

تعليم مادة التصميم على برنامج الفوتوشوب (Photoshop) من خلال استخدام منصة

تيمز (Teams) في قسم التربية الفنية في جائحة كورونا

أ.م.د / نبيل سعيد عبد الله العلي (*)

مقدمة :

أثر التطور والتقدم في مجال التكنولوجيا على مختلف جوانب الحياة وخاصة في الجانب التعليمي ، وقد لامس هذا التطور مختلف الطرق وأساليب التعليم والتطبيق بشكل مباشر ، حيث استجابت معظم المؤسسات التعليمية لإدخال التكنولوجيا وتوظيفها في العملية التعليمية ، وأصبح يطلق على دمج التكنولوجيا في التعليم مصطلح (التعليم الإلكتروني Online) ، وقد ظهرت ضرورة الحاجة إلى استخدام التعليم الإلكتروني عن طريق شبكات الإنترنت ^(١) ، كبديل لإلقاء المحاضرات بناءً على الظروف التي تمر بها دول العالم والوطن العربي بسبب جائحة كورونا ، والتدريب الإلكتروني هو أحد الأساليب التي يتم توزيع الفصول الدراسية إلى فرق صغيرة تعمل بالتعاون مع بعضها البعض ، أو لأداء المهمة التي يقوم بتفعيلها القائمين بالتدريس في الجامعات ، ويعمل هذا التدريب على زيادة التحصيل المعرفي وتنمية المهارات الاجتماعية وبناء فريق العمل ^(٢) .

وتعد مادة التصميم على برنامج الفوتوشوب (Photoshop) من أهم المواد التي تدرس في الكليات الفنية ، والتي يمكن تكوين فصول دراسية لها على منصات التعليم الإلكتروني التفاعلي باعتبارها أحد أهم أدوات التعليم والتدريب عن بعد ، فلا تحتاج إلى قاعات دراسية ولا ساحات ولا أدوات وتستوعب عدد كبير من الفرق الدراسية ، ولم تعد محصورة في توقيت أو مكان محدد بل إمكانية التعلم في أي مكان وفي أي وقت دون تقيد ^(٣) ، وتتضمن خصائص منصات التعليم الإلكتروني التفاعلية على الإنتاجية ، حيث يمكن للقائمين بالتدريس إنتاج فصول دراسية من خلالها وتقديم المواد الدراسية ، وذلك بعرض ونشر المحتوى العلمي وإتاحة وضمان وصوله للطلبة ، والمشاركة بالعمل الجماعي بين القائمين بالتدريس والطلبة بأشكال متعددة ومختلف ، والتعزيز المباشر من خلال المنصة التعليمية ^(٤) ، وتعد منصة (Microsoft Teams) إحدى منصات التعليم الإلكتروني التفاعلية ، وتعرف بأنها منصة

(*) أستاذ مشارك بقسم التربية الفنية بكلية التربية الأساسية بدولة الكويت .

(١) إيهاب محمد عبد العظيم حمزة ، ندى سالم فلاح العجمي : المعايير التربوية والفنية لتوظيف التعلم المتنقل في برامج التدريب الإلكتروني بدولة الكويت ، دراسات عربية في التربية وعلم النفس ، رابطة التربويين العرب ، الكويت ، ٢٠١٣م ، ص ٢ .

(2) Khan : Effectiveness of El-learning for the Teaching of English: A Study of Comparative Strategies, Advances in Language and Literary Studies, 2016, P. 7 .

(٣) جواهر راشد عبد الرحمن العصيمي : أثر استخدام منصة اجتماعية تفاعلية في تنمية التحصيل الدراسي في مادة الفيزياء لدى طالبات المرحلة الثانوية بمدينة الرياض ، الثقافة والتنمية ، جمعية الثقافة من أجل التنمية ، الرياض ، ٢٠١٨م ، ص ١٣٥ .

(٤) سوسن إبراهيم أبو العلا شلبي ، نهى محمود أحمد محمود مراد : أثر التفاعل بين نمط المناقشة الإلكترونية وحجم مجموعات التفاعل بها بالمنصات التعليمية في تنمية مهارات إنتاج المحتوى الإلكتروني وتحديد الذات والاندماج لدى طلاب الدراسات العليا ، تكنولوجيا التربية ، دراسات وبحوث ، الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية ، القاهرة ، ٢٠١٧م ، ص ٣٣ .

رقمية للتطبيقات السحابية تساعد في إجراء المحادثات والاجتماعات ، وإمكانية تشارك الملفات والتطبيقات معاً في نظام إدارة تعلم واحد .

ومن هذا المنطلق رأى الباحث تناول مادة التصميم على برنامج (الفوتوشوب Photoshop) من خلال استخدام منصة تيمز (Teams) في قسم التربية الفنية في جاحة كورونا بالدراسة العلمية المتخصصة ، للتعرف على الخطوات المتبعة في تدريس مادة التصميم والتي يمكن تطبيقها ورفعها على منصة التعليم الإلكتروني في ظل جاحة كورونا ، مما يعود بالفائدة على دارسي قسم التربية الفنية بكلية التربية الأساسية بدولة الكويت والمهتمين بهذا المجال .

مشكلة البحث :

تعد مادة التصميم على برنامج (الفوتوشوب Photoshop) من أهم المواد التي تدرس في كليات التربية الفنية ، فهي تحتاج إلى تقنيات تمتاز بالقدرات الفائقة واللامحدودة من خلال التصميم الجرافيكي ، ووضع الإضافات ودمج الألوان والصور مع صور أخرى ، كما تساعد في تجسيد خيال ومهارة المصمم ، إلا أن هناك قلة في تناولها من خلال دراسة علمية متخصصة في دولة الكويت ، للتعرف على الخطوات المتبعة في تدريسها والتي يمكن تطبيقها ورفعها على منصة التعليم الإلكتروني (Teams) في ظل جاحة كورونا .

هدف البحث :

يهدف هذا البحث إلى التعرف على الخطوات المتبعة في تدريس مادة التصميم على برنامج (الفوتوشوب Photoshop) والتي يمكن تطبيقها ورفعها على منصة التعليم الإلكتروني (Teams) في ظل جاحة كورونا ، مما يعود بالفائدة على دارسي قسم التربية الفنية بكلية التربية الأساسية بدولة الكويت والمهتمين بهذا المجال .

أهمية البحث :

من خلال تحقيق الهدف السابق يمكن التعرف على الخطوات المتبعة في تدريس مادة التصميم على برنامج (الفوتوشوب Photoshop) والتي يمكن تطبيقها ورفعها على منصة التعليم الإلكتروني (Teams) في ظل جاحة كورونا ، وذلك لإفادة دارسي قسم التربية الفنية بكلية التربية الأساسية بدولة الكويت والمهتمين بهذا المجال .

أسئلة البحث :

١ - ما هي فاعلية استخدام برنامج (الفوتوشوب Photoshop) في تدريس مادة التصميم في قسم التربية الفنية بكلية التربية الأساسية بدولة الكويت ؟

٢ - ما هي المميزات التي توفرها منصة التعليم الإلكتروني (Teams) في تدريس مادة التصميم على برنامج (الفوتوشوب Photoshop) إصدار ٢٠٢١ ؟

منهج البحث : المنهج التطبيقي وهو التطبيق المباشر للواقع ، ويهدف هذا المنهج إلى حل كافة المشاكل التي ترتبط بالظاهرة المدروسة ، كما يساعد على إيجاد حلول للمشاكل الميدانية التي تواجه الباحث أثناء قيامه بالبحث العلمي ، بالإضافة إلى ذلك فإن لهذا المنهج دوراً كبيراً في تطوير الأساليب المتبعة في العملية الإنتاجية .

حدود البحث : منصات التعليم الإلكتروني في القرن الحادي والعشرين .

عينة البحث :

- منصة التعليم الإلكتروني (Teams) .

أدوات البحث :

- برنامج (الفوتوشوب Adobe Photoshop) .

- الكتب والمراجع العلمية العربية والأجنبية .

مصطلحات البحث :

التصميم (Design) : هو تخطيط لشيء معين وعمل أشياء ممتعة وجميلة ، وهو أيضاً ترتيب الفنان لدوافعه النفسية على هيئة شكل من الأشكال ، وفن التصميم هو إعادة صياغة الأفكار وتشكيلها من أجل تطبيقها عملياً ، وذلك من خلال دراسة جميع جوانب هذه الفكرة ووضع التصور المبدئي للشكل المراد أن تكون عليه ، بالإضافة لمراعاة جميع الجوانب المؤثرة بهذه الفكرة خلال تنفيذها عملياً ، وكيفية تأثير هذه الفكرة ببيئتها ^(١) .

منصة التعليم الإلكتروني (Teams) : هي أحد برامج شركة مايكروسوفت وتتمثل في تطبيق المراسلة المثالي للمؤسسات ومساحة عمل للاتصال والتعاون في الوقت الفعلي والاجتماعات ، ومشاركة تطبيقات وملفات جميعها في مكان واحد ومتوفرة ويمكن لأي شخص الوصول إليها ^(٢) .

برنامج الفوتوشوب (Adobe Photoshop) : هو برنامج لتحرير الصور وتصميم الرسوم البيانية يسمح للمستخدمين بإنشاء وتحرير ومعالجة الرسومات المختلفة ، بالإضافة إلى الفن الرقمي ، كما يسمح أيضاً بإنشاء وتحرير الصور النقطية بطبقات متعددة واستيراد الصور بتنسيقات ملفات مختلفة ^(٣) .

