ أن بدأ الإنسان عملية صنع الملابس بهدف تغطية أجسادهم، ومنذ ذلك الحين بدأت الأشكال والأنماط تتطور في الموضة، لذلك تميز كل عصر بأسلوبه الخاص.، في فترة ما قبل عام ١٩٠٠ كانت المصدر الرئيسي للإلهام في مجال الموضة والأزياء. لكل من الرجال والنساء تخفيضات ملكية. على الرغم من أنه في الفترة ما بين ١٩٠٠-١٩١٠ لم تكن هناك ثقافة تغيير الملابس أثناء النهار، كان من المهم أن تكون الملابس كافية لمواجهة المهام اليومية المعتادة، وفي العشرينيات من القرن الماضي كان التغيير هو أن النساء بدأن في التقصير. فساتين بينما تحول الرجال إلى ملابس غير رسمية. بعد ذلك انتشرت ثقافة ارتداء الملابس الجاهزة تدريجياً. [٣٠]

تصميم الأزياء هو أحد الفنون التطبيقية المتخصصة في مجال الأزياء ، ويعتبر جزءًا من السلوك البشري، حيث يسعى الإنسان كثيرًا لتلبية احتياجاته، ولهذا يستخدم خياله ومعرفته ومهارته في ابتكار ما يلبي احتياجاته. يحتاج. له. يعد التصميم أيضًا فنًا مؤقتًا أو موسميًا، حيث يتأثر بشدة بمحيطه وهو أحد عواقب الحياة الثقافية والتأثيرات الاجتماعية. يتميز هذا الفن بالتجديد والتنوع موسماً بعد موسم.

كما اتفق مصممو العالم على أنه سيكون هناك موسمان في السنة للموضة، موسم واحد محدد لفصلي الخريف والشتاء أو فصلي الربيع والصيف. ومن أشهر المدن التي تهتم بالموضة باريس وميلانو ولندن ونيويورك، وهناك أيضًا مصممين

[٣٠]) Stephanie Przybylek. (2018). "Fashion Design: Definition & Types". *www. study. com*, Retrieved. Pp10.Edited, (6/4/2022).

مشهورين في هذه المدن تاريخيًا وحاليًا. مثل Coco Chanel، مالكة House of Chanel، إيف سان لوران، كريستيان ديور، كالفن كلاين ورالف لورين.

مفهوم تصميم الأزياء

هو اختيار مجموعة كاملة من الخطوط والأشكال والألوان، أو المواد وترتيبها، أو تشكيلها، أو ترتيبها بطريقة إبداعية تشير إلى الراحة والهدوء، ليس فقط من وجهة نظر وظيفية، ولكن أيضاً من وجهة نظر جمالية. المنظر، وهذا يشبع حاجات الإنسان نفسياً وجمالياً في نفس الوقت. [٣١]

إن الأزياء هي الهيئة والمنظر واللباس التي تتميز به المرأة في العصر الحديث، في حين أن الزي: هو عبارة عن تصميم مميز أو فريد من نوعه وعندما ينتشر بشكل كبير يقال عنه أنه موضة، فالموضة: هي التصميم والديكور السائد والمنتشر بكثرة في فترة زمنية محددة. [٣٢]

مبادئ وأسس تصميم الأزياء:

اختيار الأدوات الأساسية المهمة لرسم تصميم الملابس

من الضروري استخدام ألوان جميلة وبارزة لإظهار جمال التصميم وأيضاً لإبقائه بمظهر جيد، ويجب أن تكون الألوان متناسقة.

اختيار معايير موحدة للعمل

يتم استخدام تصميم مطابق للمعايير الدولية، ويتم إجراء التغييرات حسب الحجم المطلوب، حيث تختلف أجسام الناس من رجال إلى نساء، ويتم رسم أماكن محددة لتحديد أماكن معينة على الجسم، مثل الصدور أكتاف.

التصميم وفق مقاييس النموذج الموحد للجسم

بناء على الرسومات التي تم وضعها يتم تحديد المسافات المختلفة بين المناطق مثل منطقه الكتف والصدر.

الغرض من تصميم الأزياء

أن الأزياء لها أهمية في التعبير عن الذات لحرية اختيار الشخص لشكل الملابس الخاصة به وسوف نتعرف على بعض الأهمية والتي تكون كالآتي: [٣٣]

---

[٣١] Stephanie Przybylek. (2018): "Fashion Design: Definition & Types", *www. study. com*, Retrieved. Edited. P18, 7/4/2022.

[٣٢] Elya Lam (2013), *Fashion and Style Reference Guide,* Canada Canadian Agricultural Adaptation Program. Edited. P8.

[٣٣] Stephanie Przybylek (2018) "Fashion Design: Definition & Types",*www. study. com*, Retrieved. . Edited. P20, 9/4/2022.

حماية: لما لها من عامل مهم في حماية جسم الإنسان من أعراض تقلبات الطقس مثل الأمطار الغزيرة والحرارة والبرودة، كما أنه يحمي الإنسان من الحشرات، وهناك أيضًا عدة أنواع مختلفة من الأزياء التي تختص بمهن معينة، مثل الغوص.
الحاجة إلى الاحتشام: تصميم الأزياء هو عامل مهم في التواضع وكذلك السعي وراء الملابس الجيدة لمنع الجسم البشري من التعري. ومن مزايا تصميم الأزياء أيضًا أن لديك القدرة على اختيار الزي المناسب الذي يناسب الشخصيات المختلفة. هناك من يبحث عن الأزياء المحتشمة وكذلك أزياء المحجبات.
الزينة: حيث أكد القرآن الكريم على ضرورة التزين بالموضة، أي اختيار الملابس الجميلة، وكذلك إظهار الحياء.

الدراسات السابقة:

قسمت الدراسات والبحوث السابقة إلى ثلاث محاور كالتالي:
المحور الأول: الدراسات والبحوث التي تناولت أسلوب المحاكاة.
المحور الثاني: الدراسات والبحوث التي تناولت التصميمات الزخرفية.
المحور الثالث: الدراسات والبحوث التي تناولت دراسة الأزياء.

المحور الأول: الدراسات والبحوث التي تناولت أسلوب المحاكاة:

هدفت دراسة (حسن غالب، ٢٠١٠م) بعنوان "فاعليه برنامج محوسب قائم على أسلوب المحاكاة في تنميه مهارات التعامل مع الشبكات لدي طلاب كليه مجتمع العلوم المهنية والتطبيقية" إلى: [٣٤]

تحديد مهارات التعامل مع الشبكات لطلاب قسم الشبكات في كلية مجتمع العلوم المهنية والتطبيقية.
بناء برنامج لتنمية مهارات التعامل مع الشبكات لطلاب قسم الشبكات في كلية مجتمع العلوم المهنية والتطبيقية.
الوقوف على مدى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلاب المجموعة في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار المعرفي.
الوقوف على مدى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلاب المجموعة في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة.

التعليق على الدراسات في مجال المحاكاة من حيث:

[٣٤] حسن غالب نصر. (٢٠١٠). فاعليه برنامج محوسب قائم على أسلوب المحاكاة في تنمية مهارات التعامل مع الشبكات لدى طلاب كلية مجتمع العلوم المهنية والتطبيقية. ص ٩

أغراض الدراسة وأهدافها: هدفت بعض الدراسات السابقة الى إجراء مقارنة بين فاعلية المحاكاة بالحاسوب وطريقة المعمل اليدوي، وأثر كل منهما، وهدف قسم آخر الى عقد مقارنة بين المحاكاة بالحاسوب وطريقة حل المشكلات وطريقة التعليم التقليدية وتأثيرهما في تحصيل الطلبة.

المنهج وعينة الدراسة: اختلفت الدراسات من حيث حجم العينة، وطبيعتها والدارسة الحالية اتفقت مع القسم الأخير من الدارسات، واشتمل جزء من الدراسات على مجموعتين تجريبيتين وأخرى ضابطة، بينما قسم أخر اشتمل على مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة، في حين أن الدارسة الحالية اقتصرت على مجموعتين تجريبين، ومجموعتين ضابطتين. أم امن حيث المنهج فاتفقت الدراسة الحالية مع الدارسات السابقة باستخدام المنهج الوصفي للجانب النظري وشبه التجريبي للجانب الإجرائي.

المحور الثاني: الدراسات والبحوث التي تناولت التصميمات الزخرفية:

هدفت دراسة (هدى أحمد، ٢٠٠٥) بعنوان "دراسة تطبيقيه لزخارف التوريق في العصر الإسلامي وطباعتها على الأقمشة لاستخدامها في تصميم الملابس" إلى: [٣٥]

دراسة زخارف الأرابسك في العصر الإسلامي وتطبيقيها وطباعتها لاستخدامها في تصميم الملابس. ولتحقيق الهدف من الدراسة ودراسة عناصر زخارف الأرابسك في الفن الإسلامي. واستخدام عناصر الأرابسك في تكوين بعض التصميمات الزخرفية. واختيار بعض التصميمات الزخرفية للطباعة، والأخذ في الاعتبار اتجاهات الموضة، واتبعت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي والتطبيقي وتوصلت نتائج الدراسة إلى اختيار التصميمات الزخرفية المبتكرة لنجاح المنتجات الملبسة المطبوعة وكان اختيار زخارف الأرابيسك في العصر الإسلامي لإحياء هذا التراث الزاخر والربط بني الأصالة والمعاصرة في ضوء اتجاهات الموضة المعاصرة كمدخل لمواجهة المنافسة العنيفة في مجال الملابس والنسيج في ظل العولمة.

