فعالية الالعاب الالكترونية الموسيقية فى تحسين التذوق الموسيقى والتعبير اللفظى لطفل المرحلة الابتدائية

م.د عاصم مهدى عبد العزيز ابراهيم*

مقدمة:

يعتبر اللعب احد الانشطة الحيوية والتى يقضي فيها الطفل معظم ساعات يقظته في أدائها بل قد يفضله أحياناً على النوم والأكل فهو أكثر أنشطة الطفل ممارسة وحركة. فمن خلاله يتعلم الطفل مهارات جديدة ويساعده على تطوير مهاراته القديمة، إنه ورشة اجتماعية يجرب عليها الأدوار الاجتماعية المختلفة وضبط الانفعالات والتنفيس عن كثير من مخاوف الأطفال وقلقهم سواء تم ذلك اللعب بمفرده أو مع أقرانه، وإذا فقد الطفل ذلك النشاط وتلك الممارسة انعكس ذلك على سلوكه بالسلب. وتعد الالعاب الالكترونية الموسيقية احد تلك الالعاب التى يقبل عليها الاطفال والشباب ،لذا راى الباحث اهمية دراسة اثر بعض هذه الالعاب الالكترونية الموسيقية على التذوق الموسيقى والتعبير اللفظى لدى عينة من اطفال المرحلة الابتدائية .

مشكلة البحث:

لاحظ الباحث من خلال اشرافة على طلاب التربية الميدانية اقبال العديد من الاطفال على الالعاب الالكترونية الموسيقية متمثلا فى لعبة بيانو تايلز٢ كما لاحظ ضعف التعبير اللفظى لديهم، لذا رأى الباحث دراسة فعالية هذه الالعاب على التذوق الموسيقى والتعبير اللفظى لطفل المرحلة الابتدائية من خلال برنامج مقترح.

اهداف البحث:

١- التعرف على فعالية الالعاب الالكترونية الموسيقية على التذوق الموسيقى من خلال برنامج مقترح

٢- التعرف على فعالية الموسيقى فى تحسين التخيل والتعبير اللفظى عن طريق انتقال المعانى الانفعالية الموسيقية وترجمتها فى صور قصصية

* عاصم مهدى عبد العزيز ابراهيم: مدرس الصولفيج الغربى والايقاع الحركى والارتجال الموسيقى، قسم التربية الموسيقية، كلية التربية النوعية، جامعة بنها.

أهمية البحث: تكمن اهمية البحث الحالى فيما يلى

- محاولة تنمية التعبير اللفظى للتلاميذ مما يجعلهم اكثر تفاعلا وتواصلا مع الافراد المحيطين بهم ، وكذلك القدرة على انتاج اعمال ادبية " قصصية " تعليمية
- الاسهام فى تكوين اتجاهات تربوية نحو استخدام الالعاب الالكترونية الموسيقية وتوظيفها للارتقاء بالتذوق الموسيقى

فروض البحث:

- **لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية ومتوسطات درجات طلاب المجموعة الضابطة فى الاختبار التحصيلى الطبق قبليا**
- **توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية ومتوسطات درجات طلاب المجموعة الضابطة فى الاختبار البعدي للتذوق الموسيقى لصالح المجموعة التجريبية .**
- **توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية ومتوسطات درجات طلاب المجموعة الضابطة فى الاختبار البعدي للتعبير اللفظى لصالح المجموعة التجريبية .**

إجراءات البحث:

١- منهج البحث:

يتبع هذا البحث المنهج التجريبى ذو المجموعتين

٢- حدود البحث

- لعبة بيانو تايلز - طلاب الصف الثالث بالمرحلة الابتدائية

٣- عينه البحث

- مجموعة من طلاب المرحلة الابتدائية وعددهم ١٠ طالب بمدرسة الشيماء الخاصة بقليوب بواقع ٥ طالب للمجموعة التجريبية ٥ طالب للمجموعة الضابطة

٤- أدوات البحث

١- استفتاء من النوع المفتوح ٢- الاختبار المعد من قبل الباحث

٣- البرنامج المعد من قبل الباحث

مصطلحات البحث

١- **الألعاب الإلكترونية** : هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على الحاسب الالي والإنترنت والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية (المحمولة بالكف) (Patricia wastian – ١٨)

٢- **التذوق الموسيقى** : - "هوّ قدرة الانسان على التفاعل مع القيم الجماليّة في العمل الموسيقى"(عواطف عبد الكريم – ٧)

٣-**التعبير اللفظى** :-" يقصد به فى هذا البحث قدرة الطفل على نقل افكاره وآراءه ومشاعره حيال موسيقى مسموعة باستخدام جمل مناسبة وطلاقة للكلمات والنطق السليم لها"

دراسات سابقة

دراسة بعنوان: " فاعلية برنامج فى الانشطة التعبيرية لتنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة" (*)

هدفت تلك الدراسة الى تصميم برنامج للأنشطة التعبيرية " التعبير الفنى ، والتمثيلى و الحركى والانشطة القصصية" لتنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة.واتبعت الدراسة المنهج التجريبى **وتوصلت النتائج انه**لا يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى التطبيق البعدى لاختبار نمو المهارات اللغوية. **تتفق** تلك الدراسة مع البحث الحالي من حيث اهتمامها بتنمية النمو اللغوى للاطفال وتختلف من حيث التعرف الطريقة المتبعة والعينة.

دراسة بعنوان: " أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن " (**)

هدفت تلك الدراسة إلى استقصاء أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. ولتحقيق هذا

---

*) ايمان احمد خليل : رسالة دكتوراه، معهد الدراسات العليا للطفولة ، جامعة عين شمس ،٢٠٠٣

**) مها حسنى الشحروري: رسالة ماجستير ، العلوم التربوية، الاردن ٢٠١١ .

الهدف تم اختيار أفراد الدراسة من طلبة الصف الخامس الابتدائي ذكوراً وإناثاً من مدارس المنهل ومدرسة الريادة العلمية. حيث بلغ عدد أفراد الدراسة ٧٥ طالباً وطالبة، قسموا إلى مجموعة تجريبية عدد أفرادها ٣٦ طالباً وطالبة قسمت إلى مجموعتين فرعيتين مجموعة تلعب ألعاباً موجهة ومجموعة تلعب ألعاباًغير موجهة . **أكدت النتائج** على تاثير الالعاب الالكترونية الموجهة على عمليات التذكر وحل المشكلات . **تتفق** تلك الدراسة مع البحث الحالي من حيث اهتمامها بالالعاب الالكترونية وتاثيرها على الاطفال وتختلف فى اهتمام الدراسة الحالية بالتذوق الموسيقى والتعبير اللفظى.