^(١) حاتم عبد الحميد خليل : الحاسب الآلي وتفعيل العملية الابتكارية في تدريس التصميمات الزخرفية ، بحوث في التربية الفنية والفنون ، المجلد الأول ، كلية التربية الفنية ، جامعة حلوان ، القاهرة ، ٢٠٠٠م ، ص ١٢٥ .

^(٢) Tsai, P. : Business Chat Apps in 2018: Top Players and Adoption Plans, 20 December, The Spice Works Community, 2018 .

^(٣) سعيد : أثر استخدام الكمبيوتر لحل بعض المشكلات الفنية لطلبة الدراسات العليا بكلية التربية الفنية ، رسالة ماجستير ، بحث غير منشور ، كلية التربية ، جامعة حلوان ، القاهرة ، ١٩٩٤م .

ينقسم هذا البحث إلى جزئين :

أولاً (الجزء النظري) ويشمل :

أ - الدراسات السابقة .

ب - الإطار النظري :

- نبذة عن برنامج (الفوتوشوب Adobe Photoshop) .

- الأدوات المستخدمة في التصميم على برنامج (فوتوشوب Photoshop) إصدار ٢٠٢١ .

- نبذة عن منصة التعليم الإلكتروني (Teams) .

ثانياً (الجزء التطبيقي) ويشمل :

- دراسة للخطوات المتبعة في رفع الملفات الخاصة بمادة التصميم على برنامج

(فوتوشوب Photoshop) ورفعها على منصة تيمز (Teams) .

- نتائج البحث والتوصيات وقائمة المراجع ثم ملخص البحث .

أ - الدراسات السابقة :

الدراسة الأولى بعنوان : استخدام الكمبيوتر في تعليم التصميم وأثره في تنمية بعض القدرات

العقلية المرتبطة بالإبداع^(١)

تهدف هذه الدراسة إلى استخدام الكمبيوتر لإنتاج تصميمات تشكيلية تؤثر في نمو بعض

القدرات العقلية المرتبطة بالإبداع ، وكذلك تحدد أثر تفاعل الخبرات المختلفة باستخدام الكمبيوتر .

وترتبط هذه الدراسة بالبحث الراهن من حيث تناولها استخدام الكمبيوتر في إنتاج

التصميمات ، وتختلف معه من حيث تناول الباحث تعليم مادة التصميم على برنامج الفوتوشوب

(Photoshop) من خلال استخدام منصة تيمز (Teams) في قسم التربية الفنية في

جائحة كورونا .

الدراسة الثانية بعنوان : الحاسب الآلي وتفعيل العملية الابتكارية في تدريس التصميمات

الزخرفية^(٢)

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على ماهية الحاسب الآلي في مجال التصميم والعلاقة

الترابطية بين إمكاناته الجرافيكية والمكونات الرئيسية للعملية الابتكارية ، وبيان الدور الذي يمكن

تلك البرامج الجرافيكية من القيام بها لإثراء طريقة تفكير دراسي التصميم وتفعيل العملية

الابتكارية في التصميم .

(١) سامح خميس السيد إسماعيل : استخدام الكمبيوتر في تعليم التصميم وأثره في تنمية بعض القدرات العقلية المرتبطة بالإبداع ، رسالة دكتوراه ، بحث غير منشور ، كلية التربية الفنية ، جامعة حلوان ، القاهرة ، ١٩٩٧ م .

(٢) حاتم عبد الحميد خليل : الحاسب الآلي وتفعيل العملية الابتكارية في تدريس التصميمات الزخرفية ، بحوث في التربية الفنية والفنون ، المجلد الأول ، كلية التربية الفنية ، جامعة حلوان ، القاهرة ، ٢٠٠٠ م .

وترتبط هذه الدراسة بالبحث الراهن من حيث تناولها الحاسب الآلي وتفعيل العملية الابتكارية في تدريس التصميمات ، وتختلف معه من حيث تناول الباحث تعليم مادة التصميم على برنامج الفوتوشوب (Photoshop) من خلال استخدام منصة تيمز (Teams) في قسم التربية الفنية في جائحة كورونا .

ب - الإطار النظري :

- نبذة عن برنامج (الفوتوشوب Adobe Photoshop)

يعد برنامج (الفوتوشوب Photoshop) من أشهر برامج الحاسب الآلي استخداماً سواءً على صعيد التدريب والتعليم أو استخدام الأفراد ، وذلك لما يمتاز به من سهولة في الاستخدام ونتائج ممتازة في الإنتاج ، كما يساعد على معالجة الصور وإنتاج التصميم بالاستعانة بصور أو تصاميم خارجية ، سواء عن طريق الإنترنت ، أو جهاز الماسح الضوئي ، أو الكاميرا الرقمية ، أو الملفات المخزنة ، مع إمكانية إنتاج وتصميم تطبيقات مختلفة مثل أغلفة الكتب والمجلات والجرائد والإعلانات ، وأيضاً يوفر مجموعة من المرشحات التي تضيف مؤثرات جميلة على التصميم ، ويمكن للمستخدم الرسم بواسطة الماوس أو القلم الضوئي واستخدام النصوص ، كما يمكنه أيضاً من تحويل التصميم إلى رسومات مائية أو خشبية أو زيتية أو حتى بالفحم وذلك بفضل المؤثرات الموجودة عليه ، وإمكانية دمج الرسومات مع الصور في تصميم واحد ، ويعد برنامج (الفوتوشوب) من أكثر البرامج الاحترافية المتخصصة في مجال التربية الفنية ، ويمكن أن يعزز بشكل واضح التفكير الابتكاري وقدرات الدارسين الابتكارية ، فهو يسهل ذلك عن طريق السرعة التي يستجيب لرغبة الدارس في عمل تغييرات في الصورة ، وفي وقت قليل يمكن تغيير فكره وأن يصل للشكل الملائم الذي يريده ^(١) ، كما يعني مجال التربية الفنية دائماً بالانشغاطات التجريبية التي تنمي الجانب الابتكاري لدى المتعلم في ظل أي ظروف ومهما كانت الإمكانيات ^(٢) .

- الأدوات المستخدمة في التصميم على برنامج (فوتوشوب Photoshop)

مفهوم التصميم :

الأسس الإنشائية للتصميم هي ما يتصل بالمتغيرات البنائية كاتجاه ونوع ومعدل حركة العناصر التصميمية ، وعلاقات التماس والتركيب والحذف والإضافة والتكرار ، وهذه العلاقات يتم استعانة المصمم بها لعمل صياغات قائمة بين العناصر والمفردات التشكيلية داخل مسطح التصميم ، وهي تهدف في مجملها إلى تحقيق الغرض التشكيلي من التصميم ^(٣) ، كما أن

^(١) سعيد : أثر استخدام الكمبيوتر لحل بعض المشكلات الفنية لطلبة الدراسات العليا بكلية التربية الفنية ، مرجع سابق .

^(٢) Hoon, W, T, : Can Teaching Colour Digitally Completely Replace Teaching Colour Traditionally, Eric Document Reproduction Service No. ED 491959, 2006 .

^(٣) حاتم عبد الحميد خليل : الحاسب الآلي وتفعيل العملية الابتكارية في تدريس التصميمات الزخرفية ، مرجع سابق ، ص ١٢٥ .

التصميم عبارة عن تشكيل فني بالحروف والكتابات العربية لتلعب هذه التشكيلات دوراً جمالياً تشكيمياً خالصاً بعيداً عن اللغة المقروءة^(١) ، وبصورة معاصرة من خلال استخدام برامج الحاسب الآلي وخاصة برنامج (Adobe Photoshop الفوتوشوب) .

طرق التصميم على برنامج (Adobe Photoshop الفوتوشوب) :
التصميم باستخدام الخطوط المرنة :

الخط المرن (Sp line) هو خط يتم تعريفه باستخدام نقاط تحكم (Control Points) أو رؤوس (Vertices) وقد يكون مستقيماً أو منحنياً .

التصميم باستخدام الشبكات :

يقوم بعمل كائنات ثلاثية الأبعاد من مضلعات ذات ثلاثة أو أربعة جوانب تربط مع بعضها البعض لتكون أشكال أكثر تعقيداً ، وهذه طريقة رائعة في عملية التصميم باستخدام العديد من الأدوات التي يحتويها البرنامج .

التصميم باستخدام المتغيرات :

هو من طرق التصميم القوية ، حيث تكون جميع أبعاد الكائن قابلة للتعديل والتحريك ببساطة ودقة عالية ، ويعمل التصميم باستخدام المتغيرات مع الخطوط المرنة والشبكات والنماذج المختلفة .

التصميم باستخدام الأسطح القابلة للتشكيل :

وتتمثل في سلسلة من النقاط المتصلة عبر السطح القابل للتشكيل ، وهذا ما يميزها عن التصميم بالشبكات ، حيث يمكن التحكم بنقطة واحدة فقط ، وتستخدم هذه الطريقة لإنشاء أسطح حيوية ذات دقة عالية في انحناءات السطح .

