فاعلية برنامج قائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams) في تنمية مهارات العزف على آلة العود لدي طلاب التربية الموسيقية

The effectiveness of a program based on interactive e-learning platforms (Microsoft Teams) in developing skills of playing the Oud instrument among students of music education

د/ معتز أحمد محمد غازي *

ملخص الدراسة:

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على فاعلية برنامج قائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams) في تنمية مهارات العزف على آلة العود لدي طلاب التربية الموسيقية، واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي والمنهج شبه التجريبي، كما استخدمت الدراسة التصميم شبه التجريبي القائم على المجموعة التجريبية الواحدة (قبلي/ بعدي)، حيث تكونت عينة الدراسة من (٤٠) طالب من طلاب التربية الموسيقية بكلية التربية النوعية- جامعة دمنهور، واستخدمت الدراسة أداة واحدة تمثلت في بطاقة ملاحظة مهارات العزف على آلة العود، وتوصلت الدراسة إلى النتائج الآتية: وجود فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية (البرنامج القائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams) في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة المرتبطة بمهارات العزف على آلة العود لصالح التطبيق البعدي، وكذلك توصلت الدراسة إلى أن البرنامج القائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams) نسبة الكسب المعدل لبلاك أكبر من (١,٢) في تنمية مهارات العزف على آلة العود لدي طلاب التربية الموسيقية، وأوصت الدراسة بضرورة الإعتماد على منصات التعلم

* مدرس الموسيقي العربية كلية التربية النوعية - جامعة مطروح

الإلكتروني التفاعلية في تنمية المهارات الموسيقية المختلفة لدى طلاب التربية الموسيقية.

الكلمات المفتاحية: منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي- مهارات العزف على آلة العود- طلاب التربية الموسيقية.

Abstract:

The current study aimed to identify the effectiveness of a program based on the interactive e-learning platform (Microsoft Teams) in developing the oud playing skills of music education students, The study relied on the descriptive method and the quasi-experimental method, The study also used a quasi-experimental design based on one experimental group (before/after), The study sample consisted of (40) students of music education at the Faculty of Specific Education - Damanhour University, The study used one instrument represented in the note card for playing the Oud instrument skills, The study reached the following results: There is a statistically significant difference at the level (0.05) between the mean scores of the students of the experimental group (the program based on the interactive e-learning platform (Microsoft Teams) in the pre and post application of the note card related to the skills of playing the lute in favor of the post application, The study also found that the program based on the interactive e-learning platform (Microsoft Teams), the average gain percentage for Black is greater than (1.2) in developing the skills of playing the lute among students of music education, The study recommended the need to rely on interactive e-learning platforms in developing the different musical skills of music education students.

Keywords: Interactive e-learning platform - Oud playing skills - Music education students.

المقدمة:

تعتبر آلة العود من أقدم الآلات الموسيقية، حيث عرفته الأمم القدديمة منذ آلاف السنين، فقد عرفه قدماء المصريين، وظهر في الدولة المصرية الحديثة بالرقبة القصيرة، واستعمله العرب والأتراك منذ زمن بعيد في العصور الوسطى، و كان الآلة الرئيسية الأولى في الحضارة العربية الإسلامية، إلَا أنه لم يتحقق من تاريخ إنشاؤه، ويحتمل وجوده عند العجم قبل ذلك نظراً لاستعمال بعض أسماء النغمات والمقامات بالألفاظ الفارسية إلى الآتي .. وقد يكون أقدم من ذلك حيث جاء ذكره في تاريخ العبرانيين بأنه كان يستخدم في ترتيل مزامير سيدنا داود.

وآلة العود من أهم الآلات الوترية في الموسيقى العربية، والتي يعتمد عليها في التلحين والغناء منذ القدم وحتى وقتنا الحالي، وقد كان لعازفوها مكانة مرموقة لدى الحكام، منهم إبراهيم الموصلي واسحق الموصلي وزرياب، ثم إنتقلت آلة العود إلى أوربـا بعد فتح العرب للأندلس.

ومهارات العزف على آلة العود عديدة، فمنها مهارات عزفية خاصة باليد اليمنى وهي مهارات خاصة بالأساليب المختلفة لعزف الريشة، مثل العزف بالريشة الأساسية (الصد)، أو الريشة المزدوجة (الصد – الرد)، أو الريشة المقلوبة (الصد – الرد – الصد) أو الريشة المستمرة (فرداش) أو النبر بدون إستخدام الريشة، أو العزف على الوتر المطلق دون الضرب بالريشة .. وهناك مهارات خاصة باليد اليسرى، مثل البصم (العفق على الدرجة الصوتية دون الضرب بالريشة)، أو الزحلقة (Glissando) أي إنزلاق وزحلقة الإصبع على الوتر، أو الفيبراتو (Vibrato) أي رعشة أو اهتزاز الأصابع بالضغط الشديد على الوتر فوق نقطـة ارتكاز النغمات طوال مدتها الزمنية.

وفي ظل وجود جائحة فيروس كورونا، التي إلتهمت لحظات لا تحصى من البهجة والفرحة، وغمرت العالم بحالة من الحزن العام والقلق، وكان لها أثر بالغ على التعليم الموسيقى منذ بداية انتشارها في ٢٠١٩-٢٠٢٠م، حيث أغلقت المؤسسات التعليمية ، واتجهت الجهات المسئولة بالإعتماد على استراتيجية التعلم الإلكتروني كبديل حتمي للتدريس، واسفر عن ذلك ظهور تحديات جديدة في مواجهة المعلمين في التكيف مع التدريس من خلال أدوات وتطبيقات التعلم الإلكتروني، مع الاحتفاظ بالحد الأدني من التواصل مع المتعلمين، وأصبح أمراً طبيعياً لجوء المؤسسات التعليمية إلى استخدام إحدى منصات التعلم التفاعلية منصة (Microsoft Teams) كبديل استراتيجي لاستكمال الدراسة عن بعد للمتعلمين.

وتعد منصات التعلم الإلكتروني التفاعلي من أحدث منتجات تكنولوجيا التعليم وأكثرها شعبية، فقد أحدثت تغيراً كبيراً في كيفية الإتصال والمشاركة بين المعلمين وطلابهم من حيث تبادل المعلومات، حيث أنها متاحة للجميع كي يتعلموا في أي وقت بدون قيد أو شرط (إسماعيل، ٢٠١٦).

كما أنها تعمل على الحد من التجهيزات، فهي لا تحتاج إلى قاعات دراسية ولا ساحات ولا مواصلات وأدوات تعليمية مكلفة، كما أنها تستوعب عدد كبير من المتعلمين دون قيود عمرية وجغرافية، وتتيح المتابعة والإستجابة المستمرة وبسرعة عالية، إلى جانب إمكانية التعليم في أي مكان وأي وقت بدون قيود (العصيمي، ٢٠١٨؛ أحمد، ٢٠١٦).

وتعد منصة Microsoft Teams التفاعلية أحد منصات التعلم الإلكتروني التفاعلية، وتعرف بأنها: منصة رقمية للتطبيقات السحابية تساعد في إجراء المحادثات والاجتماعات وإمكانية تشارك الملفات والتطبيقات معًا في نظام إدارة تعلم واحد (LMS) (Microsoft, 2020).

وأوضحت دراسة (Tsai, 2018) أن منصات التعلم الإلكتروني التفاعلية والتي تعد منصة Microsoft Teams التفاعلية من أهمها حيث تعمل تطبيقاتها على أنظمة تشغيل متعددة في كل مكان، حيث تقدم هذه المنصات وظائف لا يستطيع البريد الإلكتروني القيام بها، بما في ذلك غرف الدردشة ومؤتمرات الفيديو والميزات الأخرى التي تقدمها وسائل التواصل الإجتماعي.

مشكلة الدراسة:

كان لجائحة كورونا أثر بالغ في إغلاق المؤسسات التعليمية ، ومن ثم تم الإعتماد على استراتيجية التعلم الإلكتروني كبديل حتمي للتدريس، ونتج عن ذلك خلق تحديات كبيرة في مواجهة المعلمين في التكيف مع التدريس من خلال أدوات وتطبيقات التعلم الإلكتروني، مع الاحتفاظ بالحد الأدني من التواصل مع المتعلمين (König, Jäger-Biela & Glutsch, 2020).

كما جاءت جائحة كورنا لتكون سبباً رئيسياً في لجوء المؤسسات التعليمية إلى استخدام إحدى منصات التعلم التفاعلية منصة (Microsoft Teams) كبديل استراتيجي لاستكمال الدراسة عن بعد للمتعلمين، لما تتيحه هذه المنصة من إمكانيات وخصائص تتيح التفاعل والتعاون بين المعلم والمتعلمين، وأكدت دراسة السعدني (٢٠١٨) على ضرورة استخدام منصات التعلم الإلكتروني التفاعلية في التدريب والتعليم، والإستفادة من إمكانيات ومميزات منصة (Microsoft Teams) في التعليم.

لذا تكمن مشكلة الدراسة في تدني مهارات عزف العود لدى طلاب التربية الموسيقية في ظل ظروف تلك الجائحة، الأمر الذي تطلب ضرورة الإستفادة من منصات التعلم الإلكترونية التفاعلية (Microsoft Teams) وما تشتمل عليه من خصائص ومميزات متعددة في تنمية مهارات عزف العود لدى طلاب التربية الموسيقية.

أسئلة الدراسة:

تحدد السؤال الرئيس للدراسة كالتالي:

ما فاعلية برنامج قائم على منصات التعلم الإلكتروني التفاعلية في تنميه مهارات عزف العود لدى طلاب التربية الموسيقية ؟

ويتفرع من هذا السؤال التساؤلات الفرعية التالية:

١. ما مهارات عزف العود الواجب توافرها لدى طلاب التربية الموسيقية؟
٢. ما التصميم التعليمي لبرنامج قائم على منصات التعلم الإلكتروني التفاعلية في تنمية مهارات عزف العود لدى طلاب التربية الموسيقية؟
٣. ما فاعلية برنامج قائم على منصات التعلم الإلكتروني التفاعلية في تنميه مهارات المهارات الآدائية لعزف العود لدى طلاب التربية الموسيقية ؟

أهداف الدراسة:

هدفت الدراسة الحالية إلى:

١. تحديد مهارات عزف العود الواجب توافرها لدى طلاب التربية الموسيقية.
٢. الكشف عن التصميم التعليمي لبرنامج قائم على منصات التعلم الإلكتروني التفاعلية في تنمية مهارات عزف العود لدى طلاب التربية الموسيقية.
٣. تحديد فاعلية برنامج قائم على منصات التعلم الإلكتروني التفاعلية في تنميه مهارات المهارات الآدائية لعزف العود لدى طلاب التربية الموسيقية.