دراسة بعنوان: " فعالية الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية بعض المهارات الحياتية لدى أطفال الروضة " (*)

هدفت تلك الدراسة الى تقديم رؤية أو تصور لتطوير إستخدام الألعاب التعليمية الألكترونية بما يعمل على تحسين والإرتقاء بالعملية التعليمية لأطفال الرياض بشكل عام .واتبعت الدراسة المنهج التجريبى **وتوصلت النتائج انه**لا يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى التطبيق البعدى لبطاقة ملاحظة أداء المهارات الحياتية. **تتفق** تلك الدراسة مع البحث الحالي من حيث اهتمامها بالألعاب الألكترونية وتاثيرها على الاطفال وتختلف من حيث التعرف على اثر الألعاب الألكترونية الموسيقية على التذوق الموسيقى والتعبير اللفظىلطفل المرحلة الابتدائية.

ينقسم البحث إلى جزئين:

- **الجزء الأول الإطار النظري:**

اولا: الالعاب الالكترونية ثانيا: التذوق الموسيقى

ثالثا : التعبير اللفظى رابعا : لعبة بيانو تايلز

خامسا: طفل المرحلةالابتدائية "مرحلة الطفولة المتاخرة"

- **الجزء الثاني الإطار التطبيقي:**

اولا: الاختبار القبلى بعدى ثانيا: تنفيذ البرنامج المعد

*) روضة رجائى : رسالة ماجستير، كلية الاقتصاد المنزلى ، جامعة المنوفية ،٢٠١٥

الجزء الأول: الإطار النظري:

- **اولا: الالعاب الالكترونية**

انتشرت في الآونة الأخيرة الألعاب الإلكترونية بشكلٍ كبيرٍ جداً في العالم بأسره، فقد أصبحت الألعاب الإلكترونية في كثيرٍ من الأوقات حديث الساعة وخاصةً بين الشباب والأطفال لقضاء أوقات فراغهم. توجد للألعاب الإلكترونية العديد من الإيجابيات والسلبيات المختلفة خاصةً في حال الاستخدام الخاطئ لها. وتساعد هذه الألعاب على تنمية بعض القدرات الذهنية كالقدرة على مزامنة حركة الأعين مع اليدين والقدرة على القيام بعددٍ من المهام في الوقت ذاته، بالإضافة إلى القدرة على التخطيط وإدارة الموارد وسرعة البديهة والتحليل والعديد من الفوائد في تنمية العقل والقدرات الذهنية المختلفة والتي تختلف بحسب الألعاب التي يمارسها الأشخاص. كما يمكن استخدام الألعاب الإلكترونية في العديد من الأمور المختلفة كالتعليم؛ فبالإمكان استخدام الألعاب الإلكترونيّة على سبيل المثال كوسائل تعليمية ممّا يجعل من التعليم أمراً ممتعاً لدى الأطفال وحتى الشباب، فحتى أنّه يمكن استخدام بعض الألعاب الإلكترونية كألعاب المحاكاة في تعليم أعقد الأمور، فتوجد على سبيل المثال بعض الألعاب التي تحاكي الطيران والتي تعتبر أشهر الألعاب، ولكن توجد العديد من ألعاب المحاكاة الأخرى كمحاكاة صيانة السيارات وغيرها. إنّ سلبيات الألعاب الإلكترونية تنتج في العادة من الاستخدام الخاطئ لها، والخطأ في اختيار الألعاب المناسبة حسب العمر، وذلك بسبب العنف الموجود في العديد من الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو، فقد لوحظت زيادة في مستوى العنف في سلوك الأطفال.وتعد الالعاب الالكترونية الموسيقية احد تلك الالعاب التى يقبل عليها الاطفال والشباب . (Sebastien genvo- ١٨)

ثانيا: التذوق الموسيقى

إن التذوق الحقيقي للموسيقى الذي يأتي من إدراك القيمة الفنية والجمالية للعمل إنما يكتسب بالمران والاستمرار في الاستماع للموسيقى الرفيعة .وعلى ذلك فخاصية التذوق الموسيقى ليست استعداداً فطرياً أو وراثياً فحسب بل هي نتيجة للتعلم والتدريب الذي يضع الإنسان في درجة اسمي من الأفراد العاديين، بحيث يدرك الشخص التناسب والانسجام للعمل عن طريق حواسه بحيث يشعر بالحد الأدنى من التذوق وهو الراحة أو يشعر بالحد الأوسط وهو

الحكم على العمل بأنه جميل أو الحد الأقصى وهو الشعور بأن العمل رائع وهذا يصل إليه المتذوق المدرب جيداً على الاستماع . (عواطف عبد الكريم – ١٢)

ولعل من أصعب الأمور تدريب مستمع الغد على كيفية استقبال المثيرات الموسيقية. فالاستماع يهدف إلى اكتشاف الطفل للخصائص الصوتية، وتكوين المفاهـيم المرتبطة بخصائص الصوت من خلال خطة معينة تهدف كخطوة فيها إلى تنمية قدراته الموسيقية، هذه التنمية تؤدي إلى استمتاع الطفل بما يسمعه، وبالتالي تؤدي إلى التذوق الجمالي لخصائص الموسيقى ، مع مراعاة أنه لا يوجد مقياس لقياس ظاهرة التذوق، ذالك انه يخضع لمبدأ الفردية أي إنه يتغير حسب الأفراد والمجتمعات، فما يجده شخص رائع قد يجده شخص أخر جميل، أو قد لا يلفت انتباهه لذا فان الباحث يرى إن أهمية التذوق إنما تبدأ بالشعور من الحواس وتنتقل إلى النفس لتحويلها إلى أحاسيس ذات انفعالات مركبة.

ويمكن تقسيم عملية التذوق الموسيقى إلى ثلاث مستويات (عزيز الشوان –٩٣: ١٠٨)

١) المستوى الحسي ٢) المستوى التعبيري ٣) المستوى الموسيقي البحت

ففي **المستوى الحسي** يكون الاستماع لمجرد التمتع بالأصوات الموسيقية وفيه يكون الاستسلام إلى الاستماع دون التفكير أو التقدير للموسيقى.

آما في **المستوى التعبيري** ففيه يتم ربط ما يسمعه الفرد باي حدث بحيث يعبر عن الانفعال أو الهدوء أو الغضب أو الابتهاج وفيه يستطيع الفرد التعبير بجملة عما يحس به.