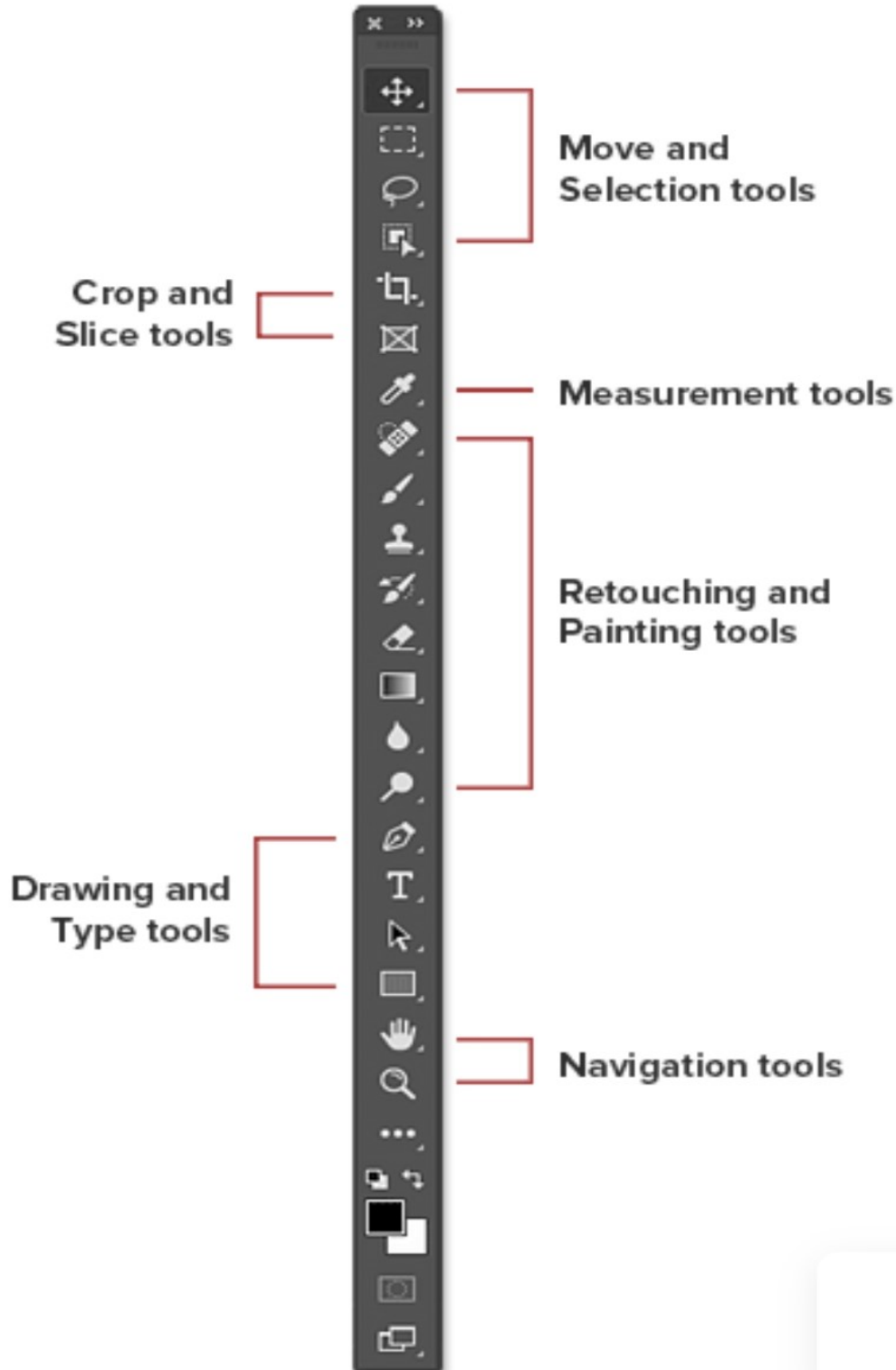
التصميم باستخدام الخطوط المرنة النسبية غير الموحدة :

وتعتبر أقوى طرق التصميم لإنشاء الأسطح المعقدة ، وهي توفر أسلوب جديد في التصميم ولها طريقتان لتصميم الكائنات ، الأولى إنشاء خطوط مرنة نسبياً وينفذ بينها أسطح ، والثانية إنشاء أسطح نسبية وتعديل ، ثم تدمج معاً^(٢) .

(١) حاتم عبد الحميد خليل : الحاسب الآلي وتفعيل العملية الابتكارية في تدريس التصميمات الزخرفية ، مرجع سابق ، ص ١٢٥ .
(٢) عبد الله مشرف محمد الشاعر : مجالات استخدام الحاسب الآلي في قسم التربية الفنية بكلية المعلمين بمكة المكرمة ، رسالة ماجستير ، بحث غير منشور ، كلية المعلمين ، جامعة أم القرى ، السعودية ، ٢٠١١م ، ص ١٩٥ : ١٩٩ .

- الأدوات المستخدمة في التصميم على برنامج (فوتوشوب Photoshop) إصدار ٢٠٢١

Photoshop tools layout



مسطرة الأدوات الخاصة بالتصميم^(١)

^(١) الأدوات المستخدمة في التصميم https://www.gal3a.com/2020/10/blog-post_16.html

جدول لشرح الأدوات المستخدمة في التصميم على برنامج (الفوتوشوب)^(١)

الاختصار	الوظيفة	شكل الأداة	اسم الاداة	
V	هي أداة تتيح التحكم في حركة الأشكال والصور داخل التصميم		MOVE TOOL	١
W	تساعد في تحديد لون معين وتدرجاته والتحكم فيه		MAGIC WAND TOOL	٢
K			SLICE TOOL	٣
B	هي أداة تتيح الرسم بفرشة تتحكم في مقاسها وشكلها		BRUSH TOOL	٤
Y	هي أداة تساعد في التراجع عن الرسم بالفرشة فقط		HISTORY BRUSH TOOL	٥
G	هي أداة تساعد في التلوين بتدرج لوني .		GRADIENT TOOL	٦
O	هي أداة تعمل على تفتيح ألوان الصورة		DODGE TOOL	٧
T	هي أداة تتيح إضافة نصوص على التصميم		HORIZONTAL TYPE TOOL	٨
U	هي أداة تتيح رسم أشكال جاهزة والتعديل فيها لتظهر في التصميم		ELIPSE TOOL	٩
I	هي أداة تتيح اختيار لون معين من أي صورة والعمل به .		EYEDROPPER TOOL	١٠
Z	هي أداة تتيح تكبير وتصغير أي جزء من التصميم .		ZOOM TOOL	١١
Q	هي أداة تساعد في التنقل بين التصميم و ال mask		EDIT IN QUICK MASK MODE	١٢
F	تساعد في عرض التصميم في أشكال متعددة .		VIEW MODES	١٣
SHIFT+C TRL+M	نقل التصميم الى برنامج ال image ready		EDIT IN IMAGE READY	١٤
M	لتحديد جزء معين من التصميم والتحكم فيه .		RECTANGULAR MARQUEE TOOL	١٥
L	هي أداة أخرى من أدوات التحديد وبخصائص مختلفة .		LASSO TOOL	١٦
C	هي أداة تقوم بقص جزء من الصورة .		CROP TOOL	١٧
J	هي أداة تعالج العيوب الموجودة في الصور .		HEALING BRUSH TOOL	١٨
S	هي أداة لأخذ جزء من صورة ونسخه في تصميم أخرى		CLONE STAMP TOOL	١٩
E	هي أداة تقوم بمسح جزء من التصميم .		ERASER TOOL	٢٠
R	لإضافة تشويش على جزء معين من التصميم .		BLURE TOOL	٢١
A	تتيح التحكم في الأشكال الجاهزة وتغير شكلها لأشكال أخرى .		DIRECT SELECTION TOOL	٢٢
P	هي أداة لرسم أشكال متعددة ومن الممكن ان تحول الى تحديد .		PEN TOOL	٢٣
N	لإضافة تعليقات وتعليقات على التصميم .		NOTES TOOL	٢٤
H	تقوم بتحريك التصميم في حالة اختفاء أجزاء منه بسبب عملية التكبير الزائد .		HAND TOOL	٢٥
X D	هي عدة أدوات ولكنها تشترك في انها تعمل على التغير في الألوان فمنها أداة  تبدل بين الخلفي والامامي ومنها  ترفع اللونين الاساسيين وهما الابيض والاسود .		COLOR OPTIONS	٢٦

(١) مينا خير ، مينا منير : شرح مفصل وأمثلة تطبيقية على الفوتوشوب ، كتاب إلكتروني ، المكتبة التقنية ، ٢٠٠٦م ، ص ٥ ، ٦ .

- نبذة عن منصة التعليم الإلكتروني (Teams)

منصة مايكروسوفت تيمز (Microsoft Teams) تعتبر من تطبيقات وبرامج مايكروسوفت المتميزة ، كما تعد أحد الخدمات التي تم إطلاقها لأول مرة في مارس ٢٠١٧م ، حيث جاء هذا التطبيق ضمن تطبيقات مايكروسوفت والتي استطاعت به منافسة شركات كبرى في مثل شركة جوجل لتطبيقها (جوجل كلاس روم وفيسبوك) ، وهذا التطبيق جاء ليحقق التكامل مع مختلف تطبيقات مايكروسوفت مثل (Office 365) ، وفي الإصدار الأول من التطبيق كان مدفوعاً وفي ١٢ يوليو عام ٢٠١٨م تم إصدار النسخة المجانية من هذا التطبيق ، وتوجد خصائص ومميزات لمنصة (Microsoft Teams) وهي :

الدردشة Chat : وتتيح المنصة التفاعلية إمكانية إرسال رسالة فورية ثنائية أو جماعية ، كما تتيح إمكانية الانتقال إلى مكالمة فيديو أو مشاركة الشاشة من أجل عملية اتخاذ قرارات متطورة بشكل سريع ، كما تتيح تخصيص الرسائل باستخدام ميزة تحرير النص المنسق ووضع علامة على الأشخاص للفت انتباههم .