أهمية الدراسة:

تفيد الدراسة الحالية الجهات التالية:

- **طلاب التربية الموسيقية:** توفير بيئة تعليم وتعلم تفيد طلاب التربية الموسيقية في التعلم من خلال تطبيقات التعلم الإلكتروني التفاعلي في أي وقت وأي مكان وفقاً لقدراتهم الذاتية، مع إمكانية توفير تغذية فورية لهم.
- **كليات التربية الموسيقية:** الإستفادة من منصات التعلم الإلكتروني التفاعلية لتعليم الطلاب المهارات الآدائية المرتبطة بمجال تخصصهم.

- **الباحثين:** قد تفتح هذه الدراسة الطريق أمام دراسات أخرى تهدف إلى تنمية المهارات الآدائية المختلفة لطلاب التربية الموسيقية باستخدام البرامج القائمة على منصات التعلم الإلكتروني التفاعلية.

منهج الدراسة ومتغيراتها:

تنتمي هذه الدراسة إلى فئة الدراسات التي تستخدم بعض مناهج الدراسات الوصفية (المسح الوصفي، وتطوير النظم) في مرحلة الدراسة والتحليل والتصميم، والمنهج شبه التجريبي عند قياس أثر المتغير المستقل للدراسة على متغيراته التابعة في مرحلة التقويم.

وتكونت متغيرات الدراسة من:

- **المتغير المستقل:** اشتملت الدراسة على متغير مستقل، وهو برنامج قائم على منصات التعلم الإلكتروني التفاعلية.
- **المتغير التابع:** اشتملت الدراسة الحالية على متغير تابع واحد وهو الجانب الآدائي لمهارات عزف العود.

التصميم التجريبي للدراسة:

اعتمدت الدراسة على التصميم شبه التجريبي القائم على المجموعة التجريبية الواحدة (قبلي/ بعدي)، والذي يعتمد على تطبيق أداة القياس قبلياً على الطلاب، ثم إجراء المعالجة التجريبية، ومن ثم التطبيق البعدي لها.

حدود الدراسة:

- **حدود زمـــــنية:** أقتصر تطبيق البحث الحالي على الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي ٢٠١٩-٢٠٢٠.
- **الحدود المكانية:** كلية التربية النوعية بالنوبارية- جامعة دمنهور.
- **الحدود البشرية:** أقتصرت على (٤٠) طالب من طلاب التربية الموسيقية بكلية التربية النوعية- جامعة دمنهور.
- **الحدود الموضوعية:** مهارات العزف على آلة العود.

إجراءات الدراسة:

للإجابة عن أسئلة الدراسة تم تنفيذ ما يلي:

١- الإطلاع على الأدبيات والدراسات السابقة ذات الصلة بالدراسة (منصات التعلم الإلكتروني التفاعلية - منصة (Microsoft Teams) - مهارات العزف على آلة العود).

٢- إعداد قائمة بمهارات العزف على آلة العود وعرضها في صورتها الأولية على المحكمين، وإجراء التعديلات، وإعدادها في صورتها النهائية.
٣- إعداد أداة الدراسة (بطاقة ملاحظة)، وعرضها في صورتها الأولية على المحكمين، وإجراء التعديلات، وإعدادها في صورتها النهائية.
٤- إعداد المحتوى التعليمي لعرضه على منصة (Microsoft Teams)، واستمارة التقويم الخاصه به.
٥- عرض المحتوى التعليمي ومعه استمارة التقويم على مجموعة من الخبراء المتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم، وإجراء التعديلات في ضوء آرائهم ومقترحاتهم.
٦- إجراء التجربة الاستطلاعية لقياس صدق وثبات أداة الدراسة.
٧- اختيار عينة الدراسة.
٨- تطبيق أداة البحث قبلياً على مجموعة الدراسة.
٩- استخدام مادة المعالجة التجريبية (منصات التعلم الإلكتروني التفاعلية) على مجموعة الدراسة.
١٠- تطبيق أداة الدراسة بعديًا على مجموعة الدراسة.
١١- معالجة البيانات بالطرق الإحصائية المناسبة للتوصل إلى النتائج.
١٢- تقديم التوصيات والمقترحات في ضوء ما أسفرت عنه نتائج الدراسة.

مصطلحات الدراسة:

➢ **آلة العود "Lute" :**

العود لفظ عربي معناه الخشب، وهو آلة شرقية عُرفت في الممالك القديمة، وهو من أهم الآلات العربية في التخت العربي الشرقي، كما يُستخدم في العزف الفردي أو الجماعي لمصاحبة الغناء، ويعتمد عليه معظم الملحنين العرب عند غنائها وتحفيظها أيضاً، وقد كان للعود منزلة ومكانة كبيرة عند العرب، ففي سماعه نفعٌ للجسد وتعديل النفسية (ديبان، ١٩٩٠، ٤٣)، ويتبناه الباحث كتعريفاً إجرائياً للدراسة.

➢ **تعليق الوتر "Pedal note" :**

الصوت المتواصل الممتد المستمر الذ يصاحب اللحن كما يحدث من آلة القربة أو المزمار المزدوج، كما أنه الصوت أو الأصوات المتواصلة الممتدة لعدة موازير وربطها ببعض التآلفات أو الألحان في المؤلفات الموسيقية، وغالباً ما يكون في جزء الباص، وعادة يكون هذا الصوت الدرجة الأولى أو الخامسة للمقام أو هما معاً، وقد ينتج عنها نغمات متوافقة أو متنافرة (بيومي، ١٩٩٢)، ويتبناه الباحث كتعريفاً إجرائياً للدراسة.

➢ **الفيبراتو "Vibrato" :**

ويكون في الآلات الوترية، وهو رعشة أو اهتزاز الأصابع بالضغط الشديد على الوتر فوق نقطة ارتكاز النغمات طوال مدتها الزمنية (بيومي، ١٩٩٢)، ويتبناه الباحث كتعريفاً إجرائياً للدراسة.

➢ **الزحلقة "Glissando" :**

أي انزلاق أو زحلقة الإصبع بسرعة كبيرة على الوتر، ويكون بين صوتين بينهما مسافة كبيرة صاعدة أو هابطة على وتر واحد، ويُرمز له بخط مائل متعرج بين الصوتين المتباعدين (بيومي، ١٩٩٢)، ويتبناه الباحث كتعريفاً إجرائياً للدراسة.

➢ **الفرداش "Tremolo" :**

طريقة أداء في موسيقى الآلات الوترية ذات القوس والريشة، أو في الغناء الصوتي، وهو عبارة عن ترعّد نغمة ممتدة زمنياً بعزفها بسرعة شديدة، وأحياناً يتم الترعّد بين نغمتين مختلفتين (بيومي، ١٩٩٢)، ويتبناه الباحث كتعريفاً إجرائياً للدراسة.

➢ **البرنامج "Program " :**

هو المخطط الذي يوضع في وقت سابق على عمليتي التعليم والتدريس في مرحلة من مراحل التعليم، ويلخص الإجراءات والموضوعات التي تنظمها المدرسة خلال مدة معينة قد تكون شهراً أو ستة أشهر أو سنة، كما يتضمن الخبرات التعليمية التي يجب أن يكتسبها المتعلم مرتبة ترتيباً يتمشى مع سنوات نموهم وحاجاتهم ومطالبهم الخاصة (اللقاني، الجمل، ١٩٩٩)، ويتبناه الباحث كتعريفاً إجرائياً للدراسة.

➢ **المهارة " Skill " :**

هي نشاط يتطلب فترة من التدريب المقصود والممارسة المنظمة والخبرة، حيث يؤدى النشاط بطريقة ملائمة، والمهارة العزفية تنتج عن إكساب مرونة وتحكم وسيطرة لجميع

عضلات الجسم المستخدمة في العزف من أصابع ويد وذراع ومفاصل بطريقة صحيحة لعزف مقطوعات موسيقية بطريقة فنية سليمة (صادق، أبو حطب، ١٩٩٢)، ويتبناه الباحث كتعريفاً إجرائياً للدراسة.

➢ **منصات التعلم التفاعلية:**

تعرف بأنها: بيئة تعليمية تفاعلية متكاملة متعددة المصادر وتتضمن المحتوى الإلكتروني (مصادر التعليم والتعلم والبحث) لتقديم المقررات الدراسية، والبرامج التعليمية والأنشطة التربوية، ومصادر التعلم الإلكترونية للمتعلمين في أي وقت، وفي

أي مكان، بشكل متزامن أو غير متزامن والمتاحة لتلبية مطالب المتعلمين بحيث توفر للمتعلم سهولة الوصول ومرونة الاستخدام (العصيمي، ٢٠١٨).

ويعرفها الباحث إجرائياً بأنها: بيئة تفاعلية تتيح أدوات ومواد تفاعلية لتقديم المحتوى ومشاركة المصادر والموارد بالإضافة إلى إمكانية الإتصال بالصوت والصورة وإتاحة التفاعل بين المعلم والمتعلم وبين المتعلمين بعضهم البعض لتحقيق الأهداف التدريبية والتعليمية المختلفة.

الإطار النظري والدراسات السابقة للدراسة

أولاً: الإطار النظري:

نظراً لأن الدراسة الحالية تهدف إلى التعرف على فاعلية برنامج تدريبي قائم على منصات التعلم الإلكتروني التفاعلية وأثره في تنميه مهارات العزف على آلة العود ، فإن الإطار النظري الحالي يشتمل على ثلاث محاور، المحور الأول: منصات التعلم الإلكتروني التفاعلية، المحور الثاني: منصة Microsoft Teams التفاعلية، المحور الثالث: مهارات العزف الموسيقي.

المحور الأول: منصات التعلم الإلكتروني التفاعلية:

١- مفهوم منصات التعلم الإلكتروني التفاعلية:

تعددت التعريفات التي تناولت منصات التعلم الإلكتروني التفاعلية، ويمكن عرض بعضاً من هذه التعريفات على النحو التالي:

- بيئة تعليمية إلكترونية تجمع بين إمكانيات شبكات التواصل الإجتماعي وأنظمة إدارة التعلم، وتمكن المتعلمين من تبادل المحتوى التعليمي وتشاركه وأداء الواجبات والأنشطة التعليمية والتغذية الراجعة، وتعزيز التفاعل والتواصل والتقويم مع المعلم والمتعلمين فيما بينهم وإجراء المناقشات والمقابلات بالفيديو والاختبارات الإلكترونية حول محتوى التعلم (رمزي، ٢٠١٩).
- مواقع قائمة على الإتصال والمشاركة بين المعلمين والمعلمات وطلابهم من حيث تبادل المعلومات والأنشطة التعليمية والواجبات باستخدام الأدوات الحديثة للويب (شلتوت،٢٠١٧).
- مجموعة متكاملة من الخدمات التفاعلية عبر الإنترنت التي توفر للمعلمين والمتعلمين والآباء وغيرهم من المشاركين في التعليم بالمعلومات والإدوات والموارد لدعم وتعزيز تقديم التعليم والإدارة (homanova & prextova, 2017).