التعليق على الدراسات في مجال تصميم الزخرفي من حيث:

موضوع الدراسة وأهدافها: تناول موضوع هذه الدراسة أثر استخدام المحاكاة بالحاسوب على التصميم الزخرفي، د لتقصي أثر المحاكاة بالحاسوب على المتغيرات التابعة، وهي: التحصيل بنوعيه (الآني والمؤجل).

---

[٣٥]) هدى، أحمد. (٢٠٠٥) بعنوان " دراسة تطبيقيه لزخارف التوريق في العصر الإسلامي وطباعتها على الأقمشة لاستخدامها في تصميم الملابس، القاهرة: دار المعرفة للنشر والتوزيع. ص ١١

مجتمع وعينة الدراسة: تكونت عينة الدراسة من مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة، وهي بذلك تتشابه مع جميع الدراسات السابقة في مجال العلوم العامة والتي اعتمدت على تقسيم العينة الى مجموعتين: تجريبية وضابطة.

المنهج المستخدم في هذه الدراسة: انصب اهتمام الدراسات السابقة على المنهج شبه التجريبي والوصفي، واتخذت معظمها طرائق التدريس كمتغير مستقل، بينما التحصيل بنوعيه (الآني والمؤجل)، والاتجاه نحو طريقة التدريس كمتغير تابع.

المحور الثالث: الدراسات والبحوث التي تناولت "الأزياء":

دراسة (معروف أحمد معروف محمد، ٢٠١٠) بعنوان "تأثير استخدام تكنولوجيا المحاكاة في تنميه بعض المهارات الفنية لبعض مواد تصميم وتصنيع الملابس لدي طلاب الجامعة المتخصصين" هدفت الدراسة إلي: [٣٦]

رفع مستوي الطلاب المتخصصين في مجال صناعة وتصميم الملابس عن طريق الإعداد الجيد للخريج المتخصص وذلك باستخدام طريقة وأسلوب المحاكاة الذي يعتمد في المقام الأول علي إستخدام التكنولوجيا الحديثة في تعليم بعض المهارات الفنية المستخدمة في مجال الملابس.

تعزيز استخدام الطرق الحديثة في تدريس مواد الملابس والنسيج بالجامعات والمراكز التدريبية بهدف تحسين العملية التعليمية والتدريبية وتيسيرها مما يؤدي إلي زيادة نسبة إستيعاب الدارسين للمواد المختلفة في مجال الملابس.

الإستفادة من التقنيات الحديثة في توفير بعض أدوات إنتاج التمارين التعليمية والتدريبية في مجال الملابس والنسيج مما يكون له الأثر الفاعل في رفع المستوي الفني والمعرفي في العمليات التصنيعية.

التعليق على الدراسات في مجال الأزياء من حيث:

أغراض الدارسة وأهدافها: اتفقت معظم الدارسات مع الدراسة الحالية من حيث المضمون وهو تقصي أثر طريقة التدريس بمحاكاة الحاسوب على المتغيرات التابعة، إلا أنها اختلفت بطبيعة المتغيرات، واختلفت الدراسات السابقة في الإجراءات المتبعة.

المنهج وحجم العينة المستخدم: انصب اهتمام الدراسات السابقة على المنهج شبه التجريبي والوصفي، إلا أنها اختلفت في الإجراءات المتبعة لتحقيق أهدافها، كما

[٣٦]) معروف أحمد معروف محمد، (٢٠١٠) بعنوان " تأثير استخدام تكنولوجيا المحاكاة في تنميه بعض المهارات الفنية لبعض مواد تصميم وتصنيع الملابس لدي طلاب الجامعة المتخصصين ص ١٣

اختلفت في حجم العينة، ولذا جاءت هذه الدراسة مشابهة للدراسات السابقة من حيث المنهج، بينما اختلفت عنها في الإجراءات، وحجم العينة.

الإطار التطبيقي

(العمل الأول)

بيانات العمل :

العمل مستوحى من عنصر الفراشة وهى معالجات تشكيلية لعناصر من الطبيعة

العناصر : جناح الفراشة

أبعاد العمل الفنى : (٣٥ × ٥٠)

التقنية المستخدمة : رسم يدوى والفوتوشوب

الخامة : ورق كانسون

التوصيف : اعتمد التصميم على مجموعة من الأشكال المختلفة العنصر " الفراشة " وتم استخدام برنامج الفوتوشوب Photoshop لعمل التكرارات والمعالجة اللونية والتشكيلية للتصميم وتم التنفيذ بمجموعة من التكرارات مختلفة الدراجات اللونية والنسب والأشكال وذلك باستخدام الأدوات المختلفة بالبرنامج .

استخدام فلتر (color balance – photo hue saturation – sharpen mask – layer stroke) وذلك لتلوين الشكل وإضافة التأثيرات اللازمة من اجل إظهاره بهذا الشكل الجمالي المطلوب

التحليل التشكيلي والجمالي للتصميم :

تم عمل التصميم عن طريق الرسوم المختارة للفراشات ثم إستخدام برنامج الجرافيك (الفوتوشوب) لتجهيز التصميم وتلوينه وفى برنامج الفوتوشوب .

تم استخدم أدوات الدمج والتكرار لأشكال الفراشات مع المحاور

يحتوى العمل الفنى على تقنيات اللون وحلوله لتحقيق التناغم والانسجام الفنى.

مداخل التجريب : التكرار – الإيقاع – القيم اللونية

المحاور المستخدمة : محاور انشائية رأسية

(العمل الثانى)

+

بيانات العمل :

العمل مستوحى من عنصر الفراشة وهى معالجات تشكيلية لعناصر من الطبيعة

العناصر : جناح الفراشة

أبعاد العمل الفنى : (٣٥ × ٥٠)

التقنية المستخدمة : رسم يدوى والفوتوشوب
الخامة : ورق كانسون
التوصيف : اعتمد التصميم على مجموعة من الأشكال المختلفة العنصر " الفراشة " وتم استخدام برنامج الفوتوشوب Photoshop لعمل التكرارات والمعالجة اللونية والتشكيلية للتصميم وتم التنفيذ بمجموعة من التكرارات مختلفة الدراجات اللونية والنسب والأشكال وذلك باستخدام الأدوات المختلفة بالبرنامج .
التوصيف : استخدام فلتر (filter – sharpen mask – photo opacity layer shadow – mosaic tilter filter – camera raw) وذلك لتلوين الشكل وإضافة التأثيرات اللازمة من اجل إظهاره بهذا الشكل الجمالي المطلوب
التحليل التشكيلي والجمالى للتصميم :
تم عمل التصميم عن طريق الرسوم المختارة للفراشات ثم إستخدام برنامج الجرافيك الفوتوشوب لتجهيز التصميم وتلوينه وفى برنامج الفوتوشوب .
تم استخدم أدوات الدمج والتكرار لأشكال الفراشات مع المحاور
يحتوى العمل الفنى على تقنيات اللون وحلوله لتحقيق التناغم والانسجام الفنى.
مداخل التجريب : الإتزان - التكرار– القيم اللونية
المحاور المستخدمة : محاور متقاطعة

(العمل الثالث)

بيانات العمل :

العمل مستوحى من عنصر الفراشة وهى معالجات تشكيلية لعناصر من الطبيعة

العناصر : جناح الفراشة

أبعاد العمل الفنى : (٣٥ × ٥٠)

التقنية المستخدمة : رسم يدوى والفوتوشوب

الخامة : ورق كانسون

التوصيف : اعتمد التصميم على مجموعة من الأشكال المختلفة العنصر " الفراشة " وتم استخدام برنامج الفوتوشوب Photoshop لعمل التكرارات والمعالجة اللونية والتشكيلية للتصميم وتم التنفيذ بمجموعة من التكرارات مختلفة الدراجات اللونية والنسب والأشكال وذلك باستخدام الأدوات المختلفة بالبرنامج .

التوصيف : استخدام فلتر (layer stroke – color balance – photo hue saturation – grain filter – sharpen mask) وذلك لتلوين الشكل وإضافة التأثيرات اللازمة من اجل إظهاره بهذا الشكل الجمالي المطلوب

التحليل التشكيلي والجمالى للتصميم :

تم عمل التصميم عن طريق الرسوم المختارة للفراشات ثم إستخدام برنامج الجرافيك الفوتوشوب لتجهيز التصميم وتلوينه وفى برنامج الفوتوشوب .

تم استخدم أدوات الدمج والتكرار لأشكال الفراشات مع المحاور

يحتوى العمل الفنى على تقنيات اللون وحلوله لتحقيق التناغم والانسجام الفنى.

