ملخص البحث :

هدفت هذه الدراسة الي التعرف علي اثر إستخدام الكمبيوتر كوسيلة واداة في تنمية القدرات الابداعية لدي طلاب العمارة في المراحل الولي من السنوات الدراسية"السنة الاول والثانية "، يحاول البحث الاجابة علي عدة تساؤلات مهمة عن العلاقة بين استخدام الحاسب الالي في عملية تعليم التصميم المعماري ومدي تأثير هذة العلاقة علي تنمية القدرات الابداعية لدي طلاب العمارة ، حيث ان الجميع ينادي الان بضرورة استخدام الحاسب الالي ودعم برامج التصميم الرقمي داخل استوديو التصميم ، ولكن هل النتاج المعماري الخاص بها يمكن أن يفرز نتاج معماري مبدع ، وهل يمكنها أن تساهم في عملية انتاج عمل معماري مبدع ، كفء ويمكن تحقيقة علي ارض الواقع .

تفترض هذه الدراسة أنه بالإمكان التوصل إلى صياغة لبرنامج تدريبي يعمل على تحسين مستوى القدرات الابداعية لدى طلاب التعليم المعماري في المراحل المختلفة لعملية التصميم المعماري وقد تم من خلال هذة الدراسة تصميم واعداد برمجية تعليمية تدريبية باستخدام الكمبيوتر، تعمل على تنمية القدرات الابداعية لدي طلاب العمارة ، يشمل البرنامج عدد ١٠ جلسات تدريب، زمن كل جلسة٤٥ دقيقة، بإجمالي وقت قدره ٧,٥ ساعة تدريب. وتم تطبيق هذا البرنامج على عينة من طلاب التعليم المعماري بجامعة الفيوم، السنة الرابعة٢٠١٠، (المجموعة التجريبية)، كما تم مقارنة النتائج مع عينة أخرى من الطلاب في نفس المستوى الدراسي (المجموعةالضابطة). وتم قياس النتائج من خلال أداء الطلاب على اختبار قياس صمم خصيصاً لهذه الدراسة، يحتوي على ٦ تمرينا استنبطت من أنشطة عملية التصميم المعماري، وأمكن به قياس قدرة الطلاب على توليد أكبر عدد ممكن من بدائل الحلول والأفكار لمشكلات تصميمية بسيطة.

ولتحقيق ذلك إعتمد البحث على المنهج التجريبي " **Experimental Method** " وذلك من خلال إجراء تجربة على طلاب التعليم المعماري بجامعة الفيوم من خلال دراسة أثر المتغير المستقل"إستخدام الكمبيوتر في التدريس" علي المتغير التابع" القدرات الابداعية للطلاب المتمثلة في –المرونة ،الطلاقة،الاصالة،التفاصيل" ، حيث تم تقسيم عينة الدراسة الي مجموعتين ، احداهما التجريبية والاخري الضابطة لتطبيق البرنامج المقترح عليهم .

وتوصلت الدراسية البحثية الي أن:

١– أنه بالإمكان وضع برامج تدريبية لتنمية القدرات الابداعية في مراحل توليد الأفكار المعمارية، حيث ثبت من التجربة فعالية البرنامج المقترح في هذه الدراسة. ويعد هذا البرنامج أحد هذه البرامج التي يمكن تقديمها لطلاب التعليم المعماري في هذا المجال.

٢– أنه بالإمكان تنمية القدرات الابداعية لدي طلاب العمارة بإستخدام الحاسب الالي في عملية التصميم المعماري، حيث أظهرت الدراسة نتائج عالية في أداء المجموعة التجريبية على اختبار القياس في المرة الثانية مقارنة بنفس أدائها على الاختبار في المرة الأولى (قبل التدريب)، ومقارنة بين أدائها وأداء المجموعة الضابطة على الاختبار للمرة الثانية. حيث وجدت فروق دالة إحصائيًا في الحالتين، شملت كل التمارين (٦ تمرينًا) عند مقارنتها مع نفسها (قبل وبعد التدريب) وكانت كل الفروق لصالح الأداء بعد التدريب، بينما شملت ٤ تمرينًا من أصل ٦ تمرينًا عند مقارنة أدائها مع أداء المجموعة الضابطة على اختبار القياس في المرة الثانية.

٣- مع الأخذ في الاعتبار أن طلاب المجموعتين التجريبية والضابطة يتعرضون لنفس الظروف الأخرى من تلقي المقررات الدراسية ومن أهمها دراسة مقرر تصميم معماري (٢)، أو الألفباالاختبار، فإن الدراسة قد أظهرت تحسناً في أداء المجموعة الضابطة على الاختبار (في بعض التمارين) في المرة الثانية مقارنة بأدائها في المرة الأولى، إلا أن هذه النقطة لا تمثل قلقاً للدراسة، إذ أن النتائج التي حققتها الدراسة فيما يتعلق بأداء المجموعة التجريبية على الاختبار بعد تلقي البرنامج التدريبي مقارنة بأدائها قبل تلقي البرنامج، قد فاق بكثير النتائج التي حققتها المجموعة الضابطة، مما يدل على أن هناك متغير قد أثر وبشكل واضح في أداء المجموعة التجريبية، وهو بالطبع البرنامج التدريبي، فهو المتغير الوحيد الذي تعرضت له المجموعة التجريبية مقارنة بالمجموعة الضابطة.

٤- تظهر الدراسة الحالية حقيقة أنه لا يجب الاكتفاء بما يقدم للطلاب من مقررات دراسية، بل يلزم الأمر تبني سياسة موازية لها تعني بتنمية القدرات العقلية التي تحتاجها عملية التصميم المعماري بشكل خاص، من خلال تقديم برامج تدريبية خاصة للقدرات العقلية، يتم تصميمهاوفقاً لدراسات ومعايير خاصة، والتي منها البرنامج المقترح في هذه الدراسة.

٥- تفتح الدراسة الحالية الآفاق أمام الباحثين والمهتمين بمجال تبني فكر تنمية القدرات بالنسبللتعماري أو ً لا وتقديم المعرفة ثانياً" للقيام بالعديد من الدراسات في هذا المجال

بغية التوصل إلى كيفية تنمية القدرات العقلية التي يتطلبها عمل الطالب والمعماري في مجال التصميم المعماري.