- بيئة تعليمية إلكترونية تفاعلية تتم عبر الإنترنت وتوظيف تطبيقات الويب، لتيسير عمليتي التعليم والتعلم وتمكن المعلم والطلاب من التواصل والتفاعل وتبادل المحتوى والمعلومات والآراء، كما تمكن أولياء أمور الطلاب من الإطلاع على نتائج وتقييمات أبنائهم، ومتابعة تعلمهم، بما يؤدي إلى تحقيق الأهداف التعليمية المنشودة (أبو النصر، ٢٠١٧).

وفي ضوء ما سبق يمكن تعريف منصات التعلم الإلكترونية التفاعلية بأنها: بيئة تفاعلية تتيح أدوات ومواد تفاعلية لتقديم المحتوى ومشاركة المصادر والموارد بالإضافة إلى إمكانية الإتصال بالصوت والصورة وإتاحة التفاعل بين المعلم والمتعلم وبين المتعلمين بعضهم البعض لتحقيق الأهداف التدريبية والتعليمية المختلفة.

٢ـ خصائص منصات التعلم الإلكتروني التفاعلية:

تعتمد منصات التعلم الإلكتروني التفاعلي على مبادئ نظرية الدافعية، والتي تشير إلى أن النظام الأكثر تحقيقها للاستمتاع الشخصي لدى المتعلم هو الأكثر فاعلية في تنمية الدافعية للإنجاز، ومما لاشك فيه أن منصات التعلم الإلكتروني بما توفره للمتعلم من إمكانيات تساعده بشكل كبير في عمليات التنمية الذاتية اللازمة لتحقيق أهداف التعلم المستهدفة (الحلفاوي، ٢٠١٧).

وتعد منصات التعلم الإلكتروني التفاعلية من تطبيقات بيئات التعلم الإلكتروني التفاعلية، لذا فهي تشترك معها في عديد من الخصائص، كالتالي (Sandybayev, 2020; Oproiu, 2015; Ch & Popuri, 2013):

١. **التفاعلية Interactive:** يتيح منصات التعلم الإلكتروني التفاعلي بيئة تعلم تفاعلية بين المعلمين والمتعلمين، وبين المتعلم وزملائه وبينه وبين المؤسسة التعليمية، وبين المتعلمين والمحتوى التعليمي، كما يمكن الاتصال المباشر بين المعلم والمتعلم عن طريق التخاطب في نفس الوقت، إما عن طريق التخاطب الكتابي Really Chatting، أوالتخاطب الصوتي Voice Conferencing، أوالمؤتمرات المرئية Video Conferencing.
٢. **المرونة Flexible:** تتيح منصات التعلم الإلكتروني التفاعلي للمتعلم المرونة في التعلم وفقاً لظروفه ووقته، حيث يمكنه الوصول إلى المحتوى التعليمي في أي وقت وفي أي مكان مع سهولة تعديله وتحديثه وفقاً مع متطلبات العصر، وكذلك الوصول إلى مصادر المعلومات المتنوعة، مع المرونة في نقلها وعرضها، مع تنوع الاختيارات والبدائل المتاحة، والاهتمام بوصول المحتوى عبر الويب وتدعيمه أثناء التعلم وفق احتياجات المتعلم ورغباته.

٣. **التكافؤ Equity:** تسهم منصات التعلم الإلكتروني التفاعلي في تحقيق مبدأ تكافؤ الفرص التعليمية بين المتعلمين دون تميز، سواء كان على اساس المكان أو السن أو اللغة .... حيث تتيح لكل متعلم فرصة الإدلاء برأيه في أي وقت ودون حرج، على نقيضً قاعات الدرس التقليدية التي تحرمه من هذه الميزة، إما بسبب الخجل أو الخوف.

٤. **التعلم الذاتي Self-Learning:** يحصل المتعلم في بيئة منصات التعلم الإلكتروني التفاعلي على المعرفة ذاتياً، وذلك نظراً لمراعاته الفروق الفردية بين المتعلمين، حيث يتاح لكل متعلم الحرية في اختيار وقت التعلم، والتحكم في المسار والزمن الذي يستغرقه في عملية التعلم، حسب قدرات واستعدادات كل متعلم على حدة حتى يصل إلى مستوى الإتقان المطلوب.

٥. **التنوع في عرض المحتوى Diversity:** كلما تنوعت أساليب عرض المحتويات التعليمية كلما ساعد ذلك على إثارة القدرات العقلية لدى المتعلم من خلال تنويع المثيرات التي تخاطب الحواس المختلفة لديه، حيث يمكنه مشاهدة الصور المتحركة أو الثابتة، والتعامل مع النصوص المكتوبة والمسموعة وملفات الصوت والرسومات والتكوينات الخطية بكافة أشكالها.

٦. **التواصل Communication:** يساعد هذا النوع من التعلم المتعلمين على سهولة التواصل من خلال شبكات الاتصالات بأنواعها المختلفة مع المعلم في أسرع وقت من خلال ما يوفره من تقنيات مثل المحادثة سواء كانت نصية أو سمعية أو مرئية إذا كان التعلم في توقيت محدد، أو من خلال البريد الإلكتروني أو الصوتي اذا كان التعلم غير محدد الوقت، كما يتيح التواصل مع المتعلمين من أماكن مختلفة ولغات متحددة، الامر الذي يعزز من فرص الترابط بين المتعلمين ومعلميهم، وخلق بيئات جديدة للتفكير الجمعي وحل المشكلات والتعلم التعاوني.

٧. **قلة التكلفة Low Cast:** في ظل منصات التعلم الإلكتروني التفاعلي فلا يتقيد تحديد أعداد المتعلمين بوجود مقاعد، أو قاعات مشغولة أو ما إلى ذلك، وإنما يتعلق الأمر بقدرة القائمين على هذا النوع من التعلم بالسماح لأكبر عدد ممكن من المتعلمين بالوصول الى موقع منصات التعلم الإلكتروني التفاعلي، مما يعني قلة التكلفة مقارنة بالتعليم التقليدي.

٨. **سهولة التطوير Easy Development:** ترتبط منصات التعلم الإلكتروني التفاعلي في تطويرها على التغييرات التي تطرأ على المستحدثات التكنولوجية

التي تعتمد عليها مثل: أجهزة الكمبيوتر والشبكات بأنواعها المختلفة والبرامج التي يتم استقدامها، وبالتالي يتم تطوير هذه المنصات باستخدام وتوظيف هذه المستحدثات، سواء بتدريب المعلمين والمتعلمين والإداريين على استخدامها، أو بتطوير المحتويات التعليمية الإلكترونية، وكذلك مصادر المعلومات الإلكترونية، كما يعتمد التطوير على المتابعة والملاحظة من خلال الكشف عن نقاط الضعف والأخطاء وعلاجها، وكذلك الكشف عن نقاط القوة والتأكيد عليها، لذا فإن منصات التعلم الإلكتروني التفاعلي نظام متجدد دائماً يمكن تطويره بسهولة، ومن ثم تزداد فاعليته.

٩. **سهولة وتعدد طرق تقييم تطور المتعلم Multi -Evaluation**: تتيح للمعلم طرق متنوعة لبناء وتوزيع وتصنيف المعلومات بصورة سريعة وسهلة لتقييم مدى تطور المتعلمين وتحقيقهم لأهداف المحتوى التعليمي.

٣- مميزات منصات التعلم الإلكتروني التفاعلية:

تتميز منصات التعلم الإلكتروني التفاعلي بأنها لا تحتاج إلى متخصص في البرمجة من أجل التعامل معها كمستخدم، ولكنها تتطلب مجموعة من الكفايات التي يمكن تنميتها بسهولة لدى مستخدميها، نظراً لما توفره من لوحة تحكم تسهل عملية الإدارة وتوفر وسائل دعم متنوعة لكل من المتعلم والمدير والمطور والمعلم، وتتميز بسهولة تطويرها وتحديثها، وتتم بطريقة مباشرة وبأقل تكلفة وأقل جهد، وتتيح الفرصة للمتعلم لاختيار مستوى التحكم الملائك لقدراته وإمكانياته، مما يساعده على التقدم في عملية تعلمه بسهولة (عبدالقادر، خليفة، ٢٠٢١).

ويمكن توضيح مميزات منصات التعلم الإلكتروني التفاعلية، على النحو التالي (zhang, 2020; Alzboun, Aladwan, Qandeel, 2020; Ovesleová, 2015:; Wang & YZ, 2015; Du, , Fu, Zhao, Liu, Liu, 2013)

- تجمع بين شبكات التواصل الإجتماعي لتساعدهم على تبادل الآراء والأفكار.
- تمكن المعلم من إنشاء فصول افتراضية لإجراء حوارات في مجاميع متخصصة.
- توفر مكتبة رقمية تحتوى على مصادر التعلم.
- تساعد على إعداد بنوك أسئلة.
- تسهم في تنوع مصادر التعلم مما يخلق فرصاً متعددة من التحليل والمناقشة.
- إمكانية إتصال المعلم بالمتعلم وبالمتعلمين الأخرين في فصول دراسية أخري.

- سهولة تقييم أعمال المتعلمين من قبل المعلم، وإتاحة الفرصة للمتعلمين بالإطلاع على درجاتهم.
- تشجيع المتعلمين على تبادل ومشاركة الملفات.
- تساعد على التعلم التشاركي.
- تساعد على تحقيق الجو النفسي والإجتماعي الآمن بين المعلمين والمتعلمين.
- تتمتع هذه البرامج بسهولة التحميل على الهواتف الذكية.
- تشجيع على التواصل بين المعلمين والدراسين والطلاب من مختلف أنحاء العالم.
- سهولة تحميل الملفات وترابطها مع البرمجيات المساعدة التي تعمل مع شبكات الإنترنت.
- وجود قوالب جاهزة معدة مسبقاً للاستخدام بما يخدم تنوع المحتوى العلمي والمعرفي المقدم.
- توفير البنية البرمجية السليمة لعرض نماذج الإرشاد الإلكترونية ضمن نماذج متعددة ومختلفة.

وفي ضوء المميزات العديدة لمنصات التعلم الإلكتروني التفاعلية، فقد أكدت عديد من الدراسات على أهميتها، حيث أنها تنمي مهارات تنظيم الذات (مهدي، ٢٠٢١)، وتزيد التحصيل الدراسي (العصيمي، ٢٠١٨؛ العنيزي، ٢٠١٧)، وتزيد الإنخراط في التعلم ومهارات ما وراء الذاكرة (زيدان، ٢٠١٨)، وتقلل من وقت العلم وتزيد من احتفاظ المتعلمين بتعلمهم (صالح، حميد، ٢٠٢٠)، وتنمي مهارات التفكير البصري وحب الاستطلاع الجغرافي (إسماعيل، ٢٠١٦)، وتعدل المفاهيم الخاطئة (شريف، الدولات، ٢٠١٩).

