دور التعلم باللعب في تجويد تدريس الموسيقى وأنسنة البيئة الصفية بالسلك الابتدائي من وجهة نظر الأساتذة والتلاميذ

The Role of Game-Based Learning in Improving Music Teaching and Humanizing the Classroom Environment in Primary Education: Perspectives of Teachers and Students

أ. **أنس خنوس:** طالب باحث بسلك الدكتوراه، تخصص علوم التربية، جامعة عبد المالك السعدي، تطوان، المغرب.

د. نزهة العوداتي: أستاذة باحثة بالمدرسة العليا للأساتذة التابعة لجامعة عبد المالك السعدي بتطوان، وحاصلة على درجة الدكتوراه من كلية علوم التربية، جامعة محمد الخامس بالرباط، المغرب.

Mr. Anas Khanous: *PhD candidate in Educational Sciences at Abdelmalek Essaâdi University, Tetouan, Morocco.*

Email: anas.khanous@etu.uae.ac.ma

Dr. Nouzha El Aoudati: *A lecturer-researcher at the École Normale Supérieure, affiliated with Abdelmalek Essaâdi University in Tetouan, Morocco. She holds a PhD from the Faculty of Education Sciences at Mohammed V University in Rabat, Morocco.*

Email: n.elaoudati@uae.ac.ma

DOI https://doi.org/10.56989/benkj.v6i11.2180

تاريخ الاستلام: 2026-09-11 تاريخ القبول: 2026-10-07 تاريخ النشر 2026-11-01

الملخص:

تواجه ممارسة تدريس مكوّن الموسيقى والإنشاد في التعليم الابتدائي عوائق معرفية وديدكتيكية عديدة، أبرزها الاعتماد على طرائق تقليدية جافة، ونقص التكوين، وشحّ الوسائل الديداكتيكية، مما قد يؤدي إلى إثارة الشغب وتشتّت الانتباه. هدفت الدراسة إلى التعرف على دور نموذج تعليمي تطبيقي قائم على التعلّم باللعب الموسيقي، باستخدام الوسائط السمعية البصرية وأنابيب «Boomwhackers»، في تجويد تدريس مكوّن الموسيقى والإنشاد وإضفاء طابع إنساني على البيئة الصفية، من وجهة نظر الممارسين (الأساتذة الملاحظين) والمتعلمين. اعتمدت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، ضمن مدخل تقويمي مسحي، من خلال تنفيذ سلسلة من الدروس النموذجية بلغ عددها 12 درسًا، أعقبها استقصاء آراء المشاركين وانطباعاتهم بواسطة استمارات استبانة محكّمة. وشملت الدراسة 64 أستاذًا ملاحظًا، وعينة من التلاميذ بلغت 160 تلميذةً وتلميذًا. أظهرت النتائج إجماعًا من الأساتذة الملاحظين، بنسبة بلغت 100%، على نجاعة المقاربة في تعزيز انخراط المتعلمين، وتيسير استيعاب المفاهيم الموسيقية، وتحسين مناخ التفاعل الصفي. كما كشفت استجابات التلاميذ عن مستويات مرتفعة جدًا من الرضا والدافعية؛ إذ عبّر 98.75% منهم عن زيادة حماسهم ورغبتهم في التعلّم، وأكد 97.5% منهم تنامي ثقتهم بأنفسهم أثناء الممارسة الموسيقية. وأفاد معظم المشاركين بأن الجمع بين الوسائط البصرية والأنشطة الحسّية الحركية يسهم في تخفيف العبء المعرفي وتجاوز نقص الوسائل التعليمية التقليدية، فضلًا عن تحسين مناخ التفاعل الاجتماعي وتعزيز مؤشرات الذكاء الجماعي لدى المتعلمين. وتوصي الدراسة بإعداد حقيبة تعليمية رقمية، وتكثيف التدريب التطبيقي للأساتذة على توظيف التعلّم باللعب الموسيقي باستخدام أدوات تفاعلية، مثل «Boomwhackers»، وتهيئة بيئة صفية مرنة تعزز الرفاه النفسي والعمل الجماعي، مع توفير الدعم المالي اللازم لتجهيزها. كما تدعو الباحثين إلى إجراء دراسات ممتدة زمنيًا لقياس الأثر طويل المدى للبرنامج في تنمية كفايات دراسية أخرى، مثل كفايات اللغات والرياضيات.

الكلمات المفتاحية: التعلم باللعب، تدريس الموسيقى، جودة التدريس، أنسنة البيئة الصفية، المرحلة الثانية من السلك الابتدائي.

Abstract:

The teaching of music and singing in primary education faces significant pedagogical and didactic challenges, most notably the reliance on traditional, teacher-centred methods, insufficient teacher training, and a shortage of didactic resources, which may lead to disruptive behaviour and reduced attention. This study aimed to examine the role of an applied educational model based on music-based game learning, using audiovisual media and Boomwhackers tuned percussion tubes, in improving the teaching of music and singing and humanising the classroom environment from the perspectives of practitioners (observing teachers) and learners. The study adopted a descriptive-analytical approach within an evaluative survey framework. It involved the implementation of 12 model lessons, followed by the collection of participants' opinions and impressions through validated questionnaires. The sample comprised 64 observing teachers and 160 students. The findings revealed unanimous agreement among the observing teachers (100%) regarding the effectiveness of the approach in enhancing learner engagement, facilitating the understanding of musical concepts, and improving classroom interaction. Students' responses also indicated very high levels of satisfaction and motivation, with 98.75% reporting increased enthusiasm and willingness to learn, while 97.5% indicated greater self-confidence during musical activities. Most participants reported that combining visual media with kinaesthetic activities helped reduce cognitive load and compensate for the lack of traditional teaching resources, while also improving social interaction and strengthening indicators of collective intelligence among learners. The study recommends developing a digital educational toolkit, intensifying practical teacher training in music-based game learning using interactive tools such as Boomwhackers, creating flexible classroom environments that promote psychological well-being and teamwork, and providing the financial support needed to equip these environments. It also calls for further longitudinal research to assess the programme's long-term impact on other academic competencies, particularly in languages and mathematics.

Keywords: Game-Based Learning, Music Education, Teaching Quality, Classroom Humanization, Primary Education, Boomwhackers.

الإطار المنهجي للدراسة:

المقدمة:

تُعدّ التربية الفنية، ولا سيما مكوّن الموسيقى والإنشاد، ركيزةً أساسيةً في بناء شخصية المتعلم في المرحلة الابتدائية، إذ تسهم في تنمية أبعاده الوجدانية والحسّية الحركية والمعرفية. وعلى الرغم من العناية النظرية التي توليها المناهج والبرامج الرسمية لهذا المكوّن، باعتباره مدخلًا لأنسنة الفضاء المدرسي، فإن واقع الممارسة الميدانية في التعليم الابتدائي يواجه عوائق معرفية وديدكتيكية تحول دون تحقيق الغايات المنشودة منه.