الاجتماعات عبر الإنترنت Online Meetings : تتيح المنصة إمكانية استضافة اجتماعات عبر الإنترنت سواء ثنائية أو لأعداد متنوعة قد تصل إلى ألف شخص ، كما تتيح جعل اجتماعات الإنترنت أكثر فاعلية من خلال مشاركة المحتوى والاستفادة من الذكاء الاصطناعي للحصول على المساعدة ، وأيضاً الحصول على تجربة الاجتماعات الآمنة عبر الإنترنت بالصوت والفيديو ومشاركة الشاشة عالية الجودة .

الاتصال Call : تتيح المنصة إمكانية الاتصال مع فرق (Teams) أو برنامج (Outlook) أو جهاز محمول ، كما تتيح إعلام الآخرين عندما تكون متوفراً أو عند إجراء مكالمة أو خارج المكتب ، وأيضاً نظام الهاتف في (Office 365) من حيث إجراء واستقبال مكالمات هاتف الشبكة العامة المحولة .

أداة مؤتمرات الفيديو Video Conferencing : هي أداة تجعل عقد الاجتماعات أكثر خصوصية وتزيد من التعاون في الوقت الفعلي .
أداة مشاركة الشاشة Screen Sharing : تتيح للمعلم مشاركة شاشته مع المتعلمين الآخرين بحيث يستطيعون رؤيتها وهو يكتب عليها ^(١) .

(3) Tsai, P. : Business Chat Apps in 2018: Top Players and Adoption Plans, Ibid .

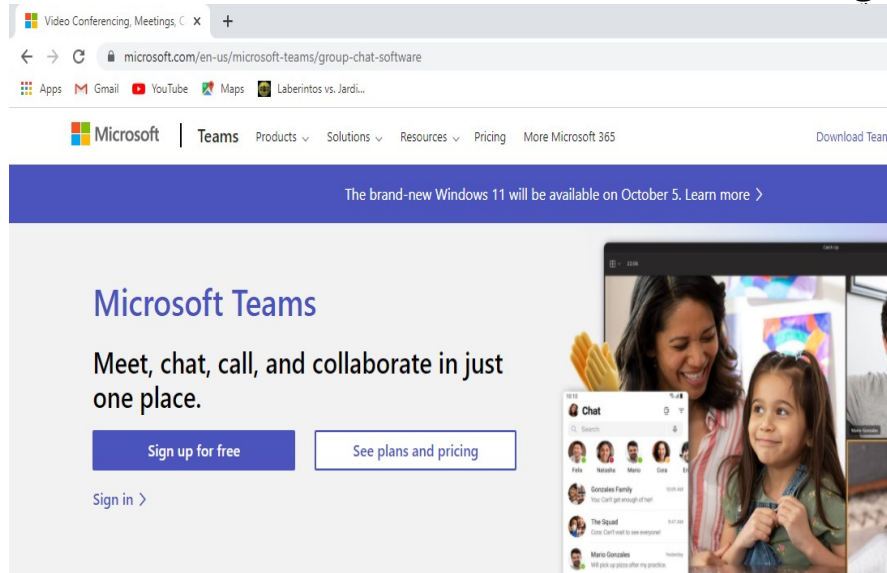
ثانياً (الجزء التطبيقي) :

في هذا الجزء يقوم الباحث بالتعرف على كيفية تعليم مادة التصميم على برنامج الفوتوشوب (Photoshop) ، وذلك من خلال استخدام منصة تيمز (Teams) في قسم التربية الفنية في ظل جائحة كورونا ، مما يعود بالفائدة على دارسي قسم التربية الفنية بكلية التربية الأساسية بدولة الكويت والمهتمين بهذا المجال .

أولاً : كيفية الإعداد والتسجيل من خلال منصة تيمز (Teams)

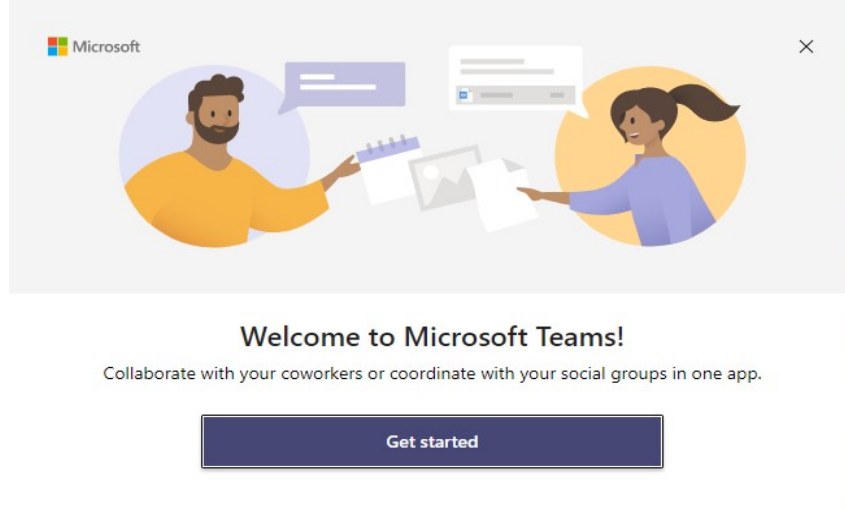
١ - إعداد برنامج مايكروسوفت تيمز (Microsoft Teams) على جهاز الكمبيوتر ، وذلك من خلال الدخول على محرك البحث (Google) ، ثم كتابة (Microsoft Teams) داخل خانة البحث ، وسوف تظهر مجموعة من المواقع على الشاشة نقوم بالدخول على موقع (Video Conferencing, Meetings, Calling | Microsoft Teams) ، وسوف يظهر

بالشكل التالي :

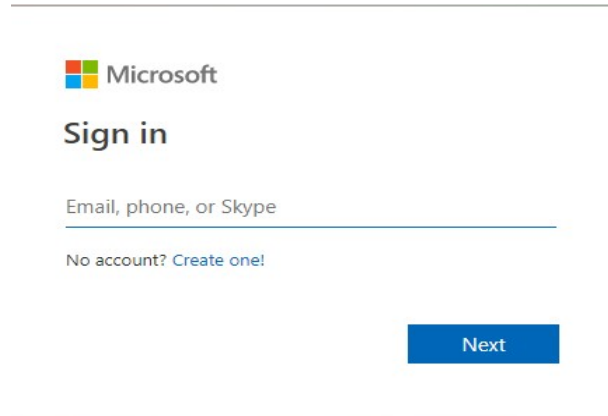


سيظهر لنا في الشكل السابق أعلى الشاشة من اليمين لينك (Download Teams) نقوم بالضغط عليه ، وسوف يظهر لنا خيارين (Download for Desktop – Download for Mobile) ، سنقوم باختيار (Download for Desktop) ، ثم الضغط على (Download Teams) ، وبعدها سيبدأ البرنامج في النزول وسوف يظهر أسفل المستعرض ناحية الشمال ، وبعد اكتمال النزول سنضغط عليه وسوف يقوم بإعداد برنامج (Teams) على جهاز الكمبيوتر ، وسوف يظهر اختصار لتشغيل البرنامج على سطح المكتب باسم (Microsoft Teams) .

- بعد إعداد البرنامج وعند الدخول عليه من على سطح المكتب ستظهر شاشة ترحيب للبرنامج وبها زر مكتوب عليه (Get Started) ، وسوف تظهر بالشكل التالي :



- عند الضغط على هذا الزر سينقلنا إلى شاشة أخرى تطلب البريد الإلكتروني المسجل على المنصة ، في حالة إذا كان هناك حساب مسجل من قبل عن طريق الجامعة ، وسوف تظهر بالشكل التالي :



- يجب أن يكون هناك حساب موجود مسجل على مايكروسوفت (Office 365) ، ويكون ذلك عن طريق الجامعة في النطاق (Domain) المشتركة فيه من قبل شركة مايكروسوفت ، وإن لم يكن هناك حساب من الممكن إنشاء بريد إلكتروني على الموقع ولكن سيفتح البرنامج بشكل شخصي وليس داخل نطاق الجامعة ، ويتم ذلك بالدخول على محرك البحث (Google) من جديد ، ثم كتابة (إنشاء بريد إلكتروني في مايكروسوفت) في خانة البحث ، وبعد التحميل سوف تظهر مجموعة من المواقع يتم اختيار لينك (كيفية إنشاء حساب Microsoft جديد) ، وبعد الضغط عليه سوف تظهر الشاشة التالية :

Microsoft 365 | الدعم | Windows | Office | Surface | Xbox | شراء Microsoft 365

المنتجات | الأجهزة | أحدث الميزات | الحساب والفوترة | القوالب | مزيد من الدعم

كيفية إنشاء حساب Microsoft جديد

تعليمات تسجيل الدخول ونظرة عامة
إعادة تعيين واسترداد كلمة المرور
تسببت اسم المستخدم
رموز التحقق والأمان
حسابات مُختزقة أو مُأفقتة
نشاط الحساب والحسابات المعلقة
الحسابات المرتبطة
ما هو حساب Microsoft؟