المحور الثاني: منصة Microsoft Teams التفاعلية:

مايكروسوفت تيمز من تطبيقات وبرامج مايكروسوفت المتميزة، ويعتبر أحد الخدمات التي تم إطلاقها لأول مرة في مارس ٢٠١٧، حيث جاء هذا التطبيق ضمن تطبيقات مايكروسوفت التي يقودها (Slack)، والتي استطاعت به منافسة شركات كبرى مثل شركة جوجل لتطبيقها جوجل كلاس روم وفيسبوك، هذا التطبيق جاء ليحقق التكامل مع مختلف تطبيقات مايكروسوفت مثل(Office 365)، في الإصدار الأول من التطبيق كان مدفوعاً لكن في ١٢ يوليو عام ٢٠١٨ تم إصدار النسخة المجانية من هذا التطبيق، من المعلوم أن شركة مايكروسوفت تقدم مختلف الخدمات للشركات والمؤسسات منها (Office 365) و(Skype for Business).

ويعرف مايكروسوفت تيمز بأنه نظام أساسي موحد للمحادثة، حيث يتيح لأعضاء الفريق إجراء محادثة مفتوحة ومكالمات صوتية ومكالمات فيديو بجودة مثالية من خلال مشاركة المحتوى، كما أنه من أفضل الحلول للاجتماعات، ويدعم المشاركات ومؤتمرات الصوت والفيديو، مما يتيح للمستخدمين حرية الإلتقاء من أي مكان وفي أي وقت، سواء بشكل رسمي أو غير رسمي (Ilag, 2020).

ومن خصائص ومميزات منصة Microsoft Teams :

- **الدردشة chat:** حيث يمكن إرسال رسائل فورية سواء كانت ثنائية أو جماعية، مع إمكانية الانتقال إلى مكالمات الفيديو أو مشاركة الشاشة، مع إتاحة تخصيص الرسائل باستخدام ميزة تحرير النص المنسق، ووضع علامة على الأشخاص للفت انتباههم، واستخدام تطبيقات المتعلمين المفضلة في الدردشة.
- **الإجتماعات عبر الإنترنت Online meetings:** تمكن الفرد من إقامة اجتماعات عبر الإنترنت سواء ثنائية أو لأعداد متنوعة قد تصل إلى إلى ١٠٠٠٠ شخص، مع إمكانية مشاركة الاجتماعات عبر الإنترنت وجعلها أكثر فاعلية من خلال مشاركة السياق والمحتوى والاستفادة من الذكاء الاصطناعي للحصول على المساعدة، والحصول على تجربة الاجتماعات عبر الإنترنت الآمنة مع الصوت والفيديو ومشاركة الشاشة عالية الجودة، بالإضافة إلى دعم التعاون بين الافراد في المحادثات والملفات والاجتماعات والتطبيقات، وكذلك إمكانية تجميع أعضاء الفريق عبر الفيديو أو المكالمات، والوصول والتعاون بسرعة داخل تطبيقات مثل PowerPoint.
- **الإتصال call:** يمكن للفرد الاتصال من Teams أو Outlook أو جهاز محمول، وكذلك إعلام الآخرين عندما يكون متوفراً أو عند إجراء مكالمة أو خارج المكتب، وأيضاً يمكن إجراء واستقبال مكالمات هاتف الشبكة العامة للهاتفية المحولة (PSTN).

وتعتمد منصة Microsoft Teams التفاعلية على العديد من الأدوات يمكن عرضها على النحو التالي (Microsoft, 2020):

- **Video conferencing:** وهي تجعل الاجتماعات أكثر خصوصية ومرونة، وتزيد من التعاون بين الأفراد.
- **Screen sharing:** وبها يمكن للمعلم مشاركة شاشته مع المتعلمين الأخرين بحيث يمكنهم رؤيتها أثناء الكتابة عليها.

- **Custom backgrounds:** تتيح إنشاء خلفية معينة أو إمكانية تحميل خلفية من الخارج أو اختيار وضع التعتيم.
- **Together mode:** تجعل المتعلم أن يتصور نفسه داخل الفصل الدراسي مع باقي المتعلمين ، ويبدو وكأنه جالس رقمياً في خلفية مشتركة، مما يشعره بالإنتماء والإنسجام.
- **File sharing:** تمكن الفرد من مشاركة الملفات في الوقت الحقيقي، إلى جانب تخزين الملفات، وإمكانية الوصول إليها ومشاركتها والتعاون عليها بأمان من أي مكان وفي أي وقت.
- **Apps and workflow:** وتسمح بتبسيط المهام والعمليات الهامة من خلال دمج التطبيقات ومهام سير العمل.
- **Market availability:** تسمح للمتعلمين بإقامة سوق، متوفر بـ ٥٣ لغة، كما يسمح بالاتصال عبر Windows وMac وiOS وAndroid.
- **Privacy and security**: تتيح تلبية الاحتياجات التنظيمية والقانونية والتنظيمية من خلال عروض الإمتثال الرائدة في المجال.

المحور الثالث: مهارات العزف على آلة العود:

تتسم مهارات العزف على آلة العود بالتنوع والتميز، وتعتمد الدراسة الحالية على عدد من هذه المهارات، وفيما يلي عرضاً لهذه المهارات التي تعتمد عليها الدراسة الحالية:

(أ) **مهارات خاصة باليد اليمنى:** وهي مهارات خاصة بالأساليب المختلفة لعزف الريشة، مثل:

١. **الريشة البسيطة:** وبها تؤدى كل درجة صوتية بحركة واحدة من الريشة، وتنقسم إلى ضربة هابطة وتسمى (صد)، وضربة صاعدة وتسمى(رد).
٢. **الريشة المزدوجة:** وبها تؤدى كل درجة صوتية بحركتين من الريشة الأولى (صد) والأخرى (رد).
٣. **الريشة المستمرة:** وفيها يقوم العازف بملء أزمنة الدرجات الصوتية طويلة الزمن عن طريق أكثر من ريشة مزدوجة بحركة سريعة حتى انتهاء زمن هذه الدرجة الصوتية وقد تسمى " الرعشة " أو (الفرداش).
٤. **الريشة المنزلقة:** وتستخدم للانتقال من وتر إلى وتر هبوطاً دون رفع اليد مرتين.
٥. **الريشة المربعة:** هي عبارة عن ريشة (صد– رد– صد).

٦. **الريشة المقلوبة:** وهي عبارة عن ريشة صاعدة وهابطة على وترين مختلفين.
٧. **تثبيت الوتر:** وهو عبارة عن تثبيت صوت وتر حر والتنقل على النغمات الأخرى.

(ب) مهارات خاصة باليد اليسرى: وتتمثل في:

١. **البصم:** وهي أصوات تصدر بطريقة الضرب بالإصبع على الوتر بدون الضرب بالريشة وذلك فى نهاية القفلة فى حالات العزف المنفرد مثل التقاسيم.
٢. **الفيبراتو:** وهو عبارة عن رعشة أو اهتزاز الأصابع بالضغط الشديد على الوتر فوق نقطة ارتكاز النغمات طوال مدتها الزمنية.
٣. **الزحلقة:** وتعني انزلاق أو زحلقة الإصبع بسرعة كبيرة على الوتر، ويكون بين صوتين بينهما مسافة كبيرة صاعدة أو هابطة على وتر واحد، ويُرمز له بخط مائل متعرج بين الصوتين المتباعدين.

(ج) مهارات عامة: وتتمثل في:

١. عزف المقامات العربية وعائلاتها المختلفة مع الالتزام بأماكن العفق الصحيحة لإخراج الصوت المراد بدقة وبصوت واضح وسليم.
٢. إمكانية الانتقال بين الأوضاع المختلفة للعزف على آلة العود، مع الحفاظ على ترقيم الأصابع السليم لضمان سهولة ومرونة الإنتقال.

ثانياً: الدراسات السابقة:

المحور الأول: الدراسات التي تناولت منصات التعلم التفاعلية:

هدفت دراسة الأحمدي (٢٠١٩) إلى الكشف عن فاعلية منصات التعلم التفاعلية الإلكترونية من خلال برنامج قارئ الشاشة في التحصيل وتنمية الدافعية لدى الطالبات ذوات الإعاقة البصرية، وتحقيقا لذلك اتبعت الدراسة المنهج الوصفي والمنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (٢٠) طالبة من الطالبات المعاقات بصريا في جامعة طيبة بالمدينة المنورة، حيث تم تقسيمهن بالتساوي إلى مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة، وتمثلت أدوات الدراسة في اختبار تحصيلي مكون من (٣٠) فقرة ومقياس للدافعية، وأسفرت الدراسة إلى وجود فرق دال إحصائيا بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي لصالح المجموعة التجريبية، وأنه يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي لصالح التطبيق البعدي، كما أظهرت النتائج أنه يوجد فرق دال إحصائيًا بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمقياس الدافعية لصالح المجموعة

التجريبية، وأنه يوجد فرق دال إحصائيًا بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لمقياس الدافعية لصالح التطبيق البعدي.

هدفت دراسة الباوي (٢٠١٩) إلى معرفة أثر استخدام المنصة التعليمية Classroom Google في تحصيل طلبة قسم الحاسبات لمادة Image Processing واتجاهاتهم نحو التعليم الالكتروني، تكونت عينة البحث من (٩٥) طالب، تم تقسيمهم إلى مجموعتين، المجموعة التجريبية المؤلفة من(٤٧) طالباً باستعمال المنصة التعليمية والمجموعة الضابطة المؤلفة من (٤٨) طالباً بالطريقة التقليدية. بعد تجهيز مستلزمات التجربة، والتأكد من السلامة الداخلية والخارجية لها، وبناء أداتين هما اختبار التحصيل، ومقياس الاتجاه نحو التعليم الالكتروني وتم التأكد من خصائصها السيكومترية. بعد الانتهاء من تدريس المادة العلمية وتطبيق الاختبار تم معالجة البيانات إحصائياً بواسطة برنامج الحقيبة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS)، والتي أظهرت الأثر الايجابي لاستخدام المنصة التعليمية Classroom Google في تحصيل المجموعة التجريبية واتجاهاتهم نحو التعليم الالكتروني بالمقارنة مع الطريقة التقليدية.

هدفت دراسة العنزي وطوالبة والكراسنة (٢٠١٩) إلى التعرف إلى دور المنصات الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طالبات المرحلة الثانوية في مدارس السعودية، وتمَّ استخدام المنهج شبه التجريبي، حيث تكوَّنت عينة الدراسة من (٤٨٤) طالبة من طالبات المرحلة الثانوية في مدرستين للبنات في إدارة التعليم في منطقة القصيم في الفصل الدراسي الثاني للعام ٢٠١٦-٢٠١٧م، تمَّ توزيعهن إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية طبِّق عليها نموذج مقترح للمنصات الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة، ومجموعة ضابطة لم تتعرض للنموذج المقترح. وتمَّ التطبيق القبلي والبعدي لمقياس الوعي بقيم المواطنة على أفراد المجموعتين. وأظهرت النتائج وجود دور مرتفع المنصات الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طالبات المرحلة الثانوية في مدارس المملكة العربية السعودية، وعدم وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05) في دور المنصات الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طالبات المرحلة الثانوية تبعًا لاختلاف المستوى الدراسي، وأوصى الباحثون بتفعيل المنصات الإلكترونية في المدارس لما لها من أثر إيجابي في تنمية المواطنة لدى الطالبات

استقصت دراسة العمري (٢٠١٩) فاعلية استخدام منصة الكترونية في تنمية مهارات التعلم المنظم ذاتياً والتحصيل لدى طالبات مساق تصميم وإنتاج الوسائل التعليمية في جامعة مؤتة واتجاهاتهن نحوها. تكونت عينة الدراسة من ٤٥ طالبة المسجلات مساق تصميم وإنتاج الوسائل التعليمية في جامعة مؤتة للفصل الدراسي

الأول من العام الدراسي ٢٠١٧-٢٠١٨، وتم توزيعهن على مجموعتي الدراسة عشوائيا إلى مجموعة تجريبية بلغت ٢٥ طالبة، ومجموعة ضابطة بلغت ٢٠ طالبة، استخدم المنهج شبه التجريبي لجمع البيانات بواسطة اختبار تحصيلي، ودلت النتائج أن هناك فرقاً دال إحصائية لصالح المجموعة التجريبية في التحصيل، والقياس البعدي على مقياس مهارات التعلم المنظم ذاتياً. وأن اتجاهاتها نحو منصة إدمودو إيجابية.