وتتوزع هذه العوائق بين ضعف التكوين الأساسي والمستمر للمدرسين في مجال الديدكتيك الموسيقي، وضيق الزمن المدرسي، وصعوبة تدبير التفاعل الصفي أثناء الأنشطة الجماعية، فضلًا عن النقص الحاد في الوسائل والأدوات البيداغوجية المواكبة للمنهاج المحيّن (خنوس والعوداتي، 2025). وفي ظل هذا الوضع، تظل الطرائق التقليدية القائمة على التلقين الشفهي الجاف أو محاكاة النوتات الصولفائية هي السائدة (الحيلة، 2014)، مما قد يولّد لدى المتعلم المبتدئ شعورًا بالإحباط أو اللامبالاة، ينعكس سريعًا في صورة سلوكيات مشاغبة وتشتّت في الانتباه.

وانطلاقًا من ذلك، تتبلور مشكلة الدراسة الحالية في البحث عن هندسة بيداغوجية مبتكرة قادرة على معالجة هذا النقص الديدكتيكي، من خلال تقديم نموذج تكاملي يدمج مقاربة التعلّم باللعب، مدعومةً بالوسائط السمعية البصرية، ممثلةً في الفيديوهات التعليمية، والأدوات الإيقاعية الحديثة، مثل أنابيب «Boomwhackers»، وذلك لاستكشاف مدى إسهام هذا التكامل في تطوير ممارسات تدريس الموسيقى والإنشاد، وتحسين جودة التعلّم من حيث انخراط المتعلمين وأدائهم ومستوى التفاعل الجماعي داخل الفضاء الصفي في مجموعة من المدارس الابتدائية التابعة للمديرية الإقليمية بالعرائش.

مشكلة الدراسة:

تحظى التربية الفنية، وبخاصة مكوّن الموسيقى والإنشاد، بمكانة محورية في المنهاج الدراسي للتعليم الابتدائي، بوصفها رافعةً وجدانيةً تسهم في صقل شخصية المتعلم وتحقيق التوازن النفسي والاجتماعي لديه، ومدخلًا أساسيًا لأنسنة الفضاء المدرسي. غير أن واقع الممارسة الصفية والميدانية يكشف عن فجوة واضحة بين الغايات المنهاجية المنشودة والممارسة التدريسية الفعلية داخل حجرات الدراسة، حيث يواجه المدرسون إكراهات بنيوية متعددة، يأتي في مقدمتها النقص الحاد في الوسائل التعليمية المتخصصة وغياب الآلات الموسيقية، إلى جانب ضعف برامج التكوين الأساسي والمستمر في الديدكتيك الموسيقي، وضيق الحيز الزمني المخصص للحصة.

وأمام هذه التحديات، انحسرت الممارسات التعليمية في مقاربات تلقينية تقليدية جافة، تقوم على الحفظ الشفهي أو التعامل التجريدي مع النوتات الموسيقية الصولفائية، مما قد يفرض عبئًا معرفيًا إضافيًا على المتعلم في المرحلة الابتدائية، ويولّد لديه مشاعر الإحباط والملل، تنعكس عمليًا في صور متعددة من السلوك المشاغب، وتشتّت الانتباه، وتراجع الدافعية والانخراط، فضلًا عن إضعاف دور الصف بوصفه بيئةً آمنةً ومحفّزةً على التعلّم.

وانطلاقًا من هذه المفارقة بين تجريد المحتوى وضعف التجهيز من جهة، ونزوع الطفل الفطري نحو اللعب والحركة من جهة أخرى، تتبلور مشكلة الدراسة في الحاجة إلى ابتكار وتجريب نموذج بيداغوجي بديل وعملي ومنخفض التكلفة، يدمج مقاربة التعلّم باللعب، مدعومةً بالوسائط السمعية البصرية، ممثلةً في الفيديوهات التعليمية، والأدوات الإيقاعية الحسّية الحركية، مثل أنابيب «Boomwhackers». وتتمحور المشكلة حول استكشاف دور هذا النموذج التكاملي ومدى ملاءمته للتطبيق الميداني في تجاوز العوائق القائمة وتحسين تدريس الموسيقى والإنشاد، وصولًا إلى أنسنة مناخ التفاعل الصفي، من وجهة نظر الفاعلين التربويين.

أسئلة الدراسة:

تأسيسًا على مشكلة الدراسة والسياق الذي طُرحت فيه، يسعى هذا البحث إلى الإجابة عن السؤال الرئيس الآتي: ما دور نموذج تعليمي قائم على التعلّم باللعب، ومدعوم بالفيديوهات التعليمية وأنابيب «Boomwhackers»، في تجويد تدريس الموسيقى والإنشاد وأنسنة البيئة الصفية في التعليم الابتدائي، من وجهة نظر الأساتذة والتلاميذ؟

ويتفرع عن هذا السؤال الرئيس مجموعة من الأسئلة الفرعية، هي:

1. ما تقييم الأساتذة الملاحظين لجودة المحتوى التعليمي والأداء البيداغوجي المعتمد في الورشات التطبيقية؟
2. ما مدى إسهام البرنامج المقترح في تطوير الأداء الموسيقي والإنشادي للمتعلمين من وجهة نظر المشاركين (أساتذة وتلاميذ)؟
3. ما دور وسائط البرنامج (الفيديوهات وأنابيب Boomwhackers) في تيسير المفاهيم الموسيقية وتعزيز دافعية وانخراط التلاميذ؟
4. إلى أي مدى يسهم البرنامج في أنسنة مناخ التفاعل الصفي والحد من السلوكيات المشوشة وتعزيز ثقة المتعلمين بأنفسهم؟
5. ما مستوى رضا وانطباعات تلاميذ المرحلة الابتدائية حول التعلم وفق هذه المقاربة مقارنة بالطرق التقليدية؟

أهمية الدراسة:

تكتسي هذه الدراسة أهمية علمية وتربوية مزدوجة، تجمع بين التأصيل النظري والاستجابة للحاجات الميدانية في سياق تجديد ديدكتيك المواد الفنية بالتعليم الابتدائي:

1. **من الناحية النظرية والإبستمولوجية:**

- التأسيس لنموذج تفسيري تكاملي: تبرز أهمية البحث في بناء إطار مفاهيمي تكاملي يوظّف النظرية المعرفية للتعلّم بالوسائط المتعددة (CTML) لتفسير آليات خفض العبء المعرفي الدخيل من خلال المعالجة المتكاملة للمعلومات اللفظية والبصرية، ونظرية الإدراك المجسّد (Embodied Cognition) لإبراز دور الحركة والأدوات الحسية في تيسير استيعاب المفاهيم الموسيقية المجردة، وصولًا إلى النظرية السوسيوبنائية لفيغوتسكي، التي تفسّر كيف يمكن أن يسهم التنسيق والاعتماد المتبادل أثناء العزف الجماعي في تعزيز التفاعل الاجتماعي والإسهام في أنسنة المناخ المدرسي.
- إغناء الأدبيات التربوية: تسعى الدراسة إلى إثراء الأدبيات التربوية برصيد من المعطيات الميدانية في مجال الديدكتيك الموسيقي في السياقين العربي والمغربي، في ظل ما تشير إليه الدراسة من ندرة البحوث التقييمية الميدانية الموجّهة إلى التعليم الابتدائي في هذا المجال.

