تصميم برنامج تعليمي تعلمي لكتابة السكربت رقميا

Designing a learning program for writing scripts digitally

م.د. غصون محمد عبد المطلب العبيدي

Dr. Ghusun Muhammad Abdul Muttalib Al-Obaidi

جامعة بابل – كلية الفنون الجميلة

University of Babylon - College of Fine Arts

fine.ghuson.maal@uobabylon.edu.iq

ملخص البحث

يمكن الولوج في عملية التعلم والتعليم ضمن اطر وحدود العالم الرقمي الحديث وفق تقنيات سمعية وبصرية وحركية عبر التكنولوجيا والايدولوجيات لدى المستخدمين في اتجاهات المسرح الحديث ونظرية العرض والادارة حيث يضم البحث اربعة فصول يتضمن الفصل الاول الاطار المنهجي ومشكلة البحث المتمركزة في الاستفهام الاتي: (هل يمكن الاستفادة من تصميم برنامج رقمي في تقويم عملية التعلم والتعليم لكتابة السكربت للمستخدم الجامعي؟). بينما تجلت اهمية البحث في تفاعلية التواصل التعليمي التعلمي للمستخدم وفق التكنولوجيا الحديثة عبر الآلة الحاسبة في انتاج السكربت المسرحي. اما حدود البحث فقد اقتصرت بين (٢٠١٦-٢٠١٧). واختتم الفصل بتعريف المصطلحات الاساسية والتعريف الاجرائي. اما الفصل الثاني الاطار النظري فتضمن مبحثين عني المبحث الاول بمفهوم التعليم والتعلم، اما المبحث الثاني فقد عني الادارة المسرحية ثم اختتم الفصل بالمؤشرات التي اسفر عنها الاطار النظري والدراسات السابقة ومناقشتها. اما الفصل الثالث فقد ضم اجراءات البحث من مجتمعه وعينته التي اختارتها الباحثة بصورة عشوائية لما يتوافق مع موضوعة البحث ومشكلته واهدافه. اما منهج البحث فقد اعتمدت الباحثة (المنهج التجريبي) واستندت الباحثة على تصميم برنامج معتمداً على عدد من البرامج الحديثة. اما الفصل الرابع فقد احتوى على النتائج ومنها:

١- زيادة وعي المستخدم من خلال التقنية الحديثة.

٢- سهولة توظيف الرقميات المسرحية في البرنامج مما يعطي جمالية أكثر في السكربت الالكتروني.

ومن ثم الاستنتاجات والتوصيات والمقترحات.

الكلمات المفتاحية: (تصميم، تعليمي تعلمي، السكربت الرقمي)

Abstract

It is possible to access the process of learning and teaching within the frameworks and boundaries of the modern digital world according to audiovisual and kinetic techniques through technology and ideologies of users in the directions of modern theater and theory of presentation and management, as the research includes four chapters. The first chapter includes the methodological framework and the research problem centered in the following question: Who designed a digital program in evaluating the learning and teaching process to write the script for the university user?). While the importance of the research was evident in the interactive learning-learning communication of the user according to modern technology through the calculator in the production of theatrical script. As for the limits of the research, it was limited between (2016-2017). The chapter concluded by defining the basic terms and the procedural definition. As for the second chapter, the theoretical framework, it included two chapters on the first topic, the concept of teaching and learning, while the second chapter dealt with theatrical management, then the chapter concluded with the indicators that resulted from the theoretical framework and previous studies and their discussion. As for the third chapter, it included the research procedures from its community and its sample, which was randomly chosen by the researcher, in accordance with the research topic, problem, and objectives. As for the research method, the researcher relied on the (experimental approach) and the researcher relied on designing a program based on a number of modern programs. As for the fourth chapter, it contained the results, including:

١- Increasing user awareness through modern technology.
٢- Ease of employing theatrical digitals in the program, which gives more aesthetics in the electronic script.

Hence the conclusions, recommendations and proposals.

Keywords: (design, teaching and learning, digital script)

الفصل الأول: الاطار المنهجي

مشكلة البحث:

دأب التطور التكنولوجي ومشروعه الآلي للعلوم والمعرفة الانسانية العلمية في تدريب وتدريس الطلبة، باعتباره مختصراً للزمن ومنتجاً للعقل، في ضوء التشابك والتداخل التقني السريع بين الالة والرقميات للثورة المعرفية العلمية، لهذا نجد الالة الحاسبة وبرامجياتها التقنية فعالة بين المرسل والمرسل اليه، بالتعلم والتعليم بين الطالب المسرحي والمدرس الناقل لتلك المعرفة، لدراسة والتعلم الحديث الالكتروني نقلة نوعية عملية (اجرائية) ونظرية في تنمية قدرات ومهارات الطالب الابداعية ضمن منهجية درس الادارة المسرحية والانتاج بعيداً عن الوسائل التقليدية الرسمية (القلم والسجل) السكربت المسرحي، فباتت الصورة والرسوم الالكترونية ضمن الانتاج النظري الاخير

للعرض المسرحي وخطط ورسومات السكربت الذي نشأة ضمن اروقة الكتابة اليدوية (السجل)، فدخول التكنولوجيا في الفن ضمن الحداثة الالكترونية ليكون سجل رقمياً الكترونياً سهل التناول والتداول له سمعياً وبصرياً ومرئياً، في دمج المؤثرات بصورة سريعة ومختصرة للوقت. فالتغير الحاصل الرقمي في مجمل مؤسسات الدولة ومن ضمنها التعليم العالي وترك جانبا الورقة والقلم والانتقال الى الصورة الرقمية التي تعتمد الحاسبة او جهاز الموبايل والنيت وورك- باعتبارها وسائل سهلة ومجانية يستطيع الطالب الولوج بها والتعلم والمعايشة من بعيد كانه داخل ورشة فنية بحته يراقب من خلال التحكم الالكتروني في تصميم اي مشهد مسرحي او انموذج لسكربت رقمي مشتركا مع التدريسي والطالب في وقت واحد تفاعليا بعيدا عن الصبورة والقلم والورقة والمناقشة المباشرة الحية وممكن في هذا البرنامج الوصول الى الطالب في بيته او بعيدا او الاشتراك مع طلبة في العمل التقني مع طلبة جامعات اخرى داخل وخارج البلد كوسيلة للتعلم والتعليم في الرسم البياني التفاعلي التواصلي الالكتروني لإنتاج عملا معين وهذا يساعد الطالب في تطوير مهاراته الذاتية والاعتمادية والمشاركة مع الاخرين في التصميم والابتكار والنشاط الصفي واللاصفي لتنزرع لدي الطالب الحافز والدافع في الوصول الى نتيجة معينة اضافة الى عناصر المتعة والتشويق والتغذية الراجعة الفورية من قبل التدريسي مباشرة ومما تقدم تصوغ الباحثة سؤالها بالاستفهام الاتي: **هل يمكن الاستفادة من تصميم برنامج رقمي في تقويم عملية التعلم والتعليم لكتابة السكربت للمستخدم المسرحي؟**

أهمية البحث

١- ازدياد الاهتمام في تكنولوجيا التعلم ضمن اختصاص العلوم الانسانية.
٢- تكمن الاهمية في بلورة اهداف تربوية تعلمية تعليمية في الابتكار الالكتروني ومزاوجة المسرح بالرقميات في درس الادارة المسرحية.
٣- الاهتمام بالطلبة وتعليمهم في مرحلتهم الدراسية ضمن مادة الادارة المسرحية وفق تقنية حديثة واعدادهم لمشروع السكربت المسرحي.
٤- يكسب البحث اهمية التفاعلية في التواصل التعلمي التعليمي للطالب مما يعطيه ابتكارات واثبات علمي بشكل صحيح وفق ما يراه في اتجاهات متعددة عبر الالة الحاسبة وعمل الادارة المسرحية لإنتاج السكربت المسرحي.
٥- يفيد البحث الطلبة والمختصين في مجال المسرح والحاسبة الرقميات والبرامجيات.

هدف البحث

تصميم برنامج تعليمي لكتابة السكربت المسرحي من خلال الالة الحاسبة.

حدود البحث

زمانياً:٢٠١٦-٢٠١٧

مكانياً: طلبة كلية الفنون الجميلة – قسم الفنون المسرحية فرع (الاخراج – التقنيات) كونهم يدرسون مادة السكربت المسرحي في درس الادارة المسرحية وتكاليف انتاج المسرحية.

موضوعياً: تصميم برنامج تعلمي تعليمي لكتابة السكربت من خلال الالة الحاسبة رقميا .

تعريف المصطلحات

تصميم (لغة): كلمة تصميم مشتقة من الفعل (صمم) اي عزم ومضى على امره.

التصميم: عملية تخطيطية منهجية تسبق الخطة في حل المشكلات[١].

التصميم (اجرائياً): عملية هندسية ترشد الفرد وفق رسم خريطة ذهنية الى كيفية التنفيذ والسير بخطوات متسلسلة نحو تحقيق الهدف.

تعريف برنامج (اصطحلاحاً): هو عدد من المشروعات والانشطة التي يتم تخطيطها وادارتها معاً لتحقيق مجموعة من الاهداف والنتائج الاخرى المرتبطة بـ(المجال الحاسوب) [٢].

تعريف برنامج (اصطلاحاً): "هو عبارة عن مجموعة او سلسلة من التعليمات تعطي (للحاسوب) لتنفيذ مهمة معينة في اطار زمني"[٣].

برنامج (اجرائياً): هو مجموعة خبرات وانشطة تعلمية تعليمية في تزويد المتعلمين بالوسائل والانشطة في التعلم ضمن حدود البرنامج.

التعلم (اصطلاحاً): "نشاط بين طرفين يسبق التعلم كنشاط ذاتي خاص ويعتبر حاضنة له، انه يبدأ منذ الساعات الاولى من حياة الانسان"[٤].

التعليم (اصطلاحاً): "النقل المتسلسل والموجه للخبرة التاريخية الاجتماعية والثقافية الاجتماعية الى انسان (اناس) اخر ضمن شروط منظمة خصيصاً، كشروط الاسرة والمدرسة والمعهد الدراسي العالي والجماعة"[٥].

التعلم (اصطلاحاً): "عملية اكتساب الوسائل المساعدة على اشباع الحاجات والدوافع وتحقيق الاهداف وهو كثيراً ما يتخذ صورة لحل المشكلات[٦]".

التعلم (اصطلاحاً): "هو عملية تلقي المعرفة والقيم والمهارات من خلال الدراسة او الخبرات او التعليم مما يؤدي الى تغير دائم في السلوك، تغير قابل للقياس وانتفائي بحيث توجيه الفرد الانساني ويعيد تشكيل بنية تفكيره العقلية"[٧].

التعلم (اجرائياً): هو عملية شخص يعتمد على التفاعل بين الطالب والمنهج وفق معلومات ومعارف ازاء اداء عمل ما.

التعلم (اجرائياً): عملية منظمة وتفاعلية في نقل المعلومات والخبرات من المعلم الى المتعلم.

السكربت (اجرائياً): السجل الذي يدون فيه كل معلومات المسرحية بالورقة والقلم من بداية التمارين حتى يوم العرض المسرحي ويمكن ان يرحل عن طريق منفذ للإخراج الى عرض مرئي[٨].

السكربت رقميا (اجرائيا)

السجل المسرحي المنظم بالمعلومات المخزونة من قبل المخرج المسرحي او مدير الادارة او المساعد (الطالب) ، الذي يدونه بالتعلم الذاتي والجمعي من خلال التعلم رقميا بجمع اكثر من برنامج معد سلفا ليكون برنامجا جديدا مسند ومنسق ومنظم الكترونيا له بداية ووسط ونهاية ومراقب من قبل مدرس المادة عن طرق الحاسوب او الموبايل او الايباد.