وأخيرا فان **المستوى الموسيقي البحت** من يجعل المستمع يدرك جوانب العمل الموسيقى من ميلودية وإيقاع وهارمونية وطابع صوتي أي اكتشاف القيمة الفنية الكامنة داخل العمل الموسيقى من هذا المنطلق يجد الباحث أنه لا يمكن الفصل بين المستويات الثلاثة

طرق قياس التذوق الموسيقى لدى الفرد

لم يجد الباحث طريقة متفق عليها لقياس التذوق الموسيقى وذلك لعدة أسباب منها:

- يعتبر التذوق جزء من التعلم الوجداني كالميول والاتجاهات والقيم وهى من المسائل الخاصة.
- من خصائص التذوق صعوبة التعبير عنه لفظيا فهو إحساس نابع من داخل الفرد .
- قد يوصف ناتج التذوق بالسوء أو عدم السوء وليس بالصواب أو الخطأ.
- قد لا تكون ثقافة الفرد تسمح له بالتعبير عن أحاسيسه.
- يصعب تنمية التذوق لأنه مرتبط بطبيعة وثقافة المجتمع والشخص .

وبالرغم من ذلك فقد حاول الباحث إن يتوصل لاسلوب يستخدم لتنمية التذوق الموسيقي وهو يتمثل في عدة أسئلة.

بعد إن يستمع الفرد إلى العمل الموسيقى فعليه إن يجيب عن الأسئلة التالية :

١. هل كان اللحن بسيطاً بحيث يمكن للأفراد غير الموسيقيين أن يرددوه أو يغنوه.

٢. هل استخدم باللحن تعبيرات مناسبة.

٣. هل كان باللحن نوع من التنويع بحيث أبعد المستمع عن الملل والرتابة ام ادى هذا التنويع إلى التشتت.

٤. هل من الممكن أن تحتوى الموسيقى المسموعة على مواقف لقصة مكتوبة

ثالثا: التعبير اللفظى

يعرف حديث الطفل الكلامى بانه كلام الطفل المنطوق او تعبيره الشفهى مع المحيطين به ،على شكل حوار او ابداء راى او لهجة الكلام العادى (احمد زلط ،٢٠٠١،٦٧)

اهداف تنمية التعبير اللفظى

١-صحة النطق وطلاقة اللسان وتمثيل المعانى .

٢- تعويد الطفل على التفكير المنطقى وترتيب الافكار وربطها ببعضها البعض.

٣- تنمية الثقة بالنفس من خلال مواجهة الزملاء .

٤- تمكين الطفل من التعبير عما يدور حوله من موضوعات.

٥- دفع المتعلم الى ممارسة التخيل والارتجال.(نادية محمد شرف ٢٠٠٠،٣٦)

مهارات الكلام التى يجب تنميتها لدى الاطفال

- مهارة النطق بلا ابدال او حذف او اضافة
- مهارة اعطاء كل حرف حقه فى النطق
- مهارة استخدام الكلمة فى معناها الصحيح
- مهارة استخدام المترادفات والمتضادات
- مهارة تكوين الجملة تكوينا صحيحا
- مهارات استخدام الجملة الاسمية والفعلية (محمد رجب ،١٩٩٨،٢٥)

القصة ودورها في تنمية الطلاقة اللغوية عند الأطفال

– تعمل القصة على تنمية ثروة الطفل اللغوية، وتساعد على نموه اللغوي، بما تحتويه من مفردات جديدة وعبارات جيدة، قد يحفظ بعضها.كما أنها تقوم أسلوبه وتصحح ما لديه من أخطاء لغوية، وتؤدي إلى اتساع معجمه اللغوي وتقوي قدرته على التعبير والتحدث، كما أنها تصحح ما علق بذهنه من كلمات عامية وتجعله يبدلها بكلمات فصيحة تناسب حصيلته اللغوية.

من هنا يرى الباحث انه يمكن تعريف التعبير اللفظى بانه قدرة الطفل على التعبير عما يسمعة او يشعر به بجمل واضحة وسليمة عن طريق انتقال المعانى الانفعالية الموسيقية وترجمتها فى صور قصصية .

رابعا: لعبة بيانو تايلز ٢" 2" Piano Tiles (www.com)

هي الإصدار الثاني للعبة الموسيقية التي خرجت إلى النور في مارس ٢٠١٤. وصل عدد مستخدمي التطبيق إلى ملايين حول العالم على أنظمة التشغيل المختلفة، وحظي بالعديد من التقييمات الإيجابية التي وضعته في قائمة Best of 2015 على متجر Play Store.(٦)

حمل هذا الإصدار العديد من الأشياء الجديدة التي ميزته عن الأول. هذه أسباب لتحبّ Piano Tiles 2، و أسباب لتكرهها!

مميزاتها Piano Tiles 2:

١. ممتعة.. للغاية

فكرة اللعبة سهلة للغاية: اضغط على الأزرار السوداء، وتفادى المساحات الفارغة. لا يتطلب الأمر وقتًا كثيرًا لإتقان اللعبة والاستمتاع بها لساعات. تميزت اللعبة عن الإصدار الأول بمربعات جديدة مختلفة عن الأسود: الأزرق الذي يمتد زمنه لأكثر من عدّة واحِدة، والكبير الذي يتطلب الضغط المتكرر عليه لعدد معين من المرات.

٢. موسيقى جيّدة

جاء الإصدار الثاني من Piano Tiles ليربط اللعب بالموسيقى. ستجعلك اللعبة تتعرف على المئات من المقطوعات الموسيقية الغربية – الكلاسيكية والشعبية – بل التعرف على مؤلفيها

أيضًا: تشايكوفسكي، شوبان، موزارت وباخ. بل ستجد أنك تبحث عن بعض المقطوعات التي سمعتها وأعجبتك داخل التطبيق لتسمعها بعيدًا عن اللعبة ذاتها.

٣. اضبط إيقاعك

هي تدريب ممتاز على الالتزام بإيقاع معين وسرعة معينة في اللعب. ستشعر بشيء خاطيء في الموسيقى التي تستمع لها إن لم تستطع ضبط أصابعك على الضغط وفقًا للإيقاع Tempo الذي تسير عليه الأغنية أثناء اللعب.

٤. تنافسية

توفر Piano Tiles 2 نظامًا ذكيًا لخلق المنافسة بين الأصدقاء: ادخل بحساب الفيسبوك على اللعبة وتنافس مع أصدقائك على المركز الأول. كلما جمعت مزيدًا من التيجان Crowns كلّما ارتفع ترتيبك. لكن تفقد الترتيب بين الحين والآخر، لربما سبقك أحدهم! أما إن كنت ترغب في منافسة أوسع، يمكنك التنافس مع العالم كله من خلال ٣ تحديات شديدة الصعوبة.

٥. بصريات ممتازة

هادئة، مريحة للعين، غير مزعجة على الإطلاق، زاهية بالألوان، يُعطي تصميم واجهة اللعبة بُعدًا مكمّلًا للجمال الموسيقى، ليتضافر كل هذا في تجربة ممتعة حقيقية.