2. **من الناحية العملية والميدانية:**

- تقديم بدائل بيداغوجية واقعية منخفضة التكلفة: يطرح البرنامج بديلًا إجرائيًا عمليًا قابلًا للتطبيق داخل الفصول الدراسية في التعليم الابتدائي، ولا سيما في ظل العوائق المزمنة المتمثلة في شحّ التجهيزات المتخصصة، وغياب الآلات الموسيقية، وضعف التكوين الأساسي والمستمر للمدرسين.

- تجويد الممارسة الصفية وأنسنة الفضاء المدرسي: تتيح هذه المقاربة للمدرسين أدوات ديدكتيكية مرنة تساعدهم على تدبير الأنشطة الجماعية بفاعلية، والحد من السلوكيات المشاغبة وتشتّت الانتباه، والانتقال بدرس الموسيقى من التلقين الجاف إلى بيئة تعليمية يسودها الأمان النفسي والتعلّم التشاركي والرفاه المدرسي.

- إفادة الفاعلين التربويين ومطوّري المناهج: يُنتظر أن تسهم مخرجات البحث في تزويد المشرفين التربويين وصنّاع القرار بمؤشرات إجرائية يمكن الاستفادة منها في تصميم برامج التكوين المستمر، وتطوير الأدلة والحقائب البيداغوجية الرقمية الموجّهة للمدرسين.

أهداف الدراسة:

تأسيسًا على مشكلة البحث وأسئلته، تسعى هذه الدراسة، بصفة رئيسة، إلى الكشف عن دور برنامج تعليمي مبتكر قائم على توليفة ثلاثية تجمع بين التعلّم باللعب، والفيديوهات التعليمية، وأنابيب «Boomwhackers»، في تجويد تدريس الموسيقى والإنشاد وأنسنة البيئة الصفية في التعليم الابتدائي، من وجهة نظر الممارسين والمتعلمين.

وينبثق عن هذا الهدف العام عدد من الأهداف الفرعية المحددة إجرائيًا، تتمثل فيما يأتي:

1. استقصاء تقييمات واتجاهات الأساتذة الملاحظين حول جودة المحتوى البيداغوجي للبرنامج، وكفاءة وسائطه، ومدى استجابته للحاجات الميدانية وقابليته للتعميم.
2. رصد تقديرات المشاركين (أساتذة وتلاميذ) لمدى إسهام البرنامج في تطوير المهارات الموسيقية والإنشادية (كالضبط الإيقاعي، والتنسيق، والأداء الصوتي الجماعي).
3. الكشف عن دور توظيف الوسائط البصرية وأنابيب Boomwhackers في تبسيط وتيسير المفاهيم الموسيقية ورفع معدلات دافعية وانخراط التلاميذ.
4. تبيان فاعلية المقاربة المقترحة في أنسنة المناخ الصفي من خلال تعزيز الثقة بالنفس، والحد من السلوكيات السلبية كالشغب وتشتت الانتباه، وتنمية الذكاء الجماعي والروح التضامنية.
5. قياس مستويات الرضا والانطباعات السائدة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية نحو أنشطة البرنامج ووسائطه مقارنة بالطرائق التقليدية.
6. تقديم مقترحات إجرائية وتوصيات مستقبلية تسهم في بناء حقائب تربوية رقمية وبرامج تكوين مستمر تدعم استدامة هذه الممارسة التعليمية وتطويرها.

منهجية الدراسة:

بالنظر إلى طبيعة الإشكالية البحثية لهذه الدراسة، فهي لم تكتفي بالجانب الوصفي أو التحليلي فقط ا بل سعت إلى ابتكار حلول إجرائية للمشكلات التعليمية في سياقاتها الطبيعية. لقد تم اختيار هذا المنهج لثلاثة اعتبارات جوهرية:

- **الجانب التطويري:** يهدف البحث إلى بناء مستحدث تربوي متكامل، عبارة عن برنامج تعليمي قائم على التعلم باللعب المدعوم بالفيديوهات وأنابيبBoomwhackers ، كحل إجرائي لتدني جودة تدريس الموسيقى والحاجة إلى أنسنة البيئة الصفية.

- **التفاعل مع السياق:** سمحت هذه المنهجية للباحث بالتدخل المباشر في الممارسة الصفية، مما يضمن أن النتائج لا تعكس فقط فاعلية البرنامج في مختبر مغلق، بل تعكس نجاعته في بيئة تعليمية حقيقية تتأثر بالمتغيرات الوجدانية والمهارية للمتعلمين.

وعليه فإن اعتماد هذه المنهجية يمنح الدراسة طابعا تشاركيا وتفاعليا، حيث يتم تقييم البرنامج من وجهة نظر الممارسين (الأساتذة) والمستفيدين (التلاميذ)، مما يعزز من صلاحية النتائج وقابليتها للتعميم في سياق التعليم الابتدائي.

التعريفات الإجرائية:

- **التعلم باللعب** (Game-Based Learning): هي المقاربة البيداغوجية والمدخل التدريسي النشط الذي اعتمده الباحث عبر أنشطة حركية، إيقاعية، وألعاب جماعية محفزة، مدعومة بمثيرات بصرية (فيديوهات تعليمية موسيقية تفاعلية) وأدوات حسية ملموسة (أنابيب Boomwhackers)، بهدف إكساب المتعلمين المهارات الموسيقية المستهدفة في جو تنافسي وتعاوني ممتع.
- **تجويد تدريس الموسيقى** (Enhancing Music Teaching): يُقصد به إجرائيا في هذه الدراسة، مستوى التحسن والارتقاء في ممارسات ومخرجات تعليم مكون الموسيقى والإنشاد كما يدركها ويقدّرها الفاعلون الميدانيون. ويُقاس إجرائيا بدرجة الموافقة والتقديرات التي يعبّر عنها الأساتذة الملاحظون في استمارة التقييم البيداغوجي (في مؤشرات: وضوح الأهداف، تيسير المفاهيم الموسيقية، وانخراط التلاميذ)، وبدرجة تقدير التلاميذ الذاتي لتطور قدراتهم في الضبط الإيقاعي، وتمييز النغمات، والأداء الجماعي عبر بنود الاستمارة المخصصة لهم.
- **أنسنة البيئة الصفية** (Classroom Environment Humanization): يُقصد بها إجرائيا، تحويل مناخ الفصل الدراسي أثناء حصة الموسيقى إلى فضاء تربوي آمن وجاذب، يسوده الأمان النفسي، والتقدير، والتفاعل الإيجابي، والعمل التشاركي. وتُقاس إجرائيا بمجموع الدرجات والنسب التي يحققها البرنامج على استمارتي استطلاع آراء الأساتذة الملاحظين والتلاميذ، ضمن أبعاد محددة تشمل: تراجع مظاهر الشغب وتشتت الانتباه، نمو الثقة بالنفس، تعزيز روح التعاون والذكاء الجماعي، والشعور بالمتعة والحماس أثناء الممارسة الفنية.
- **المرحلة الثانية من السلك الابتدائي** (Primary Education): المرحلة التعليمية النظامية الثانية بالمنظومة التربوية لسلك الابتدائي، (وتحديدا المستويات المستهدفة بالتجربة، من القسم الرابع إلى السادس)، ويمثل المتعلمون في هذه المرحلة الفئة العمرية التي طُبّق عليها البرنامج التعليمي المقترح.

- **الدروس النموذجية التدخلية:** نُفذت في هذه الدراسة سلسلة من (12) درسا تطبيقيا نموذجيا ميدانيا، بواقع درس تطبيقي في كل مؤسسة من المؤسسات التعليمية الابتدائية المشاركة (12 مؤسسة)، حيث يمارس المتعلمون الأنشطة الإيقاعية والتفاعلية باستخدام الفيديوهات وأنابيب Boomwhackers تحت معاينة وملاحظة الأساتذة الحاضرين (64).

الخلفية النظرية للدراسة:

يقوم البرنامج التعليمي المقترح على توليفة ثلاثية الأبعاد، تتقاطع فيها ثلاثة أطر نظرية معاصرة تفسر سيكولوجية التعلم والنمو لدى تلاميذ السلك الابتدائي:

1. النظرية المعرفية للتعلم بالوسائط المتعددة (CTML):

تُقدم أطروحات ريتشارد ماير (Mayer R. E., 2021) تفسيرا معرفيا صارما لكيفية معالجة عقل الطفل للمستحدثات الرقمية. تفترض النظرية أن البنية المعرفية للإنسان تحتوي على قناتين مستقلتين لمعالجة المعلومات: القناة البصرية–المرئية والقناة السمعية–اللفظية، وأن سعة الذاكرة العاملة محدودة للغاية (Mayer R. E., 2003).

في طرق التدريس التقليدية للموسيقى، يحدث ما يسمى بالحمل المعرفي الدخيل (Extraneous Cognitive Load) نتيجة الفصل الزمني أو المكاني بين قراءة الرمز وسماع الصوت الفعلي (Sweller, 2010). أما الفيديوهات التعليمية المصممة في هذا البرنامج، فهي تطبق بدقة مبدأي التناغم الزمني والنمطية، حيث يرى التلميذ الوميض اللوني على الشاشة ويسمع النغمة المقابلة له في نفس اللحظة (عبد الباسط، 2018). هذا التزامن يحقق آلية الترميز المزدوج (Dual Coding)، مما يقلل الهدر الذهني، ويجعل استيعاب القوالب اللحنية والأناشيد أكثر وضوحا وتشويقا، ويسهل على الأطفال تقليد الأداء الصوتي والإيقاعي بدقة متناهية (Paivio, 1986).

2. نظرية الإدراك المجسّد (Embodied Cognition)

تأتي نظرية الإدراك المجسّد لتكسر التصور الديكارتي التقليدي الذي يفصل العقل عن الجسد في العمليات الذهنية، حيث تؤكد هذه النظرية أن المعرفة لا تتشكل عبر معالجة الرموز المجردة داخل الدماغ فحسب، بل تنشأ وتتطور من خلال تفاعل الجسد الحي مع البيئة المادية المحيطة به (Shapiro, 2011).

إن طفل المرحلة الابتدائية يتميز بنزوع طبيعي نحو الحركة، وكبت هذه الحركة داخل الصف يعد المحرك الأساسي للشغب وتشتت الانتباه (الزغبي، 2011). وهنا تبرز أهمية أنابيب البوموا كيرز (Boomwhackers) كأدوات إيقاعية تعتمد على تلازم اللون والنغمة، فالطفل لا يتعامل مع مفاهيم

موسيقية مجردة (كالوقت والتوقيت والتنسيق)، بل يُجسّدها حركيا عبر قرع الأنبوب الملون (Barsalou, 2008). يصبح الفعل الحركي هنا هو القناة المفكرة (Wilson، 2002)، مما يحقق آلية تخفيف الجهد المعرفي عبر الجسد (Offloading)، فيتحول التعلم الموسيقي من قالب صولفيجي منفر إلى نشاط حس–حركي ممتع وسهل الفهم يرفع من ثقة المتعلم بنفسه (الحيلة، 2014).

3. النظرية السوسيو–بنائية (Social Constructivism)

تؤسّس النظرية البنائية الاجتماعية للإطار التفسيري المتعلق بالمخرجات السوسيووجدانية ومناخ التفاعل الجماعي الذي تتناوله الدراسة الحالية. ويرى ليف فيغوتسكي أن التعلّم لا يحدث في عزلة فردية، بل يتشكّل من خلال التفاعل الاجتماعي واللغة المشتركة، ولا سيما ضمن منطقة النمو الوشيك (Zone of Proximal Development)، التي تتيح للمتعلم تطوير قدراته بمساعدة الآخرين (Vygotsky, 1978).

وتتميز أنابيب Boomwhackers بخاصية فريدة تترجم هذا الطرح، فالأنابيب مقسمة نغميا، والطفل الواحد لا يمتلك إلا نغمة واحدة أو لونا واحدا، مما يعني استحالة عزفه لنشيد أو مقطوعة بمفرده (Kanellopoulos, 2011). هذا التصميم الذكي يفرض سيكولوجيا وسوسيولوجيا نشوء الذكاء الجماعي والتعايش المشترك داخل القسم، حيث يتطلب نجاح الأداء الموسيقي تنسيقا دقيقا وإنصاتا متبادلا عميقا بين جميع المتعلمين، لكون الخطأ الفردي في التوقيت يفسد الهارموني (الانسجام) العام للمجموعة. تُحَوِّلُ اللعبة الموسيقية الجماعية فضاء القسم من بيئة تنافسية فردية جافة إلى بيئة آمنة، تضامنية، وممتعة، محققة بذلك أعلى درجات أنسنة مناخ الصف والتفاعل الاجتماعي.