هدفت دراسة سليمان وعلي (٢٠٢٠) إلي معرفة فاعلية استخدام منصة (Moodle) في تنمية مهارات تصميم الاختبارات الإلكترونية لدى أعضاء هيئة التدريس بجامعة ظفار، وتكونت أداة الدراسة من اختبار معرفي، وبطاقة ملاحظة، لقياس مهارات تصميم الاختبارات الإلكترونية (إنشاء أسئلة الاختبار الإلكتروني، ضبط خصائص الاختبار الإلكتروني، إدارة الاختبار الإلكتروني)، وطُبقت الدراسة على عينة بلغ عددها (٢٥) من أعضاء هيئة التدريس بكلية الآداب والعلوم التطبيقية بجامعة ظفار، تم اختيارهم بطريقة مقصودة، اتبع الباحثان المنهج الوصفي في تحليل احتياجات أعضاء هيئة التدريس وإعداد أدوات الدراسة، والمنهج شبه التجريبي في تصميم المجموعة التجريبية الواحدة ذات القياس القبلي والبعدي لمعرفة فاعلية المتغير المستقل، وأثبتت الدراسة فاعلية استخدام منصة المودل (Moodle) في تنمية مهارات تصميم الاختبارات الإلكترونية لدى أعضاء هيئة التدريس بجانبيه المعرفي والأدائي.

تعليق الباحث:

أسفرت الدراسات السابقة عن مدى فعالية منصات التعلم الإلكتروني التفاعلية في التحصيل وتنمية الدافعية لدى الطالبات ذوات الإعاقة البصرية، وكذلك دورها في تحصيل طلاب قسم الحاسبات لمادة image processing، كما كان لها دوراً كبيراً في تنمية قيم المواطنة لدى طالبات المرحلة الثانوية في مدارس السعودية، وكذلك فاعلية استخدام منصة الكترونية في تنمية مهارات التعلم المنظم ذاتياً والتحصيل لدى طالبات مساق تصميم وإنتاج الوسائل التعليمية في جامعة مؤتة واتجاهاتهن نحوها، وأخيراً الوقوف على مدى فاعلية استخدام منصة (Moodle) في تنمية مهارات تصميم الاختبارات الإلكترونية لدى أعضاء هيئة التدريس بجامعة ظفار، وهذه الدراسات تتفق مع الدراسة الحالة في كونها اعتمدت على إحدى منصات التعلم الإلكتروني التفاعلي في تعزيز أو إكساب أو تنمية لبعض الأمور ودورها الإيجابي في تحقيق ذلك.

المحور الثاني: الدراسات التي تناولت المهارات الموسيقية:

هدفت دراسة علي (٢٠١٨) إلى إكساب مهارة عزف أسلوب تعدد التصويت علي آلة القانون لما لها من دور إيجابي بالارتقاء بمستوي العزف علي الآلة، وكذلك أداء

وقراءة المؤلفات ذات الصوتين مختلفة المفاتيح علي آلة القانون بشكل سليم. يتبع هذا البحث المنهج التجريبي بنظام المجموعة الواحدة (قبلي وبعدي). أما عينة البحث : فهي طلاب آلة القانون بالفرقة الثانية بكلية التربية النوعية - قسم التربية الموسيقية - جامعة المنيا و عينة منتقاه من بعض القوالب الآلية في الموسيقي العربية التي سبق لطلاب العينة دراستها وعزفها علي آلة القانون بالطرق التقليدية مثل (مهارة العزف باليدين معاً علي بعد اوكتاف – ومهارة العزف بالتبديل) وفي صورة ألحان ميلودي فقط، وكان من نتائج البحث وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية وهذا يشير إلي أن البرنامج المستخدم له تأثير إيجابي علي مستوي الأداء المهاري في عزف آلة القانون.

هدفت دراسة إسماعيل (٢٠٢٠) إلي تنمية أداء واتجاهات طلاب الفرقة الثانية قسم التربية الموسيقية من خلال قياس أثر استخدام بعض استراتيجيات التقويم البديل على مقرر عزف وغناء الأناشيد، وقد استخدمت الباحثة المنهج التجريبي ذو المجموعتين (تجريبية والأخري ضابطة)، وللتأكد من صحة فرضيّ البحث قامت الباحثة بتصميم أداتين للبحث (بطاقة ملاحظة ومقياس اتجاه) وقامت بتطبيقها على عينة البحث، حيث وجه الخبراء والمتخصصين عديد من الانتقادات للتقويم التقليدي الحالي من أهمها أنه يركز على مستويات معرفية دنيا (تذكر وحفظ) ويهمل المستويات المعرفية العليا.

هدفت دراسة عطية (٢٠٢١) إلى اقتراح استراتيجية تدريس تساعد الطلاب في تحسين عزف النغمات المزدوجة على آلة الماندولين، وقد استخدم المنهج التجريبي " ذو المجوعة الواحدة" وتكونت عينة البحث من (٢٤) طالباً وطالبة من طلاب الفرقة الثالثة، قسم التربية الموسيقية، كلية التربية النوعية، جامعة عين شمس، الفصل الدراسي الثاني، للعام الجامعي ٢٠٢٠/٢٠٢١، وقد أعدت ووزعت الباحثة سلم و(٤) مقطوعات بالنغمات المزدوجة، واقترحت استراتيجية تدريسية لتحسين عزف النغمات المزدوجة على آلة الماندولين، وتم تطبيق أدة البحث المتمثلة في بطاقة ملاحظة قبلي/ بعدي لقياس أداء الطلاب في عزف النغمات المزدوجة على آلة الماندولين، وقد أسفرت النتائج عن وجود فرق ذو دلالة احصائية عند مستوى ثقة (٠,٠١)، وأن هناك فرقاً بين متوسطى درجات الطلاب في عزف النفمات المزدوجة على آلة الماندولين باستخدام استراتيجية التدريس المقترحة لصالح التطبيق البعدي باستخدام بطاقة الملاحظة القبلي / بعدي لقياس أداء الطلاب في عزف النغمات المزدوجة على آلة الماندولين، مما يشير إلى فاعلية هذه الاستراتيجية التدريسية المقترحة.

هدفت دراسة إبراهيم (٢٠٢١) إلى وضع تدريبات مقترحة لتنمية قدرة دارسي آلة العود على عزف الألحان متعددة التصويت، فالعود يُعد من أقدم الآلات الوترية التى عرفها الإنسان، والتي ظهرت فى مختلف الحضارات القديمة بأشكال مختلفة، أما العود العربى فيعد من أهم الآلات الموسيقية العربية التى استخدمها أعظم الموسيقين العرب وأثروا بها تراثنا الموسيقى سواء بألحان آلية أو غنائية، فهى الآلة المفضلة لدى معظم ملحنى و مؤلفى الموسيقى العربية، وإن كان بعض الملحنين والمؤلفين فى الفترة الأخيرة قد إتجهوا لآلات موسيقية مثل الجيتار والبيانو لانها تستطيع إنتاج موسيقى متعددت التصويت ذات نسيج موسيقى بوليفونى أو هموفونى.

تعليق الباحث:

هدفت الدراسات السابقة إلى محاولة إكساب مهارة عزف أسلوب تعدد التصويت علي آلة القانون لما لها من دور إيجابي بالارتقاء بمستوي العزف علي الآلة، وكذلك أداء وقراءة المؤلفات ذات الصوتين مختلفة المفاتيح علي آلة القانون بشكل سليم، كما هدفت إلى تنمية أداء واتجاهات طلاب الفرقة الثانية قسم التربية الموسيقية من خلال قياس أثر استخدام بعض استراتيجيات التقويم البديل على مقرر عزف وغناء الأناشيد، وأيضاً اقتراح استراتيجية تدريس تساعد الطلاب في تحسين عزف النغمات المزدوجة على آلة الماندولين، وكذلك وضع تدريبات مقترحة لتنمية قدرة دارسي آلة العود على عزف الألحان متعددة التصويت، وهذه الدراسات تتفق مع الدراسة الحالة في الهدف الرئيسي، ألا وهو إكساب أو تنمية لمهارة موسيقية معينة ورفع مستوى طالب التربية الموسيقية وتحسين أداؤه.

إجراءات الدراسة

أولاً- التصميم التعليمي للبرنامج القائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams):

اعتمدت الدراسة الحالية في التصميم التعليمي للبرنامج القائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams) على النموذج العام Addie Model لبساطة التصميم وسهولة الإستخدام ومناسبته للمبدتئين، كما يعد النموذج العام للتصميم التعليمي كأحد نماذج التصميم التعليمي وهو أسلوب نظامي لعملية تصميم التعليم يزود المصمم بإطار إجرائي يضمن أن تكون المنتجات التعليمية ذات فاعلية وكفاءة في تحقيق الأهداف، وفيما يلي شرح لتلك المراحل في ضوء التصميم التعليمي للبرنامج القائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams):

أولاً- مرحلة التحليل: وهي المرحلة الأساسية للمراحل الأخرى في عملية التصميم التعليمي، ويمكن توضيح خطواتها على النحو التالي:

١- تحديد مشكلة الدراسة: تحددت مشكلة لدراسة في وجود تدني لدى طلاب التربية الموسيقية في مهارات العزف على آلة العود، وتحاول الدراسة الحالية تصميم برنامج قائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams) للتغلب على هذه المشكلة.

٢- تحليل خصائص الطلاب: تمتاز عينة البحث بالخصائص التالي:

- المرحلة العمرية: تتراوح أعمارهم بين (١٨-٢٢) عام.
- عدد الطلاب: ٤٠ طالب من طلاب التربية الموسيقية.
- نوعهم: ذكور وإناث.
- يتوفر لديهم أجهزة ذكية ولديهم القدرة على استخدام منصة التعلم الإلكتروني التفاعلية.

٣- تحليل بيئة التعلم: لا يتطلب استخدام منصة التعلم الإلكتروني التفاعلية سوى توافر هاتف نقال حديث (ذكي) أو جهاز حاسب آلي وهو ما يتوافر لدى جميع أفراد عينة الدراسة.