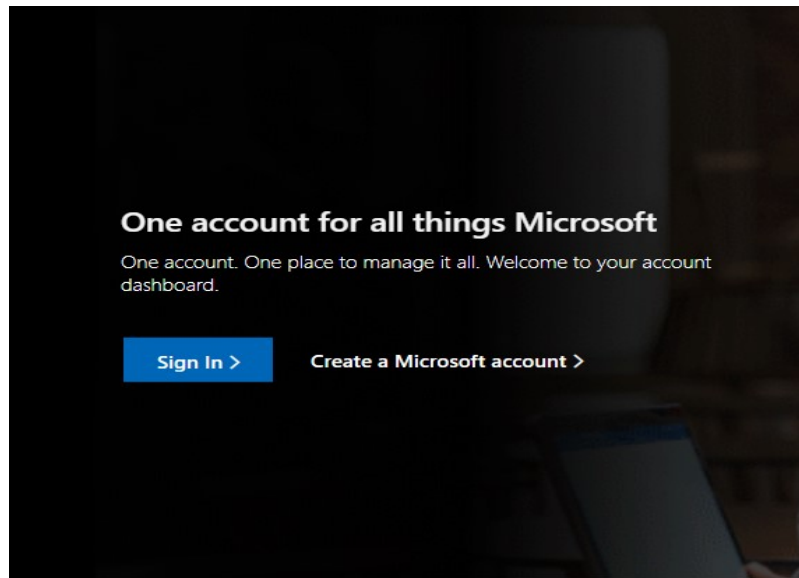
اشترك! يساعدك على تحقيق أكبر قدر من الاستفادة من وقتك

تجربة لمدة شهر واحد مجاناً

يمكنك حساب Microsoft حق الوصول إلى منتجات وخدمات Microsoft باستخدام تسجيل دخول واحد فقط. إليك كيفية إعداد حساب:

- انتقل إلى account.microsoft.com وحدد تسجيل الدخول. ثم اختر إنشاء حساب!
- إذا كنت تفضل إنشاء عنوان بريد إلكتروني جديد، فاختر الحصول على عنوان بريد إلكتروني جديد، ثم اختر التالي، ثم اتبع الإرشادات.

- نلاحظ في الشاشة السابقة وجود لينك مكتوب فيه (account.microsoft.com) سوف نضغط عليه سينقلنا إلى شاشة أخرى بالشكل التالي :



- نضغط على لينك (Create a Microsoft account) الذي يظهر في الشاشة السابقة ، وبعد الضغط عليه سوف تظهر الشاشة التالية :

Microsoft

Create account

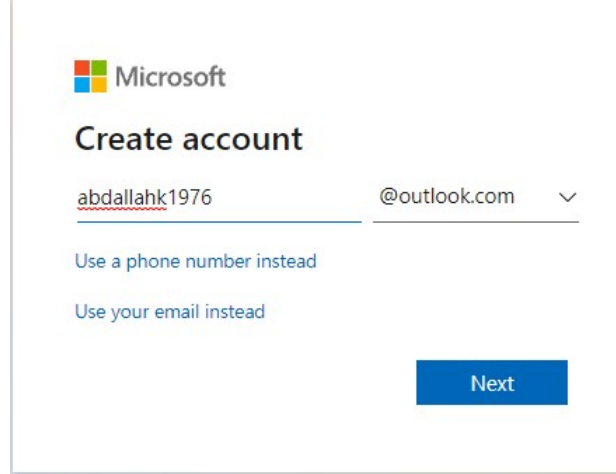
someone@example.com

[Use a phone number instead](#)

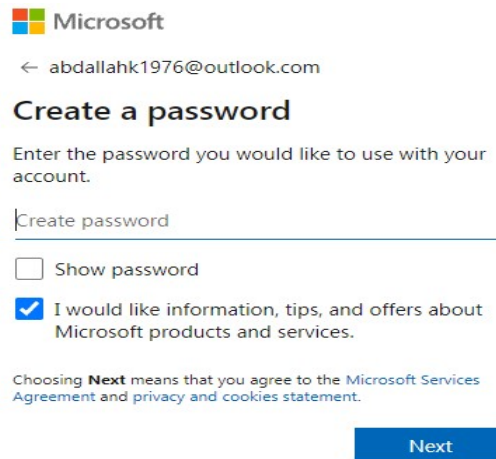
[Get a new email address](#)

Next

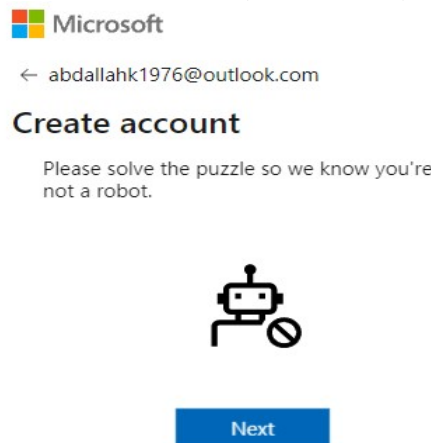
- ومن الشاشة السابقة نقوم باختيار (Get a new email address) ، وبعد الضغط عليها سيظهر خانة لتسجيل اسم البريد الجديد على (New email @outlook.com) ، نكتب اسم البريد مع مراعاة أن يكون الاسم مختلف وغير مستخدم من قبل ، كما يظهر في الشاشة التالية :



- بعد اختيار الاسم الضغط على زر (Next) وسوف يطلب إدخال كلمة مرور ، كما يظهر في الشاشة التالية :



- نقوم بادخال كلمة مرور خاصة بالبريد ، ثم الضغط على زر (Next) وسوف تظهر الشاشة التالية بها اسم البريد الجديد ، كما في الشكل التالي :



- نضغط على زر (Next) وبعد ذلك سوف يقوم بإظهار شاشة أخرى بها اختبار (Puzzle) نضغط على الأسهم يمين ويسار الصورة حتى تظهر في وضعها الطبيعي ، ثم نختار (Done)، وبذلك فقد قمنا بعمل بريد إلكتروني جديد على مايكروسوفت .

- بعد الانتهاء نقوم بفتح برنامج (Microsoft Teams) وفتحه مرة أخرى ، ثم الضغط على (Get Started) ثم كتابة عنوان البريد الإلكتروني الذي قمنا بعمله ثم نضغط (Next) ، كما يظهر في الشاشة التالية :



Sign in

abdallahk1976@outlook.com

No account? [Create one!](#)

Next

- بعد ذلك تظهر شاشة أخرى تريد كلمة المرور التي قمنا بإدخالها في بيانات البريد الإلكتروني نكتبها ، ثم نضغط على (Sign In) وبعد الضغط سوف تظهر شاشة مكتوب فيها أن نظام الويندوز سوف يقوم بحفظ هذه البيانات لعدم الرجوع إليك مرة أخرى ، ثم نضغط (Next) وبعدها تظهر الشاشة التالية :



abdallahk1976@outlook.com

Add details

We need a little more info before you can use this app.

First name

Last name

To keep your account in good standing, we require your date of birth.

Birthdate

January

1

Year

Country/region

Egypt

Cancel

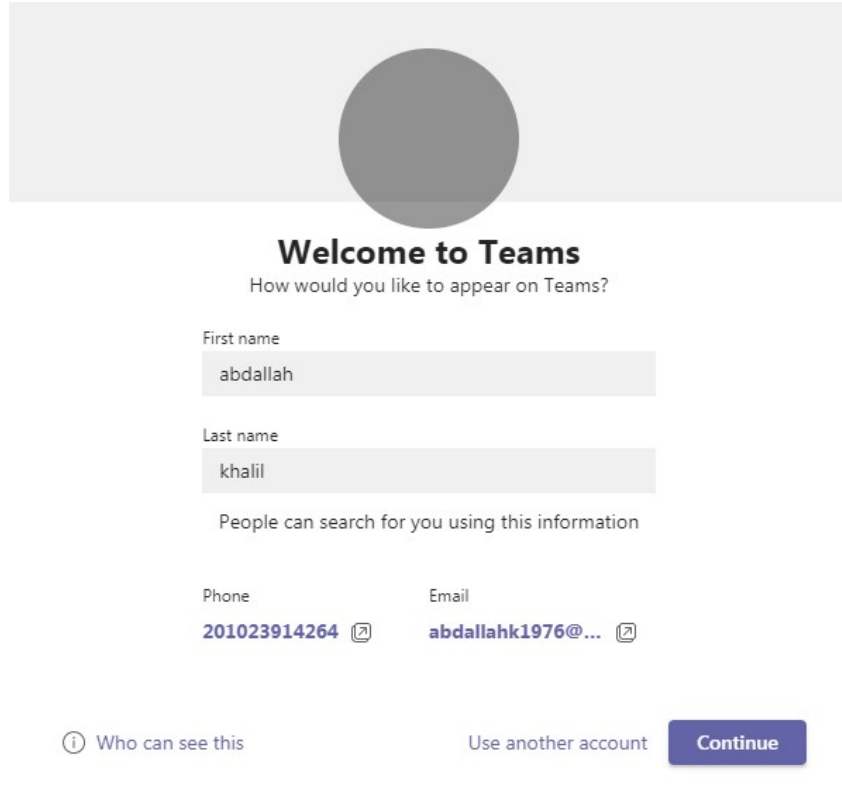
Next

- يظهر في الشاشة السابقة بعض البيانات يجب أن تستكمل لإكمال عملية التسجيل ، نقوم بإكمالها ونضغط على زر (Next) ، ثم بعدها تظهر شاشة أخرى للتأكيد نضغط فيها على زر (Next) أيضاً ، ثم تظهر الشاشة التالية :