الفصل الثاني: الإطار النظري

المبحث الاول: مفهوم التعليم والتعلم

شهدت البشرية في السنوات الاخيرة تطوراً هاماً في التقنيات السمعية والبصرية والحركية من خلال التكنولوجيا الحديثة لكافة وسائل الحياة وديمومتها وللإنسان دور في هذه التقنية (التعليم والتعلم) باعتبارها نهضة تقديمية باستمرار الى الامام نحو تحقيق اهداف علمية وعملية، جاءت من خلال ممارسة في تصميم برامج تعليمية قادرة على صنع العقول المفكرة المبدعة والايدي الفنية الماهرة في نهضة الشعوب والثقافات. وشكل التعليم "ظاهرة اجتماعية ذات بعد تاريخي اكد هؤلاء على ضرورة تحسينه وادخال التغيرات التي تجعل منه نشاطاً اكثر فعالية وتأثيراً على صعيد تطور القدرات العقلية عند الدارسين"[٩]. فالظاهرة التعليمية وسيلة في التعلم الحديث باعتبارها تساعد في الحصول على خبرات متنوعة يتم من خلالها الكشف في ممارسة الفرد وتأثره وعلاقته بالأخرين كونه يمثل نشاط حيوي متجدد في التقدم، والقابلية في التفكير والابداع تأتي من ادراك الانسان بالوعي لما يتطلبه من اشياء ضرورية في حياته لقضاء متطلباته وحاجاته المتعددة تجاه الحداثة ناتجة عن الجهد الذي يبذله "فما يعرفه الفرد بعد ان كان يجهله وما يصبح قادراً على القيام به ان كان يقف دونه عاجزاً، انما يحدث نتيجة عملية التعلم"[١٠] فتعلم الفرد ناتج عن تعلمه لكل مشكلة، يتعلم من خلالها اكتساب خبرة تزيد من نموه وفهمه للعام المحيط وتكيفه الحضاري والاجتماعي والثقافي كون التعلم يجتمع وفق فئات ثلاثة رئيسية هي[١١]:

١- الفئة الاولى: الفئة العقلية، هي التي تعطي الاهتمام الاكبر بالجانب العقلي في المعرفة والقدرة والحلول.
٢- الفئة الثانية: الفئة الحركية المتعلقة بالمهارات التي تتطلب استعمال وتنسيق في المعالجة اليدوية.
٣- الفئة الثالثة: الفئة الوجدانية والعاطفية المرتبطة بالمشاعر والعواطف والذوق.

ترى الباحثة ان الابداع قدرة خاصة لا يمتلكها الا من لديه تنمية وقدرات عقلية مهارية في طريقة منهجية للتصميم، كونها عملية التعلم والتعلم في علاقة جدلية يكمل احدهما الاخر في الوصول للهدف اي برنامج تعليمي تعلمي ومساهم في نمو المستخدم بأسلوب ايجابي في اتجاهات وابتكارات معرفية ومهارات من خلال جهود المتعلم نفسه اثناء التعليم والتعلم التي تعوده الى هدف واهمية لتصميم البرنامج. "الشخص يتعلم في الغالب اذا كان لديه هدف واضح يتجه اليه بنشاط فيسخر ما عنده من استعداد في اكتساب الوسائل التي تساعده على الوصول الى هذا الهدف وحل الموقف"[١٢]. فتصميم التعليم ما هو الا تحليل وتنظيم لخصائص التعلم كونه يأتي[١٣]:

١- المتعلم يسفر عنه تغير في السلوك.
٢- يحدث التعلم نتيجة للممارسة او الخبرة.
٣- التعلم تغير ثابت نسبياً، نستبعد عنها تغيرات السلوك الوقتية والتي تسهل رجوعها، فان لم تكن اعليت الدرجة لعدة عوام فانك في دقائق قليلة من التدريب تستطيع ان تصبح ماهراً مرة اخرى.
٤- التعلم لا يمكن ملاحظته بشكل مباشر، وهذا يقع الفرق الحاسم بين التعلم (الاداء).

ان الدراسات التي تناولت منظومات التعلم والتعليم التقليدية شكلت ضعف وعجز من تلبية متطلبات الانسان بسماتها الحداثوية وقدراتها المتطورة في اكتساب الخبرة والتطور للتعلم الذي شبّه بظل التعليم بخطوط متوازية في ايصال العملية التعليمية والتعلمية بصورة مباشرة وفق تقانة السمع والبصر والحركة "لان التعليم يكون ناجحا بقدر ما توجه افعال المتعلم بصورة مبرمجة عبر استيعاب معارف وقدرات ومهارات وانماط سلوكية ونشاطات محددة، اي عندما يكون المتعلم قادراً على توظيف افعاله من اجل الوصول الى الغاية المنشودة"[١٤]. فالتعليم في النظام الرقمي يعطي الاهتمام للآلة ويقلل الاعتماد اللساني "يقلل العرض اللفظي للمعارف، وينشط الطلاب لممارسة ادوار تجعل الموقف التعليمي اكثر مرونة فلا يكون العرض اللفظي الوحيد للتعلم وانما حسب طبيعة المحتوى وخصائص الطالب واهداف التعلم"[١٥]. وتعد التصاميم والبرامجيات الحداثوية تجاه التعلم والتعليم بما ينتج من معارف ومعلومات للعقل البشري في اسهام وانتاج صورة مغايرة للبحوث العلمية والدراسات السابقة بما تحمله من ايجابية ومشاركة فعالة في التعليم، بكونه "عملية اكتساب الوسائل المؤدية الى اشباع الحاجات والدوافع وتحقيق الاهداف"[١٦].

يلعب التعليم دوراً بارزاً وشديد التنوع لمختلف الفئات العمرية، من خلال الموضوعات المتعددة حسب المستخدمين ومراحلهم الادراكية في التعليم المرتبط بالمتعة والتشويق وصولاً الى المعرفة في التعليم كونه عملية مقصودة تؤدي الى تحقيق غاية او هدف معين وتكون من قبل المستخدم تؤهله نحو تحقيق الهدف من خلالها و"يكتسب الانسان المعارف ويتعلم المهارات والقدرات بصورة منتظمة وموجهة ومقصودة خلافاً لعملية التعلم التي تجري في غالب الاحيان بصورة عفوية عبر مختلف النشاطات التي يقوم بها الفرد بصورة مباشرة او غير مباشرة"[١٧]. اي التعلم يكون أحياناً غير مقصود فالكثير من السلوك يتعلمه الفرد بدون تخطيط مسبق. اي الغاية من التعليم هو اعطاء فرصة للمستخدم في تحقيق ذاته وفق العالم المحيط به ضمن ايدولوجيات تربوية تعليمية

ومهارات تطويرية باعتبار التعليم يمثل حلقة تواصل بين المستخدم والثقافة المجتمعية في تحرير عقله من القيود التقليدية اي خلق مستخدم ذات شعورية عقلية واعية مدركة لتكنولوجيا التعليم لأن "ما يكسبه الفرد يتم بوساطة ما يبذله من نشاط هادف وغرضي يضاف الى سلوكه دوماً"[١٨]. وعلى اثر التوجيهات الايجابية ضمن البرنامج التقني الذي دعم التحسين في التعليم، كونه يشكل تطوير معرفي في التفوق ضمن امكانات المتعلم، من خلال[١٩]:

١- التحول من الاسلوب الجماعي في التعليم والتعلم نحو تشخيص وتعليم اكثر انفرادية.
٢- التحول من التركيز التقليدي على التشميع والاصغاء نحو مشاركة اكثر ونشاط ابداعي من جانب المستخدم.
٣- التحول الشبابي من الافكار السلبية الى التعليم والتنمية الايجابية.
٤- التحول من طبع المنهاج بطابع ثقافة ونشاطات الطبقة المتوسطة الى وجهة نظر خليط من الثقافات التي (تكتسب) تبني قوة من التباين بين ثقافات الطبقات المختلفة.
٥- التحول من الخوف من تكنولوجيا التعليم الى استغلال فعال للوسائل الحديثة.
٦- التحول من نموذج المعلم الانطوائي الذي يقدم منهجاً انطوائياً في حجرة الصف المنطوية الى اساليب اكثر مرونة وتنوع تستغل المواهب المتباينة للفريق التعليمي بشكل اكثر فعالية. وتبعاً لتسلسل الخطوات في التعلم والتعليم في تقويم المستخدم وفق تصميم برنامج تربوي ضمن مستوياته الادائية المختلفة على اساس قدراته وخبراته وفق التعلم المبرمج مستغنياً عن القلم والورقة، كون التعلم المبرمج من احدث طرق التدريس لأنه قائم على فكرة التعلم الذاتي من خلال التحكم والضبط للسلوك بما قام به الفرد من تغذية راجعة في ضوء اي نشاط يقوم على اساس التجريبي "ويستهدف الوصول الى نظام فعال في تقديم المعلومات والمفاهيم للمتعلم وضمان استيعابه عن طريق ما يقوم به من نشاطات ايجابية"[٢٠]. تنفيذ التعليم المبرمج على وفق خطوات متسلسلة خطوة تلو الاخرى في الوصول بما يشكل لدى المستخدم في اتجاهاته ورغباته ودوافعه اكثر من التعليم العادي ليمثل دور في التفاعل ما بين المستخدم والالة الحاسبة باعتباره مرتبط ضمن برنامج تعليمي تعلمي لسياق مادة من متطلباته الدراسية ولا بد من صناعة برنامجاً للمعلم في تعلم خبرة معينة مراعاة الشروط الاتية[٢١]:

١- التعرف على المتعلم من حيث سنه وجنسه ومستوى استعداداته العقلية ومستواه الدراسي وما لديه من معلومات وخبرات مرتبطة او ذات علاقة بالخبرة الجديدة المراد تعلمها.
٢- تحديد المستوى والهدف المراد التوصل اليه من البرنامج.
٣- تحديد انواع النشاط والسلوك المطلوب من المتعلم الذي يؤدي الى وضع برنامج يحقيق الهدف المطلوب.
٤- تعيين الخطوات اللازمة لتحقيق الهدف النهائي وما هو افضل ترتيب لهذه الخطوات بحيث تعمل كل خطوة كهدف ثانوي الى هدف ابعد فابعد حتى يصل المتعلم الى الهدف النهائي المطلوب من البرنامج.
٥- لا بد من ان يستعين واضع البرنامج بعدد من المثيرات المساعدة والمثيرات الحادة التي تساعد المتعلم على الاستجابة الصحيحة.

ترى الباحثة، مصمم البرنامج اختزال المثيرات التي تعتمد على مبدأ الاختزال والتشابه، من خلال ارجاع المتعلم الى خبرات ومعلومات سبق لها تعلمها والتعرف بالمفاهيم بالمصطلحات العلمية ومهارة تصميم البرنامج وقدرته على فهم المتعلم في ضوء تقسيم الموضوع المراد وتعليمه الى جزيئات ينتقل المتعلم من جزء الى آخر.

فالتعليم المبرمج "يمثل طريقة تربوية تتميز بالبحث عن نظام فعال لعرض المفاهيم والتكيف المستمر مع صعوبات الاستيعاب لدى (المستخدم) وبإسهامه الفعال وبالتصحيح الفوري، وتسلسل التعليم والخبرة خطوة تلو خطوة"(٢٢).