المنهجية والأدوات:

منهج البحث:

تم استعمال المنهج الوصفي التحليلي القائم على تقديم درس نموذجي تطبيقي بمجموعة من المدارس الابتدائية بمديرية العرائش، متبوعا باستقصاء آراء الأساتذة والتلاميذ لتقييم الأثر الميداني.

مجتمع البحث وعينته:

أ– **الأساتذة الملاحظون:** جميع المدرسين والمدرسات وعددهم **64** الذين حضروا الدرس النموذجي وتم استقصاء آرائهم مهنيا وبيداغوجيا.

ب–**التلاميذ:** تكونت عينة التلاميذ من (160) تلميذة وتلميذا، تم اختيارهم بطريقة العينة العشوائية الطبقية التناسبية (Stratified Proportional Random Sampling) من إجمالي مجتمع

البحث البالغ (790) مستفيدا، موزعين على (12) مؤسسة تعليمية ابتدائية بمديرية العرائش. وتُمثل هذه العينة ما نسبته (20.25%) من المجتمع الكلي، وهي نسبة كافية إحصائيا لتحقيق متطلبات الصدق الخارجي والتمثيل وفق معايير البحوث التربوية. وقد روعي في عملية السحب التوزيع المتوازن عبر المؤسسات التعليمية والمستويات الدراسية المستهدفة (الرابع، الخامس، السادس)، إضافة إلى مراعاة مقاربة النوع (المناصفة بين الجنسين)، لضمان استقلالية وموضوعية الاستجابات وتفادي أي تحيز في قياس أبعاد البرنامج.

أدوات الدراسة وإجراءات بنائها:

لتحقيق أهداف الدراسة وتقويم تجربة البرنامج التطبيقي القائم على التعلم باللعب الموسيقي باستخدام أنابيب Boomwhackers والوسائط الرقمية، جرى إعداد استبانتين على النحو الآتي:

1) **استمارة تقييم الأساتذة الملاحظين:**

هدفت إلى رصد التقييم البيداغوجي والمهني للمدرسين الذين حضروا الورشات التطبيقية (12 ورشة)؛ وتكونت من 14 بندا موزعة على محورين:

- المحور الأول: جودة المحتوى والأداء البيداغوجي (10 بنود): ويشمل وضوح الأهداف، ملاءمة الأنشطة للحاجيات المهنية، كفاءة توظيف الفيديوهات التعليمية وأنابيب Boomwhackers، ومستوى انخراط المتعلمين، وإدارة الوقت.
- **المحور الثاني:** الأثر التربوي ومناخ التفاعل الصفي (4 بنود): ويركز على إمكانية توظيف المقاربة مستقبلا، واكتساب استراتيجيات تدريسية جديدة، وتعزيز التفاعل الصفي، والتوصية بتعميمها. (وقد وُضعت خيارات الاستجابة وفق سلم تقدير خماسي متدرج).

2) **استمارة استقصاء آراء وانطباعات التلاميذ:**

صُممت لتناسب الخصائص النمائية لتلاميذ المرحلة الثانية من التعليم الابتدائي، وتكونت من 21 بندا غطت خمسة أبعاد رئيسة:

- محور الانخراط والمشاركة (3 بنود): قياس الحماس، الرغبة في التعلم، والتفاعل مع الزملاء.
- محور التحفيز ووسائط البرنامج – أنابيب Boomwhackers (4) بنود: قياس متعة الأدوات، فهم الإيقاع، وتيسير المفاهيم الموسيقية.
- محور الوسائط الرقمية والفيديوهات (3 بنود): وضوح الفهم، التشويق، وتسهيل محاكاة الأداء الصوتي والإيقاعي.

- محور التطور الذاتي وأنسنة المناخ الصفي (7 بنود): تقدير المتعلم لنمو ثقته بنفسه، تحسن أدائه الإنشادي والإيقاعي، التنسيق الجماعي، وتراجع الخوف والتردد.
- محور التقويم العام للطريقة والاتجاه نحوها (4 بنود): مقارنة المقاربة بالتدريس التقليدي والرغبة في استمرار التعلم بها.

إجراءات الصدق والثبات:

أ. صدق المحتوى والصدق الظاهري (Validity):

عُرضت الاستمارتان في نسختهما الأولية على لجنة تحكيم علمية متخصصة مكونة من (3) خبراء في علوم التربية والديدكتيك وسيكولوجية التعلم، وذلك لفحص دقة الصياغة اللغوية، وملاءمة المفردات لمستوى الإدراك لدى تلاميذ السلك الابتدائي، ومدى شمولية وتمثيل البنود للمحاور المقاسة. وفي ضوء ملحوظات المحكّمين وتوجيهاتهم، أُجريت التعديلات بحذف البنود المكررة وإعادة صياغة العبارات الغامضة لتصبح الاستمارتان في صيغتهما النهائية القابلة للتطبيق.

ب. ثبات الأدوات (Reliability):

للتأكد من الاتساق الداخلي لأدوات الدراسة، تم حساب معامل ألفا كرونباخ (Cronbach's Alpha)، حيث بلغ معامل الثبات العام لاستمارة الأساتذة الملاحظين ($\alpha = 0.88$)، في حين بلغ معامل الثبات العام لاستمارة التلاميذ ($\alpha = 0.89$). وتُعد هذه القيم ممتازة ومطابقة للمعايير المنهجية المتعارف عليها في البحوث التربوية والنفسية حيث تجاوزت ($\alpha=0.70$)، مما يؤكد تماسك البنود وتمتع الأداتين بدرجة عالية من الثبات وصلاحيتهما للاستخدام الميداني.

إجراءات تطبيق الدروس النموذجية وملء البيانات الميدانية:

- نُفذت التجربة الميدانية عبر 12 درسا نموذجيا، موزعة على 12 مؤسسة تعليمية ابتدائية بمديرية العرائش (بواقع درس نموذجي في كل مؤسسة).
- لتفادي أي تحيز في استجابات التلاميذ الناتجة عن صعوبة فهم بعض المصطلحات، تمت قراءة بنود الاستمارة وتوضيحها شفهيا للمتعلمين بندا بندا من قِبل الباحث بحضور الأساتذة، مع إتاحة الوقت الكافي للتعبير الحر عن آرائهم وانطباعاتهم بدون أي توجيه أو تأثير مسبق.

النتائج والتحليل الإحصائي:

أولا: عرض وتحليل نتائج استمارات الأساتذة الملاحظين

يتناول هذا القسم رصد أجوبة المدرسين الذين عاينوا الورشة لتحديد مكامن الجودة والأثر المهني والصفي للبرنامج:

1. خلفيات الأساتذة المبحوثين والعوائق السائدة في الميدان:

أظهر التحليل الإحصائي لبيانات الأساتذة الملاحظين أن نسبة كبيرة منهم لا تستخدم مقاربة التعلم باللعب وفئة قليلة منهم تستخدمها أحيانا، وأرجعوا ذلك في الأسئلة المغلقة والمفتوحة إلى جملة من العوائق الميدانية رُتبت تكراريا كالآتي:

أ- نقص الوسائل ال المتخصصة: (أنابيب Boomwhackers، والوسائل السمعية البصرية) بنسبة موافقة بلغت 32.5%.