ثانياً- مرحلة التصميم: مرت مرحلة التصميم بالخطوات التالية:

١- تحديد الأهداف التعليمية: وتمثل الهدف العام في: تنمية مهارات العزف على آلة العود.

٢- تحديد استراتيجية التعلم: تم استخدام استراتيجية التعلم بالإكتشاف وذلك في منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams)، حيث تم تحديد أهداف البرنامج التعليمي تنمية مهارات العزف على آلة العود، وتم إضافة سؤال أو مشكلة يناسب محتوى البرنامج التعليمي، وعرض لقطات الفيديو أو عرض فيديو مباشر مع إضافة التعليقات والتلميحات لإرشاد الطلاب أثناء التدريب على مهارات العزف على آلة العود، ثم إضافة بعض المهام والأنشطة في نهاية كل جلسة من جلسات البرنامج.

٣- تحديد الموارد: تم البحث في شبكة الإنترنت عن المصادر التعليمية المناسبة وقد حصل الباحث على بعض المصادر المتمثلة في الصور ومقاطع فيديو والتي يمكن استخدامها في التكنولوجيا ولكنها كانت في حاجة للتعديل وتم تعديلها باستخدام برنامج Adobe Photoshop Cs، بالنسبة للصور، وبرنامج Camtasia Studio لمعالجة لقطات الفيديو.

٤- تحديد الوسائط المتعددة: هذه المرحلة تم تحديد الوسائط المتعددة التي سيتم استخدامها في منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams).

ثالثاً- مرحلة الإنتاج: مرت مرحلة الإنتاج بالخطوات التالية:

١- تحديد برامج الوسائط المتعددة: اعتمد الباحث على عدد من البرامج لإنتاج الوسائط المتعددة المستخدمة، وهي:

- برنامج الفوتوسوب Adobe Photoshop Cs5 .
- برنامج معالج النصوص MS Word 2013.
- برنامج (Singate 9) لتسجيل لقطات الفيديو.

٢- إنتاج الوسائط المتعددة: قام الباحث بتصميم الوسائط المتعددة اللازمة لمنصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams)، وتكونت من التالي:

- **النصوص:** استخدام برنامج Microsoft Word لكتابة النصوص، مراعيًا في ذلك التوافق بين حجم النص Font وحجم الشاشة ككل، والمساحة المخصصة لعرض النص على الشاشة.
- **الصور الثابتة:** استخدم برنامج Adobe Photoshop لإنتاج الصور، وفقًا للحاجة وإضافة التعليقات النصية والتوضيحية، ثم حفظ الصور بالامتداد (jpg) والذي يصلح للنشر على الإنترنت من حيث الحجم والوضوح.
- **لقطات الفيديو:** قام الباحث باستخدام برنامج (singate 9) لتسجيل لقطات الفيديو، بجودة عالية.

٣- تحديد طريقة توصيل المحتوى التعليمي: تم استخدام منصة Microsoft Teams التفاعلية لتوصيل المحتوى التعليمي، والتي تمتاز بسهولة الإستخدام وتنوع أدواتها، وإمكانية مشاركة الصور والفيديوهات والبث المباشر بالإضافة إلى إمكانية مشاركة شاشة المعلم القائم بالتدريس.

رابعاً- مرحلة التنفيذ: مرت مرحلة التنفيذ بالخطوات التالية:

١- إعداد دليل استخدام منصة Microsoft Teams التفاعلية: تم بناء دليل استخدام منصة Microsoft Teams التفاعلية بحيث يساعد الطلاب على استخدامها بكفاءة في التعليم لتحقيق الأهداف التعليمية المستهدفة.

٢- إجراء التجربة الإستطلاعية على الطلاب: تم تطبيق منصة Microsoft Teams التفاعلية على عينة من (١٠) طلاب من طلاب التربية الموسيقية، وذلك للتأكد من سلامة

المحتوى التعليمي وعمل التعديلات اللازمة لكي تكون صالحة للتطبيق، وقد استغرق التقويم البنائي أسبوع.

خامساً- مرحلة التقويم: تمثلت مرحلة التقويم في عرض المحتوى التعليمي على المحكمين: تم عرض المحتوى التعليمي على مجموعة من المحكمين المتخصصين في مجال التربية الموسيقية وتكنولوجيا التعليم، وذلك باستخدام استمارة تقويم البرنامج التعليمي، وفى ضوء آراء الخبراء والمحكمين تم التعديل وأصبحت جاهزة للتطبيق على عينة الدراسة (طلاب التربية الموسيقية).

ثانياً- بناء أداة الدراسة:

٢- إعداد بطاقة ملاحظة مهارات العزف على آلة العود: أتبع الباحث الإجراءات التالية في إعداد بطاقة ملاحظة مهارات العزف على آلة العود:

٢-١ تحديد الهدف من بطاقة الملاحظة: استهدفت بطاقة ملاحظة تحديد مستوى الطلاب في مهارات العزف على آلة العود.

٢-٢ صياغة مفردات بطاقة الملاحظة: تمت صياغة مفردات بطاقة الملاحظة على ضوء مهارات العزف على آلة العود.

٢-٣ وضع نظام تقدير درجات بطاقة الملاحظة: تمّ استخدام التقدير الكمي لبطاقة ملاحظة مهارات العزف على آلة العود وهي (أدى المهارة بمستوى جيد– أدى المهارة بمستوى متوسط- أدى المهارة بمستوى ضعيف- لم يؤدي المهارة)، وتم توزيع درجات التقييم لمستويات الآداء، وبذلك أصبحت الدرجة النهائية لبطاقة ملاحظة مهارات العزف على آلة العود (٣٦) درجة.

٢-٤ ضبط بطاقة الملاحظة: يقصد بعملية ضبط بطاقة الملاحظة التحقق من صدق بطاقة الملاحظة وثباتها، وقد تمّ التحقق من ذلك وفق الإجراءات التالية:

أ- **التحقق من صدق بطاقة الملاحظة:** تمّ تقدير صدق البطاقة عن طريق الصدق الظاهري: ويقصد به المظهر العام للبطاقة من حيث نوع المفردات، وكيفية صياغتها، ووضوحها، وتعليمات البطاقة، ومدى دقتها، حيث تمّ عرض بطاقة الملاحظة على مجموعة من المحكمين والخبراء المتخصصين في مجال (التربية الموسيقية وتكنولوجيا التعليم) بهدف التأكد من دقة التعليمات، وسلامة الصياغة الإجرائية لمفردات بطاقة الملاحظة ووضوحها، وإبداء أي تعديلات يرونها.

ب- **حساب ثبات بطاقة الملاحظة:** تمّ حساب معامل ثبات البطاقة بأسلوب تعدد الملاحظين على مستوى أداء الطالب الواحد، ثم حساب معامل الاتفاق بين تقديراتهم باستخدام معادلة "كوبر"، حيث تم اختيار خمسة طلاب لتأدية مهارات

العزف على آلة العود، حيث قام الباحث بالاشتراك مع أثنين من الزملاء بتقييم أداء خمس طلاب، وبلغ متوسط اتفاق الملاحظين على أداء الطلاب الخمسة يساوي (٩٤,٦٤٪)، وهو يعد معامل ثبات مرتفعاً، وأن بطاقة الملاحظة صالحة للاستخدام والتطبيق على عينة الدراسة كأداة للقياس.

ثالثاً- خطوات تنفيذ تجربة الدراسة: قام الباحث بالبدء في التجربة الأساسية التي استغرقت قرابة الشهر، وقد مرت التجربة الأساسية للبحث بالمراحل الآتية:

١. **اختيار عينة الدراسة:** تم اختيار عينة الدراسة من طلاب التربية الموسيقية بكلية التربية النوعية بالنوبارية جامعة دمنهور وبلغ عددهم (٤٠) طالب.

٢. **تطبيق أداة الدراسة قبلياً:** تم التطبيق القبلي لأداة الدراسة (بطاقة الملاحظة) على مجموعة الدراسة.

٣. **تنفيذ التجربة الأساسية:** بعد الإنتهاء من التطبيق القبلي لأداة الدراسة تم تنفيذ التجربة الأساسية الخاصة بالدراسة وقد تم تنفيذ التجربة وفق الإجراءات التالية:

- تم عقد لقاء تمهيدي مع طلاب الدراسة وتم تعريفهم بأهداف البرنامج التعليمي، وطبيعة محتواه وما يشتمل عليه من وأنشطه، وكيفية إنجازها، وقد تم فى هذا اللقاء إثارة دافعية الطلاب للتعلم من خلال منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams).
- تم إجراء عملية التعلم من البرنامج القائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams) التفاعلية يومياً لمدة ثلاث أسابيع.
- توفير أدوات للتفاعل بين المعلم القائم بالتدريس والطلاب أثناء فترة التعلم من البرنامج القائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams) لتوفير التغذية الراجعة اللازمة لهم.
- دراسة كل طالب لمحتوى التعلم وفق خطوهم الذاتي وقدراتهم من خلال توفير فيديوهات البرنامج القائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams) بحيث يمكن للطلاب مراجعتها والتعلم في ضوئها.
- توفير أنشطة تعليمية وتدريبية فردية وجماعية لجعل الطلاب في حالة نشاط أثناء فترة التعلم من خلال البرنامج القائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams) على مهارات العزف على آلة العود.

٤. **تطبيق أداة الدراسة بعدياً:** بعد الإنتهاء من تجربة الدراسة، تم تطبيق أداة الدراسة (بطاقة الملاحظة) بعدياً على طلاب مجموعة الدراسة، وتم تسجيل هذه النتائج ومعالجتها بالأساليب الإحصائية المناسبة.

نتائج الدراسة وتفسيرها والتوصيات والمقترحات

أولاً- اختبار فروض الدراسة:

(١) اختبار الفرض الأول:

لاختبار الفرض الأول للدراسة والذى ينص على أنه: " يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية (البرنامج القائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams)) في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة المرتبطة بمهارات العزف على آلة العود لصالح التطبيق البعدي".

ولاختبار هذا الفرض استخدم الباحث اختبار "ت" Paired Sample T-Test) للمقارنة بين عينتين مترابطتين، لتحديد دلالة الفروق بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية (البرنامج القائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams)) في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة المرتبطة بمهارات العزف على آلة العود، وقد تم التوصل إلى النتائج الموضحة بجدول (١):

جدول (١) دلالة الفروق بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة المرتبطة بمهارات العزف على آلة العود

التطبيق	العدد	المتوسط	الانحراف المعيارى	د.ح	قيمة "ت"	الدلالة Sig.	مستوى الدلالة
القبلي						٠,٠٠٠	دالة عند مستوى (٠,٠٥)
البعدي							

ويتضح من الجدول السابق أن مستوى الدلالة مساوياً (٠,٠٠٠)، وهذا يدل على وجود فرق بين درجات طلاب المجموعة التجريبية (البرنامج القائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams) في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة المرتبطة بمهارات العزف على آلة العود، عند مستوي الدلالة ($\alpha \leq$ ٠,٠٥)، وحيث أن متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية للتطبيق القبلي مساوياً ( )، ومتوسط درجات درجات طلاب المجموعة التجريبية للتطبيق البعدي مساوياً ( )، فهذا يدل على تفوق طلاب المجموعة التجريبية (البرنامج القائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams) في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة المرتبطة بمهارات العزف على آلة العود، ومن النتائج السابقة يتم قبول الفرض الإحصائي الذي ينص على أنه "يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) بين متوسطي

درجات طلاب المجموعة التجريبية (البرنامج القائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams) في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة المرتبطة بمهارات العزف على آلة العود لصالح التطبيق البعدي".