مداخل التجريب : التكرار – التكبير والتصغير – القيم اللونية

نتائج البحث ومناقشتها وتفسيرها :

أولًا: تحديد قائمة مهارات التصميم الزخرفي للأزياء التي ينبغي توافرها لدى طلاب التربية الفنية:

وفي هذه الخطوة قامت الباحثة بالإجابة عن السؤال الأول والذي نص على ***" ما مهارات التصميم الزخرفي للأزياء التي يجب توافرها لدى طلاب التربية الفنية؟ "*** *حيث قامت الباحثة للإجابة عن السؤال الأول بالخطوات الآتية:*

تحديد الهدف من قائمة مهارات التصميم الزخرفي للأزياء:

تمثل الهدف من إعداد قائمة مهارات التصميم الزخرفي للأزياء في تحديد المهارات الخاصة بالتصميم الزخرفي التي ينبغي توافرها لدى طلاب التربية الفنية، لكي يتمكنوا من تلك المهارات والتعامل معها.

تحديد مصادر اشتقاق قائمة مهارات التصميم الزخرفي للأزياء:
وذلك في ضوء الأدبيات والدراسات السابقة التي اهتمت بمهارات التصميم الزخرفي، واشتقت الباحثة المهارات الأساسية من خلال الاطلاع على البحوث والدراسات السابقة وأدبيات التخصص، وما تضمنته من مهارات رئيسة وفرعية ترتبط بمهارات التصميم الزخرفي للأزياء.

ج- إعداد قائمة بمهارات التصميم الزخرفي للأزياء:
أعدت الباحثة قائمة بمهارات التصميم الزخرفي للأزياء التي ينبغي توافرها لدى طلاب الفنون في صورتها الأولية، حيث اطلعت الباحثة على البحوث والدراسات وأدبيات تخصص تكنولوجيا التعليم، ومن ثم شرعت الباحثة في إعداد قائمة بمهارات التصميم الزخرفي للأزياء التي ينبغي توافرها لدى طلاب الفنون والتي تم تقسيمها إلى محاور رئيسة هي:
مهارات التصميم واندرج تحتها عدد (١٩) مهارات فرعية.
مهارات التلوين واندرج تحتها عدد (١١) مهارات فرعية.
مهارات التفاصيل واندرج تحتها عدد (١٤) مهارات فرعية.
مهارات الهندسة واندرج تحتها عدد (٢٣) مهارات فرعية.
مهارات الابتكار والابداع هندسة واندرج تحتها عدد (٢٠) مهارات فرعية.

د- التحقق من صدق قائمة مهارات التصميم الزخرفي:
وللتحقق من صدق قائمة المهارات، تم عرض قائمة المهارات على مجموعة من المحكمين المتخصصين في مجال التربية الفنية، وقد عدلت الباحثة قائمة مهارات التصميم الزخرفي للأزياء حيث تم تعديل بعض المهارات وإضافة البعض في ضوء ما اتفق عليه السادة المحكمين من تعديلات واقتراحات

هـ-إعداد الصورة النهائية لقائمة مهارات التصميم الزخرفي:
بعد إجراء كافة التعديلات في ضوء آراء المحكمين اشتملت قائمة مهارات التصميم الزخرفي للأزياء التي ينبغي توافرها لدى طلاب الفنون في صورتها النهائية على (٥) مهارات رئيسة، و(٨٧) مهارة فرعية.

ثانيًا: تحديد معايير تصميم المحتوى التعليمي القائم على المحاكاة:
في هذه الخطوة قامت الباحثة بالإجابة عن السؤال الثاني والذي نص على **" ما معايير تصميم التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب الفنون ؟"** حيث أعدت الباحثة قائمة بمعايير التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب التربية الفنية، من خلال اطلاعها على الدراسات السابقة وأدبيات التخصص، واشتقت المعايير، وفقًا للخطوات الآتية:

تحديد الهدف العام من بناء قائمة معايير تصميم التصميم الزخرفي للأزياء:
وهو تحديد المعايير المناسبة والتي يجب اتباعها عند التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب التربية الفنية.

تحديد مصادر اشتقاق قائمة المعايير:
اشتقت الباحثة معايير التصميم الزخرفي للأزياء في ضوء الاطلاع على بعض المصادر كالكتب والمراجع والدراسات السابقة المرتبطة التي اهتمت بموضوع البحث.

إعداد الصورة الأولية لقائمة المعايير:
توصلت الباحثة إلى الصورة الأولية لقائمة المعايير مع الأخذ في الاعتبار وضوح العبارات الخاصة بالمعايير بحيث تكون مفهومه ولا يوجد بها لبس وتتضمن موضوع وحيد، وكذلك دقة الصياغة اللغوية وخلوها من أي أخطاء لغوية والقواعد النحوية، وكذلك ارتباطها بالموضوع .

التحقق من صدق المعايير:
عرضت الباحثة القائمة على مجموعة من المتخصصين في مجال التربية الفنية، وذلك للتحقق من صدقها وإبداء أراءهم من حيث إضافة أو حذف أو تعديل بعض المعايير التي يرونها، وقد أبدى كلا من السادة المحكمين مجموعة من الملاحظات والتي تضمنت حذف وتعديل صياغة بعض المعايير والمؤشرات، وقد أجرت الباحثة كافة الملاحظات والتعديلات المطلوبة وذلك من أجل الوصول إلى القائمة النهائية للمعايير.

إعداد الصورة النهائية لقائمة المعايير:
بعد إجراء كافة التعديلات في ضوء آراء السادة المحكمين، اشتملت قائمة معايير التصميم الزخرفي للأزياء في صورتها النهائية على عدد (٧) معيار.
وفي ضوء الخطوات السابق ذكرها تم إعداد قائمة معايير التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب الفنون في صورتها النهائية .

ثالثًا: الاجابة عن السؤال الثالث " ما أثر المحاكاة في تنمية تحصيل الجانب المعرفي لمهارات التصميم الزخرفي لدى طلاب التربية الفنية؟"

قامت الباحثة باستخدام برنامج حزمة البرامج الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) للتحقق من صحة الفرض الأول والفرض الثاني والفرض الثالث من عدمه كالآتي:

التحقق من صحة الفرض الأول والذي نص على " يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة الضابطة التي

درست بالطريقة التقليدية للتطبيق القبلي والبعدي في الجانب التحصيلي المرتبط بمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لصالح التطبيق البعدي ".

جدول (٣) يبين نتائج اختبار "t. test " لمتوسطات درجات طلاب المجموعة الضابطة التي درست بالطريقة التقليدية للتطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي والانحراف المعياري وقيمة "ت" ومستوى الدلالة وحجم الأثر

الاختبار التحصيلي	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة ت	مستوى الدلالة	حجم الأثر
القياس القبلي للمجموعة الضابطة	٢٠	١٥.١٥	٢.١٨	١٩	١٥.٤٢	٠.٠٠٠	٩.٦٣ كبير
القياس البعدي للمجموعة الضابطة	٢٠	٣٦.٠٠	٤.٧٧				

أظهرت نتائج الجدول السابق ارتفاع المتوسط الحسابي في القياس البعدي للطلاب بالمجموعة الضابطة، والذين درسوا بالطريقة التقليدية، وبحساب قيمة " t " لدلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية، وجد أنها دالة احصائيًا عند درجة حرية (١٩) بمستوى دلاله (٠.٠٠٠) وهذا يعني ثبوت صحة الفرض الأول وأنه توجد فروق دالة إحصائيا بين درجات الاختبار التحصيلي في القياسين القبلي والبعدي لدرجات المجموعة الضابطة لصالح القياس البعدي.

وقامت الباحثة بحساب حجم الأثر η^2 Eta squared من خلال المعادلة:

$$\eta^2 = \frac{t^2}{t^2 + df}$$

جدول (٤) يبين تقدير مستوى حجم التأثير η^2 Eta squared

	حجم التأثير		
الأداة المستخدمة	صغير	متوسط	كبير
η2 Eta squared	٠.٠١	٠.٠٦	٠.١٤

وحجم التأثير يشير إلى العلاقة بين الطريقة التقليدية وتنمية التحصيل المعرفي المرتبط بمهارات التصميم الزخرفي، وحيث أن دلالة حجم التأثير المرتبطة بقيمة مربع إيتا لها ثلاث مستويات كما هو موضح بالجدول السابق، بالتالي يكون حجم التأثير وفقًا η2 Eta squared كالآتي:

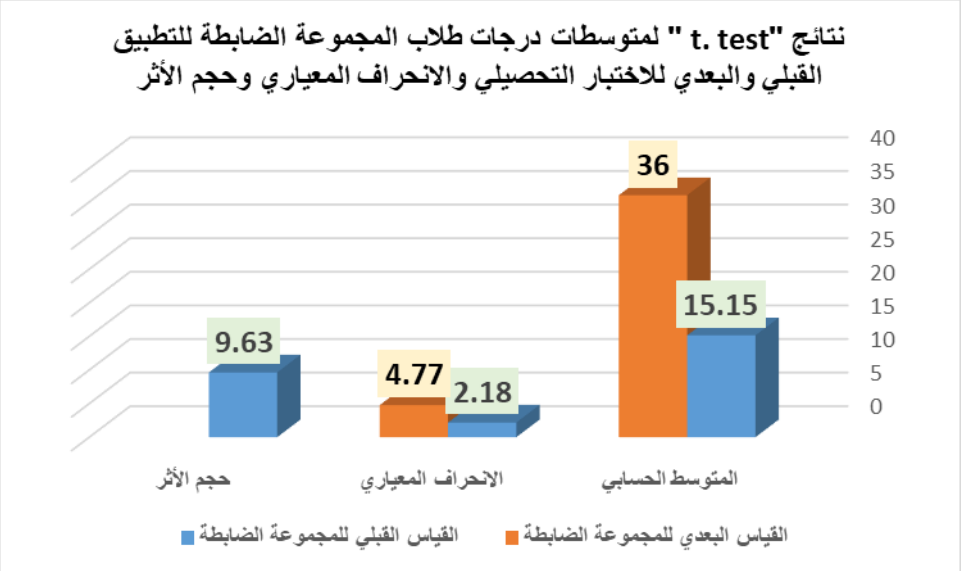
يكون حجم التأثير صغيراً إذا كان ٠.٠١ < η^2 < ٠.٠٦

يكون حجم التأثير متوسطاً إذا كان ٠.٠٦ < η^2 < ٠.١٤

يكون حجم التأثير كبيراً إذا كان ٠.١٤ < η^2 .

ويتضح من الجدول رقم (٤) أن حجم الأثر η^2 Eta squared بلغ (٠.٩٣) ومعنى ذلك أن حجم التأثير عالي حيث أنه يزيد (٠.١٤) وبالتالي يوجد تأثير واضح على تحصيل الجانب المعرفي لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء للطلاب يرجع إلى الطريقة التقليدية، مما يشير ويدل على تحقق نتائج مرجوة ويدل على وجود نتائج إيجابية للطريقة التقليدية.

وفي ضوء ما سبق ذكره من نتائج وبعد حساب حجم الأثر، وبناء عليه فقد تم قبول الفرض الأول الذي نص على " يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة الضابطة للتطبيق القبلي والبعدي في الجانب التحصيلي المرتبط بمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لصالح التطبيق البعدي".



شكل (١) نتائج "t. test " لمتوسطات درجات طلاب المجموعة الضابطة للتطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي والانحراف المعياري وحجم الأثر

وفي ضوء ذلك فإن نتائج القياسين القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي للمجموعة الضابطة توضح وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات طلاب المجموعة الضابطة في القياسين القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي لقياس الجانب المعرفي لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لصالح القياس البعدي، مما يدل ذلك على أن الطريقة التقليدية ذو تأثير في الجانب المعرفي لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب التربية الفنية.

ويمكن تفسير النتيجة وإرجاعها إلى أن الطريقة التقليدية لتعلم مهارات التصميم الزخرفي للأزياء ساعدت الطلاب بشكلٍ كبير في تنمية الجانب المعرفي لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لديهم، وكان لها أثر وساهمت بشكل كبير في العمل على تنمية الجانب المعرفي لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب التربية الفنية، مما كان له حجم تأثير واضح في تنمية الجانب المعرفي لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب التربية الفنية، وبالتالي فإن الطريقة التقليدية لها أثر وساهمت بشكل كبير وكانت لها دور مهم في تنمية الجانب المعرفي لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لديهم.

التحقق من صحة الفرض الثاني من عدمه والذي نص على " يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية التي تعلمت بالمحاكاة للتطبيق القبلي والبعدي في الجانب التحصيلي المرتبط بمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لصالح التطبيق البعدي يرجع للتأثير الأساسي للمحاكاة ".

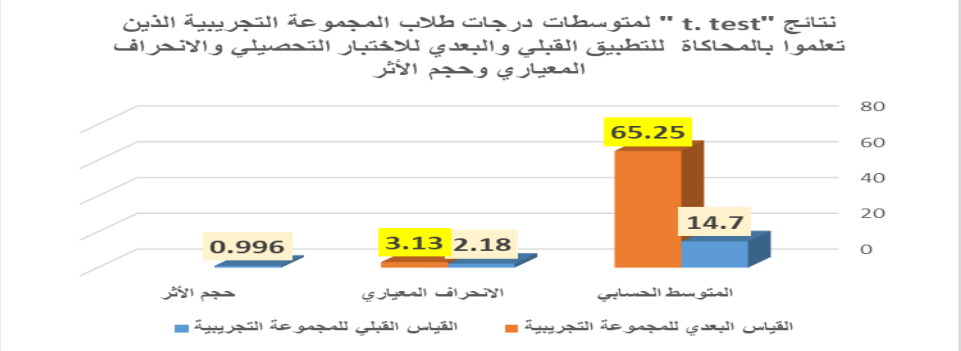
جدول (٥)

يبين نتائج الاختبار التحصيلي "t. test " لمتوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية الذين درسوا بالمحاكاة للتطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي والانحراف المعياري وقيمة "ت" ومستوى الدلالة وحجم الأثر

الاختبار التحصيلي	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة ت	مستوى الدلالة	حجم الأثر
القياس القبلي للمجموعة التجريبية	٢٠	١٤.٧٠	٢.١٨	١٩	٦٥.١٢	٠.٠٠٠	٠.٩٩٦كبير
القياس البعدي للمجموعة التجريبية	٢٠	٦٥.٢٥	٣.١٣				

أظهرت نتائج الجدول السابق ارتفاع المتوسط الحسابي في القياس البعدي لطلاب المجموعة التجريبية، والذين تعلموا بالمحاكاة، وبحساب قيمة " t " لدلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية، وجد أنها دالة احصائيًا عند درجة حرية (١٩) بمستوى دلاله (٠.٠٠٠) وهذا يعني ثبوت صحة الفرض الثاني وأنه توجد فروق دالة إحصائيا بين درجات الاختبار التحصيلي في القياس القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية، وقامت الباحثة بحساب حجم الأثر η^2 Eta squared وقد بلغ (٠.٩٩٦) ومعنى ذلك أن حجم التأثير عالي حيث أنه يزيد (٠.١٤) وبالتالي يوجد تأثير واضح على تحصيل الجانب المعرفي لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء للطلاب يرجع إلى المحاكاة ، مما يشير ويدل على تحقق نتائج مرجوة ويدل على وجود نتائج إيجابية للمحاكاة.

وفي ضوء ما سبق ذكره من نتائج وبعد حساب حجم الأثر، وبناء عليه فقد تم قبول الفرض الثاني الذي نص على " يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة $\leq$ (٠.٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية للتطبيق القبلي والبعدي في الجانب التحصيلي المرتبط بمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لصالح التطبيق البعدي ".



شكل (٢) نتائج "t. test " لمتوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية الذين تعلموا بالمحاكاة للتطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي والانحراف المعياري وحجم الأثر

وفي ضوء ذلك فإن نتائج القياسين القبلي، والبعدي للاختبار التحصيلي للمجموعة التجريبية، تبين وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية الذين تعلموا بالمحاكاة في القياسين القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي لقياس الجانب المعرفي لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لصالح القياس البعدي، مما يدل ذلك على أن المحاكاة ذو تأثير في الجانب المعرفي لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب التربية الفنية.

ويمكن تفسير النتيجة وإرجاعها إلى أن المحاكاة ساعدت بشكلٍ كبير في تنمية الجانب المعرفي لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب التربية الفنية، وكانت لها أثر وساهمت بشكل كبير في العمل على تنمية الجانب المعرفي لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب التربية الفنية، حيث ساعدت المحاكاة على تفاعل الطلاب مع ما يتم عرضه من معلومات ومعارف خبرات للطلاب وبشكل إلكتروني دفعهم لتعلم كافة المعارف والمعلومات المتضمنة في الجانب التحصيلي المعرفي لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لديهم، وساهم بشكل كبير في جذب الطلاب نحو تنمية الجانب التحصيلي المعرفي المرتبط بمهارات التصميم الزخرفي للأزياء وجعل التعلم أبقى أثرًا لديهم لاعتمادهم في التعلم على المحاكاة .

٣- التحقق من صحة الفرض الثالث من عدمه والذي نص على " لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية في القياس البعدي في الجانب المعرفي المرتبط بمهارات التصميم الزخرفي للأزياء ".

