

المحاكاة الافتراضية كبيئة تعليمية تفاعلية و دورها فى تنمية التفكير الإبداعي للطالب

أ.د/ ميسون محمد قطب

أستاذ بقسم الإعلان - كلية الفنون التطبيقية - جامعة حلوان

أ.م.د/ سمر هانى أبو دنيا

أستاذ مساعد بقسم الإعلان - كلية الفنون التطبيقية - جامعة حلوان

م.م/ وسام محسوب محمد عامر

مدرس مساعد بقسم الإعلان - المعهد العالى للفنون التطبيقية - التجمع الخامس

ملخص البحث:

تعد المحاكاة الافتراضية من أهم التقنيات التي تم تطويعها في تعليم تصميم الإعلان، لأنها تحاكي الواقع أمام الطالب، وتسمح له بالتجريب والاستمتاع للوصول إلى حلول تصميمية من خلال الأنشطة المختلفة باستخدام الحاسب الآلى .

وعملية التفكير هي الحوار العقلي الذي يهدف للوصول إلى حلول ناجحة لمشكلة التصميم من خلال معطيات ومتطلبات مستهدفة، ويعتمد التفكير على تكامل وتنظيم الخبرات السابقة واكتشاف الاستجابات الصحيحة، فالتفكير لا يمكن أن يتم إلا إذا سبقته مشكلة ما تتحدى عقل الطالب وتحرك مشاعره وتحفز دوافعه، ويتميز التفكير بالبحث والتنقيب والنظر فيما وراء الأحداث والظواهر، أما الفكرة فتكون نهاية ومحصلة عملية التفكير .

ويسعى التفكير الإبداعي إلى حل المشكلات واكتشاف علاقات جديدة بين العناصر من أجل الوصول إلى أفكار جديدة متميزة وقابلة للتطبيق. وقد استجابت المحاكاة الافتراضية كبيئة تعليمية تفاعلية لهذا إذ تنمي التفكير الإبداعي لدى الطلاب لحل المشكلات التي تقابلهم أثناء دراسة التصميم.

وتظهر أهمية البحث من خلال إلقاء الضوء على دور المحاكاة الافتراضية كبيئة تعليمية تفاعلية فى تنمية التفكير الإبداعي لدى طالب كلية الفنون التطبيقية ، حيث تتيح المحاكاة الافتراضية لطالب قسم الإعلان الفرصة لتوسيع مداركه ومن ثم التدريب والتحكم في الموقف التعليمي بدرجات مختلفة، وتتيح قدرًا من الحرية يسمح بتعديل التصميم وصولاً إلى أكبر قدر من الحلول التصميمية التي تساهم فى زيادة استيعاب الطلاب للمعلومات .

الكلمات المفتاحية : المحاكاة الافتراضية - البيئة التعليمية التفاعلية - التفكير الإبداعي