شكل ( ) متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة المرتبطة بمهارات العزف على آلة العود

(ب) اختبار الفرض الثاني:

ينص الفرض الثاني للدراسة على أنه: **يحقق البرنامج القائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams) نسبة الكسب المعدل لبلاك أكبر من (١,٢) في تنمية مهارات العزف على آلة العود لدي طلاب التربية الموسيقية.**

وللتحقق من الفرض الثاني قام الباحث بقياس فاعلية البرنامج القائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams) في تنمية مهارات العزف على آلة العود لدي طلاب التربية الموسيقية، حيث قام الباحث باستخدام معادلة الكسب المعدل لـ "بلاك" Black Modified Gain Ratio وذلك لحساب فاعلية البرنامج القائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams) في تنمية مهارات العزف على آلة العود ويعبر عنها بالمعادلة الآتية:

نسبة الكسب المعدل= $\frac{\text{ص- س}}{\text{د- س}} + \frac{\text{ص- س}}{\text{د}}$

حيث أن:

ص= متوسط الدرجة في الاختبار البعدى.

س= متوسط الدرجة في الاختبار القبلى.

د= النهاية العظمى للدرجة التي يمكن الحصول عليها في الاختبار.

ويقترح "بلاك" أن البرنامج ذو فاعلية إذا حقق حدا أدنى لهذه النسبة قدرة (١,٢) وحداً أعلى قدرة (٢)، والجدول التالي يوضح نسبة الكسب المعدل لـ "بلاك" لقياس فاعلية البرنامج القائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams) في تنمية مهارات العزف على آلة العود:

جدول ( ) نسبة الكسب المعدل لـ "بلاك" لقياس فاعلية البرنامج القائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams) في تنمية مهارات العزف على آلة العود

التطبيق	المتوسط	الدرجة النهائية	نسبة الكسب المعدل
القبلي			
البعدى			

ويتضح من الجدول أن نسبة معدل الكسب لفاعلية البرنامج القائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams) في تنمية مهارات العزف على آلة العود تبلغ ( )، وهى قيمة أكبر من الحد الأدنى الذي وضعة" بلاك" (١,٢) وبالتالي تم قبول الفرض الثاني الذي ينص على أنه: **يحقق البرنامج القائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams) نسبة الكسب المعدل لبلاك أكبر من (١,٢) في تنمية مهارات العزف على آلة العود لدي طلاب التربية الموسيقية.**

ثانياً- مناقشة وتفسير نتائج الدراسة:

توصلت نتائج الدراسة إلى وجود فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq$٠,٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية (البرنامج القائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams)) في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة الأداء المهاري المرتبطة بمهارات العزف على آلة العود لصالح التطبيق البعدي، كما توصلت أن البرنامج القائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams) ذو فاعلية عالية، ويعزي الباحث النتائج السابقة إلى: أتاح البرنامج القائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams) مهمات تعليمية متنوعة أدت إلى زيادة مشاركة الطلاب وإنخراطهم في التعلم وهذا ساعد الطلاب على اكتساب المهارات الآدائية المستهدفة، كذلك أتاح البرنامج القائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams) استخدام وسائط بصرية وسمعية متنوعة من فيديوهات وصور ورسوم ونصوص وصوت ومؤثرات الأمر الذي ساهم في تنمية مهارات العزف الموسيقي لطلاب التربية الموسيقية، كذلك فإن استخدام البرنامج القائم على منصة التعلم الإلكتروني التفاعلي (Microsoft Teams) ساعد الطلاب على تكوين إتجاهات إيجابية نحوه وهذا ما ظهر من خلال التزام الطلاب بالحضور وقيامهم بأداء الأنشطة والمهام التعليمية المتنوعة وذلك في نشاط واهتمام، كذلك فأن اهتمام البرنامج بالأداءات المرتبطة بمجال دراسة الطلاب ساهم في زيادة دافعيتهم للتعلم واكتساب المهارات الموسيقية المطلوبة المرتبطة بالعود، كما ساهم وجود تغذية راجعة فورية للطلاب على تعزيز أدائهم في المهارات الموسيقية المتعلقة بالعزف على آلة العود.

وتتفق نتائج الدراسة الحالية مع نتائج دراسة الأحمدي (٢٠١٩) التي أكدت على فاعلية منصات التعلم التفاعلية الإلكترونية من خلال برنامج قارئ الشاشة في التحصيل وتنمية الدافعية لدى الطالبات ذوات الإعاقة البصرية، وكذلك دراسة الباوي (٢٠١٩) التي توصلت إلى وجود أثر استخدام المنصة التعليمية Classroom Google في

تحصيل طلبة قسم الحاسبات لمادة Image Processing وتوصلت كذلك إلى أن اتجاهاتهم نحو التعليم الالكتروني إتجاهات إيجابية، وأيضاً تتفق مع نتائج دراسة العنزي وطوالبة والكراسنة (٢٠١٩) التي توصلت إلى وجود دور مرتفع المنصات الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طالبات المرحلة الثانوية في مدارس المملكة العربية السعودية، وكذلك تتفق مع نتائج دراسة العمري (٢٠١٩) التي توصلت إلى فاعلية استخدام منصة الكترونية في تنمية مهارات التعلم المنظم ذاتياً والتحصيل لدى طالبات مساق تصميم وإنتاج الوسائل التعليمية في جامعة مؤتة، وأيضاً اتفقت مع نتائج دراسة سليمان وعلي (٢٠٢٠) التي أكدت على فاعلية استخدام منصة (Moodle) في تنمية مهارات تصميم الاختبارات الإلكترونية لدى أعضاء هيئة التدريس بجامعة ظفار.

ثالثاً- توصيات الدراسة:

في ضوء نتائج الدراسة ومناقشتها وتفسيرها توصي الدراسة بما يلي:

١- زيادة الأعتماد على منصات التعلم الإلكتروني التفاعلية في تنمية المهارات الموسيقية المختلفة لدى طلاب التربية الموسيقية.

٢- تدريب أعضاء هيئة التدريس بشكل عام وأعضاء هيئة التدريس في مجال التربية الموسيقية بشكل خاص على مهارات توظيف منصات التعلم الإلكتروني التفاعلية في التدريس.

٣- العمل على زيادة المقررات الإلكترونية الموجهه لتخصصات التربية الموسيقية حيث أنها تساعد على تنمية المهارات الآدائية وخاصة في مقررات العود.

٤- التركيز على دمج المستحدثات التكنولوجية الحديثة وخاصة المرتبطة بالوسائط السمعية والبصرية عبر شبكة الإنترنت في تدريس مقررات التربية الموسيقية في المرحلة الجامعية.

٥- استخدام أداة الدراسة الحالية لتقويم طلاب التربية الموسيقية في مهارات العود.

رابعاً- مقترحات الدراسة:

في ضوء نتائج الدراسة تقترح الدراسة بما يلي:

١. أثر برنامج إلكتروني مدمج في تنمية الإبداع الموسيقي لدي طلاب التربية الموسيقية.

٢. تصميم مقرر إلكتروني وأثره في تنمية الذكاء الموسيقي لدي طلاب التربية الموسيقية.

٣. برنامج موسيقي عبر الويب وأثره في تنمية التذوق الموسيقي العربية لدي طلاب التربية الموسيقية.

قائمة المراجع

أولاً: المراجع العربية:

ابراهيم، ابراهيم يسرى (٢٠٢١). تدريبات مقترحة لتنمية قدرة دارسي آلة العود على عزف الألحان متعددة التصويت. *مجلة علوم وفنون الموسيقى*. ٤٤ (٤)، ١٧٧٩-١٧٩٨.

أبو النصر، مدحت محمد (٢٠١٧). *التدريب عن بعد: بواباتك لمستقبل أفضل*. القاهرة: المجموعة العربية للتدريب والنشر.

أحمد، عبدالعال عبدالله السيد (٢٠١٦). أثر استراتيجية التعلم المقلوب الموجه بمهارات التفكير ما وراء المعرفي في تنمية مهارات استخدام المنصات التعليمية التفاعلية لدى طلبة ماجستير تكنولوجيا التعليم. *دراسات تربوية واجتماعية*، جامعة حلوان - كلية التربية، ٢٢ (٣)، ١٠٩٩- ١١٥٦.

الأحمدي، نوال بنت أحمد بن سعد (٢٠١٩). فاعلية منصة أكادوكس (Acadox) الإلكترونية من خلال برنامج قارئ الشاشة في التحصيل وتنمية الدافعية لدى طالبات ذوات الإعاقة البصرية. *المجلة العربية للتربية النوعية*. ٢٩،١٠-٨٢.

إسماعيل، دعاء (٢٠٢٠). أثر استخدام التقويم البديل لتنمية أداء واتجاهات طلاب قسم التربية الموسيقية نحو عزف وغناء الاناشيد. مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية. ٦ (٦)، ٢٩٧-٣٣٣.

اسماعيل، سوزان عطية (١٩٩٢). *برنامج تجريبي لرفع مستوي الأداء على آلة العود*، رسالة ماجستير، المعهد العالي للموسيقى العربية، أكاديمية الفنون.

إسماعيل، مروى حسين (٢٠١٦). فاعلية استخدام منصة الصور التفاعلية Thinglink لتنمية مهارات التفكير البصري وحب الاستطلاع الجغرافي لدى تلاميذ المرحلة الاعدادية. *مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية*، الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية، ٨٣، ١- ٤٩.

إسماعيل، مروى حسين (٢٠١٦). فاعلية استخدام منصة الصور التفاعلية Thinglink لتنمية مهارات التفكير البصري وحب الاستطلاع الجغرافي لدى تلاميذ المرحلة الاعدادية. *مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية*، الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية، ٨٣، ١- ٤٩.

الباوي، ماجدة إبراهيم (٢٠١٩). أثر استخدام المنصة التعليمية Classroom Googleفي تحصيل طلبة قسم الحاسبات لمادة Image Processing واتجاهاتهم نحو التعليم الإلكتروني. *المجلة الدولية للبحوث في العلوم التربوية*. ٢(٢)، ١٢٣-١٧٠.

بيومي، أحمد (١٩٩٢). *القاموس الموسيقي " المركز الثقافي القومي* .القاهرة: دار الأوبرا المصرية.