كون التعليم المبرمج يعتمد على ثلاثة مبادئ اساسية هي(٢٣):

١- مبدأ تنظيم المادة الدراسية، اي مراعاة المادة المعروضة بشكل منظم ومنسق ومرتبط الاجزاء من خلال المادة نفسها والمستخدم الموجه له البرنامج في التعلم.
٢- مبدأ الاثارة: اهمية التفاعل بين المتعلم والبرنامج وجوده يحفز المستخدم في التفاعل والنشاط المستمرين.
٣- مبدأ التدعيم، تكون تكرار الاستجابة عند المتعلم متوقفة على التعليم ورغبة في التعلم، اي التدعيم الذي يعقب كل استجابة هو الاكثر فاعلية.

التعليم المبرمج هو طريقة التفرد في التعليم حول المراد تعلمه فيقسم الى افكار وخطوات مرتبة تراتيباً متسلسلاً الهدف منه تحقيق اهداف تعلمية تعليمية للمستخدم، ونقلها سمعية وبصرية وحركية اي مستخدماً حواسه في الادراك عبر تناقلاته التدريجية في ترتيب المعلومات وفق تغذية راجعة عن اختباره وصحة استجابته ودافعية المتعلم وسرعته الذاتية في التفاعل وتصميم البرنامج والتعلم والتعليم(٢٤). ويتضمن التعليم المبرمج تقنية مختبرية في تحقيق اهدافها التربوية والتعلمية والتعليمية المبرمجة على وفق مبادئ وطريقة يتبعها في التعلم المبرمج من خلال تحديد السلوك النهائي وتحليل المهمة التعليمية الى مكوناتها الفرعية والهدف او السلوك النهائي في المراد تعلمه، وتقوية التغذية الراجعة الفورية وتعزيزها، والسرعة الذاتية في التعلم. والاستجابة الفاعلة والمشاركة الايجابية ، وتجريب المواد المبرمجة وتطويرها، وايضا التقويم الذاتي للمتعلم وتحديد الاهداف السلوكية، والاثارة والتكيف ،وتحديد المواد التعليمية المبرمجة والآلات، واخيرا التعليم الذاتي. (٢٥) فترى الباحثة ان تصميم برنامج في التعلم والتعليم لابد من منهج نظامي او طريقة منهجية في التخطيط والتنفيذ والمتابعة لان من خلالها يؤدي الى التكامل وتحسين العلاقة بين التعلم والبرمجة وعلى اثرها بترك ايجابية مرغوبة وذا فاعلية معرفية وثقافية في كيفية الفوارق الفردية عند المستخدم من حيث احتياجاتهم ومدى اهتمامهم وسرعة التعلم والتعليم، والمسرح التعليمي في خلق وسيلة تعليمية لها تأثيرها العاطفي والثقافي المباشر على الجمهور مستخدماً عناصر المسرحية مثل الموسيقى والاضاءة والديكور والازياء....الخ كونه "يتضمن المسرح التعليمي تصوراً لبرنامج عمل كامل بالحدث المسرحي كمحفز رئيسي لعمية تعليمية اعمق واغنى"(٢٦).

المبحث الثاني : الادارة المسرحية

تعد الادارة المسرحية عنصر من عناصر العرض المسرحي حافظة لمدونات المخرجين والممثلين والتقنيات المسرحية التي ينتظم في اطارها وعي المستخدم وعملية التكوين الثقافي والجمالي الذي يحدد فيها نوعية وخاصية العمل المسرحي، يرسم المخرج ومدير المسرح جماليات معرفية وعلمية وادارية عبر السكربت المسرحي الذي يشكل العلاقات والمفاهيم الخاصة بالعرض التي ترتبط بعضها مع البعض الاخر وتنظم بشكل اداري من خلال العناصر والاساليب التعليمية والتعلمية والثقافية ويجسدها حركياً وبصرياً من خلال المخرج او مدير المسرح او مساعده، عبر آفاقه المعرفية وما اكتسبه وتعلمه من مهارات معرفية وجمالية وادارية من خلال اتصاله الفني بالكادر المسرحي أجمع، فهي عمليتين تعليمتين متوازيتين ومتداخلتين هما الحاسبة والمسرح في التعليم حيث كلاهما قوة مؤثرة بصورة خاصة عبر عصر التكنولوجيا من خلال المسرح باعتباره مؤسسة ثقافية لأحداث التغير الاجتماعي، وعندما نربط السكربت المسرحي، افكاراً وممارسة بالتكنولوجيا الحديثة عبر الحاسبة فيكون مصدر الهام في مجال المسرح بالتعلم والتعليم لان فكرة المسرح هي فن تعليم الشباب كيف يفكر بطرق تتعارض مع الايدولوجيات السائدة سواء كان من حيث الشكل والمضمون وان الترابط الفني التكنولوجي يوضح وبصورة عميقة التطلعات الحديثة التي يتم الاحساس بها ((يمر تعليم المسرح الحديث بفترة من التحولات الفنية والسياسية فمن الناحية الفنية هناك جيل جديد من معلمي الدراما والمسرح كان مصدر الهامه يتمثل في كل من انعكاس الفعل وتلقائية منهجيات التعليم)) (٢٧).

ترى الباحثة الخوض في التجارب الحديثة التقنية الآلية تتعلق بشكل المسرح ومضمونه كونه قرن الواحد والعشرين فلا بد من ان يكون هناك اهتمام متجدد بالوسائط التجديدية المستخدمة في التعبير المسرحي، متمثلة في ممارسات ومهارات شبابية فكل ما تقوم به هو ان نجعل من العرض المسرحي صور وفق قياسات ورسوم خرائط جغرافية مسرحية بمساحة الورقة، لما لها من ناحية تعلمية وفوائد للمستخدم اذ يمكنه من اكتساب مهارات فنية وتقنية وكلها تمر عبر مدير المسرح الذي هو ((العنصر الاداري المنفذ لكافة متطلبات العرض المسرحي الفنية والتقنية والانتاجية فيشرف على وحدة التنظيم المتجسدة في اعمال الديكور ، مسؤولية الاكسسوارات ، تنفيذ الاضاءة ، مخزن الازياء والملابس ، تنفيذ الموسيقى والمؤثرات الصوتية)) (٢٨)، وغيرها من المتطلبات التي تشكل للمخرج الخارطة الادارية التنفيذية لوحدة العمل واداریاتها بعناوينها ورسوماتها وارقامها. حيث يشتغل المسرح على اكثر من تقنية فقد احتوى على العناصر السمعية والبصرية والتعامل المباشر مع تلك العناصر في سعتها وقدرتها على امتصاص الموضوع الحياتي ثم عكسه الى الفئات والطبقات والثقافات في المجتمعات، ويضم فن المسرح مجموعة كبيرة من الاختصاصات الفنية وتعد الادارة المسرحية هي المهام الرئيسة وطريق العرض المسرحي نحو النجاح المطلوب لإظهاره بشكل جمالي مؤثر. ولهذه العملية التي تحول النص الى عرض مسرحي لا بد من يختزلها السكربت المسرحي بحالة من اهمية خاصة في انجاز معلومات كبيرة في خطوات متسلسلة وفق حيز العمل المكان التي تدون وفق مدونات اخراجية في السجل الورقي، من قبل المخرج الاداري للعمل المسرحي لما له من مقدرة

تنظيمية ادارية ((لان فن الادارة هو فن التعامل مع الاخرين وفق التعامل مع الاخرين هو فن الفهم لوجهات النظر الاخرى)) [٢٩].

ولنظرة الاخراج المسرحي في العمل مختلفة في الرؤيا واسلوب العرض فلكل مخرج له عمله الخاص حيث نجد (الدوق ساكس ماينغن) هو من اعتمد نسخة الاخراج، التي كانت لا تتعدى سوى تسجيل حركات الممثلين الدخول والخروج من على خشبة المسرح وبعض الملاحظات البسيطة عبر المناظر المسرحية والازياء. الا ان نظرة المخرج النمساوي (راينهارات) الفلسفية اخذت وجهات نظر جديدة ومتطورة في انها تسجل الاهمية الفنية لكل مشهد وتدون المعاني الحسية والتعبيرية والادارية والموسيقية لكل مشهد يقوم به الممثل عبر انتقالاته الحركية من مشهد الى آخر اي كانت نسخة الاخراج (السكربت) ((قاموساً لغوياً مسرحياً يجمع كل صغير وكبير في العرض المسرحي، ولا يجوز لاحد ان يغيره)) [٣٠]. فلا بد من وضع المقاييس بوضع خطة الاخراج على الورق كونها تساعده على الآتي[٣١]:

١- يضع امامه الخطوط العامة للعرض المسرحي.
٢- تبدأ بعض التفاصيل في الظهور سواء كانت متعلقة بالموسيقى او الاضاءة او الديكور او الملابس.
٣- توفر وقتاً كثيراً من البروفات.
٤- يعتبر سجلاً يدون فيه التعليمات الخاصة بالممثلين والفنيين بالإضافة الى الملاحظات المتعلقة بعملية الاخراج كلها (أداء ، اضاءة ، موسيقى....الخ).
٥- ظهور بعض المشكلات الفنية والتكتيكية التي تحتاج الى كثير من الدراسات للتغلب عليها عملياً.

وان لهذه الخطة الاخراجية على الورق هي قابلة للتغير كون ان عملية تطور وفهم وادراك المخرج للعمل المسرحي ينمو ويزداد مع الممثلين وباقي الاجهزة الفنية الاخرى.

ان مفردات الخطة الاخراجية (السكربت المسرحي) هي[٣٢]:

١- العنوان.
٢- العنوان التفصيلي (تذكر فيه الدلالات الى العرض).
٣- شيء عن المسرحية.
٤- شيء عن المؤلف.
٥- فكرة المسرحية حكايتها.
٦- فكرة المسرحية فلسفياً.
٧- القيم الدراماتيكية.
٨- دوائر العلاقات (او ما يسمى عجلة العلاقات التي توضح علاقة الشخصيات ببعضها).
٩- ابعاد الشخصية.
١٠- رسومات الشخصية.

١١- طراز المسرحية (مذهبها).
١٢- الخطة الارضية (مسقط رأسي)
١٣- الخطة الارضية (منظر هندسي).
١٤- الاضاءة.
١٥- نبض المسرحية.
١٦- وجهة نظر اخراجية.
١٧- معوقات العمل وبعض الاشياء التي حققها العرض.
١٨- ملخص جدول الحضور والغياب.
١٩- التقارير اليومية.
٢٠- جدول خاص باستخدام الارقام والحروف والالوان.
٢١- اجراءات العمل الخاصة.

حيث تمثل هذه الخطوات السجل الذي يدون فيه متطلبات العرض بداية النص وقراءته حتى تحول الى خطة اخراجية كاملة مجسدة عبر السكربت (القلم والسجل) متخذا وسيلة تعليمية تعلمية في وضع اسس وخطوات وفق ما يراه المخرج عبر تعامله مع الكادر المسرحي من ممثلين وتقنيات مسرحية، وممكن تغيير حذف واضافة بعض العناوين حسب متطلبات الموقف او المشهد الذي يريد ان يدون به المخرج او مدير المسرح السكربت، وبذلك غير ملزم التدريسي بالحذف او الاضافة بالفقرات الثانوية لكنه ملتزم بالخطوط الرئيسة للسكربت، وتقدم الباحثة نموذج ورقي لخطة اخراجية عبر خطوات السكربت المسرحي.

مؤشرات الاطار النظري:

١- ولوج التقانة في عملية التعلم والتعليم.
٢- السجل الورقي طريقة بالية وقديمة في كتابة السكربت المسرحي.
٣- تطوير القدرات العقلية لدى المستخدم من خلال عملية التعلم والتعليم.
٤- مزج المهارات العقلية والوجدانية والحركية في عملية التعلم والتعليم .
٥- توظيف قدرات المتعلم في برامج الرقميات الحديثة.
٦- اشباع رغبات وحاجات ودوافع المتعلم خلال عملية التعليم بأدواتها الالكترونية واستيعابها لأكثر من حاسبة والموبايل.
٧- اعطاء فرصة لمستخدم ضمن اطر وافق وخطط برامج تصميمه وفق ايدولوجيات تعليمية تربوية.
٨- عملية الخوض في تكنلوجيا التعليم والوسائل الالكترونية في مادة الادارة المسرحية.
٩- تحول التعلم والتعليم في الادارة المسرحية من المعلم الكلاسيكي الى معلم يوظف الاجهزة الرقمية الالكترونية وبرامج الحاسوب واستخدام النت.