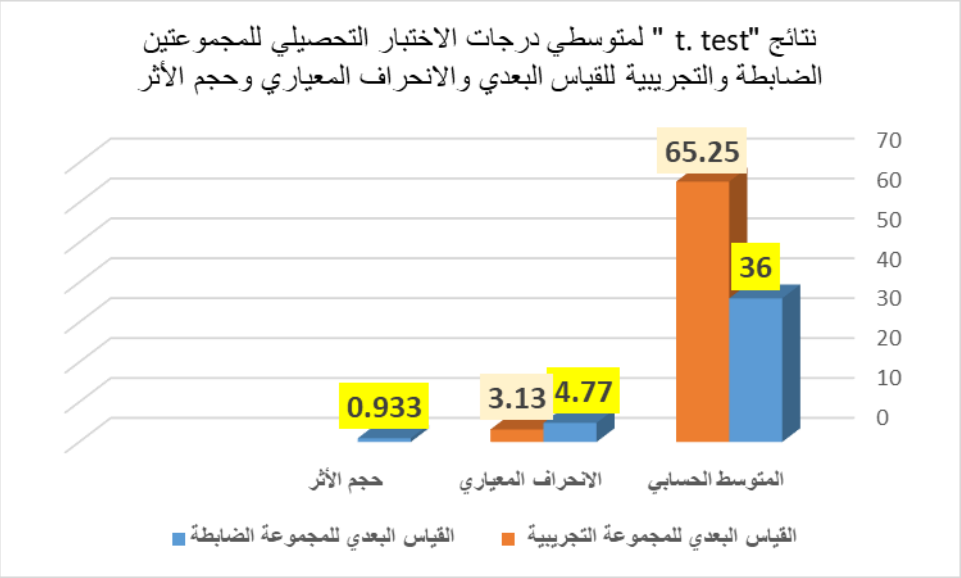
جدول (٧)
يبين نتائج "t. test " لمتوسطي درجات الاختبار التحصيلي للمجموعتين الضابطة والتجريبية والانحراف المعياري ودرجات الحرية وقيمة "ت" ومستوى الدلالة وحجم الأثر

الاختبار التحصيلي	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة ت	مستوى الدلالة	حجم الأثر
القياس البعدي للمجموعة الضابطة	٢٠	٣٦.٠٠	٤.٧٧	٣٨	٢٢.٩٤	٠.٠٠٠	٠.٩٣٣ كبير
القياس البعدي للمجموعة التجريبية	٢٠	٦٥.٢٥	٣.١٣				

أظهرت نتائج الجدول السابق ارتفاع المتوسط الحسابي في القياس البعدي للمجموعة التجريبية، الذين تعلموا بالمحاكاة، وبحساب قيمة " t " لدلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية، وجد أنها دالة احصائيًا عند درجة حرية (٣٨) بمستوى دلاله (٠.٠٠٠) وهذا يعني أنه توجد فروق دالة إحصائيًا بين درجات الاختبار التحصيلي البعدي لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية الذين تعلموا بالمحاكاة، وقامت الباحثة بحساب حجم الأثر η^2 Eta squared وقد بلغ (٠.٩٣٣) ومعنى ذلك أن حجم التأثير عالي حيث أنه يزيد (٠.١٤) وبالتالي يوجد تأثير واضح على تحصيل الجانب المعرفي لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء للطلاب يرجع إلى التأثير الأساسي للمحاكاة، مما يشير ويدل على تحقق نتائج مرجوة ويدل على وجود نتائج إيجابية للمحاكاة في تنمية الجانب التحصيلي لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى الطلاب مقارنة بالطريقة التقليدية.

ومن خلال النتائج السابق ذكرها بالجدول ثبت عدم صحة الفرض الثالث وتم رفض الفرض الصفري الذي نص على " لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية في القياس البعدي في الجانب التحصيلي المرتبط بمهارات التصميم الزخرفي"، وقبول الفرض البديل الذي ينص على " يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين

متوسطي درجات طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية في القياس البعدي في الجانب المعرفي المرتبط بمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لصالح التطبيق البعدي للمجموعة التجريبية يرجع للتأثير الأساسي للمحاكاة".



شكل (٣) نتائج "t. test " لمتوسطي درجات الاختبار التحصيلي للمجموعتين الضابطة والتجريبية للقياس البعدي والانحراف المعياري وحجم الأثر

وفي ضوء ذلك فإن نتائج القياس البعدي لدرجات الطلاب بالاختبار التحصيلي للمجموعتين الضابطة والتجريبية تبين وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات الطلاب لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية الذين تعلموا بالمحاكاة، مما يدل ذلك على أن المحاكاة ذو أثر عال وفعال وحقق استخدامها في التدريب نتائج إيجابية ومرتفعة بالمقارنة بنتائج درجات طلاب المجموعة الضابطة الذين تعلموا بالطريقة التقليدية في تنمية الجانب المعرفي لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب التربية الفنية.

وتفسر الباحثة النتائج الخاصة بتنمية الجانب التحصيلي المعرفي لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء بصفة عامة وأن النتائج جاءت لصالح المجموعة التجريبية التي تعلمت بالمحاكاة لما تتمتع به المحاكاة من خصائص وسمات ومميزات ساعدت الطلاب من خلالها في تحقيق نتائج أفضل مقارنة بطلاب المجموعة الضابطة الذين تعلموا بالطريقة التقليدية، حيث ساهمت المرونة والإتاحة وما تتمتع به المحاكاة من إمكانيات جعلت طلاب المجموعة التجريبية تحقق نتائج

أفضل مقارنة بالطريقة التقليدية، حيث تتميز المحاكاة بخصائص ومميزات فهي تعتبر أداة قوية في تنمية التحصيل وتطوير مهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب التربية الفنية. وإليك بعض الخصائص والمميزات التي تقدمها المحاكاة حيث تعزز المحاكاة الخيال الإبداعي فهي تساعد الطلاب على تطوير مهاراتهم الإبداعية وتوسيع خيالهم من خلال إمكانية إنشاء تصميمات متنوعة وفريدة للتصميم الزخرفي، بالإضافة أنها توفر تجربة عملية تمكن الطلاب من الاستفادة من تجربة عملية واقعية دون الحاجة إلى استخدام المواد والمعدات الفعلية، مما يتيح ويمكن الطلاب من تعديل الألوان والأشكال والمواد بحرية واختبار تأثيراتها دون قيود، علاوة على أنها تعزز التفاعل والتعاون فتساعد الطلاب على تبادل أفكارهم وتجاربهم، مما يعزز التفاعل والتعاون بين الطلاب، ويُمكنهم من تقديم الملاحظات والتغذية الراجعة لبعضهم البعض بما يحسن التصميمات بناءً على ذلك، وتعزز المحاكاة المهارات التقنية واستخدام برامج التصميم والنمذجة ثلاثية الأبعاد (3D)، وذلك من خلال التعامل مع واجهات البرامج والأدوات المختلفة، ووفرت فرصة للتجريب والتعديل تساعد الطلاب على استكشاف عديد من الأفكار وتجريبها دون أن يكون لها تأثير على العمل الفعلي، فتمكن الطلاب من تعديل التصميمات بسهولة واستكشاف خيارات مختلفة قبل اتخاذ القرار النهائي، وبالتالي يمكن للطلاب تحليل تصميماتهم وتقييمها من خلال المحاكاة، ومقارنتها بأعمال الآخرين والمعايير المهنية، فتساعدهم على تطوير قدراتهم في اتخاذ القرارات المدروسة ورفع مستوى جودة تصميماتهم، بالإضافة إلى أن المحاكة تعزز المعرفة الفنية من خلال دراسة أعمال فنية سابقة وتحليلها من خلال المحاكاة، وأنها تعزز التفاعل والمشاركة بما توفره المحاكاة من تفاعل ومشاركة بين الطلاب في التصميمات الزخرفية واختبار أفكارهم في بيئة آمنة ومحاكية، مما شجع الطلاب على التجريب والابتكار وتجربة أفكار مختلفة واختبارها في المحاكاة. ومكنهم من اكتشاف تصميمات جديدة وابتكار أفكار فريدة دون الحاجة إلى استخدام المواد الفعلية، ووفرت رؤية ثلاثية الأبعاد تسمح للطلاب بإنشاء تصميمات ثلاثية الأبعاد، مما يسمح للطلاب بالتفاعل مع التصميمات من جميع الزوايا والاكتشاف العملي للتفاصيل والتأثيرات البصرية، مما ساهم في تحفيز وتنشيط المهارات العقلية والتي تسهم في تنمية مهارات التفكير النقدي والابتكار والتحليل، ويساعد الطلاب على التفكير في تصميماتهم وتحليلها وتقييمها بناءً على المعايير الفنية والتقنية المطلوبة، وتوفير ردود فعل فورية تمكن الطلاب من الحصول على ردود فعل فورية حول تصميماتهم في المحاكاة، وتقييم النتائج والتعديلات وفهم التأثيرات المحتملة للتغييرات التصميمية على الفور، مما

عزز التعلم التفاعلي والتجريبي، واكتشاف مفاهيم التصميم الزخرفي للأزياء بشكل عملي من خلال المحاكاة وتطبيق النظريات والمهارات التقنية المكتسبة من خلال توفير بيئة آمنة واقتصادية حيث أن المحاكاة تعد بديلاً اقتصاديًا وآمنًا للتدريب والتعلم على مهارات التصميم الزخرفي، ولا يحتاج الطلاب إلى استخدام مواد ثمينة أو أدوات مكلفة، وبالتالي يمكنهم التعلم والتطوير بشكل فعال دون أي ضغوط مالية عليهم، كل ذلك ساهم بشكل كبير في وضوح الفرق الكبير بين أثر كبير للمحاكاة على تنمية الجانب التحصيلي والمهاري لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب الفنون بالمجموعة التجريبية مقارنة بالطريقة التقليدية.