عيوب Piano Tiles 2:

١. ممتعة.. أكثر من اللازم

ربّما تجد نفسك بعد فترة غير قادر على التوقف عن اللعب، لقد أدمنت أن تتحرك يدك على المربعات السوداء المتلاحقة حتى صار الابتعاد عن اللعبة صعبًا في بعض الأحيان.

٢. دعني وشأني الآن

ككل تطبيقات الهاتف، ربّما تخلِق Piano Tiles 2 مشاكل حقيقة في التواصل. بالتأكيد هو أمر شديد الإزعاج أن تتحدث مع أحدهم في أمر مهم بينما يرد عليك بهمهمة غير مفهومة، واضعًا عينيه في تركيز شديد على الشاشة وسامعًا صوتك بالكاد.

٣. غير مناسبة لكل المقطوعات

بعض المقطوعات تتطلب بطء الإيقاع لتذوقها، وبعضها يتطلب إيقاعات معقدة. صحيحٌ أن الإصدار الثاني تحسّن هائل عن الأول في هذا المضمار، لكن مع تسارع اللعب فإن بعض المقطوعات تصبح مزعجة للأذن وغير مريحة.

٤. التدرج فى السرعة بشكل جنونى

هذه اللعبة يتم فيها تسريع الزمن كلما انتقلت الى مرحلة اعلى فى نفس المقطوعة مما يؤدى فى النهاية الى الاحباط لمحاولتك التغلب على هذه السرعة

٥. لا نهاية لها

قد تدفعك هذه اللعبة الى العصبية الشديدة بسبب عدم وجود نهاية لها فالعبة مستمرة الى ما لا نهاية .

خامسا: طفل المرحلة الابتدائية "مرحلة الطفولة المتأخرة" من ٦ سنوات الى ١٢ سنة

تعد فترة الطفولة من أهم الفترات في تكوين شخصية الطفل ، اذ تعد مرحلة تكوين وإعداد ترسم فيها ملامح شخصية الطفل مستقبلا ، وتتشكل فيها العادات والاتجاهات ، وتنمو القيم الروحية والتقاليد والأنماط السلوكية وخلالها يتحدد مسار نمو الطفل الجسمي والعقلي والنفسي والاجتماعي والوجداني.

خصائص النمو فى تلك المرحلة

النمو الجسمى : يستمر وظائف المخ فى النمو ويصبح النصف الكروى الايسر مسئولا عن المهارات اللغوية ويحدث التآزر بالنسبة للسلوك الحركى ، اما النصف الكروى الايمن فيصبح مسئولا عن المعلومات الادراكية وتفسير العلاقات المكانية . (فؤاد ابو حطب –٣١٨:٣١٩)

النمو الحركى : تتحدد مهارات الطفل باليد التى لها السيادة فى مهاراته الحركية وهل هو ايسر او اعسر او ان يديه يمكن استخدامهما معا بسهولة ، كذلك نجد البنات يتفوقن عن البنين فى المهارات التى تشتمل على العضلات الدقيقة مثل الرسم والخياطة بينما يتفوق الذكور فى المهارات التى تشتمل على العضلات الغليظة مثل الجرى (فؤاد ابو حطب– ٣٣٠)

النمو اللغوى : يتوقف على المستوى العقلى والمركز الاجتماعى والاقتصادى والجنس ، ويلاحظ ان الذكور اقل من الإناث فى المحصول اللغوى وفى صحة بناء الجمل وفى القدرة على التعبير عن المعانى(فؤاد ابو حطب –٣٣٤)

النمو الاجتماعى : ينتقل الطفل من كائن متمركز حول ذاته انانى الى كائن متعاون ، ويظهر ذلك الى حاجة الطفل الى زميل اللعب (فؤاد ابو حطب –٣٣٣)

الجزء الثاني الإطار التطبيقي:

اجراءات البحث

اولا : اعداد برنامج لتذوق الموسيقى العالمية بناءا على

١ – تحديد الهدف من البرنامج

التعرف على تاثير الالعاب الالكترونية الموسيقية على التذوق الموسيقى التخيل والتعبير اللفظى لطفل المرحلة الابتدائية.

٣) تحديد محتوى البرنامج:

الفكرة التى اعتمد عليها البرنامج:

الاستفادة من الالعاب الالكترونية الموسيقية فى تنمية التذوق الموسيقى والتعبير اللفظى لدى طفل المرحلة الابتدائية من خلال برنامج مقترح من اعداد الباحث

وبناءا على ذلك تم تحديد ركائز بناء الجلسات كالتالى

١– الجلسة الاولى والثانية : التعرف على اهمية الموسيقى وعناصرها الاساسية، والتمييز بين الطبقة الحادة والغليظة .

٢– الجلسة الثالثة والرابعة : التعرف على اساليب التعبير المختلفة ، التعرف على بعض الالات الوترية

٣– الجلسة الخامسة والسادسة : التعرف على اللون الصوتى لبعض الات مجموعات الاوركسترا .

تنتهى كل جلسة بقصة من تاليف الاطفال ويقوم الباحث بعمل مواقف للقصة لتاكيد الهدف الموسيقى

يقوم الباحث بمراعاة النواحي التالية ليكون مردود الإصغاء جيدا، وليكون سرور التلاميذ عظيما، ولهذا

– يجب ان يكون التلاميذ قد قاموا بأداء المقطوعة مسبقا من خلال لعبة بيانو تايلز٢

– يشير الباحث الى ان اسم المقطوعة واسم المؤلف مكتوب داخل اللعبة

– يطلب الباحث من التلاميذ الاستماع للمقطوعات عن طريق شبكة المعلومات " النت" وذلك للاستمتاع والتعرف على اللون الصوتى للالات المختلفة التى تعزف عليها المقطوعة وذلك لان اللعبة تقوم بعزف اللحن على الة البيانو فقط

– على الباحث تشجيع التلاميذ على تاليف قصة تتماشى مع لحن القطعة الموسيقية.