١٠- استهلاك الوقت وجهد المستخدم وشتاته في الاستخدام يجعله غير مدرك مرتبط ذهنياً وجمالياً.
١١- المواكبة والتواصل مع درس الحاسبات في المرحلة الاولى والثانية لتعلم الورد والبوربوينت والفوتوشوب والثري دي ماكس .

الفصل الثالث: إجراءات البحث

أولاً: مجتمع البحث

يتكون مجتمع البحث الكلي من طلبة المرحلة الثالثة (قسم الفنون المسرحية/فرع التقنيات-فرع الاخراج) ضمن مادة تكاليف الانتاج المسرحي للعام الدراسي ٢٠١٦-٢٠١٧ والبالغ عددهم (٢٨) طالب وطالبة. ويمثل حسب الجدول الآتي:

جدول (١) يشمل مجتمع البحث

قسم الفنون المسرحية	المجموع		المجموع الكلي
	ذكور	اناث	
فرع التقنيات	١٠	١١	٢١
فرع الاخراج	٤	٣	٧
المجموع الكلي	١٤	١٤	٢٨

ثانياً: عينة البحث:

تم اختيار عينة البحث بتقسيم الطلبة الى مجموعتين ضابطة وتجريبية من خلال الطريقة العشوائية (القرعة) بعد ما اجرت الباحثة اختبار استطلاعي في الحاسبة في مختبر الحاسبات على فتح برنامج السكربت حيث تم استبعاد (٨) طالب وطالبة من البرنامج وايضاً استبعدت الباحثة (٢) طالب وطالبة لعدم التزامهم بالبرنامج حيث اصبحت المجموعة التجريبية (٩) طالب وطالبة والضابطة (٩) طالب وطالبة كما موضح في الجدول ادناه:

جدول (٢) يشمل عينة البحث الاصلية

قسم الفنون المسرحية	المجموع		المجموع الكلي
	ذكور	اناث	
فرع التقنيات	٦	٦	١٢
فرع الاخراج	٣	٣	٦
المجموع الكلي	٩	٩	١٨

ثالثاً: منهج البحث

اعتمدت الباحثة على المنهج التجريبي في تصميم برنامجها التعليمي الالكتروني.

رابعاً: التصميم التجريبي

للتعرف على فاعلية البرنامج، قامت الباحثة باستخدام التصميم التجريبي للمجموعات المتكافئة ذات الاختبار (القبلي والبعدي) وذلك لأنها تتفق مع اجراءات البحث.

جدول (٣) يوضح مجموعات البحث ذات الاختبار (القبلي والبعدي)

ت	المجموعة	اختبار قبلي	طريقة التدريس	المتغير المستقبل للبرنامج	اختبار بعدي	المتغير التابع
١	تجريبي	×	تصميم برنامج	×	×	السكربت الالكتروني
٢	ضابطة	×	طريقة اعتيادية		×	

خامساً: مدة تصميم البرنامج

مدة تصميم البرنامج التعليمي التعلمي لكتابة السكربت بدأت بتاريخ ٢٠١٧/٣/٥ لغاية ٢٠١٧/٤/٣٠ خلال مدة ستة اسابيع حيث احتوت على ست محاضرات كل اسبوع محاضرة في مختبر الحاسوب او احدى القاعات الدراسية باستخدام الموبايل او شاشة الحاسبة وتم ترتيب المحاضرات كالآتي:

المحاضرة الاولى: اختبار اولي + خطوات السكربت.

المحاضرة الثانية: ادخال شبكة نت ورك.

المحاضرة الثالثة: تحديد ملف واختيار ملف.

المحاضرة الرابعة: تحميل صورة او مقطع فديو او مقطع صوتي.

المحاضرة الخامسة: رسم مخطط بياني.

المحاضرة السادسة: العمل مع برنامج 3d max.

سادساً: مكان البرنامج

تم تطبيق تصميم البرنامج في قاعة مختبر الحاسوب، جامعة بابل، كلية الفنون الجميلة.

سابعاً: وسائل جمع تقنيات تصميم البرنامج

١- xampp : برنامج مقدم من شركة Apache وظيفته الاساسية جعل الحاسوب الشخصي يعمل كخادم server لكي يتسنى للمستخدم الدخول الى حاسوبك الشخصي مباشرة وتصفح المشاريع والمواقع التي قمت بصنعها، يعتبر من اشهر البرامج في هذا المجال لانه مجاني ومفتوح المصدر

٢- تم برمجة المشروع باستخدام html، css، jquery، javascript، php، mysql حيث ان php، mysql هي لغات مجانية ومفتوحة المصدر

٣- متصفح : اي متصفح مثل firefox او chrome او اي متصفح اخر لكن للحصول على افضل النتائج ننصح باستخدام متصفح google chrome وكذلك يمكن تصفح المشروع من اي جهاز هاتف ذكي عن طريق المتصفح وكذلك كل اجهزة التابلت او الشاشات الذكية.

٤- يعد برنامج (٣d max) من البرامج الهندسية العالمية في التصميم الثلاثي الابعاد من حيث تصميم الاشكال والاجسام وكيفية تحريكها لتصبح قريبة من واقع خشبة المسرح كما هي في الافلام المتحركة والالعاب، ويتعامل (٣d max) بالاشكال الهندسية بطريقة اخراجها وتحريكها فهو يحتاج الى قوة معالجة وحجم ذاكرة وشاشة حاسبة.

ثامناً: ضبط البرنامج

عرضت الباحثة محتوى البرنامج والبرامج المختارة المصممة (السكربت) على عدد من الخبراء ضمن الاختصاص المسرحي (*) وعلى بعض التدريسيين من ذوي الاختصاص والعلاقة في مجال الحاسبات(**).

جدول (٤) يوضح ذوي اختصاص مادة السمنار

ت	الاسم	التخصص
١	أ.د. عبود حسن المهنا	تمثيل
٢	أ.د. هدى هاشم الربيعي	تقنيات تربوية
٣	أ.د. رند علي حسين	تربية مسرحية
٤	أ.م.د. أحمد محمد عبد الامير	تربية مسرحية
٥	أ.م.د. أسماء شاكر نعمة	تقنيات مسرحية

جدول (٥) يوضح ذوي اختصاص مادة السمنار

ت	الاسم	التخصص
١	أ.م.د. أحمد سليم عباس	تكنولوجيا معلومات
٢	أ.م.د. الحارث عبد الكريم	اتصالات هندسية (امنية معلومات)
٣	م.د. بهاء علي حسين	تربية فنية (رسم بالحاسوب)
٤	م.د. رافد صكبان	تكنولوجيا معلومات
٥	م.د. فنر علي جواد	تكنولوجيا حاسبات

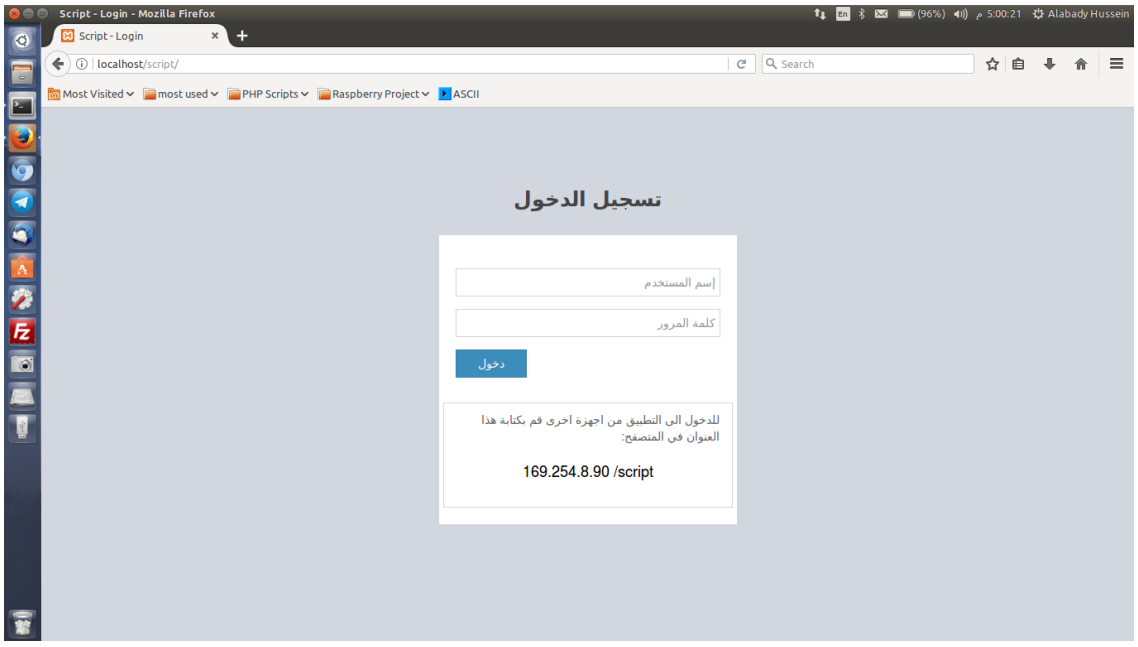
تاسعاً: تصميم البرنامج

صُمِمَ برنامج السكربت الالكتروني على وفق الخطوات الاتية:

واجهات النظام:

١ – الواجهة الرئيسة:

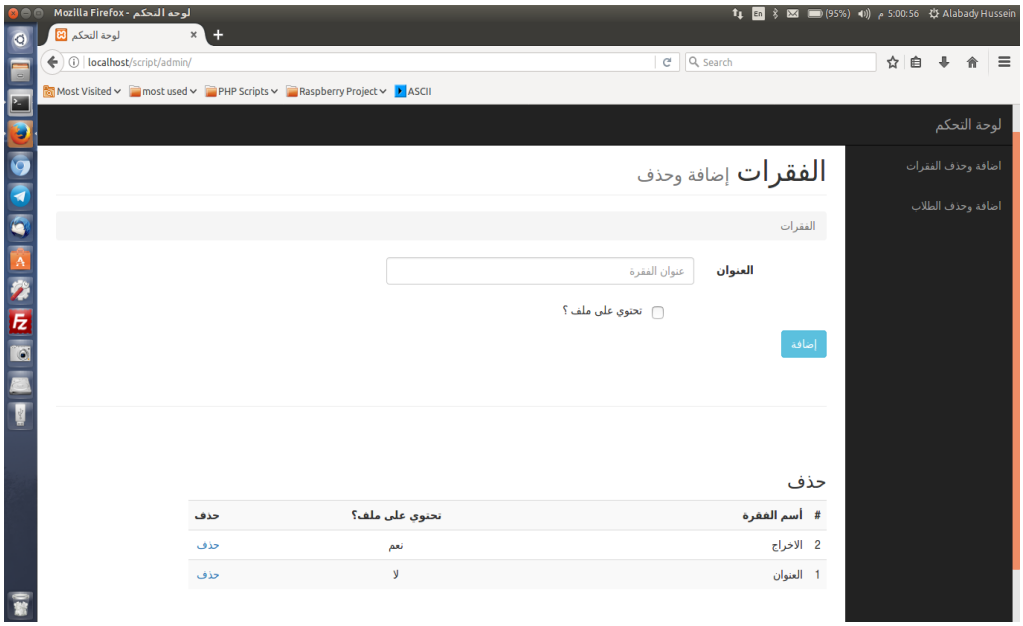
واجهة دخول مدير الموقع ودخول المستخدم: تحتوي على العنوان للمشروع وكيفية يتم الدخول اليه من بقية الأجهزة المتصلة بنفس الشبكة.