خامسًا: للإجابة عن السؤال الخامس الذي نص على " ما أثر المحاكاة في تنمية الجانب المهاري لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب التربية الفنية؟"

قامت الباحثة باستخدام برنامج حزمة البرامج الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) للتحقق من صحة الفرض الرابع والفرض الخامس والفرض السادس من عدمه كالآتي:

١- التحقق من صحة الفرض الرابع والذي نص على " يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة الضابطة التي تعلمت بالطريقة التقليدية للتطبيق القبلي والبعدي في الجانب المهاري المرتبط بمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لصالح التطبيق البعدي ".

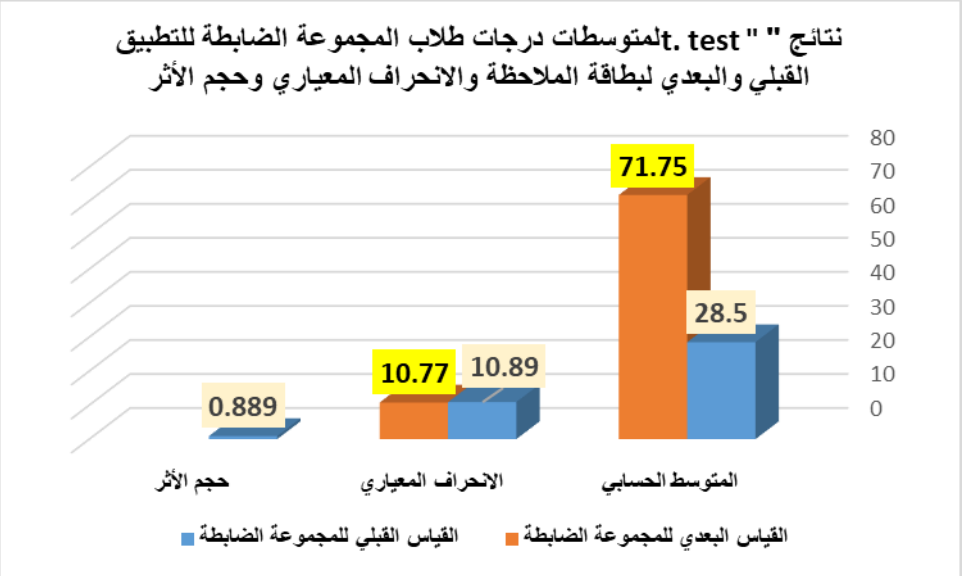
جدول (٩) يبين نتائج اختبار "t. test " لمتوسطات درجات طلاب المجموعة الضابطة التي تعلمت بالطريقة التقليدية للتطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة والانحراف المعياري وقيمة "ت" ومستوى الدلالة وحجم الأثر

بطاقة الملاحظة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة ت	مستوى الدلالة	حجم الأثر
القياس القبلي للمجموعة الضابطة	٢٠	٢٨.٥٠	١٠.٨٩	١٩	١٢.٣٨	٠.٠٠٠	٠.٨٨٩ كبير
القياس البعدي للمجموعة الضابطة	٢٠	٧١.٧٥	١٠.٧٧				

أظهرت نتائج الجدول السابق ارتفاع المتوسط الحسابي في القياس البعدي للطلاب بالمجموعة الضابطة، والذين درسوا بالطريقة التقليدية، وبحساب قيمة " t " لدلالة

الفروق بين المتوسطات الحسابية، وجد أنها دالة احصائيًا عند درجة حرية (١٩) بمستوى دلاله (٠.٠٠٠) وهذا يعني ثبوت صحة الفرض الرابع وأنه توجد فروق دالة إحصائيا بين درجات بطاقة الملاحظة في القياسين القبلي والبعدي لدرجات المجموعة الضابطة لصالح القياس البعدي، وقامت الباحثة بحساب حجم الأثر Eta squared η^2 وقد بلغ (٠.٨٨٩) ومعنى ذلك أن حجم التأثير عالي حيث أنه يزيد (٠.١٤) وبالتالي يوجد تأثير واضح على تحصيل الجانب المهاري لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء للطلاب يرجع إلى الطريقة التقليدية، مما يشير ويدل على تحقق نتائج مرجوة ويدل على وجود نتائج إيجابية للطريقة التقليدية.

وفي ضوء ما سبق ذكره من نتائج وبعد حساب حجم الأثر، وبناء عليه فقد تم قبول الفرض الرابع الذي نص على " يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة الضابطة للتطبيق القبلي والبعدي في الجانب المهاري المرتبط بمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لصالح التطبيق البعدي ".



شكل (٤)

نتائج "t. test " لمتوسطات درجات طلاب المجموعة الضابطة للتطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة والانحراف المعياري وحجم الأثر

وفي ضوء ذلك فإن نتائج القياسين القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة للمجموعة الضابطة توضح وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات طلاب

المجموعة الضابطة في القياسين القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة لقياس الجانب المهاري لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لصالح القياس البعدي، مما يدل ذلك على الطريقة التقليدية ذو تأثير في الجانب المهاري لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب التربية الفنية.

ويمكن تفسير النتيجة وإرجاعها إلى أن الطريقة التقليدية للتعلم على مهارات التصميم الزخرفي للأزياء ساعدت الطلاب بشكلٍ كبير في تنمية الجانب المهاري لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لديهم، وكان لها أثر وساهمت بشكل كبير في العمل على تنمية الجانب المهاري لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب التربية الفنية، مما كان له حجم تأثير واضح في تنمية الجانب المهاري لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لديهم، وبالتالي فإن الطريقة التقليدية لها أثر وساهمت بشكل كبير وكانت لها دور مهم في تنمية الجانب المهاري لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لديهم.

التحقق من صحة الفرض الخامس من عدمه والذي نص على " يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية التي تعلمت بالمحاكاة للتطبيق القبلي والبعدي في الجانب المهاري المرتبط بمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لصالح التطبيق البعدي يرجع للتأثير الأساسي للمحاكاة ".

جدول (١١)

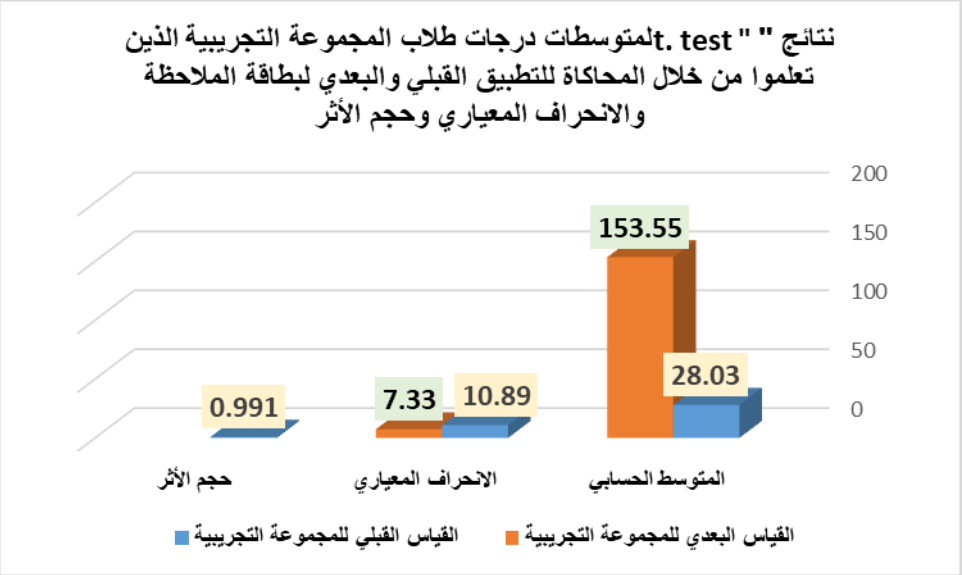
يبين نتائج "t. test " لمتوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية الذين تعلموا بالمحاكاة للتطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة والانحراف المعياري وقيمة "ت" ومستوى الدلالة وحجم الأثر

بطاقة الملاحظة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة ت	مستوى الدلالة	حجم الأثر
القياس القبلي للمجموعة التجريبية	٢٠	٢٨.٠٣	١٠.٨٩	١٩	٤٥.٧٥	٠.٠٠٠	٠.٩٩١ كبير
القياس البعدي للمجموعة التجريبية	٢٠	١٥٣.٥٥	٧.٣٣				

أظهرت نتائج الجدول السابق ارتفاع المتوسط الحسابي في القياس البعدي لطلاب المجموعة التجريبية، والذين تعلموا من خلال المحاكاة، وبحساب قيمة " t. test " لدلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية، وجد أنها دالة احصائيًا عند درجة حرية (١٩) بمستوى دلاله (٠.٠٠٠) وهذا يعني ثبوت صحة الفرض الخامس وأنه توجد

فروق دالة إحصائيا بين درجات بطاقة الملاحظة في القياس القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية، . وقامت الباحثة بحساب حجم الأثر Eta squared η^2 وقد بلغ (٠.٩٩١) ومعنى ذلك أن حجم التأثير عالي حيث أنه يزيد (٠.١٤) وبالتالي يوجد تأثير واضح على الجانب المهاري لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء للطلاب يرجع إلى التأثير الأساسي لاستخدام المحاكاة في تنمية مهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب التربية الفنية، مما يشير ويدل على تحقق نتائج مرجوة ويدل على وجود نتائج فعالة وإيجابية للمحاكاة.