– قام الباحث بعمل استطلاع راى للتلاميذ حول افضل المقطوعات التى يحبون ممارستها داخل البرنامج وجاءت النتيجة كتالى

اسم الاغنية	نسبة التصويت " ١٠ صوت"
الدمى والدب الراقص	١٠ صوت
سيمفونية ٤٠ لموتسارت	١٠ صوت
نجمة صغيرة	١٠ صوت
اجراس الميلاد	١٠ صوت
سنة جديدة سعيدة	١٠ صوت
نوكتيورن٢ لشوبان	١٠ صوت
رقصة الغافوتية لفرانسوا جوزيف	٨ صوت
قوسك	١٠ صوت
بو اونا كابيزا لكارلوس غارديل	١٠ صوت
رقصة جنية السكر لتشايكوفسكى	١٠ صوت
بين كلين ناختموسيك لموزارت	١٠ صوت
رقصة البجع الصغيرة لتشايكوفسكى	١٠ صوت
الرقصة الهنغارية ليوهان برامز	١٠ صوت
راديتزكى مارس ليوهان شتراوس	١٠ صوت
الفالس فى قاصر لشوبان	

– من نتائج الاستفتاء السابق يلاحظ الباحث ان مجرد اختيار التلاميذ لبعض المقطوعات دون غيرها هو ناتج عن تاثير هذه المقطوعات بهم .

ثانيا : اعداد اختبار لتذوق الموسيقى العالمية "

تم التوصل الى الصورة النهائية لاختبار التذوق الموسيقى والتعبير اللغوى باتباع الخطوات التالية

١- تحديد الهدف من الاختبار ٢- تحديد اساسيات التذوق الموسيقى

٣- اعداد الصورة الاولية للاختبار ٤- تحديد درجة لكل اجابة صحيحة

٥- حساب صدق الاختبار عن طريق

- **صدق المحكمين** : تم عرض الصورة الاولية للاختبار على مجموعة من المحكمين من اعضاء هيئة التدريس(*) للتوصل الى صلاحية كل مفردة من مفردات الاختبار لقياس التذوق الموسيقى والتعبير اللفظى ومناسبتها لمستوى التلاميذ وإضافة او حذف بعض المفردات واجريت التعديلات التى اشار اليها المحكمون ، وفيما يلى نموذج الاختبار

اختبار التذوق الموسيقى والتعبير اللفظى

السؤال الاول **٤ درجات**

استمع الى اللحن التالى ثم حدد اسم العمل ومؤلفة ونوع الالات المستخدمة

السؤال الثانى **٤ درجات**

اكمل العبارات الاتية

١- تتكون الاوركسترا من اربع مجموعات هى .....،.....،.....،.....

٢- تتكون الموسيقى من عنصريين هامين هما .....،.....

٣- مؤلف " السيمفونية ٤٠ هو .....

٤- مؤلف مقطوعة رقصة البجعة الصغيرة هو .....

*) ا.د عصمت محمود بدوى ، ا.د محمد عارف ، ا.م.د هانى شحتة ابراهيم ا.م.د هيام على سليمان ، ا.م.د محمد عبد الغفار، ا.م.د هانى فواد شفيق، ا.م.د ياسر عبد الرحمن، م.د داليا الجزار

السؤال الثالث **٣ درجات**

رتب الصورة لتحصل على الة موسيقية ثم اذكر اسمها والى اى مجموعة من الات الاوركسترا تنتمى

السؤال الرابع **٤ درجات**

استمع ثم اذكر التشابه والاختلاف بين اللحنين التاليين

السؤال الخامس **١٥ درجات**

استمع الى المقطوعة التالية ثم قم بالتعبير عن الموسيقى بقصة من خيالك

ثالثا : تطبيق البرنامج " الجلسات "

الجلسة الاولى والثانية زمن الجلسة الواحدة ٩٠ دقيقة

اهداف الجلسة

١- التعرف على اهمية الموسيقى وعناصرها

٢- التمييز بين الطبقة الحادة والغليظة ، والتعرف على علامة ♫

٣- القدرة على غناء لحن عالمى " الدمى والدب الراقص

٤- تدريب التلاميذ على مهارة تبادل الحديث

٥-ان يستثير خيال التلاميذ فى ابتكار قصة تتماشى مع لحن المقطوعة

خطوات سير الجلسة

- يتناقش الباحث مع التلاميذ حول اهمية الموسيقى للانسان ثم يقوم بسؤال التلاميذ عن عناصر الموسيقى " مما تتكون الموسيقى
- من خلال الحوار مع التلاميذ يقوم الباحث بشرح العنصرين الاساسيين وهما الايقاع والنغم
- اعطى الباحث نموذج موسيقى للتلاميذ وقام بعزفة على الة الاورج

- يطلب الباحث من التلاميذ غناء اللحن السابق بمقطع " لا "
- يطلب الباحث من التلاميذ اداء علامة نوار بالتصفيق مع الغناء
- يقوم الباحث بعزف اللحن السابق على طبقة صوتية اعلى ويطلب من التلاميذ معرفة الفرق بين اللحن الاول واللحن الثانى
- استطاع التلاميذ التميز بين اللحن فى الطبقة الصوتية الحادة والغليظة
- يستمع الطلاب على لحن مقطوعة **الدمى والدب الراقص** ويطلب الباحث من التلاميذ التعرف عليها
- يلاحظ الباحث ان التلاميذ يحفظون اللحن ويقومون بغنائه ويتعرف التلاميذ على اسم المقطوعة نتيجة لممارستها داخل لعبة بيانو تايلز ٢
- يشير الباحث الى ان هذه المقطوعة هى موسيقى شعبية بولندية
- يطلب الباحث من التلاميذ القيام باداء المقطوعة على بيانو تايلز ٢ كلا على حدة ويلاحظ الباحث ان التلاميذ يقومون بالغناء اثناء اللعب ثم يتوقفون عن الغناء اثناء زيادة السرعة مع الاحتفاظ بايقاع المقطوعة
- يقوم الباحث بسؤال التلاميذ عن ملاحظتهم عن المقطوعة
- يطلب الباحث من كل تلميذ تخيل قصة تصلح كمصاحبة للمقطوعة الموسيقية
- يقوم الباحث بكتابة احدى القصص المولفة من جانب احد الاطفال وتوظيفها موسيقيا فى شكل قصة موسيقية حركية

- **ذات يوم خرج دبدوب ليبحث عن عمل ، وبينما هو يبحث راى العصفورة فسالته الى اين تذهب فى الصباح يا دبدوب ، فاخبرها انه يبحث عن عمل ، فقالت له ان عم حسان يبحث عن احد ليعمل معه فى محل بيع الدمى ،ذهب دبدوب للعم حسان وطلب منه العمل فوافق العم حسان ، وجد دبدوب مجموعة من الدمى حزينة ملقاة على الارض فسالها دبدوب لما هى حزينة فاخبرته انها متسخة ، قام دبدوب بتنظيف الدمى ففرحت وقامت بالغناء وقام دبدوب بالرقص معها ، جاء عم حسان وشاهد الدمى النظيفة ففرح وشكر دبدوب على حسن عملة واهداه مجموعة الدمى ، فرح دبدوب وفرحت الدمى .**