٢- واجهة مدير الموقع:

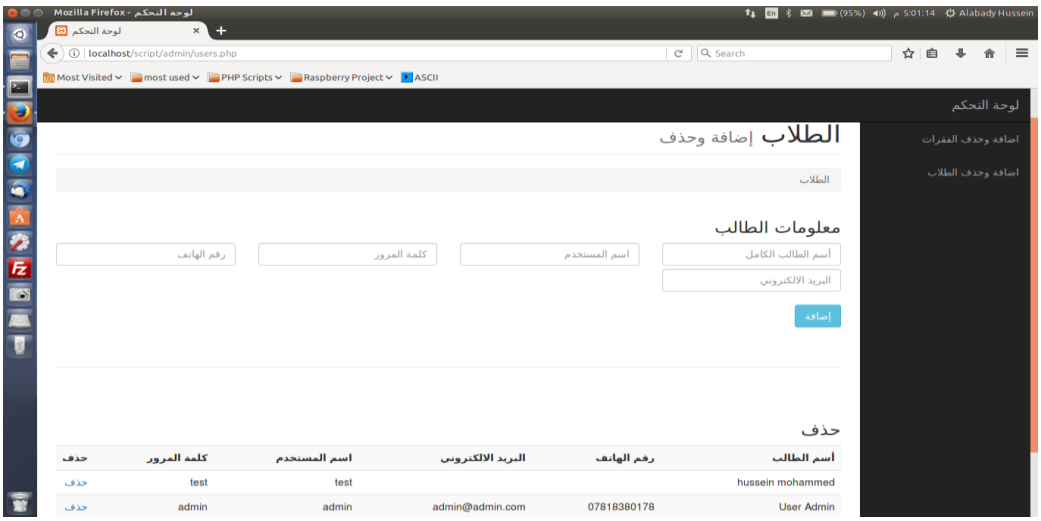
أ- اضافة وحذف الفقرات الخاصة بالسكربت المسرحي الالكتروني:

حيث يمكن لمدير الموقع من اضافة فقرات جديدة وحذف اي فقرة غير مرغوب فيها وكذلك يمكن من تحديد اذا كانت الفقرة تحتوي على ملف (صورة ، صوت، فيديو، مستند) ام لا يضيف اي تحميل.



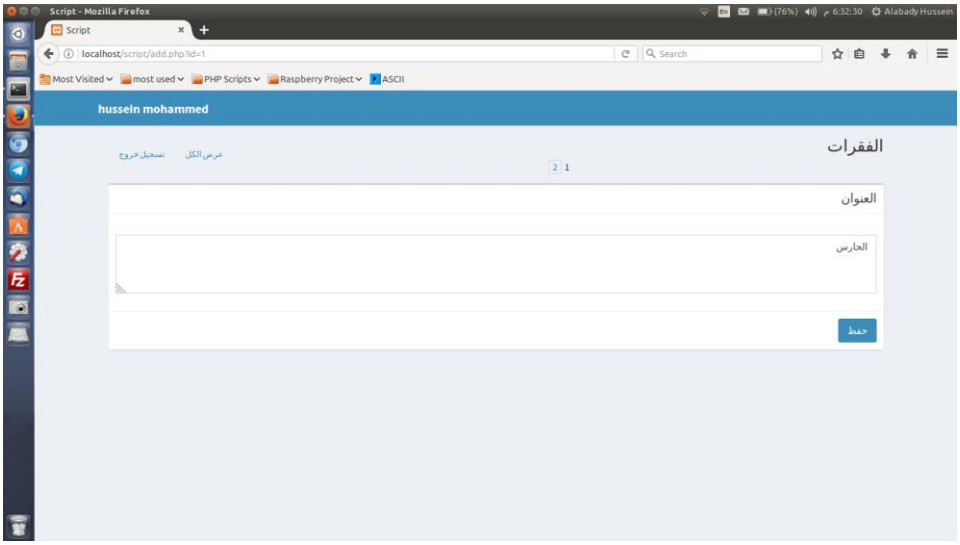
ب- إضافة وحذف المستخدمين:

حيث يمكن لمدير الموقع من خلق حسابات للطلاب من اجل الدخول الى الموقع والاجابة على الفقرات وكذلك عرض وتعديل هذه الفقرات. كما يمكن لمدير الموقع من حذف حسابات الطلاب بعد الانتهاء

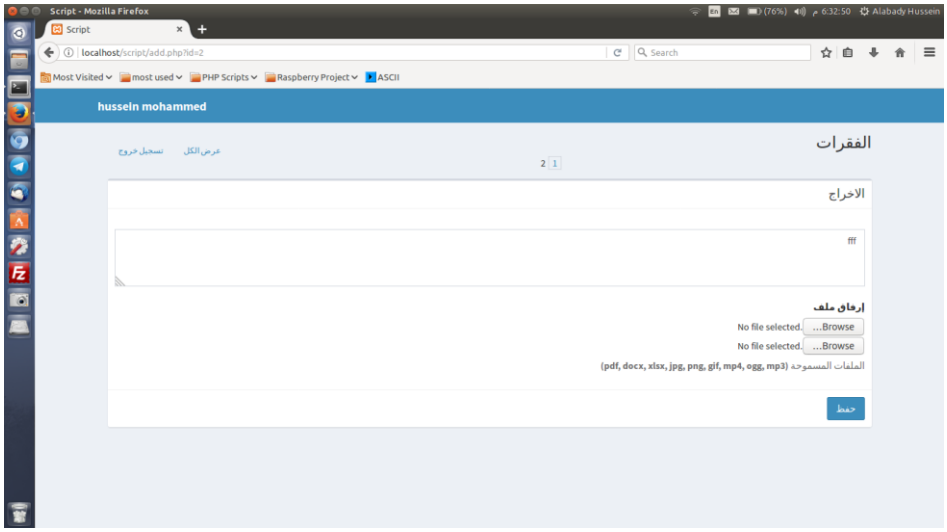


٣ – واجهة المستخدم :

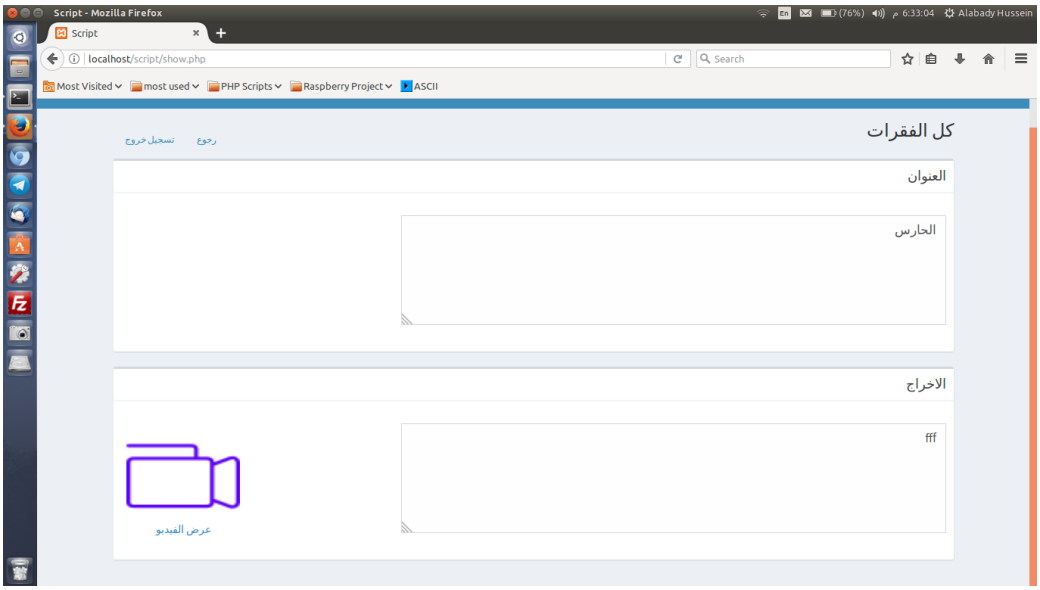
أ– تدوين المعلومات : يمكن للمستخدم من خلال هذه الواجهة الاجابه على خطوات السكربت وتعديلها الكترونيا وكذلك يمكن عرض هذه الفقرات بعد الانتهاء من الاجابة عنها وكذلك يمكنه تسجيل الخروج بعد الانتهاء من الإجابة



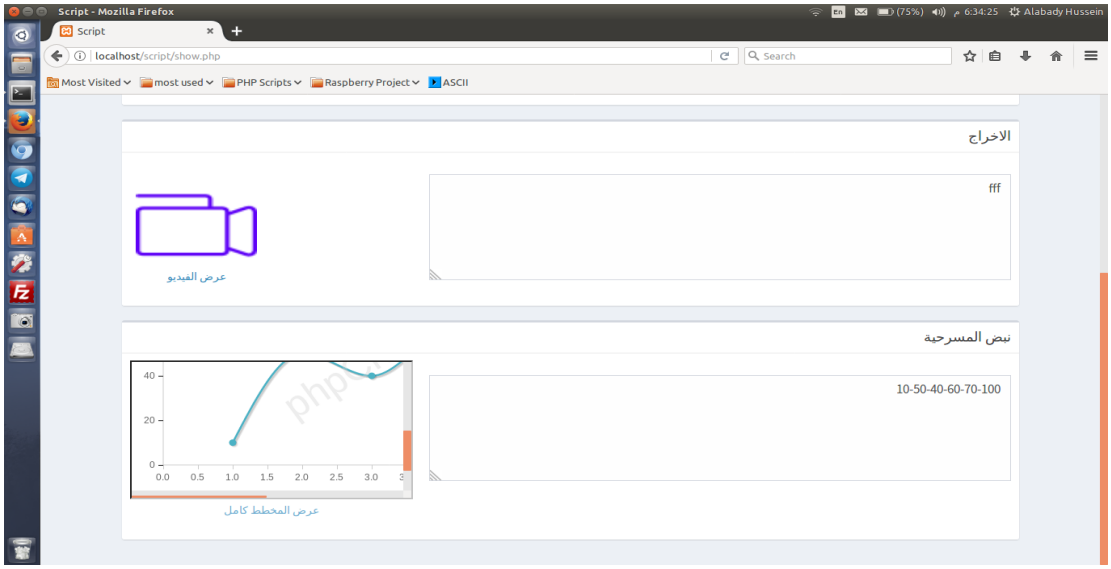
ب– الاجابة على الفقرات التي تحتوي على ملف حيث يمكن للطالب اضافة ملفات توضيحية للفقرة مثل الصور او الفيديوات والمقاطع الصوتية وكذلك يمكنه اضافة مستندات كاملة