وفي ضوء ما سبق ذكره من نتائج وبعد حساب حجم الأثر، وبناء عليه فقد تم قبول الفرض الخامس الذي نص على " يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية للتطبيق القبلي والبعدي في الجانب المهاري المرتبط بمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لصالح التطبيق البعدي".



شكل (٥)

نتائج "t. test " لمتوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية الذين تعلموا من خلال المحاكاة للتطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة والانحراف المعياري وحجم الأثر

وفي ضوء ذلك فإن نتائج القياسين القبلي، والبعدي لبطاقة الملاحظة للمجموعة التجريبية، تبين وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات طلاب المجموعة

التجريبية الذين تعلموا من خلال المحاكاة في القياسين القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة لقياس الجانب المهاري لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لصالح القياس البعدي، مما يدل ذلك على أن المحاكاة ذو تأثير في الجانب المهاري لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب التربية الفنية.

ويمكن تفسير النتيجة وإرجاعها إلى أن المحاكاة ساعدت بشكلٍ كبير في تنمية الجانب المهاري لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب التربية الفنية، وكانت لها أثر وساهمت بشكل كبير في العمل على تنمية الجانب المهاري لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب التربية الفنية، حيث ساعدت المحاكاة في جذب الطلاب نحو تنمية الجانب المهاري المرتبط بمهارات التصميم الزخرفي للأزياء وجعل تعلم المهارات أبقى أثرًا لديهم لاعتمادهم في التعلم والتجريب على المحاكاة.

٣- التحقق من صحة الفرض السادس من عدمه والذي نص على " لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية في القياس البعدي في الجانب المهاري المرتبط بمهارات التصميم الزخرفي للأزياء ".

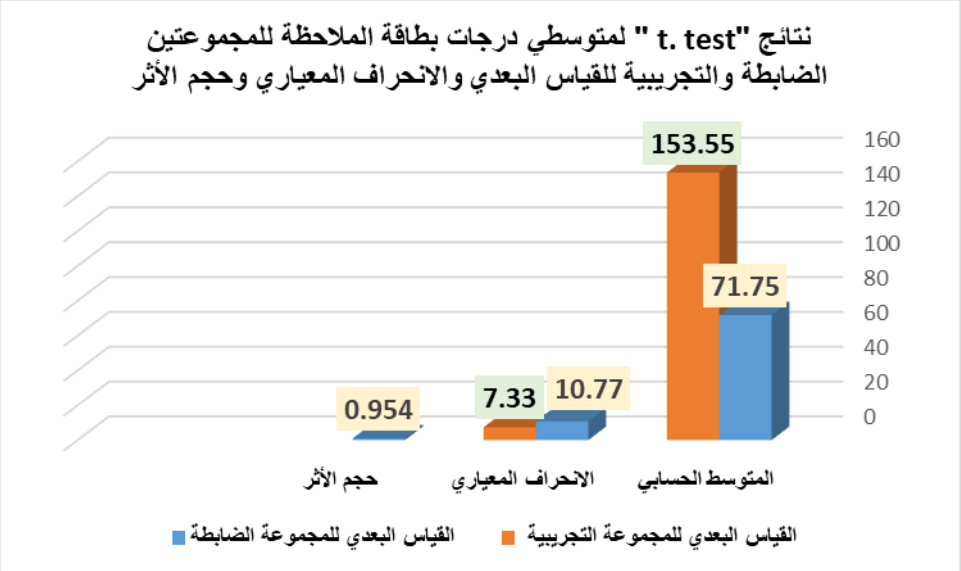
جدول (١٣)

يبين نتائج "t. test " لمتوسطي درجات بطاقة الملاحظة للمجموعتين الضابطة والتجريبية والانحراف المعياري ودرجات الحرية وقيمة "ت" ومستوى الدلالة وحجم الأثر

بطاقة الملاحظة	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة ت	مستوى الدلالة	حجم الأثر
القياس البعدي للمجموعة الضابطة	٢٠	٧١.٧٥	١٠.٧٧	٣٨	٢٨.٠٧	٠.٠٠٠	٠.٩٥٤ كبير
القياس البعدي للمجموعة التجريبية	٢٠	١٥٣.٥٥	٧.٣٣				

أظهرت نتائج الجدول السابق ارتفاع المتوسط الحسابي في القياس البعدي للمجموعة التجريبية، الذين تعلموا من خلال المحاكاة، وبحساب قيمة " t " لدلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية، وجد أنها دالة احصائيًا عند درجة حرية (٣٨) بمستوى دلاله (٠.٠٠٠) وهذا يعني أنه توجد فروق دالة إحصائيًا بين درجات بطاقة الملاحظة البعدي لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية الذين تعلموا بالمحاكاة، وقامت الباحثة بحساب حجم الأثر η^2 Eta squared وقد بلغ (٠.٩٥٤) ومعنى ذلك أن حجم التأثير عالي حيث أنه يزيد (٠.١٤) وبالتالي يوجد تأثير واضح على الجانب المهاري لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء للطلاب يرجع إلى التأثير الأساسي للمحاكاة، مما يشير ويدل على تحقق نتائج مرجوة ويدل على وجود نتائج إيجابية للمحاكاة .

ومن خلال النتائج السابق ذكرها بالجدول ثبت عدم صحة الفرض السادس وتم رفض الفرض الصفري الذي نص على " لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية في القياس البعدي في الجانب المهاري المرتبط بمهارات التصميم الزخرفي"، وقبول الفرض البديل الذي ينص على " يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية في القياس البعدي في الجانب المهاري المرتبط بمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لصالح التطبيق البعدي للمجموعة التجريبية يرجع للتأثير الأساسي للمحاكاة ".



شكل (٦)
نتائج "t. test " لمتوسطي درجات بطاقة الملاحظة للمجموعتين الضابطة والتجريبية للقياس البعدي والانحراف المعياري وحجم الأثر

وفي ضوء ذلك فإن نتائج القياس البعدي لدرجات الطلاب ببطاقة الملاحظة للمجموعتين الضابطة والتجريبية تبين وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات الطلاب لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية الذين تعلموا بالمحاكاة، مما يدل ذلك على أن المحاكاة ذو أثر عال وفعال وحقق استخدامها في التعلم نتائج إيجابية ومرتفعة بالمقارنة بنتائج درجات طلاب المجموعة الضابطة الذين تعلموا بالطريقة التقليدية في تنمية الجانب المهاري لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب التربية الفنية.

وتفسر الباحثة النتائج الخاصة بتنمية الجانب المهاري لمهارات التصميم الزخرفي للأزياء بصفة عامة وأن النتائج جاءت لصالح المجموعة التجريبية التي تعلمت بالمحاكاة لما تتمتع به المحاكاة من خصائص وسمات ومميزات ساعدت الطلاب المتدربين من خلالها في تحقيق نتائج أفضل مقارنة بطلاب المجموعة الضابطة الذين تعلموا بالطريقة التقليدية، حيث أن استخدام المحاكاة في تنمية مهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب المجموعة التجريبية وفر لهم عدة مميزات مقارنة بالمجموعة الضابطة التي تعلمت بالطريقة التقليدية، حيث المحاكاة لطلاب المجموعة التجريبية التفاعلية والتجريب مما مكن الطلاب من تجربة التصميم واختبار الأفكار بشكل فوري، ومكنهم من تعديل التصميمات وتجربة مختلف الخيارات للوصول إلى النتيجة المطلوبة، واتاح لهم التعلم بالممارسة الفعلية والتفاعل مع المحاكاة، وساعدهم على اكتشاف التصميمات وتجربة الأفكار ورؤية النتائج على الفور، مما يعزز فهمهم للمفاهيم وتعميق تطبيق مهارات التصميم الزخرفي، ومكنهم تدارك الأخطاء في تصميماتهم وتحليلها، ومن ثم إجراء كافة التعديلات اللازمة بسهولة عن طريق المحاكاة، واتاح لهم تجربة عديد من الاحتمالات وتطوير قدراتهم على تحديد الأخطاء وإصلاحها، ووفر لهم ردود فعل فورية للطلاب بشأن تصميماتهم وأفكارهم، ومكنهم تقييم النتائج وتحديد النقاط القوية والضعف ومن ثم تحسين التصميمات بناءً على ذلك، واتاحت المحاكاة للطلاب تجربة متعددة الأبعاد وسمحت المحاكاة لطلاب المجموعة التجريبية بإنشاء تصميمات ثلاثية الأبعاد وتفاعلوا معها من جميع الزوايا، مما ساعدهم على اكتشاف التفاصيل والتأثيرات البصرية لتصميماتهم بشكل أفضل وفهم كيفية تطبيقها في العالم الحقيقي الفعلي، ووفر المحاكاة موارد وإمكانات واسعة ساعدت

طلاب المجموعة التجريبية الاستفادة منها في عملية التصميم، ومكنتهم من إنشاء تصميمات متنوعة وجذابة، وعززت التفاعل الفعال بين الطلاب ومهارات التصميم الزخرفي، وتسجل الباحثة ملاحظة مهمة أن الاستفادة من المحاكاة في تنمية مهارات التصميم الزخرفي للأزياء قد تختلف من طالب لآخر وقد تتأثر بعوامل مختلفة مثل مستوى الاستعداد السابق للطلاب وطرق التدريس المستخدمة، ومع ذلك، فإن المحاكاة توفر بيئة تفاعلية وتجريبية تعزز الابتكار والتجربة وتسهم في تعزيز مهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب المجموعة التجريبية.