ب-**ضعف التكوين:** في المقاربات النشيطة والديدكتيك الموسيقي التخصصي بنسبة 30%.

ج-**صعوبة تدبير القسم:** أثناء الأنشطة اللعبية مخافة حدوث الفوضى أو الشغب الصفي بنسبة 30%.

د- **ضيق الزمن المدرسي:** المخصص للمكون بنسبة 7.5%.

2. تقييم محتوى البرنامج وأداء المؤطر:

يوضح الجدول رقم (1) تقييم الأساتذة الملاحظين لمكونات المحتوى التعليمي والأداء القائم على الورشة التطبيقية:

جدول رقم (1): تقييم الأساتذة الملاحظين للمحتوى والأداء البيداغوجي بالنسبة المئوية (N=64)

العبارة المقاسة	ممتاز	جيد	متوسط	ضعيف	ضعيف جدا	المجموع
أهداف البرنامج التعليمي القائم على التعلم باللعب واضحة	25%	75%	00%	00%	00%	100%
ملاءمة الأنشطة اللعبية (فيديو و Boomwhackers) للحاجيات المهنية	31,25%	43,75%	12,5%	12,5%	00%	100%
تنوع الألعاب الإيقاعية والأنشطة التفاعلية	43,75%	31,25%	12,5%	12,5%	00%	100%

فعالية توظيف الفيديوهات التعليمية في دعم التعلم باللعب	57,8125%	37,5%	4,6875%	00%	00%	100%
انسجام الموارد (Boomwhackers) مع أهداف التعلم	37,5%	50%	06,25%	06,25%	00%	100%
مستوى انخراط التلاميذ أثناء التعلم باللعب	75%	25%	00%	00%	00%	100%
قدرة المؤطر على توظيف التعلم باللعب بشكل فعال	75%	25%	00%	00%	00%	100%
مهارته في تأطير الأنشطة الإيقاعية باستخدام Boomwhackers	75%	18,75%	6,25%	00%	00%	100%
قدرته على تبسيط المفاهيم الموسيقية عبر اللعب	75%	18,75%	6,25%	00%	00%	100%
تنظيم الأنشطة وفق الزمن المخصص	68,75%	18,75%	12,5%	00%	00%	100%

المصدر: دراسة ميدانية أنس خنوس، 2026

تحليل نتائج تقييم الأداء البيداغوجي والمحتوى (الجدول 1):

تُظهر التوزيعات التكرارية والنسب المئوية لآراء الأساتذة الملاحظين (12 ورشة تدريبية/نموذجية) **اتجاها إيجابيا عاما وتوافقا واسعا** حول القيمة المضافة لتوظيف أنابيب Boomwhackers والوسائط الرقمية. وتُعبر نسب الموافقة المرتفعة عن **إدراك وتقدير الممارسين الميدانيين** لجدوى المقاربة في تيسير المفاهيم الموسيقية المجردة وتحفيز الانخراط الصفي، مما يشير إلى **قابلية عالية للتطبيق والتبني البيداغوجي** داخل فصول السلك الابتدائي كبديل عملي للطرق التلقينية التقليدية.

3.3 الأثر التربوي المتوقع وأثر البرنامج على التعلمات والتفاعل الصفي:

يلخص الجدول رقم (2) تقديرات الأساتذة الملاحظين للأثر والمخرجات المهارية والصفية التي حققها البرنامج المدمج:

جدول رقم (2): تقييم الأثر التربوي ومناخ التفاعل الصفي من وجهة نظر الأساتذة بالنسبة المئوية(N=64)

العبارة المقاسة	أوافق بشدة	أوافق	محايد	لا أوافق	لا أوافق إطلاقا	المجموع
سيمكنني البرنامج من توظيف التعلم باللعب في تدريسي	43,75%	56,25%	00%	00%	00%	100%
ساعدني البرنامج على اكتساب استراتيجيات جديدة في تدريس الموسيقى	37,5%	62,5%	00%	00%	00%	100%
التعلم باللعب يعزز تفاعل التلاميذ ومشاركتهم	68,75%	31,25%	00%	00%	00%	100%
سأوصي باعتماد هذه المقاربة في تدريس الموسيقى والإنشاد	43,75%	56,25%	00%	00%	00%	100%

المصدر: دراسة ميدانية أنس خنوس، 2026.

تحليل الأثر التربوي ومناخ التفاعل الصفي من وجهة نظر الأساتذة (الجدول 2):

تكشف نتائج الجدول رقم (2) عن إجماع تام بنسبة 100% (توزعت بين خياري أوافق بشدة وأوافق) لدى جميع الأساتذة الملاحظين (N=64) حول الأثر التربوي الإيجابي للبرنامج، دون تسجيل أي تردد (محايد) أو رفض (لا أوافق)، ويمكن قراءة هذه الدلالات وفق المحورين الآتيين:

- **التطوير المهني وقابلية التعميم:** أكد كافة الأساتذة الملاحظين بنسبة 100% أن البرنامج ساعدهم على اكتساب استراتيجيات جديدة في تدريس الموسيقى (37.5% موافقة بشدة، و62.5% موافقة)، كما أجمعوا بالنسبة ذاتها على أن البرنامج سيمكنهم من توظيف التعلم باللعب في تدريسهم مستقبلا (43.75% موافقة بشدة، و56.25% موافقة). وتُوّج هذا الاتجاه بإجماع كامل بنسبة 100% على التوصية باعتماد هذه المقاربة في تدريس الموسيقى والإنشاد، وهو ما يُبرز القبول المهني الواسع للبرنامج وقابليته للتطبيق والنقل إلى فصول أخرى كبديل إجرائي للطرق التقليدية.
- **أنسنة مناخ التفاعل والمشاركة الصفية:** حازت عبارة التعلم باللعب يعزز تفاعل التلاميذ ومشاركتهم على أعلى معدل للموافقة القطعية داخل الجدول، حيث عبر 68.75% من الأساتذة بخيار أوافق بشدة و31.25% بخيار أوافق (بمجموع 100%). ويؤكد هذا الإجماع نجاح

المقاربة في تحويل حجرة الدراسة إلى فضاء تشاركي جاذب يُحفّز انخراط المتعلمين ويُقلل من مظاهر التوتر والانفلات الصفي، محققا بذلك أحد أهم مقاصد أنسنة البيئة الصفية.