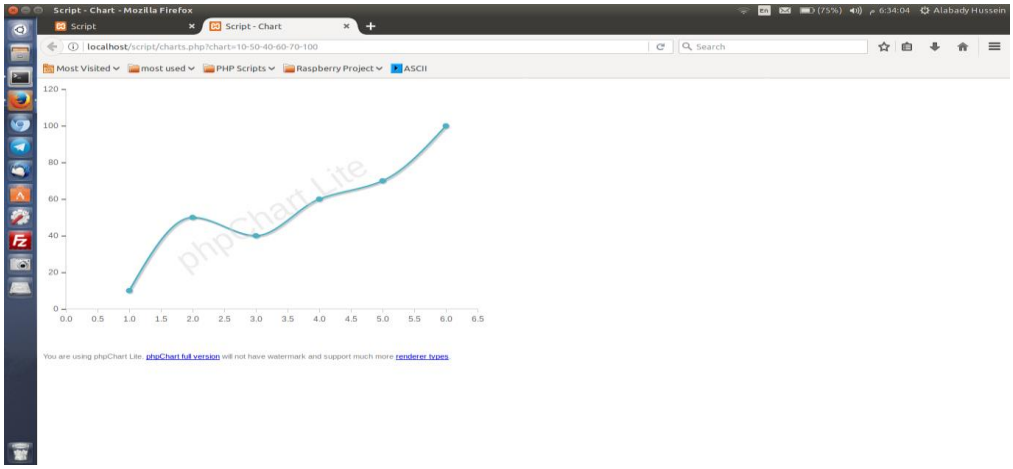
ج– يمكن للمستخدم من خلال هذه الواجهة عرض كل الفقرات التي تم الاجابة عليها وكذلك كل التفاصيل التي تحتويها كل فقره مثل الفيديوات او الصور او مقاطع الصوت او الملفات الموسيقية



د- نلاحظ في هذه الصورة وجود نبض المسرحية كارقام نسبية مئوية تمثل تدرج نبض وايقاع المسرحية وطريقة كتابه هذه الارقام موضحة في الصورة حيث يمكن للطالب اضافة من ١ الى n من القيم ويتم رسم هذه القيم على شكل مخطط بياني يمكن حفظة كصورة ينتهي برسم ايقاع العمل



هـ- المخطط البياني كامل يبين تدرج نبض المسرحية



٤- الواجهة الاخراجية:

يعد برنامج (3d max) التفكير بشكل ثلاثي الابعاد (الطولx والعرضy والعمقz) من اساسيات العمل في استخدام الاضاءة والالوان من زوايا الرؤية وممكن تحديد السطوع واللمعان والكثافة اللونية للاضاءة عبر كاميرات متعددة لتكوين مشهد مسرحي او لوحة مسرحية وتحريك الشخصية من اليمين الى اليسار والى الاعلى والاسفل على خشبة المسرح بعدما رسمها المستخدم في خياله او دونها في ورقة العمل.

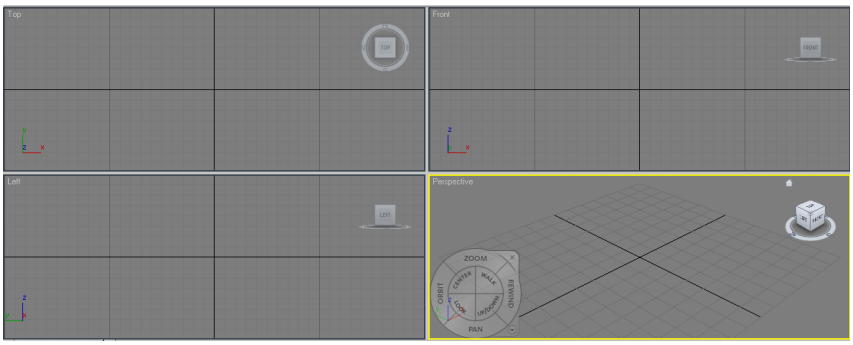
٥- عناصر واجهة البرنامج

أ- **لوحة المهام Command panel:** هي لوحة جانبية موجودة اقصى يمين الواجهة تحتوي على ست لوحات فرعية يمكنك التنقل بينها بالنقر على الادوات الموضحة بالشكل رقم ١.

تحتوي كل لوحة بدورها على مجموعة من الخيارات والادوات لتنفيذ مهام بسيطة او متقدمة داخل البرنامج.

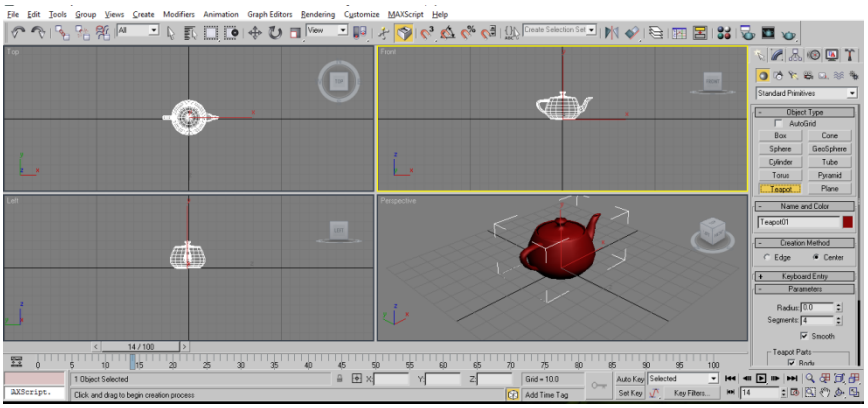
ب- **منافذ الرؤية view ports:**

تحتوي واجهة البرنامج بشكل افتراضي على اربع منافذ لرؤية المشهد الحالي. يعتمد مبدا عملها على ثلاثة **مساقط** (العلوي والامامي والايسر) اما المشهد الرابع فهو للرؤية المجسمة.



٦- **التعامل مع منافذ الرؤية**

الاعلى (top) ، الامام (front) ، الايسر (left)

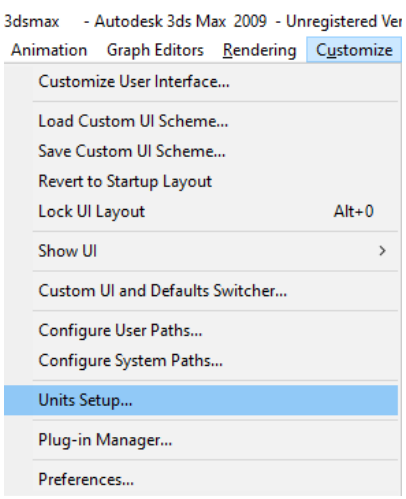


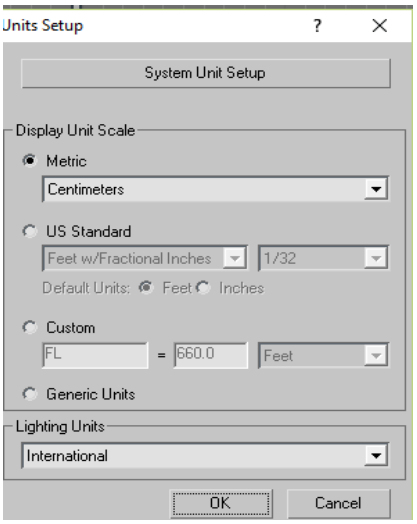
٧- **تصغير وتكبير نسبة الرؤية**

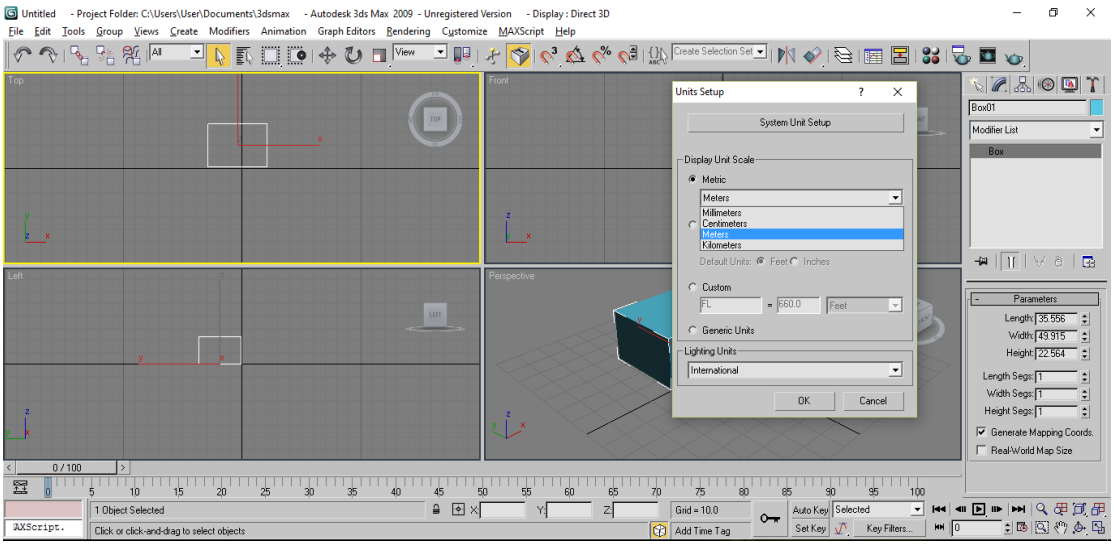
اذا قمت بتكبير منطقة ما داخل احد المنافذ فان المساحة لن تستوعب باي حال من الاحوال عرض المشهد بالكامل لذا نستعين باداة اليد pan view وباشارة الماوس الى المنفذ ستجد ان الكف تحولت الى اللون الاسود. اضغط المؤشر وتحرك بالاتجاه المطلوب ستلاحظ حيز الرؤية قد تحرك حسب حركة الماوس.

٨- التعامل مع القياسات

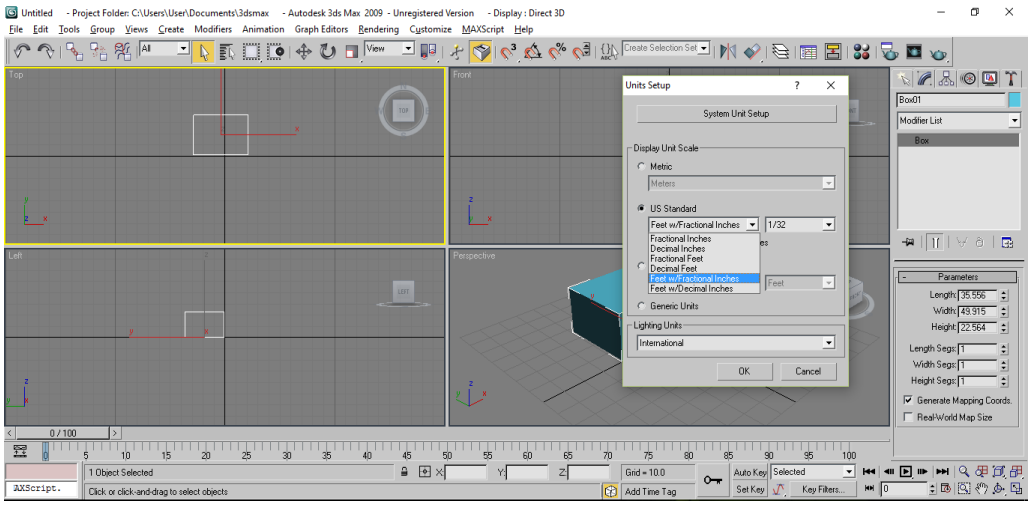
أ- يمكن تغيير الوحدة التي يتم بها القياس باستخدام الامر Customize> Units setup