المواقف التعليمية للقصة

- خروج الدب ليبحث عن عمل ، قام الباحث بعزف تمرين على ايقاع النوار يبين مشى الدب ، ويقوم الاطفال باداء علامة النوار مشيا وبالتصفيق
- سوال العصفورة للدب واجابة الدب عليها ،يقوم الباحث بعزف لحن فى الطبقة الحادة وينتهى بقفلة نصفية ليعبر عن صوت العصفورة ثم يكمل العزف على الطبقة الغليظة وينتهى بقفلة تامة ليعبر عن اجابة الدب ، يطلب الباحث من الاطفال رفع ايديهم عند سماع الطبقة الحادة وخفض ايديهم عند سماع الطبقة الغليظة
- قيام دبدوب بالعمل وتنظيف الدمى ، يقوم الباحث بعزف لحن سريع على ايقاع ♩ ♫ ويقوم الاطفال باداء الحركة بالمشى على اطراف الاصابع
- فرح الدمى ودبدوب ورقصهم معا ، عبر عنه الباحث بلحن فرح سعيد وقام الاطفال بالتعبير عنه حركيا
- قسم الباحث الاطفال الى مجموعتين احداهما تؤدى علامة النوار والاخرى تؤدى علامة♫ ♩، يقوم الباحث باداء مصاحبة للحن الدمى والدب الراقص بالعزف على الالات الايقاعية " الدفوف والمثلث والكاستينيت

التقويم لاحظ الباحث اداء الاطفال واستيعابهم للمعلومة الموسيقية ، كما لاحظ فرح الطلاب باستخدام قصة من تاليفهم والتى احتوت على العديد من المهارات اللغوية .

الجلسة الثالثة والرابعة

- **اهداف الجلسة**
- ١- التعرف على اساليب التعبير والتميز بينها
- ٢- التعرف على الالات الوترية بالاوركسترا
- ٣- القدرة على غناء لحن عالمى " السيمفونية ٤٠ لموزارت"
- ٤- ابتكار قصة تتماشى مع لحن المقطوعة

خطوات سير الجلسة

- يقوم الباحث بعزف اللحن التالى للتلاميذ مع مراعاة اظهار التعبير المختلفة

- يقوم التلاميذ باستنتاج ان اللحن به اجزاء تعزف بصوت خافت واخرى بصوت قوى واخرى متدرجة من القوة للضعف والعكس
- يقوم الباحث بشرح اساليب التعبير فى الموسيقى وانها تعطى روح للعمل الموسيقى
- يقوم الباحث باداء نفس اللحن السابق بدون اساليب التعبير ويسال التلاميذ ايهما يفضلون
- يستمع الطلاب على لحن مقطوعة " " **السيمفونية ٤٠ لموزارت**"من جهاز اللاب توب ويطلب الباحث من التلاميذ التعرف عليها
- يلاحظ الباحث ان التلاميذ يحفظون اللحن ويقومون بغنائه ويتعرف التلاميذ على اسم المقطوعة نتيجة لممارستها داخل لعبة بيانو تايلز ٢
- يشير الباحث ان المقطوعة يقوم بعزفها الات الاوركسترا وهى تتكون من الات وترية والات نفخ خشبية ونحاسية والات ايقاعية ويقوم الباحث بعرض صور لهذه الالات على اللاب توب ويقوم بعرض فيديو لعزف الاوركسترا للمقطوعة
- يطلب الباحث من التلاميذ الاستماع للمقطوعة مرة اخرى وملاحظة اساليب اداء العازفين للمقطوعة
- يشير الباحث الى ان هذه المقطوعة هى من تاليف موزارت وهو مؤلف نمساوى

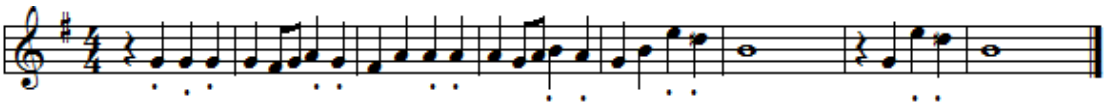
- يطلب الباحث من التلاميذ القيام باداء المقطوعة على بيانو تايلز ٢ كلا على حدة ويلاحظ الباحث ان التلاميذ يقومون بالغناء اثناء اللعب
- يقوم الباحث بسؤال التلاميذ عن ملاحظتهم عن المقطوعة
- يطلب الباحث من كل تلميذ تخيل قصة تصلح كمصاحبة للمقطوعة الموسيقية
- قام مجموعة من التلاميذ بتقديم نموذج مختلف وهو تاليف كلمات اغنية على نفس اللحن وجاء كالتالى
- **كان يا مكان كان فى كتكوت لونه اصفر وصغنطوط ....صحى من انوم قال انا زعلان**
- **صوصوصو انا مش مبسوط.....مش هاروح مدرستى ..... ولا هشيل كراستى ....**
- **انا زعلان انا زعلان انا زعلان زعلان زعلان زعلان**
- **ماما قلتلوا زعلان ليه....د المدرسة كلها تعليم ....علم وفن ولعب كمان ...تفرا وتكتب وتغنى...لازم تروح مدرستك .. حلمك املك عمرك ...كتكوت ممتاز كتكوت ممتاز ممتاز**
- قام الباحث بعمل تشكيل حركى تعبيرى للاغنية المؤلفة مع استخدام حركات اليدين للتعبير عن اساليب التعبير المختلفة بالمؤلفة
- **التقويم** لاحظ الباحث اداء الاطفال واستيعابهم للمعلومة الموسيقية ، كما لاحظ فرح الطلاب باستخدام كلمات اغنية من تاليفهم والتى احتوت على العديد من المهارات اللغوية مع الالتزام بوزن وقافية الاغنية .