- **الدلالة التربوية:** تؤكد هذه النتائج أن النموذج المقترح لا يقتصر على تيسير تدريس مكون الموسيقى والإنشاد من الناحية الديدكتيكية فحسب، بل يُمثل حلاً عمليا يستجيب لحاجة الأساتذة إلى استراتيجيات تدريسية حديثة تسهم في خلق بيئة صفية تضامنية ومحفزة على التعلم.

ثانيا: عرض وتحليل نتائج استمارات التلاميذ

يقيس هذا الشق الأثر الميداني المباشر من وجهة نظر التلاميذ المبحوثين، مبينا مستويات رضاهم وتملكهم للمهارات عبر مقياس ليكرت الخماسي:

جدول رقم (3): التوزيع الإحصائي لاستجابات عينة التلاميذ حول البرنامج بالنسبة المئوية (N=160)

العبارة المقاسة والبعد التربوي المستهدف	موافق جدا	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق تماماً	المجموع
محور الانخراط والمشاركة:						
ساعدتني الألعاب الموسيقية على المشاركة بشكل أكبر داخل الحصة.	75,625%	23,125%	01,25%	00%	00%	100%
شعرتُ بالحماس والرغبة في التعلم أثناء الأنشطة اللعبية.	88,75%	10%	01,25%	00%	00%	100%
شجعتني الأنشطة الجماعية على التفاعل مع زملائي.	64,375%	29,375%	03,75%	00%	02,5%	100%
محور التحفيز والأدوات (Boomwhackers):						
جعلت أنابيب Boomwhackers الحصة ممتعة.	80,625%	18,125%	01,25%	00%	00%	100%
ساعدتني هذه الأدوات على فهم الإيقاع بشكل أفضل.	75,625%	23,125%	01,25%	00%	00%	100%
حفزتني الأنشطة الإيقاعية على المشاركة أكثر في الحصة.	83,125%	15,625%	01,25%	00%	00%	100%

سهلت عليّ تعلم المفاهيم الموسيقية (الإيقاع، التوقيت، التنسيق).	73,125%	23,125%	03,75%	00%	00%	100%
محور الفيديوهات التعليمية والوسائط:						
ساعدتني الفيديوهات على فهم الدرس بشكل أوضح.	80,625%	18,125%	01,25%	00%	00%	100%
جعلت الفيديوهات التعلم أكثر تشويقا ومتعة.	88,75%	10%	01,25%	00%	00%	100%
ساعدتني على تقليد الأداء (الغناء أو الإيقاع) بشكل أفضل.	76,875%	21,875%	00%	00%	01,25%	100%
محور تقييم التلاميذ لتطور أدائهم الموسيقي وأنسنة المناخ الصفي:						
تحسن أدائي في الغناء والإنشاد بفضل هذه الطريقة.	74,375%	19,375%	6,25%	00%	00%	100%
أصبحت أكثر قدرة على أداء الإيقاعات باستخدام Boomwhackers.	75,625%	23,125%	01,25%	00%	00%	100%
تحسن تنسيقي مع زملائي أثناء الأداء الجماعي.	68,75%	30%	01,25%	00%	00%	100%
أصبحت أكثر ثقة أثناء المشاركة في الأنشطة الموسيقية.	86,25%	11,25%	01,25%	01,25%	01,25%	100%
تعلمت أغاني وإيقاعات جديدة بسهولة أكبر.	76,875%	18,125%	05%	00%	00%	100%
أصبح فهمي للموسيقى أفضل من قبل.	70,625%	23,125%	03,75%	02,5%	00%	100%
ساعدني التعلم باللعب على تذكر المعلومات الموسيقية.	75,625%	19,375%	03,75%	00,625%	00,625%	100%
محور التقويم العام للطريقة:						
أود أن أتعلم الموسيقى بهذه الطريقة في المستقبل.	80%	12,5%	05%	00%	02,5%	100%

أعتقد أن التعلم باللعب يجعل الدروس أكثر فائدة.	64,375%	31,875%	01,25%	01,25%	01,25%	100%
أرى أن هذه الطريقة تساعد جميع التلاميذ على التعلم.	76,875%	19,375%	3,75%	00%	00%	100%
أفضل هذه الطريقة في التعلم على الطريقة التقليدية.	75,625%	16,875%	03,75%	00%	03,75%	100%

المصدر: دراسة ميدانية أنس خنوس، 2026.

تحليل نتائج استجابات التلاميذ (الجدول رقم 3)

عكست استجابات التلاميذ مستويات رضا وشعورا عاليا بالدافعية والحماس تجاه أنشطة البرنامج، حيث أظهرت التوزيعات المئوية شعورا ذاتيا بالتطور في ضبط الإيقاع والتفاعل الجماعي وتراجع الرهبة أثناء الممارسة الموسيقية. وتتوزع هذه المعطيات ديدكتيكيا ووجدانيا وفق الآتي :

- **الانخراط والدافعية الوجدانية:** أكد 98.75% من التلاميذ مساهمة الألعاب الموسيقية في الرفع من مشاركتهم، وبالنسبة ذاتها عبّروا عن شعورهم بالحماس والرغبة في التعلم، في حين أفاد 93.75% بنمو روح التعاون والتفاعل مع الأقران.
- **كفاءة وسائط البرنامج Boomwhackers والفيديوهات:** حازت الأدوات الإيقاعية على نسبة موافقة بلغت 98.75% في إضفاء المتعة وتيسير استيعاب الإيقاع، كما سجلت الفيديوهات التفاعلية 98.75% في توضيح المفاهيم وتشويق الحصة وتسهيل تقليد الأداء الصوتي والإيقاعي.
- **التطور الذاتي وأنسنة المناخ الصفي:** صرّح 97.5% من المتعلمين بنمو ثقتهم بأنفسهم أثناء الممارسة الفنية، وأكد 98.75% تحسن قدرتهم على أداء الإيقاعات والتنسيق الجماعي، بينما أفاد 93.75% بتحسن أدائهم في الغناء والإنشاد، مما يعكس توفير مناخ صفي آمن يحد من القلق ويعزز التعبير الإيجابي.
- **الاتجاه العام نحو المقاربة:** عبّر 92.5% عن رغبتهم في مواصلة تعلم الموسيقى بهذه الطريقة وتفضيلها على النمط التقليدي، فيما رأى 96.25% أنها تيسر التعلم لجميع الزملاء على اختلاف مستوياتهم.