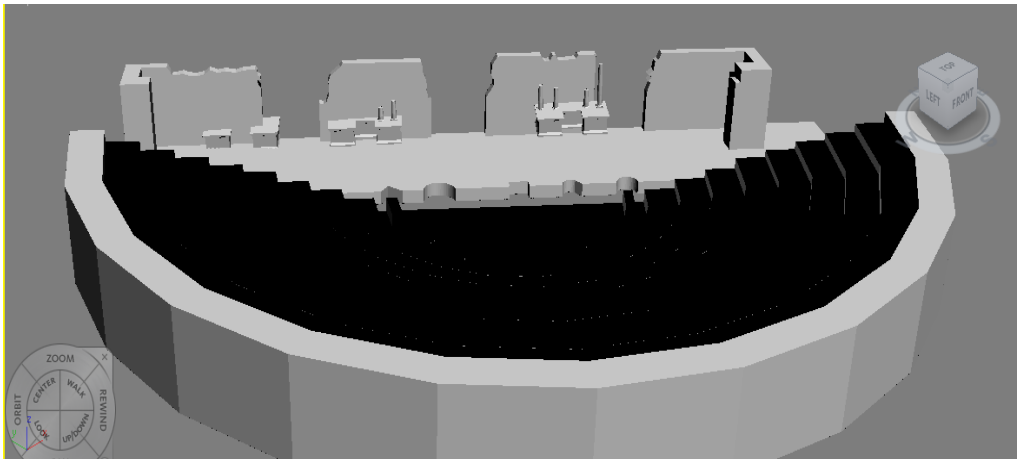
ب-



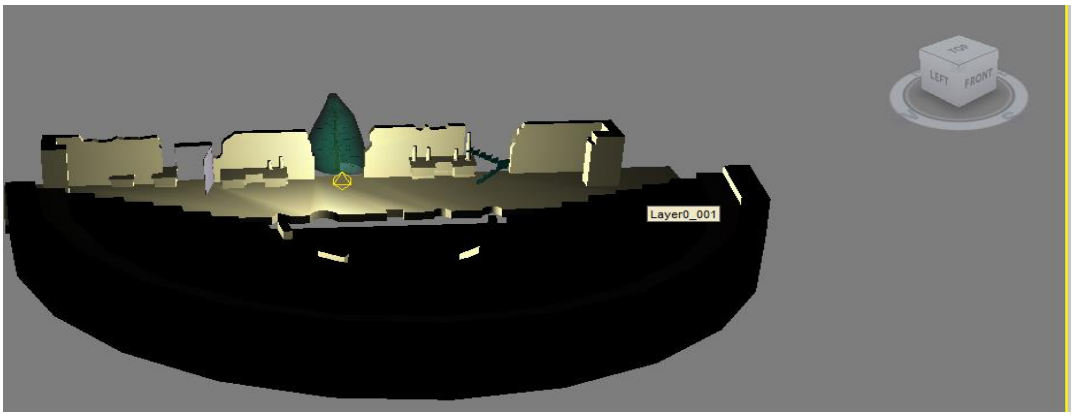
ج-

٩- تطبيق اضاءة Omni

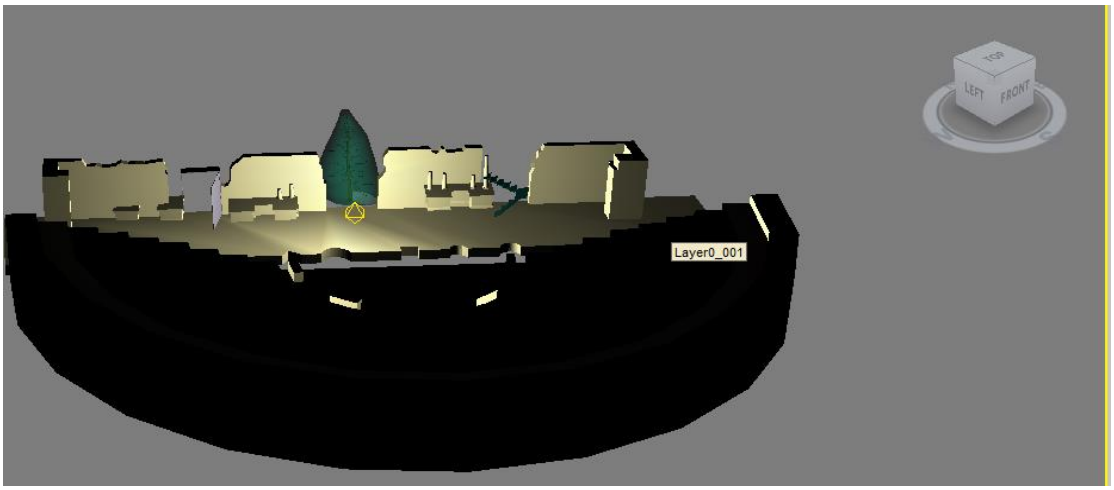
أ- نقوم اولا بتحضير المشهد الذي سنقوم بتطبيق الاشاءة عليه نستخدم للتجربة تجسيد لخشبة مسرح كما في الشكل ادناه.



ب- ننقر على التبويب create ثم فوق الاداة اضاءة ثم نختار نوع standard ثم نختار مصدر omni ثم نضغط في مكان ما داخل المشهد ثم نلاحظ تغير المشهد كما في الشكل ادناه:



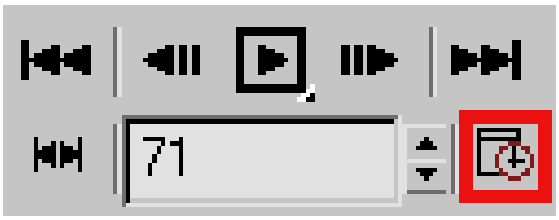
ج- نقوم بتحريك الاضاءة من خلال ايعاز التحريك كما بالامكان ضبط خصائص مصدر الضوء من خلال التبويب تعديل الموجود في لوحة المهام ثم نضغط على مصدر الضوء في المشهد كما في ادناه:

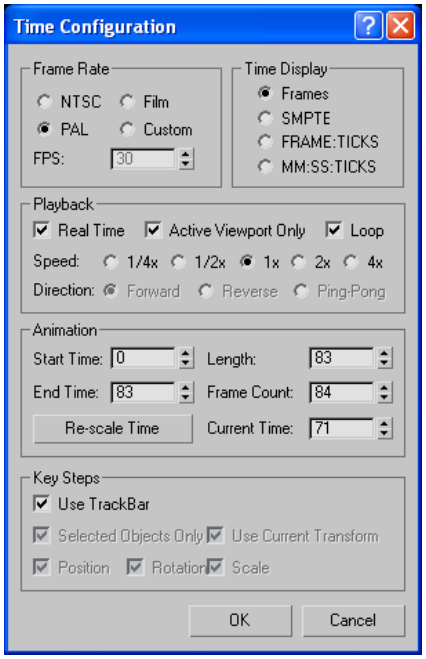


١٠- الحركة Animation

تشكل الحركة تغييراً واحداً او اكثر من قيم المتغيرات ضمن المشهد عبر الوقت. ويتم إعطاء قيمة محددة لكل متغير، وعندما تتغير هذه القيمة مع الزمن يسمى بالمتغير المتحرك ويصبح له مسار خاص في لوحة عرض المسارات Track View يتم التحكم في سرعة العرض وعدد الصور المنفردة Frames بعد الضغط على المفتاح Time Configuration الموضح بالشكل المرفق والموجود أسفل يمين الشاشة ومن الجزء Frame Rate يتم يتم تحديد عدد الصور لكل ثانية. ومن اهم الانظمة هو نظام NTSC حيث عدد الصور ٣٠ بالثانية ونظام PAL

حيث عد الصور ٢٥ بالثانية اما الجز Time Display هو المسؤول عن تحديد طريقة ظهور ودقة عدد الصور على شكل صور أو أجزاء زمنية. ومن الجزء Playback يتم تحديد سرعة عرض الحركة في نوافذ العرض اما Speed لتحديد السرعة لتحديد سرعة العرض ربع السرعة الفعلية ١/٤xأو نصفها ١/٢x او مساوية لها او ضعفها ٢x او اربع اضعافها ٤x.





١١- مفاتيح الحركة Key frames

أ- لتفرض ان لديك مشهد مسرحي فستقوم بالاجراء الآتي:

١- يظهر صندوقا ثابتا في مكانه لفترة ثانية واحده.

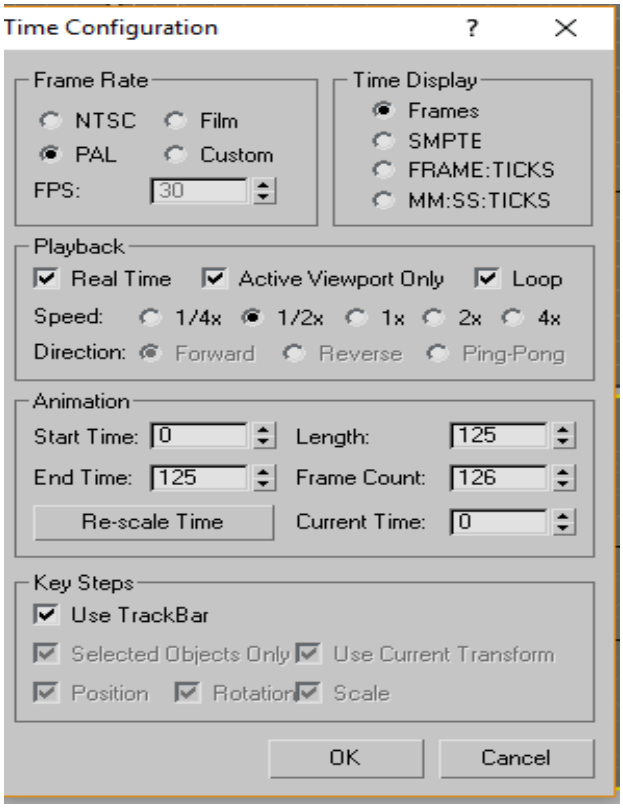
٢- يتحرك الصندوق الى موقع اخر خلال ثانية.

٣- يتحرك الصندوق من موقعه الجديد مع تغيير زاويته الى موقع جديد اخر خلال ثانيتين.

٤- يتحرك الصندوق خلال ثانية الى موقع اخر مع تكبير حجمه.

بناءا على السيناريو اعلاه فمدة الفلم هي ٥ ثواني وهذا يعادل (٥*٣٠ = ١٥٠ اطارا وفق نظام NTFS) او (٥* ٢٥= ١٠٠ اطارا وفق نظام PAL)

ب- وعلى فرض اننا اخترنا نظام PALفهذا يعني اننا بحاجة الى ١٢٥ اطارا لانتاج السيناريو المفترض لذا نقوم بتغيير ال frame rate الى PAL بعدها نضبط عدد الاطارات من خلال animation وكما في الشكل على جهة اليمين.