الجلسة الخامسة والسادسة

- **اهداف الجلسة**
- التعرف على اللون الصوتى لبعض الالات
- التعرف على الاداء المتصل والمتقطع
- القدرة على غناء لحن عالمى " رقصة البجعة الصغيرة
- ابتكار قصة تتماشى مع لحن المقطوعة

-خطوات سير الجلسة

- يقوم الباحث بعزف اللحن التالى للتلاميذ على الة الاورج بصوت البيانو



- يقوم الباحث بعزف نفس اللحن السابق بصوت الة الكمان ثم الفلوت مرة اخرى
- يلاحظ التلاميذ ان الفرق بين اللحنين فى صوت الالة
- يقوم الباحث بسؤال التلاميذ عن ملاحظتهم للحن يلاحظ التلاميذ الاداء المتصل legato والأداء المتقطع staccato
- يتعرف التلاميذ على نوع الاداء المتصل والمتقطع
- يستمع التلاميذ على مقطوعات لصوت الة الفلوت والة الكمان على اللاب توب ويميز بينهما
- يستمع التلاميذ على لحن مقطوعة " رقصة البجعة الصغيرة "من جهاز اللاب توب ويطلب الباحث من التلاميذ التعرف عليها ويقدم فيديو لبالية بحيرة البجع
- يلاحظ الباحث ان التلاميذ يحفظون اللحن ويقومون بغنائه ويتعرف التلاميذ على اسم المقطوعة نتيجة لممارستها داخل لعبة بيانو تايلز ٢
- يشير الباحث ان المقطوعة يقوم بعزفها الاوركسترا ويقوم الباحث بعرض صور لبعض الات الاوركسترا
- يطلب الباحث من التلاميذ الاستماع للمقطوعة مرة اخرى وملاحظة التنويع فى اللون الصوتى داخل لعمل نتيجة لتنوع الالات المستخدمة
- يشير الباحث الى ان هذه المقطوعة هى من تاليف لتشايكوفسكى وهو مؤلف روسى
- يطلب الباحث من التلاميذ القيام باداء المقطوعة على بيانو تايلز ٢ كلا على حدة ويلاحظ الباحث ان التلاميذ يقومون بالغناء اثناء اللعب
- يقوم الباحث بسؤال التلاميذ عن ملاحظتهم عن المقطوعة
- يطلب الباحث من كل تلميذ تخيل قصة تصلح كمصاحبة للمقطوعة الموسيقية
- يقوم الباحث بكتابة احدى القصص المولفة من جانب احد الاطفال وتوظيفها موسيقيا فى شكل قصة موسيقية حركية

- **فى احدى الغابات كانت تعيش البجعة كيكى مع اسرتها بالقرب من النهر، البجعة كيكى كانت مغرورة بجمالها ، وفى احدى المرات طلبت البطة ان تلعب مع البجعة كيكى رفضت البجعة وقالت انها لا تستطيع الرقص مثلها وانها ليست جميلة ، فقررت البطة ان تنظم مسابقة للرقص وتقوم هى والبجعة بالتنافس فيها ، جمعت البطة اصدقائها من الطيور وقامت البجعة بالرقص ، وقامت البطة بالرقص ايضا ، لاحظت البجعة كيكى ان البطة ترقص هى الاخرى بشكل جميل فصفقت لها واعتذرت لها امام الطيور وقاما بالرقص معا**

المواقف التعليمية للقصة

- يطلب الباحث من التلاميذ تقليد البجعة كيكى وهى تمشى على اللحن السابق عزفه
- يلاحظ الباحث ان الطلاب يقومون باداء العلامتين باتقان
- يقوم الباحث بتقسيم التلاميذ الى مجموعتين احداهما تصفق ايقاع والاخرى تصفق ايقاع مع التبادل بينهما
- يقوم التلاميذ بتقليد البجعة وهى ترقص مع استخدام حركات معبرة
- يلاحظ الباحث ان التلاميذ يودون نفس ايقاع اللحن
- يقوم الباحث بعزف اللحن مرة فى طبقة غليظة ومرة اخرى فى طبقة احد ويطلب من التلاميذ معرفة الفرق
- يقوم الباحث بتوزيع الات الباند على التلاميذ ويطلب منهم اداء ايقاع مصاحبا للحن
- يقوم الباحث بعمل تشكيل حركى بسيط على لحن البجعة الصغيرة
- **التقويم** لاحظ الباحث اداء الاطفال واستيعابهم للمعلومات الموسيقية ، كما لاحظ فرح الطلاب باستخدام قصة من تاليفهم والتى احتوت على العديد من المهارات اللغوية .

- **تعليق الباحث على الجلسات**

- لاحظ الباحث حب التلاميذ للموسيقى وظهر ذلك فى استعابهم للمعلومات الموسيقية داخل الجلسات و غناء التلاميذ للحن المقطوعات وهذا يدل على انتقال اثرها من داخل لعبة بيانو تايلز ٢

- لاحظ الباحث فرح التلاميذ بعمل نشاط حركى متمثل فى القصة الحركية التى ادت الى تاكيد المفاهيم الموسيقية لديهم
- استطاع التلاميذ الالتزام بالايقاع اثناء اللعب نتيجة لاستماعهم اليها
- استطاع التلاميذ تخيل قصص على الموسيقى المسموعة وهذا يعنى انتقال المعانى الانفعالية الموسيقية وترجمتها فى صور قصصية مما ادى الى تحسن التعبير اللفظى
- ابتكار بعض التلاميذ كلمات تتماشى مع لحن عمل موسيقى وهذا يدل على مدى تاثير الموسيقى فى عملية الابداع اللفظى" طلاقة- مرونة – اصالة "

نتائج البحث وتفسيرها:

- بعد دراسة المجموعة التجريبية للبرنامج قام الباحث باداء الاختبار البعدى على طلاب العينة وبحضور السادة اعضاء هيئة التدريس بالقسم وهم * ا.م .د هانى شحتة – ا.م .د هانى شفيق – ا.م .د هيام النجار – ا.م .د ياسر عبد الرحمن – م.د داليا الجزار – وا.د .صلاح عبد القادر استاذ الصحة النفسية بالكلية ورئيس قسم رياض الاطفال
- قام الباحث بحساب قيمة (ت) بين المجموعة التجريبية والضابطة للتحقق من صحة الفروض المقترحة للبحث وذلك من خلال المعادلة التالية:

$$ت = \frac{م_{٢} + م_{١}}{\sqrt{\frac{ع_{٢}^{١} + ع_{٢}^{٢}}{ن - ١}}}$$

حيث: م المتوسط الحسابى و ع الانحراف المعيارى ون عدد الطلاب

الفرض الاول:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية ومتوسطات درجات طلاب المجموعة الضابطة فى الاختبار التحصيلى الطبق قبليا

وللتحقق من صحة هذا الفرض قام الباحث بحساب قيمة (ت) والجدول التالى يوضح ذلك:

المجموعة	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	ت المحسوبة	مستوى الدلالة
التجريبية	٧	٢.٥٤٩	٠.٤٤	٠.٠١
الضابطة	٦	١.٥٨١		

يتضح من الجدول السابق أن قيمة (ت) المحسوبة اصغر من (ت) الجدولية وهذا يدل على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى الاختبار التحصيلى القبلى مما يدل على صدق الفرض الاول

الفرض الثانى:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية ومتوسطات درجات طلاب المجموعة الضابطة فى الاختبار البعدي للتذوق الموسيقى لصالح المجموعة التجريبية .