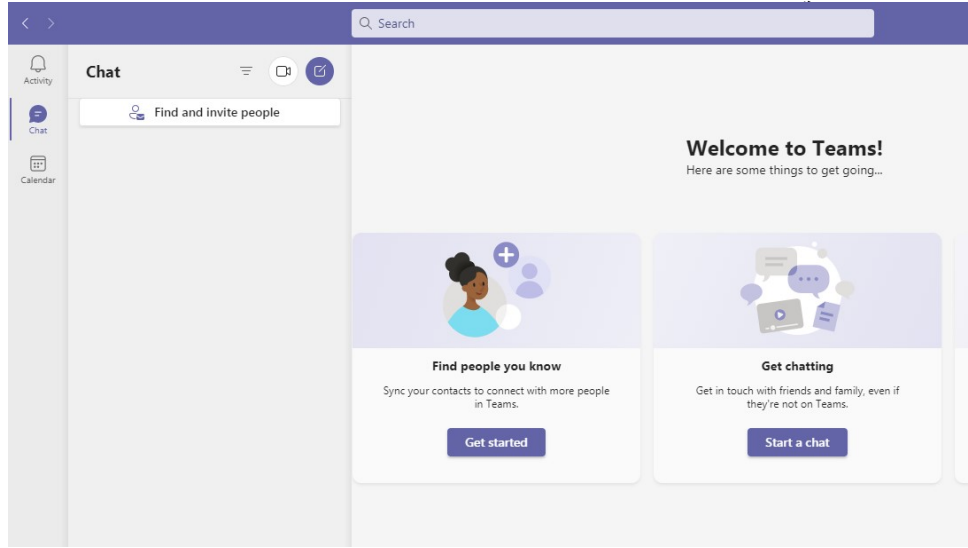
The screenshot shows the Microsoft account setup interface. At the top is the Microsoft logo and the email address 'abdallahk1976@outlook.com'. The main heading is 'Add your phone number'. Below it, a message states: 'This app requires your number. It will be added to your Microsoft account as another username, so make sure to use your own. [Learn more](#)'. There are two input fields: 'Egypt (+20)' with a dropdown arrow and 'Phone number'. Below the fields, a message says 'We'll send you a text to verify this number.' At the bottom are two buttons: 'Cancel' and 'Next'.

- وفيها يطلب البرنامج رقم موبايل خاص بالحساب للرجوع إليه في حالة استكمال بعض البيانات أو فقدتها نقوم بإدخاله ، ثم نضغط على زر (Next) ، وبعد ذلك سيقوم بإرسال كود للتنشيط على الرقم الذي أدخلته ستقوم بإدخاله في خانة الكود ، ثم الضغط على زر (Next) وبعد التحميل سيظهر شاشة ترحيب بها بياناتك نضغط فيها على زر (Continue) ، كما في الشكل التالي :



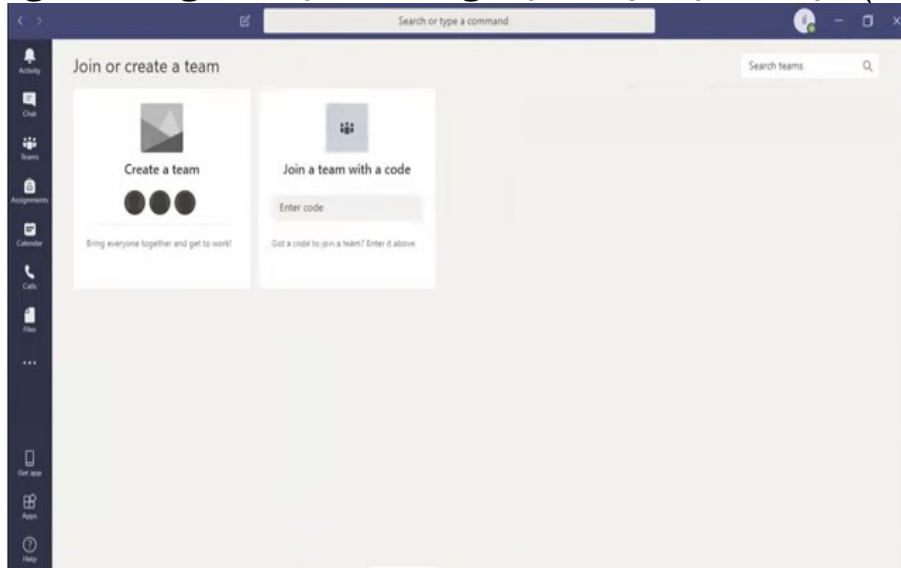
The screenshot shows the 'Welcome to Teams' setup screen. At the top is a large grey circle representing a profile picture. Below it is the heading 'Welcome to Teams' and the question 'How would you like to appear on Teams?'. There are two input fields: 'First name' with the value 'abdallah' and 'Last name' with the value 'khalil'. Below these fields is the text 'People can search for you using this information'. At the bottom, there are two fields: 'Phone' with the value '201023914264' and 'Email' with the value 'abdallahk1976@...'. At the very bottom, there is a link 'Who can see this' with an information icon, a link 'Use another account', and a 'Continue' button.

- بعد الضغط على زر (Continue) في الشاشة السابقة سوف تظهر الشاشة الرئيسية للمنصة بالشكل التالي :



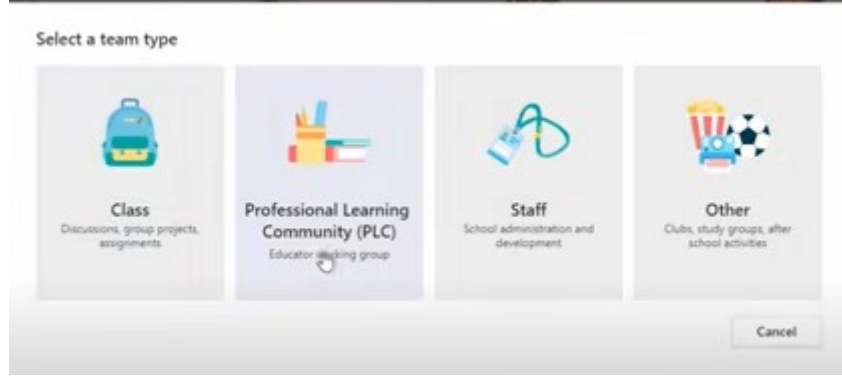
ثانياً : كيفية إنشاء فريق للمادة على البرنامج

- لإنشاء فريق جديد يجب الدخول على برنامج تيمز (Teams) عن طريق التسجيل بالبريد الإلكتروني الخاص بالجامعة ، ثم اختيار من القائمة الموجودة على شمال الشاشة على (Teams) ، وعند اختيارها سوف تظهر على يمينها اختيارات كما في الشكل التالي :

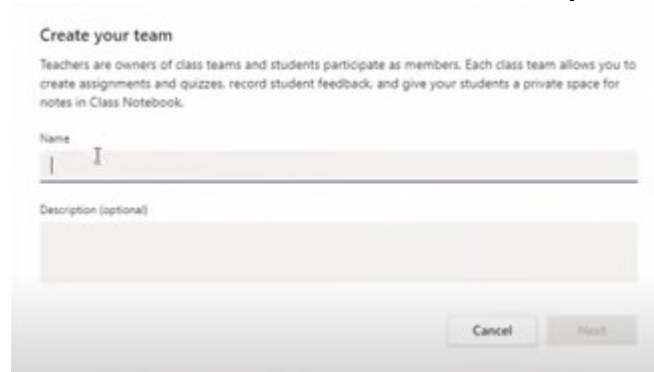


- يظهر لنا اختيارين (Create a team – Join a team with a code) ، الاختيار (Create a team) نستخدمه في إنشاء فريق جديد على البرنامج ، أما الاختيار الثاني (Join a team with a code) فيستخدم في حالة الدخول على فريق من خارج النطاق الخاص بالجامعة .

- سنقوم باختيار (Create a team) وعند الضغط عليه سوف تظهر الشاشة التالية :



- يظهر في الشاشة السابقة أربعة اختيارات يختلف كل اختيار عن الآخر ، الاختيار الأول (Class) وهو خاص بإنشاء الفريق الخاص بالمادة وهي (مادة التصميم على الفوتوشوب) ومن خلاله يتم إضافة الطلاب لممارسة أنشطة خاصة بالمادة ، وأيضاً يمكن عمل مجموعات مناقشة بين أستاذ المادة وطلاب قسم التربية الفنية ، والاختيار الثاني (Professional Learning) ويقوم من خلاله أستاذ المادة بإنشاء فريق وإضافة أساتذة من نفس التخصص عليه ، والاختيار الثالث (Staff) ومن خلاله يتم إضافة كل أعضاء هيئة التدريس في الجامعة في كل التخصصات وأيضاً الطلبة وأولياء الأمور ، والاختيار الرابع (Other) يستخدم في حالة عمل مجموعة لأنشطة خارج المواد (أنشطة رياضية - رحلات) .
- نقوم باختيار (Class) وهو الخاص بإنشاء فريق خاص بـ (مادة التصميم على الفوتوشوب) لطلبة قسم التربية الفنية ، وبعد الضغط عليه يظهر الشاشة التالية :