الحلفاوي، وليد سالم محمد (٢٠١٧). نموذج مقترحة لمنصة فنية عبر الويب وقياس فاعليتها في تنمية التفكير الإبداعي لدى الطلاب المعلمين في التربية الفنية. *المؤتمر العلمي الرابع والدولي الثاني: التعليم النوعي: تحديات الحاضر ورؤي المستقبل*، كلية التربية النوعية، جامعة عين شمس.

ديبان، حمد عبد الهادي (١٩٩٠). *دراسة لأسلوب عزف الجيتار الكلاسيكي وإمكانية الاستفادة منه في العزف على العود العربي*، رسالة دكتوراه، المعهد العالي للموسيقى العربية، أكاديمية الفنون.

رمزي، هاني شفيق (٢٠١٩). المنصات التعليمية التفاعلية وأثرها على تنمية مهارات استخدام الإنترنت وخفض العبء المعرفي لدى المعاقين سمعيا بالمرحلة الإعدادية. *المجلة العلمية للدراسات والبحوث التربوية والنوعية*، جامعة بنها - كلية التربية النوعية، ٨، ١٠٥- ١٦٣.

زيدان، أشرف أحمد عبدالعزيز (٢٠١٨). مدخلا تصميم الأسئلة الضمنية بالفيديو التفاعلي عبر المنصات الرقمية (داخل منصة الفيديو وخارجها) وأثرهما على الانخراط في التعلم ومؤشرات ما وراء الذاكرة. *تكنولوجيا التعليم*، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، ٢٨ (٣)، ٣- ٧٦.

السعدني، محمد عبدالرحمن خليل (٢٠١٨). التفاعل بين استراتيجيات التعليم (المشروعات الإلكترونية، لعب الأدوار) وحجم مجموعات العمل (صغيرة، متوسطة) في التعليم المقلوب وأثره على إكساب الطلاب المعلمين مهارات توظيف منصة التعليم الإجتماعي "أدمودو" في التعلم.*تكنولوجيا التعليم*، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، ٢٨ (٤)، ٢٧١- ٣٧٢.

سليمان، صبحي أحمد، علي، موسى أحمد بيت (٢٠٢٠). فاعلية استخدام منصة المودل (Moodle) التعليمية في تنمية مهارات تصميم الإختبارات الإلكترونية لدى أعضاء هيئة التدريس بجامعة ظفار. *مجلة البحوث التربوية والنفسية*. مج. ١٧، ع. ٦٦، ٢٨٨- ٣١٥.

شريف، أسماء بسام؛ الدولات، عدنان سالم فلاح (٢٠١٩). أثر استخدام المنصات التعليمية في تعديل مفاهيم البيولوجية البديلة لدي طالبات الصف التاسع الأساسي. *مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية*، الجامعة الإسلامية بغزة - شئون البحث العلمي والدراسات العليا، ٢٧ (٦)، ٤٨٤- ٤٩٨.

شلتوت، محمد شوقي (٢٠١٧). أثر برنامج تدريبي مقترح قائم على المقررات مفتوحة المصدر "MOOCS" لتنمية مهارات توظيف شبكات التواصل الاجتماعي كمنصات تعليمية لمعلمي مدارس التعليم العام. *العلوم التربوية*، جامعة القاهرة - كلية الدراسات العليا للتربية، ٢٥ (٢)، ٣٧٤- ٤٠٨.

صادق، أمال؛ أبو حطب، فؤاد (١٩٩٢). *علم النفس المعرفي*. القاهرة: الدار الأنجلو المصرية.

صالح، صالح أحمد شاكر؛ حميد، عبدالرحمن أحمد سالم سالم (٢٠٢٠). تأثير إضافة الخرائط الذهنية التفاعلية إلى منصات التعلم الإلكتروني على زمن التعلم وبقاء أثره لدى طلاب شعبة تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية جامعة المنصورة. *تكنولوجيا التعليم*، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، ٣٠ (٧)، ١٩- ٧٤.

عبدالقادر، مها محمد أحمد محمد؛ خليفة، هشام أنور محمد (٢٠٢١). تصور مقترح قائم على فلسفة التعليم من بعد في توظيف المنصات التعليمية الرقمية لتحقيق أهداف العملية التعليمية من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بجامعة الأزهر. *المجلة التربوية*، جامعة سوهاج - كلية التربية، ٨١، ٦٣٧- ٧١٥.

العصيمي، جواهر راشد عبدالرحمن (٢٠١٨). 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، ١٣٥، ١٤٣- ١٨٤.

عطية، رضوى عبد الرحمن (٢٠٢١). استراتيجية تدريس مقترحة لتحسين عزف النغمات المزدوجة على آلة الماندولين لطلاب كلية التربية النوعية (تخصص تربية موسيقية). مجلة كلية التربية فى العلوم التربوية، ٤٥ (١٠)، ١٧٧-٢٣٨.

علي، آلاء مصطفي محمد (٢٠١٨). استخدام بعض القوالب الآلية في الموسيقي العربية لإكساب مهارة عزف أسلوب تعدد التصويت للطالب المبتدئ علي آلة القانون. *مجلة علوم وفنون الموسيقى*. ٣٨ (٧)، ١٤٣١-١٤٥٤.

عمر حسين العمري (٢٠١٩). فاعلية استخدام منصة إدمودو (EDOMDO) في تنمية مهارات التعلم المنظم ذاتيا والتحصيل لدى طالبات مساق تصميم وإنتاج

الوسائل التعليمية في جامعة مؤتة واتجاهاتهن نحوها. *مجلة العلوم التربوية*. مج. ٤٦، ع. ٣، ١١٣-١٢٧.

العمري، عمر حسين (٢٠١٩). فاعلية استخدام منصة إدمودو (EDOMDO) في تنمية مهارات التعلم المنظم ذاتيا والتحصيل لدى طالبات مساق تصميم وإنتاج الوسائل التعليمية في جامعة مؤتة واتجاهاتهن نحوها. *مجلة العلوم التربوية*. مج. ٤٦، ع. ٣، ١١٣-١٢٧.

العنزي، شيمة سالم، طوالبة، هادي محمد، الكراسنة، سميح محمود (٢٠١٩). *أثر المنصات الإلكترونية المدرسية في تعزيز قيم المواطنة لطالبات المرحلة الثانوية السعودية*. رسالة دكتوراه، جامعة القصيم، المملكة العربية السعودية. المجلة الفلسطينية للتعليم المفتوح. مج. ٧، ع. ٢٠،١٣-٣٦.

العنيزي، يوسف عبدالمجيد (٢٠١٧). فعالية استخدام المنصات التعليمية "Edmodo" لطلبة تخصص الرياضيات والحاسوب بكلية التربية الأساسية بدولة الكويت. *مجلة كلية التربية*، جامعة أسيوط - كلية التربية، ٣٣ (٦)، ١٩٢-٢٤١.

اللقاني، أحمد، الجمل، علي (١٩٩٩). *معجم المصطلحات التربوية المعرفة في المناهج وطرق التدريس*. القاهرة: عالم الكتب.

ماجدة إبراهيم الباوي (٢٠١٩). أثر استخدام المنصة التعليمية Classroom Google في تحصيل طلبة قسم الحاسبات لمادة Image Processing واتجاهاتهم نحو التعليم الإلكتروني. *المجلة الدولية للبحوث في العلوم التربوية*. ٢(٢)، ١٢٣-١٧٠.

مهدي، سعاد حسنى عبدالله (٢٠٢١). الإتجاه نحو التعليم عن بعد عبر منصة مايكروسوفت تيمز وعلاقته بمهارات تنظيم الذات لدى عينة من طلاب جامعة الأزهر. *مجلة الإرشاد النفسي*، ٦٥ (١)، ١٤٩- ١٨٨.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

Alzboun, M.S., Aladwan, L.T., Qandeel, W.S.A. (2020). The Effect of Teaching Using the E-Learning Platform on Social Communication Among Ninth Grade Students in Computer Subjects. In: Jain, L., Peng, SL., Alhadidi, B., Pal, S. (eds) *Intelligent Computing Paradigm and Cutting-edge Technologies. ICICCT 2019*. Learning

and Analytics in Intelligent Systems, vol 9. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-38501-9_26

Ch,s. & Popuri, s. (2013).Impact of online education: A study on online learning platforms and edX, *2013 IEEE International Conference in MOOC*, Innovation and Technology in Education (MITE), 366-370.

Du, Z., Fu, X., Zhao, C., Liu, Q., Liu, T. (2013). Interactive and Collaborative E-Learning Platform with Integrated Social Software and Learning Management System. In: Lu, W., Cai, G., Liu, W., Xing, W. (eds) *Proceedings of the 2012 International Conference on Information Technology and Software Engineering. Lecture Notes in Electrical Engineering*, vol 212. Springer, Berlin, Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-642-34531-9_2

Homanova, Z. & Prextova, T. (2017). Educational Networking Platforms Through the Eyes of Czech Primary School Students. Academic Conferences International Limited, *European Conference on e-Learning; Kidmore End*, 195-204.

König, j., Jäger-Biela, d. & Glutsch, n. (2020) Adapting to online teaching during COVID-19 school closure: teacher education and teacher competence effects among early career teachers in Germany, *European Journal of Teacher Education*, 43 (4), 608-622.

Microsoft (2020). *Microsoft Teams More ways to be a team*, available in 22/12/2020, on: https://www.microsoft.com/en/microsoft-teams/group-chat-software

Oproiu, g. (2015). A Study about Using E-learning Platform (Moodle) in University Teaching Process. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 180, 426 – 432.

Ovesleová, H. (2015). E-Learning Platforms and Lacking Motivation in Students: Concept of Adaptable UI for Online Courses. In: Marcus, A. (eds) Design, User Experience, and Usability: Interactive Experience Design. DUXU 2015. *Lecture Notes in Computer Science*, vol 9188. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-20889-3_21

Sandybayev. A. (2020).The Impact of E-Learning Technologies on Student's Motivation: Student Centered Interaction in Business Education. *International Journal of Research in Tourism and Hospitality (IJRTH)*, 6 (1), 16-24.

Tsai, P. (2018) *Business Chat Apps in 2018: Top Players and Adoption Plans* . 20 December. The Spice works Community. [Online]. Available from: https://community.spiceworks.com/blog/3157-business-chat-apps-in-2018-top-players-and-adoption-plans.

Wang, YZ., Yu, CZ. (2015). Effect of Interactive E-Learning on Pupils' Learning Motivation and Achievement in Mathematics. In: Stephanidis, C. (eds) HCI International 2015 - Posters' Extended Abstracts. *HCI 2015. Communications in Computer and Information Science*, vol 529. Springer, Cham.

zhang, H. (2020). Primary Research on Standardization of Real-Time Interactive e-Learning Platform. In: Shen, J., Chang, YC., Su, YS., Ogata, H. (eds) Cognitive Cities. IC3 2019. *Communications in Computer and Information Science*, vol 1227. Springer, Singapore.