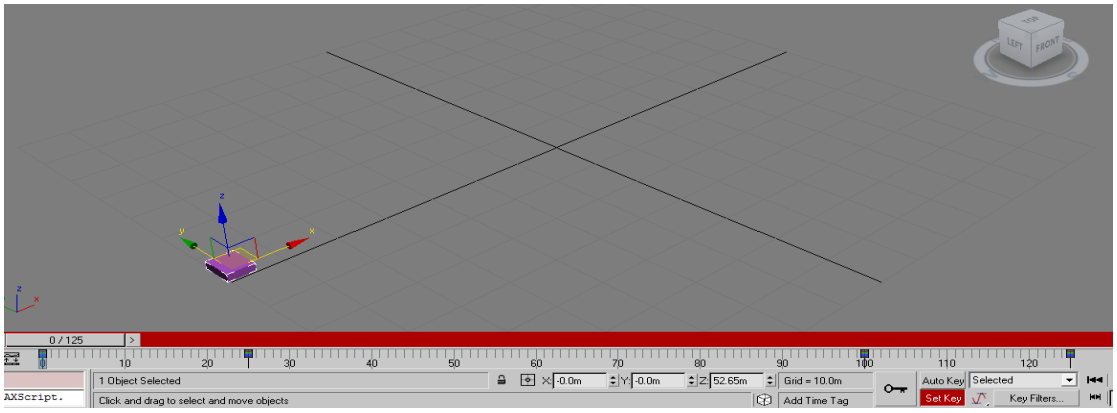


ج- يمكننا انشاء مفاتيح الحركة يدويا باتباع الخطوات الثلاثة التالية:

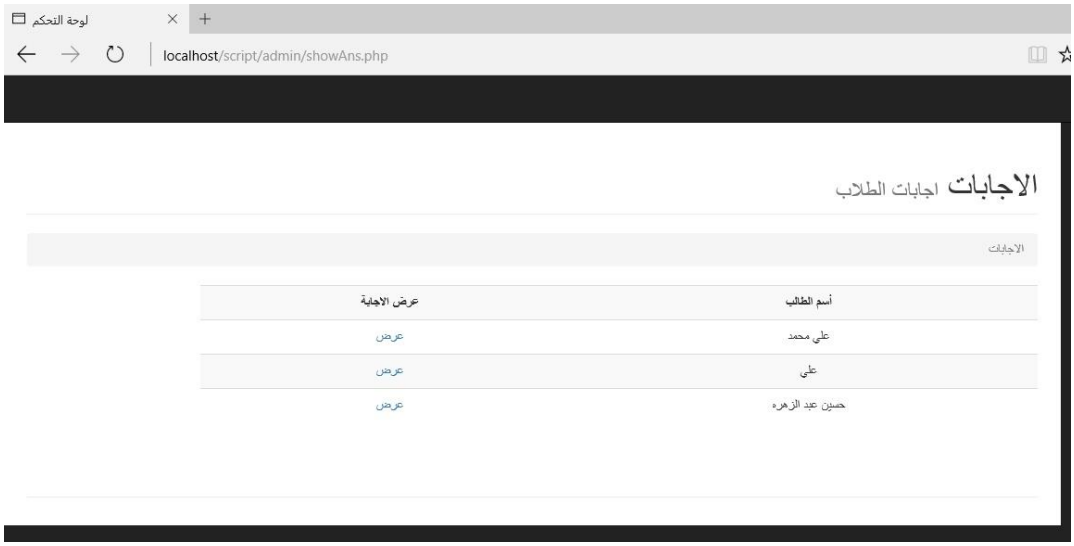
١- تحديد الزمن (رقم الاطار) المراد وضع المفتاح عنده.

٢- ضبط المجسم في المكان (والزاوية والحجم) المطلوب.

٣- اضافة المفتاح ليتم حفظ البيانات الحالية للمجسم داخله.



١٢- عرض النتائج



الفصل الرابع : النتائج والاستنتاجات

أولاً: النتائج

١- زيادة الوعي والادراك للمستخدم من خلال التقنيات التكنلوجية الحديثة.
٢- سهولة استخدام المستخدم للأجهزة والبرنامج الحديث ومواكبة التكنلوجيا الرقمية.
٣- سهولة توظيف الرقميات المسرحية في البرنامج مما يعطي جمالية فنية اكثر في السكربت الرقمي.
٤- التشويق والمتعة والاثارة النفسية في كتابة السكربت الالكتروني لدى المستخدم.
٥- الاعتماد على ذات المستخدم وخاصة من لديه الموهبة تجاه الحاسبة والاجهزة الذكية مما تنمي لديه قوة الشخصية .
٦- مزج وتركيب الالوان للإضاءة والازياء وتصميمها الكترونياً يضفي جمالاً ومتعة الناظر والمصمم أيضاً.
٧- الاشتراك بين المستخدم والتدريسي في عملية التواصل والتعامل والتعلم والتعليم.
٨- الاشتراك في العمل الجماعي في عملية التعلم.
٩- دمج فقرات دوائر العلاقات ورسوم الشخصيات وازياء المسرحية.
١٠- اختصار الفقرات ضمن ملائمتها الكترونياً.

ثانياً: الاستنتاجات

١- تعميم البرنامج المصمم في تنمية مهارات المستخدمين ومستواهم الجمالي في انتاج السكربت الالكتروني على كليات الفنون الجميلة.

٢- امكانية توظيف مستخدمين آخرين من باقي الفروع في قسم الفنون المسرحية (فرع ادب ونقد ، فرع سمعية ومرئية) في انتاج سكربت الكتروني اضافة الى موهوبين آخرين من غير جامعة او من غير المؤسسة التعليمية .

٣- توفير مهارات وطاقات المستخدمين في التكنولوجيا الحديثة الالكترونية الرقمية وتوظيفها ضمن امكانية القسم والكلية والجامعة في المهرجانات والمؤتمرات .

٤- تنمية المهارات العقلية والادراكية لدى المستخدم في توظيف درس الحاسبات ضمن الادارة المسرحية في برامج موحدة يستفاد منها المستخدم.

٥- ينمي البرنامج المصمم التعليم الجماعي مما يزيد ثقة المستخدم بنفسه ومع الآخرين.

٦-الاخراج المسرحي الالكتروني مشترك وجماعي بين المستخدم في الكلية وباقي الكليات الاخرى او المخرجين الاخرين.

هوامش البحث

(١) التصميم لغة واصطلاحاً: الموقع الرئيسي العربي لجامعة المدينة العالمية.

Copyright@2012 Bulletin Solutions.ns

(٢) معجم المعاني الجامع، معجم عربي

Copyright@٢٠١٢-٢٠١٧ Almanny.com.

(٣) المعجم الوسيط، (القاهرة: مجمع اللغة العربية، ط٣، ١٩٩٨)، موقع الكتروني.

(٤) بدر الدين عامود، التعلم والتعليم والتطور العقلي، (دمشق، منشورات الهيئة العامة السورية للكتاب، ٢٠٠٨)، ص١٧٧.

(٥) المصدر نفسه، ص١٧٦.

(٦) رمزية الغريب، التعلم، دراسة نفسه تفسيرية توجيهية، (القاهرة، مكتبة الانجلو المصرية، ط٦، ١٩٨٦)، ص١٠.

(٧) المعجم الوسيط، م س، موقع الكتروني.

(٨) ضياء شمسي، الادارة المسرحية، مادة منهجية، (جامعة بابل، كلية الفنون الجميلة، المكتبة المجانية، ٢٠٠١)، ص٣٠

(٩) بدر الدين عامود، التعلم والتعليم والتطور العقلي، م س، ص٢٩٧.

(١٠) بدر الدين عامود، م س، ص١٦٢.

(١١) ينظر: جرولد اي كمب، التصميم التعليمي، تر: محمد الخوالدة، (الاردن: دار الشروق، ١٩٨٥)، ص٤٦-٤٧.

(١٢) رمزية الغريب، التعلم، م س، ص١٠.

(١٣) ينظر: سارنوف أ. مدنبك، هوارد، يوليو، اليزابيث ف لوفتس، التعلم، تر: محمد عماد الدين اسماعيل، (القاهرة: دار الشروق، ط٣، ١٩٨٩)، ص٣٥-٣٦.

(١٤) بدر الين عامود، م س، ص١٧٩.

(١٥) رشراش انيس عبد الخالق، امل ابو ذياب عبد الخالق، تكنولوجيا التعلم وتقنياته الحديثة، (دار النهضة العربية: لبنان، ٢٠٠٨) ، ص٥١.

(١٦) رمزية الغريب، م س، ص١٣.

(١٧) بدر الدين عامود، م س، ص١٧٧.

(١٨) بدر الدين عامود، م س، ص١٦٣.

(١٩) ينظر: جرولد اي كب، م س، ص١٦-١٨.

(٢٠) محمد محمود الحيلة، تصميم التعلم، (الاردن: دار الميسرة للنشر والتوزيع، ٢٠٠٣)، ص٣٠٩.

(٢١) ينظر: رمزية الغريب، م س، ص٣٠٩.

(٢٢) راشرش انيس عبد الخالق، امل ابو ذياب عبد الخالف، م س، ص٢٥٤.

(٢٣) ينظر: المصدر نفسه والصفحة.

(٢٤) ينظر: محمد محود الحيلة، م س، ص٣١٠-٣١١.

(٢٥) ينظر: المصدر نفسه، ص٣١١-٣١٣.

(٢٦) محمد ابو الخبر، دراما الاطفال، واستخدام العناصر الفنية في تطوير التعليم من خلال الدراما التعليمية، (القاهرة: المركز القومي للترجمة، ٢٠١٣)، ص٥٦.

(٢٧) هيلين نيكولسون، المسرح والتعليم، تر: سعاد عبد الرسول، (القاهرة: المركز القومي للترجمة، ٢٠١٦)، ص٧٢.

(٢٨) باسل شامايا، كيف توظف الادارة المسرح في النجز الفني، الحوار والرأي الحر، ١٥:٤١ ٢٧/٠١/٢٠١٠ www.sges/net/vb/showtherd.

(٢٩) جلال الشرقاوي، الاسس في فن التمثيل وفن الاخراج المسرحي، (القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب، ٢٠١٢)، ص٤٧.

(٣٠) ميليسا رأفت، الاخراج المسرحي الحديث ومراحل تطوره، الحوار المتمدن ٢٠١٥/٨/١٥

http//ahewar.org

(٣١) جلال الشرقاوي، الاسس في فن التمثيل وفن الاخراج المسرحي، المصدر السابق، ص١٢٩.

(٣٢) ضياء شمسي، الادارة المسرحية، المصدر السابق، ص٣١.

(*) جدول (٤) يوضح ذوي اختصاص مادة السمنار.

(**) جدول (٥) يوضح ذوي اختصاص الحاسبات.

المصادر والمراجع:

أولاً: القرآن الكريم

ثانياً: المعاجم

١- معجم المعاني الجامع، معجم عربي

Copyright@٢٠١٢-٢٠١٧ Almanny.com.

٢- المعجم الوسيط، (القاهرة: مجمع اللغة العربية، ط٣، ١٩٩٨)، موقع الكتروني.

ثالثا: الكتب

٣- رمزية الغريب، التعلم، دراسة نفسه تفسيرية توجيهية، (القاهرة، مكتبة الانجلو المصرية، ط٦، ١٩٨٦).

٤- بدر الدين عامود، التعلم والتعليم والتطور العقلي، (دمشق، منشورات الهيئة العامة السورية للكتاب، ٢٠٠٨).

٥- راشرش انيس عبد الخالق، امل بو ذياب عبد الخالق، تكنولوجيا التعلم وتقنيات الحداثة، (بيروت: دار النهضة العربية، لبنان، ٢٠٠٨).

٦- جرولد اي كمب، التصميم التعليمي، تر: محمد الخوالدة، (الاردن: دار الشروق، ١٩٨٥).

٧- سارنوف أ. مدنبك، هوارد، يوليو، اليزابيث ف لوفتس، التعلم، تر: محمد عماد الدين اسماعيل، (القاهرة: دار الشروق، ط٣، ١٩٨٩).

٨- محمد محمود الحلبة، تصميم التعلم، (الاردن: دار الميسرة للنشر والتوزيع، ٢٠٠٣).

٩- محمد ابو الخبر، دراما الاطفال، واستخدام العناصر الفنية في تطوير التعليم من خلال الدراما التعليمية، (القاهرة: المركز القومي للترجمة، ٢٠١٣).

١٠- هيلين نيكولسون، المسرح والتعليم، تر: سعاد عبد الرسول، (القاهرة: المركز القومي للترجمة، ٢٠١٦).

١١- باسل شامايا، كيف توظف الادارة المسرح في النجز الفني، الحوار والرأي الحر، ١٥:٤١ ٢٧/٠١/٢٠١٠ www.sges/net/vb/showtherd.

١٢- ميليسا رأفت، الاخراج المسرحي الحديث ومراحل تطوره، الحوار المتمدن ٢٠١٥/٨/١٥

http//ahewar.org

١٣- جلال الشرقاوي، الاسس في فن التمثيل وفن الاخراج المسرحي (القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب، ٢٠١٢).