رابعا: توصيات البحث:

يوصي الباحثة في ضوء النتائج بما يأتي:

الافادة من نتائج البحث الحالي وما توصل إليه من نتائج، في تطوير أساليب وطرائق تعلم طلاب الفنون بكليات التربية النوعية والتأكيد على أهمية توظيف المحاكاة لتنمية مهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب التربية الفنية.

تزويد طلاب الفنون بكليات التربية النوعية بالمهارات المختلفة الخاصة بتنمية مهارات التصميم الزخرفي للأزياء باستخدام المحاكاة ووضع آليات لتوظيفها بشكل فعال في عمليتي التعليم والتعلم.

توجيه نظر القائمين على تعليم طلاب الفنون بكليات التربية النوعية بتبني المحاكاة لتنمية مهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب الفنون في برامجهم التعليمية بهدف تنمية مهارات التصميم الزخرفي للأزياء لديهم.

تعزيز الإفادة من توظيف المحاكاة لتنمية مهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب الفنون في التغلب على السلبيات والصعوبات والمشكلات التي تواجه طلاب الفنون لتنمية مهارات التصميم الزخرفي للأزياء والخبرات المختلفة لديهم.

خامسًا: مقترحات ببحوث مستقبلية:

أثر استخدام بيئة تعلم إلكترونية قائمة على المحاكاة في تنمية مهارات التصميم الزخرفي للأزياء وقابلية استخدامها لدى طلاب التربية الفنية.

توظيف المحاكاة في تنمية مهارات التصميم الزخرفي للأزياء لدى طلاب الفنون واتجاهاتهم نحوها.

أثر استخدام بيئة تعلم إلكترونية تشاركية قائمة على المحاكاة في تنمية مهارات التصميم الزخرفي للأزياء ودافعية الانجاز لدى طلاب التربية الفنية.

أثر استخدام المحاكاة في تنمية مهارات أخرى لدى طلاب الفنون بكليات التربية النوعية.

المراجع:

إبراهيم، إبراهيم حمدان. (٢٠١٥). عنوان "فاعلية برنامج تعليمي لتنمية مهارات التصميم الزخرفي لدي طلبة الصف العاشر بمحافظة رفح.

ابن منظور، أبو الفضل جمال الدين. (٢٠٠٨). لسان العرب. المجلد الرابع. بيروت: دار صادر.

أحمد، فاطمة الزهراء. (٢٠٢٢). فعالية التدريس القائم على المهام المجزأة في تنمية مهارات التصميم الزخرفي وعلاج التلكؤ الأكاديمي لدى طلاب التربية الفنية، مجلة جامعة جنوب الوادي للعلوم التربوية، العدد (٨).

استيتة، دلال، وسرحان، عمر (٢٠٠٧) تكنولوجياالتعليم والتعلم الإلكتروني، عمّان: دار المعارف

توفيق، صلاح (٢٠١٣): المحاكاة وتطوير التعليم، مجلة مستقبل التربية العربية، المجلد (٩). العدد (٢٩).

الجوزو، مصطفى. (٢٠١٥). نظريات الشعر عند العرب (الجاهلية والعصور الإسلامية)، ط ١. بيروت، لبنان: دار الطليعة للطباعة والنشر.

حجي، مني محمد عبد الله (٢٠١٩). بعنوان "محاكاة التصميم النسجي للشماغ العربي بالاستفادة من التراكيب النسجيه الزخرفية. فلسطين. نابلس. جامعة النجاح الوطنية. ص ١٠.

حسن على حموده. (١٩٨٣). فن الزخرفة. الطبعة التاسعة. القاهرة. مطابع روز اليوسف.

حسن غالب نصر. (٢٠١٠). فاعليه برنامج محوسب قائم على أسلوب المحاكاة في تنمية مهارات التعامل مع الشبكات لدى طلاب كلية مجتمع العلوم المهنية والتطبيقية.

حنا، رمزي كامل وجرجس، ميشيل تكلا. (١٩٩٨). معجم المصطلحات التربوية، مكتبة لبنان، بيروت.

دينا، عماد رشاد. (٢٠١٩). أستحداث مشغولات نسجيه من الرموز الإفريقية كمكملات للأزياء الإستفادة منها لدي طلاب التربية الفنية.

زلط، علي السيد، العبد، سعد السيد سعد، بصيلة، نجوى كامل محمد (٢٠١٣) استحداث تصميمات مستوحاة من التراث الشعبي المصري والسعودي لإثراء التصميم الزخرفي للملابس الخارجية للمرأة الإسكندرية: المعرفة للنشر والتوريع.

سليمان، سليمان محمد. (٢٠٠٥). المحاكاة في الشعر الجاهلي بين التقليد والإبداع. ط ١. الإسكندرية: دار الوفاء للطباعة والنشر.

سمر سابق محمد. (٢٠١٥). إطار عمل مقترح لتفعيل معايير تصميم برامج المحاكاة القائمة على الويب. القاهرة. دار الفكر العربي.
شافعي، وفاء حسن علي. (٢٠١٧). بعنوان "أثر محاكاة رسم صورة زي تقليدي في تنمية القدرات الابتكارية لتصميم أزياء معاصره" جامعة بنها. كلية التربية. مصر.
عبد الهادي، عدلي، (٢٠٠٦) مبادئ التصميم واللون، الطبعة الأولي، مكتبة المجتمع العربي، عمان.
عزت، ناهد نصر الدين. (٢٠١٩). التأمل والإبداع في فلسفة أفلوطين الجمالية. الإسكندرية: مكتبة بستان المعرفة.
الفار، إبراهيم عبد الوكيل (١٩٩٨): تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرين، دار الفكر العربي، القاهرة.
مجمع اللغة العربية. (١٩٩٧). المعجم الوجيز. القاهرة: الهيئة العامة لشؤون المطابع الأميرية.
مجمع اللغة العربية. (٢٠٠٤). المعجم الوسيط. ط٤. القاهرة: مكتبة الشروق الدولية.
محمد، حنان إبراهيم الدسوقي. (٢٠١٥). بعنوان "فاعلية برنامج تقني قائم على أسلوب المحاكاة في الدراسات الإجتماعية في تنمية المهارات الإجتماسعية والتحصيل المعرفي لدى التلاميذ المعاقين عقليا القابلين للتعلم المدمجين بالتعليم العام.
مطر، أميرة حلمي. (٢٠٢٠). الفلسفة عند اليونان. القاهرة: دار النهضة العربية.
معروف، احمد معروف. (٢٠١٠م). تأثير استخدام تكنولوجيا المحاكاة في تنمية بعض المهارات الفنية لبعض مواد تصميم وتصنيع الملابس لدي طلاب الجامعة المتخصصين. جامعة حلوان للنشر. المجلد (٢٢). العدد (٣).
المهيمن، سماح. (د. ن) تراسل الفنون في الرواية العربية في مصر، مجلة الدراسات العربية، كلية دار العلوم- جامعة المينا.
هدى، أحمد. (٢٠٠٥) بعنوان " دراسة تطبيقيه لزخارف التوريق في العصر الإسلامي وطباعتها على الأقمشة لاستخدامها في تصميم الملابس، القاهرة: دار المعرفة للنشر والتوزيع.
هلال، فاتن محمود. (٢٠١٧). المحاكاة للطبيعة كأداة واستراتيجيه لتحقيق الاستدامة ودراسة تطبيقاتها في مجال الفن. المؤسسة العربية للاستشارات العلمية وتنمية الموارد البشرية. ج (١٥). ع (٤٦).

المراجع الأجنبية:

Elya Lam (2013), *Fashion and Style Reference Guide,* Canada Canadian Agricultural Adaptation Program. Edited.
Solutions Base Ltd (2001). What is Simulation? (Web Site: http://www.solutionsbase.co.uk/simulation/simulation. htm).
Stephanie Przybylek (2018). "Fashion Design: Definition & Types",*www. study. com*, Retrieved. Edited: P15, 6/4/2022.
Volino, P., Cordier, F., & Magnenat-Thalmann, N. (2005). From early virtual garment simulation to interactive fashion design. Computer-aided design, 37 (6).