وللتحقق من صحة هذا الفرض قام الباحث بحساب قيمة (ت) بالجدول التالى :

المجموعة	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	ت المحسوبة	مستوى الدلالة
التجريبية	١٣.٦٢	٣.٧٨	٥.٠٨	٠.٠١
الضابطة	٧.٧٢٥	٣.٥٤		

يتضح من الجدول السابق أن قيمة (ت) المحسوبة تساوى ٥.٠٨ وبمقارنتها بقيمة (ت) الجدولية والتى تساوى ٢.٠٢ عند مستوى ٠.٠٥ وتساوى ٢.٧١ عند مستوى ٠.٠١ وذلك عند درجة حرية ٣٨ وجد أن (ت) المحسوبة أكبر من (ت) الجدولية وهذا يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى التذوق الموسيقى كما يدل على فاعلية البرنامج المقترح وكذلك اثر الالعاب الالكترونية الموسيقية على التذوق الموسيقى .

الفرض الثالث:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية فى الاختبار القبلي بعدي للتعبير اللفظى لصالح الإختبار البعدي .

وللتحقق من صحة هذا الفرض أيضاً قام الباحث بحساب قيمة (ت) والجدول التالى يوضح ذلك:

المجموعة	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	ت المحسوبة	مستوى الدلالة
تجريبية قبلى	٢٠.٥	٩.٧	٦.٦٤٢	٠.٠١
تجريبية بعدى	٨.٢	٤.٧		

- يتضح من الجدول السابق أن قيمة (ت) المحسوبة تساوى ٦.٦٤٢ وبمقارنتها بقيمة (ت) الجدولية والتى عند مستوى ٠.٠٥ وتساوى ٢.٠٢ وعند مستوى ٠.٠١ وذلك عند درجة حرية ٣٨ وجد أن (ت) المحسوبة أكبر من (ت) الجدولية وهذا يدل على صدق الفرض وانه يوجد تاثير لممارسة الالعاب الالكترونية الموسيقية على التعبير اللفظى لطفل المرحلة الابتدائية

تحليل النتائج وتفسيرها:

بعد عرض نتائج البحث وثبوت فروضه، يتناول الباحث تلك النتائج بالتحليل والتفسير

- أن البرنامج الذى تضمن الجلسات التدريسية القائمة على استخدام الالعاب الالكترونية الموسيقية أدى إلى تحسين التذوق الموسيقى لدى طلاب المجموعة التجريبية.
- من خلال استخدام الباحث للوسائل السمعية والبصرية المتمثلة فى فيديوهات للاعمال الموسيقية العالمية وكذلك صور للالات الموسيقية ادى الى زيادة الوعى الموسيقى للتلاميذ مما ادى الى تذوق التلاميذ لتلك المقطوعات العالمية
- قيام التلاميذ بتخيل قصص تعبيرية للموسيقى المسموعة ادى الى انتقال المعانى الانفعالية الموسيقية وتحويلها لصور قصصية مما يؤكد على تحسين التعبير اللفظى لديهم
- **التوصيات والمقترحات:**

فى ضوء النتائج التى توصل اليها الباحث يوصى بما يلى:

- الاهتمام بتطوير مناهج المرحلة الابتدائية لتشمل حيز اكبر للتذوق الموسيقى
- ابتكار طرق وأساليب جديدة فى تدريس مادة التربية الموسيقية للاطفال
- الاستعانة والاستفادة من البرامج والالعاب الموسيقية فى تدريس الموسيقى
- ضرورة وجود معمل موسيقى بكل مدرسة متصل بخدمة النت .
- الاهتمام بتنمية التعبير اللفظى باستخدام اكثر من طريقة .
- استحداث العاب موسيقية الكترونية قائمة على موسيقانا العربية .

المراجع

١- احمد زلط: معجم الطفولة مفاهيم مصطلحية ، دار هبة النيل للنشر والتوزيع ، القاهرة ،٢٠٠١

٢-عزيز الشوان: الموسيقى تعبير نغمي ومنطق، الهيئة المصرية العامة للكتاب سنة ١٩٨٦

٣-عواطف عبد الكريم: ملزمة التذوق الموسيقى"، دار الأوبرا المصرية، المركز الثقافى القومى وزارة الثقافة ، القاهرة ،٢٠١١

٤-محمد رجب فضل:الالعاب اللغوية لاطفال ما قبل المدرسة ، عالم الكتب ، القاهرة، ١٩٩٩

٥- فؤاد ابو حطب - امال صادق :نمو الانسان من مرحلة الجنين الى مرحلة المسنين ، مكتبة الانجلو المصرية ، ١٩٩٠

٦- نادية محمود شريف : تنمية مهارات الابتكار ومهارات الاتصال ، كلية رياض الاطفال ، جامعة القاهرة، ٢٠٠٠

7 - Patricia wastian el autres ,quells usages pour les jeux electroniques en classe, rapport final pubhe pareurapen schoolnet,2009

8 - Sebastien genvo , lagame design de jeux video; approche communicationnelle et interculturelle ,universite paul Verlaine, these doctorale soutenue en 2006

9 - www. Piano Tiles2 .com

ملخص البحث

فعالية الالعاب الالكترونية الموسيقية فى تحسين التذوق الموسيقى والتعبير اللفظى لطفل المرحلة الابتدائية

م.د عاصم مهدى عبد العزيز جاد*

مقدمة:

يعتبر اللعب احد الانشطة الحيوية والتى يقضي فيها الطفل معظم ساعات يقظته في أدائها بل قد يفضله أحياناً على النوم والأكل فهو أكثر أنشطة الطفل ممارسة وحركة.و تعد الالعاب الالكترونية الموسيقية احد الالعاب التى يقبل عليها الاطفال والشباب ،لذا راى الباحث اهمية دراسة فعالية بعض هذه الالعاب الالكترونية الموسيقية على التذوق الموسيقى والتعبير اللفظى لدى عينة من اطفال المرحلة الابتدائية .

وأشتمل البحث على جزئين:

- **الجزء الأول الإطار النظري:**

اولا: الالعاب الالكترونية ثانيا: التذوق الموسيقى

ثالثا : التعبير اللفظى رابعا : : لعبة بيانو تايلز

خامسا: طفل المرحلةالابتدائية "مرحلة الطفولة المتاخرة"

- **الجزء الثاني الإطار التطبيقي:**

اولا: الاختبار القبلى بعدى ثانيا: تنفيذ البرنامج المعد

ثانيا: تنفيذ البرنامج المعد و نتائج البحث وتفسيرها، ثم التوصيات والمقترحات.

ثم المراجع ، وملخص البحث

* عاصم مهدى عبد العزيز: مدرس الصولفيج والايقاع الحركى والارتجال التعليمى، قسم التربيـــة الموســـيقية، كلية التربية النوعية، جامعة بنها.