الخاتمة:

تأسيسا على النتائج الوصفية المستخلصة من تقييمات الأساتذة الملاحظين وانطباعات التلاميذ المشاركين، تكشف الدراسة عن مؤشرات واعدة تدعم جدوى وملاءمة النموذج التعليمي المقترح في تنشيط درس الموسيقى والإنشاد. وتؤكد هذه التقديرات الميدانية أن استثمار اللعب الحركي المدعوم بأنابيب Boomwhackers والمثيرات الرقمية يوفر مدخلا ديدكتيكيا محفزا يسهم في إشاعة الأمان النفسي وتعزيز العمل التشاركي داخل القسم. وفي ضوء هذه المعطيات الاستطلاعية، تبرز الحاجة مستقبلا إلى إجراء بحوث تجريبية مقارنة (Experimental/Quasi-Experimental) تعتمد اختبارات أداء مقننة ومجموعات ضابطة لقياس الأثر المهاري المباشر والممتد للبرنامج بدقة إحصائية استدلالية.

أولاً: نتائج الدراسة

1. أظهرت نتائج الدراسة فاعلية المقاربة التعليمية القائمة على التعلم باللعب الموسيقي، والمدعومة بالفيديوهات التعليمية وأنابيب (Boomwhackers)، في تجويد تدريس الموسيقى والإنشاد، وفقاً لتقديرات الأساتذة الملاحظين والتلاميذ.
2. أبدى الأساتذة الملاحظون موافقة كاملة بنسبة 100% على فاعلية البرنامج في تعزيز انخراط التلاميذ، وتيسير استيعاب المفاهيم الموسيقية، وتحسين التفاعل الصفي، كما أبدوا استعدادهم لتوظيف هذه المقاربة في تدريسهم مستقبلاً.
3. كشفت استجابات التلاميذ عن ارتفاع مستوى الدافعية والمشاركة؛ إذ أكد 98.75% منهم أن الألعاب الموسيقية أسهمت في زيادة مشاركتهم وحماسهم ورغبتهم في التعلم، بما يعكس جاذبية هذه المقاربة مقارنة بالطرائق التقليدية.
4. أظهرت النتائج إسهام الوسائط التعليمية المستخدمة في تبسيط المفاهيم الموسيقية؛ حيث بلغت نسبة الموافقة على فاعلية أنابيب (Boomwhackers) والفيديوهات التفاعلية في إضفاء المتعة وتيسير استيعاب الإيقاع وتوضيح المفاهيم الموسيقية 98.75%.
5. بينت النتائج دور التعلم باللعب في تعزيز الثقة بالنفس وتنمية المهارات الموسيقية لدى التلاميذ؛ إذ أشار 97.5% منهم إلى تنامي ثقتهم بأنفسهم أثناء الممارسة الفنية، وأكد 98.75% تحسن قدرتهم على أداء الإيقاعات والتنسيق الجماعي، و93.75% تحسن أدائهم في الغناء والإنشاد.
6. كشفت النتائج عن إسهام البرنامج في أنسنة البيئة الصفية وتعزيز العلاقات الاجتماعية؛ إذ أفاد 93.75% من التلاميذ بنمو روح التعاون والتفاعل مع الأقران، وأبدى 92.5% رغبتهم في مواصلة تعلم الموسيقى بهذه الطريقة، ورأى 96.25% أنها تيسر التعلم لجميع الزملاء على اختلاف مستوياتهم.

ثانياً: توصيات الدراسة

1. إعداد حقيبة تعليمية رقمية متكاملة لتدريس الموسيقى والإنشاد، تتضمن أنشطة وألعاباً إيقاعية وفيديوهات تعليمية وموارد تفاعلية، بما يتيح للمدرسين توظيف التعلم باللعب بصورة منظمة وفاعلة.
2. تكثيف برامج التكوين والتدريب التطبيقي للمدرسين في مجال ديدكتيك الموسيقى والتعلم باللعب، مع التركيز على الاستخدام التربوي للأدوات الإيقاعية التفاعلية، مثل أنابيب (Boomwhackers).
3. توفير الوسائل والتجهيزات التعليمية اللازمة لتطوير حصص التربية الموسيقية، مع تخصيص الدعم المالي المناسب لتجهيز الفصول الدراسية بما يتلاءم مع الأنشطة الحسية والحركية والجماعية.
4. تهيئة بيئة صفية مرنة وآمنة نفسياً تشجع المشاركة والتعاون والعمل الجماعي، وتراعي الفروق الفردية بين المتعلمين، وتسهم في الحد من السلوكيات المشوشة وتشتت الانتباه، وتعزيز الثقة بالنفس والرفاه النفسي.
5. تشجيع إجراء دراسات مستقبلية ممتدة زمنياً لقياس الأثر طويل المدى للتعلم باللعب الموسيقي، والتحقق من إمكانية توظيف هذه المقاربة في تنمية كفايات دراسية أخرى، ولا سيما في مجالي اللغات والرياضيات.

قائمة المصادر والمراجع:

المراجع العربية:

- حسن، عبد الباسط محسن. (2018). أثر تصميم الفيديوهات التفاعلية وفقًا لمبادئ ماير في خفض الحمل المعرفي وتنمية مهارات الأداء الحركي. مجلة تكنولوجيا التعليم: دراسات وبحوث، 28(4)، 145–192.
- الحيلة، محمد محمود. (2014). الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها: سيكولوجيا وتطبيقًا (ط. 5). دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- خنوس، أنس، والعوداتي، نزهة. (2025). واقع حال الممارسة التعليمية المرتبطة بتدريس مكون الموسيقى والإنشاد من وجهة نظر أساتذة التعليم الابتدائي بالمغرب: دراسة ميدانية. مجلة كراسات تربوية، 2(18)، 177–190.
- الزغبي، أحمد. (2011). أثر برنامج قائم على الألعاب الجماعية المنظمة في خفض النشاط الحركي الزائد وتحسين الانتباه لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة. مجلة دراسات: العلوم التربوية، 38(2)، 623–641.

- مديرية المناهج. (2021). المنهاج الدراسي للتعليم الابتدائي: الصيغة النهائية الكاملة. وزارة التربية الوطنية والتكوين المهني والتعليم العالي والبحث العلمي.

المراجع الأجنبية:

- Barsalou, L. W. (2008). Grounded cognition. Annual Review of Psychology, 59(1), 617–645. https://doi.org/10.1146/annurev.psych.59.103006.093639
- Kanellopoulos, P. A. (2011). Peer-to-peer musical interaction: Vygotskian perspectives on musical collaboration. British Journal of Music Education, 28(3), 329–345.
- Mayer, R. E. (2003). Nine ways to reduce cognitive load in multimedia learning. Educational Psychologist, 38(1), 43–52.
- Mayer, R. E. (2021). Multimedia learning (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Paivio, A. (1986). Mental representations: A dual coding approach. Oxford University Press.
- Shapiro, L. (2011). Embodied cognition. Routledge.
- Sweller, J. (2010). Element interactivity and cognitive load. Educational Psychology Review, 22(2), 123–138.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.
- Wilson, M. (2002). Six views of embodied cognition. Psychonomic Bulletin & Review, 9(4), 625–636. https://doi.org/10.3758/BF03196322