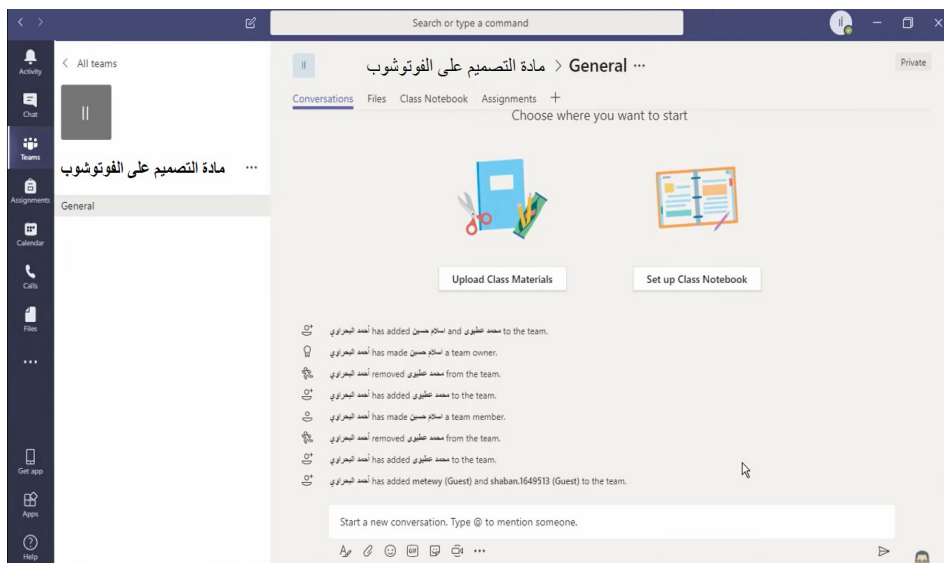


- يظهر في الشاشة السابقة طلب لاسم الفريق الخاص بالمادة (Name) سوف نقوم بكتابة اسم الفريق داخله ، وأيضاً يوجد الوصف (Description) ويكتب فيه رسالة تصل للأعضاء تخبرهم بما يحتويه الفريق وبماذا يهتم ، ثم بعد كتابة الاسم والوصف نقوم بالضغط على زر (Next) ، وسوف تظهر الشاشة التالية :



- يظهر في الشاشة السابقة أنه يمكن إضافة أشخاص إلى الفريق المكون سواء طلبة (Students) أو مدرسين (Teacher) ، ويكون إضافة الطلبة أو المدرسين عن طريق النطاق الخاص الجامعة (Domain) على شبكة الإنترنت ، وهذا النطاق يظهر على يمين علامة (@) في البريد الإلكتروني المفعّل على (Office 365) ، ويكون لكل أستاذ بريد خاص به على نفس النطاق ، ويمكن إضافة أكثر من طالب على الفريق ويتم اختيارهم من خلال اختيار (Students) الموجود في الشاشة السابقة ، عن كتابة اسم الطالب ثم الضغط على زر (Add) على يمين الاسم ، ويمكن أيضاً اختيار الأساتذة بنفس الطريقة ويختلف الأستاذ عن الطالب ، فالأستاذ يكون (Owner) صاحب الفريق ، أما الطالب فيكون (Member) أي عضو في الفريق ، كما يمكن إضافة طالب أو أستاذ من نطاق آخر من خارج الجامعة له حساب بريد إلكتروني على (Office 365) ، وذلك بكتابة اسم البريد الإلكتروني الخاص به والنطاق الموجود عليه ، وفي هذه الحالة سيدخل على الفريق (Guest) أي ضيف ، وينطبق نفس الأمر على إضافة إيميل آخر من نطاق خارجي (Gmail – Yahoo) .

- وبعد إضافة الطلاب والأساتذة والانتهاء من هذه الخطوة يظهر الفريق كما في الشاشة التالية :



- ومن خلال الأدوات السابقة الخاصة بمادة التصميم على برنامج (الفوتوشوب) والتي ذكرناها في الإطار النظري ، يمكن عمل تصميم جرافيكي متنوع باستخدام هذه الأدوات وعمل تقديم (Presentation) من خلال شرائح (Slides) ، لشرح الأدوات وكيفية استخدامها في التصميمات الجرافيكية المختلفة ، ويتم ذلك عن طريق برنامج (Microsoft PowerPoint) ، ثم بعد ذلك يمكن للقائمين بالتدريس رفعها من خلال المنصة نشرها وتقسيمها إلى فصول دراسية لتمكن الطلاب من معرفة محتوى المادة ، وذلك في ظل جائحة كورونا .

نتائج البحث :

بعد أن قام الباحث بالدراسة النظرية والتطبيقية استطاع أن يتوصل إلى كيفية تعليم مادة التصميم على برنامج الفوتوشوب (Photoshop) من خلال استخدام منصة تيمز (Teams) في قسم التربية الفنية في جائحة كورونا ، وتوصل إلى إجابة أسئلة البحث :

السؤال الأول :

- ما هي فاعلية استخدام برنامج (الفوتوشوب Photoshop) في تدريس مادة التصميم في قسم التربية الفنية بكلية التربية الأساسية بدولة الكويت ؟

إجابة السؤال الأول :

- توظيف إمكانيات البرامج الجرافيكية وبالأخص برنامج (الفوتوشوب Adobe Photoshop) كوسيط معاون في إثراء مادة التصميم ، وتساعد الدارسين على تنمية تفكيرهم الابتكاري وتقديم لهم حلولاً متعددة مختلفة .

- تعد التقنيات المستخدمة في البرنامج والتي يتم استحداثها باستمرار عن طريق الإنترنت تتيح للدارسين التنوع الواسع في التصورات التي تهيئ لهم العديد من الحلول والبدائل ، والتي تفنقر لها الوسائل التقليدية والأساليب اليدوية ، وتشجعهم على الابتكار ، وتوفر لهم الوقت والمجهود أثناء الدراسة .

- يمكن الاستفادة من أدوات التصميم على برنامج (الفوتوشوب) من خلال استحداث تصميمات ورؤى فنية جديدة في صياغات تشكيلية مختلفة ، والمتمثلة في برامج معالجة الصور المختلفة لما لها من جذب وإبهار .

- يمكن الاستفادة من برنامج (الفوتوشوب) في مجال التصميم من خلال الأشكال الفنية المستحدثة من تجميعات جرافيكية ، وتركيبات بنائية ثلاثية الأبعاد ، ومواد جاهزة الصنع ، وأعمال منشأة في الفراغ .

- تعميق دور برنامج (الفوتوشوب) في التصميمات بأنوعها المختلفة وعلاقة إمكانيات البرنامج بزيادة المدى التأثيري لعناصر التجميع والدمج ، كمصادر للجذب والإثارة جمالياً وإدراكياً .

- تفعيل دور برنامج (الفوتوشوب) من خلال تدريس مادة التصميم في قسم التربية الفنية يؤدي إلى تخريج كوادر فنية متميزة قادرة على مسايرة المتغيرات المتلاحقة ومواجهة كل جديد .

السؤال الثاني :

- ما هي المميزات التي توفرها منصة التعليم الإلكتروني (Teams) في تدريس مادة التصميم على برنامج (الفوتوشوب Photoshop) إصدار ٢٠٢١ ؟

إجابة السؤال الثاني :

- إتاحة أنشطة تعليمية تقوم على الجمع بين المهام الفردية والتشاركية ومعرفة النتائج باستمرار ، تنمية الجانب المعرفي والأدائي لمهارات استخدام تطبيق (الفوتوشوب) في مادة التصميم بسهولة ويسر .

- جذب انتباه القائمين على تدريس مادة التصميم في تكوين اتجاهات إيجابية نحو استخدامها ، من خلال تحكمهم في عرض المحتوى الذي يقدم فيه الفصول التدريسية ، والذي يساعد على تنمية الجانب المعرفي والأدائي لدى الدارسين بقسم التربية الفنية بكلية التربية الأساسية بدولة الكويت .

- إتاحة تقديم نمط المراجعة الفورية للفصول الدراسية وإمكانية الحصول على المساعدات والتوجيهات والدعم ، من خلال الرد الفوري على الاستفسارات ، مما يساعد الدارسين بقسم التربية الفنية بكلية التربية الأساسية بدولة الكويت على زيادة الجانب المعرفي والأدائي لمهارات استخدام برنامج (الفوتوشوب) في تدريس مادة التصميم .

- يمكن التواصل والتفاعل بين القائمين على التدريس بعضهم البعض وبين الدارسين بقسم التربية الفنية بكلية التربية الأساسية بدولة الكويت ، من خلال إتاحة النقاش عبر الشات في منصة التعليم الإلكتروني (Teams) أثناء إلقاء المحاضرات .

- تنمية مهارات توظيف شبكات التواصل الاجتماعي كمنصات تعليمية تساعد في تنمية مهارات إنتاج المحتوى الإلكتروني ، وتحديد الذات والاندماج الدراسي لدى الدارسين بقسم التربية الفنية بكلية التربية الأساسية بدولة الكويت ، إلى جانب تنمية مهارات التفكير البصري وحب الاستطلاع .

التوصيات :

- ضرورة الاستفادة من التكنولوجيا الحديثة عبر شبكة الإنترنت بشكل عام ، والاستفادة من منصات التعليم الإلكتروني التفاعلية بشكل خاص في تقديم حلول عملية متطورة في تدريس المواد الخاصة بقسم التربية الفنية بكلية التربية الأساسية بدولة الكويت ، بما يواكب التطور التكنولوجي الحديث .

قائمة المراجع :

أولاً : الكتب الإلكترونية

١ - مينا خير ، مينا منير : شرح مفصل وأمثلة تطبيقية على الفوتوشوب ، كتاب إلكتروني ، المكتبة التقنية ، ٢٠٠٦ م .

ثانياً : البحوث والرسائل العلمية

١ - إيهاب محمد عبد العظيم حمزة ، ندى سالم فلاح العجمي : المعايير التربوية والفنية لتوظيف التعلم المتنقل في برامج التدريب الإلكتروني بدولة الكويت ، دراسات عربية في التربية وعلم النفس ، رابطة التربويين العرب ، الكويت ، ٢٠١٣ م .

٢ - جواهر راشد عبد الرحمن العصيمي : أثر استخدام منصة اجتماعية تفاعلية في تنمية التحصيل الدراسي في مادة الفيزياء لدى طالبات المرحلة الثانوية بمدينة الرياض ، الثقافة والتنمية ، جمعية الثقافة من أجل التنمية ، الرياض ، ٢٠١٨ م .

٣ - حاتم عبد الحميد خليل : الحاسب الآلي وتفعيل العملية الابتكارية في تدريس التصميمات الزخرفية ، بحوث في التربية الفنية والفنون ، المجلد الأول ، كلية التربية الفنية ، جامعة حلوان ، القاهرة ، ٢٠٠٠ م .

٤ - سوسن إبراهيم أبو العلا شلبي ، نهى محمود أحمد محمود مراد : أثر التفاعل بين نمط المناقشة الإلكترونية وحجم مجموعات التفاعل بها بالمنصات التعليمية في تنمية مهارات إنتاج المحتوى الإلكتروني وتحديد الذات والاندماج لدى طلاب الدراسات العليا ، تكنولوجيا التربية ، دراسات وبحوث ، الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية ، القاهرة ، ٢٠١٧ م .

٥ - سامح خميس السيد إسماعيل : استخدام الكمبيوتر في تعليم التصميم وأثره في تنمية بعض القدرات العقلية المرتبطة بالإبداع ، رسالة دكتوراه ، بحث غير منشور ، كلية التربية الفنية ، جامعة حلوان ، القاهرة ، ١٩٩٧ م .

٦ - سعيد : أثر استخدام الكمبيوتر لحل بعض المشكلات الفنية لطلبة الدراسات العليا بكلية التربية الفنية ، رسالة ماجستير ، بحث غير منشور ، كلية التربية ، جامعة حلوان ، القاهرة ، ١٩٩٤ م .

٧ - عبد الله مشرف محمد الشاعر : مجالات استخدام الحاسب الآلي في قسم التربية الفنية بكلية المعلمين بمكة المكرمة ، رسالة ماجستير ، بحث غير منشور ، كلية المعلمين ، جامعة أم القرى ، السعودية ، ٢٠١١ م .

ثالثاً : المراجع الأجنبية

- 1 – Hoon, W, T, : Can Teaching Colour Digitally Completely Replace Teaching Colour Traditionally, Eric Document Reproduction Service No. ED 491959, 2006 .
- 2 – Khan : **Effectiveness of EI-learning for the Teaching of English: A Study of Comparative Strategies**, Advances in Language and Literary Studies, 2016 .
- 3 – Tsai, P. : Business Chat Apps in 2018: Top Players and Adoption Plans, 20 December, The Spice Works Community, 2018 .

رابعاً : المواقع الإلكترونية

- ١ – الأدوات المستخدمة في التصميم https://www.gal3a.com/2020/10/blog-post_16.html

ملخص البحث

تعليم مادة التصميم على برنامج الفوتوشوب (Photoshop) من خلال استخدام منصة تيمز (Teams) في قسم التربية الفنية في جامعة كورونا

أ.م.د. / نبيل سعيد عبد الله العلي (*)

أثر التطور والتقدم في مجال التكنولوجيا على مختلف جوانب الحياة وخاصة في الجانب التعليمي ، وقد لامس هذا التطور مختلف الطرق وأساليب التعليم والتطبيق بشكل مباشر ، حيث استجابت معظم المؤسسات التعليمية لإدخال التكنولوجيا وتوظيفها في العملية التعليمية ، وأصبح يطلق على دمج التكنولوجيا في التعليم مصطلح (التعليم الإلكتروني Online) ، وقد ظهرت ضرورة الحاجة إلى استخدام التعليم الإلكتروني عن طريق شبكات الإنترنت ، كبديل لإلقاء المحاضرات بناءً على الظروف التي تمر بها دول العالم والوطن العربي بسبب جائحة كورونا ، والتدريب الإلكتروني هو أحد الأساليب التي يتم توزيع الفصول الدراسية إلى فرق صغيرة تعمل بالتعاون مع بعضها البعض ، أو لأداء المهمة التي يقوم بتفعيلها القائمين بالتدريس في الجامعات ، ويعمل هذا التدريب على زيادة التحصيل المعرفي وتنمية المهارات الاجتماعية وبناء فريق العمل .

وتعد مادة التصميم على برنامج الفوتوشوب (Photoshop) من أهم المواد التي تدرس في الكليات الفنية ، والتي يمكن تكوين فصول دراسية لها على منصات التعليم الإلكتروني التفاعلي باعتبارها أحد أهم أدوات التعليم والتدريب عن بعد ، فلا تحتاج إلى قاعات دراسية ولا ساحات ولا أدوات وتستوعب عدد كبير من الفرق الدراسية ، ولم تعد محصورة في توقيت أو مكان محدد بل إمكانية التعلم في أي مكان وفي أي وقت دون تقييد ، وتتضمن خصائص منصات التعليم الإلكتروني التفاعلية على الإنتاجية ، حيث يمكن للقائمين بالتدريس إنتاج فصول دراسية من خلالها وتقديم المواد الدراسية ، وذلك بعرض ونشر المحتوى العلمي وإتاحة وضمان وصوله للطلبة ، والمشاركة بالعمل الجماعي بين القائمين بالتدريس والطلبة بأشكال متعددة ومختلف ، والتعزيز المباشر من خلال المنصة التعليمية ، وتعد منصة (Microsoft Teams) إحدى منصات التعليم الإلكتروني التفاعلية ، وتعرف بأنها منصة رقمية للتطبيقات السحابية تساعد في إجراء المحادثات والاجتماعات ، وإمكانية تشارك الملفات والتطبيقات معاً في نظام إدارة تعلم واحد .

ومن هذا المنطلق رأى الباحث تناول مادة التصميم على برنامج (الفوتوشوب Photoshop) من خلال استخدام منصة تيمز (Teams) في قسم التربية الفنية في جامعة كورونا بالدراسة العلمية المتخصصة ، للتعرف على الخطوات المتبعة في تدريس مادة التصميم

(*) أستاذ مشارك بقسم التربية الفنية بكلية التربية الأساسية بدولة الكويت .

والتي يمكن تطبيقها ورفعها على منصة التعليم الإلكتروني في ظل جائحة كورونا ، مما يعود بالفائدة على دارسي قسم التربية الفنية بكلية التربية الأساسية بدولة الكويت والمهتمين بهذا المجال .

ينقسم هذا البحث إلى جزئين :

أولاً (الجزء النظري) ويشمل :

أ - الدراسات السابقة .

ب - الإطار النظري :

- نبذة عن برنامج (الفوتوشوب Adobe Photoshop) .

- الأدوات المستخدمة في التصميم على برنامج (فوتوشوب Photoshop) إصدار ٢٠٢١ .

- نبذة عن منصة التعليم الإلكتروني (Teams) .

ثانياً (الجزء التطبيقي) ويشمل :

- دراسة للخطوات المتبعة في رفع الملفات الخاصة بمادة التصميم على برنامج

(فوتوشوب Photoshop) ورفعها على منصة تيمز (Teams) .

- نتائج البحث والتوصيات وقائمة المراجع ثم ملخص البحث .

Research Summary

Teaching design subject on the (Photoshop) program through the use of the (Teams) platform in the Art Education Department during the Corona pandemic

(*) Prof. Nabil Saeed Abdullah Al Ali

The impact of development and progress in the field of technology on various aspects of life, especially in the educational aspect, and this development has directly affected various methods and methods of education and application, as most educational institutions responded to the introduction of technology and its employment in the educational process, and the integration of technology into education became called (e-learning). Online), and the necessity of using e-learning via Internet networks, as an alternative to giving lectures, has emerged based on the circumstances that the countries of the world and the Arab world are going through due to the Corona pandemic, and e-training is one of the methods in which classrooms are distributed into small teams that work in cooperation with each other. Some, or to perform the task implemented by those teaching at universities, and this training works to increase cognitive achievement, develop social skills, and build the work team.

The design subject on the Photoshop program is one of the most important subjects taught in technical colleges, for which classrooms can be created on interactive e-learning platforms as it is one of the most important tools for distance education and training, as it does not require classrooms, arenas, or tools and can accommodate a large number Of study teams, and is no longer limited to a specific time or place, but rather the possibility of learning anywhere and at any time without restriction, and the characteristics of interactive e-learning platforms include productivity, as those in charge of teaching can produce classrooms through them and present study materials, by displaying and publishing

(*) Professor Participant in the Department of Art Education at the College of Basic Education in the State of Kuwait.

the content Scientific education, making it available and ensuring its access to students, participating in group work between teachers and students in many different forms, and direct reinforcement through the educational platform. The (Microsoft Teams) platform is one of the interactive e-learning platforms, and is known as a digital platform for cloud applications that helps in conducting conversations and meetings, and the possibility of sharing Files and applications together in one learning management system.

From this standpoint, the researcher decided to address the design subject on the Photoshop program by using the Teams platform in the Art Education Department in the Corona pandemic with specialized scientific study, to identify the steps followed in teaching the design subject, which can be applied and uploaded to the e-learning platform in The shadow of the Corona pandemic, which benefits the students of the Art Education Department at the College of Basic Education in the State of Kuwait and those interested in this field.

This research is divided into two parts:

Firstly (Theoretical Part), which includes:

A - Previous studies.

B - Theoretical framework:

- Brief historical about the program (Adobe Photoshop).
- Tools used in design using (Photoshop).
- Brief about the e-learning platform (Teams).

Secondly (Applied Part), which includes:

- A study of the steps followed in uploading design material files to the (Photoshop) program and uploading them to the (Teams) platform.
- Research results, recommendations, list of references, then a summary of the research.