[٣]

الألعاب الموسيقية كمدخل لتنمية بعض مهارات برنامج ريادة الأعمال SIYB لدى معلمة الطفولة المبكرة

أ.د. محمد عبد الحميد بلال
أستاذ بقسم تدريب الألعاب الرياضية
كلية التربية الرياضية للبنين
المدير التنفيذي لمركز التطوير الوظيفي وريادة الأعمال
جامعة الإسكندرية

د. شرين عبد المعطى على
مدرس التربية الموسيقية بقسم العلوم الأساسية
كلية التربية للطفولة المبكرة
جامعة الإسكندرية

الألعاب الموسيقية كمدخل لتنمية بعض مهارات برنامج ريادة الأعمال SIYB لدى معلمة الطفولة المبكرة

أ.د. محمد عبد الحميد بلال*، د. شرين عبد المعطى على بغدادي**

مقدمة البحث:

تنشأ الشخصية العربية بوجه عام، والشخصية المصرية على وجه الخصوص، في ظل ثقافة تفضل الشعور بالأمان المادي تحت مظلة الوظائف الحكومية، باعتبارها مصدر الاستقرار المالي وإن قل، بينما تقلل الثقافة ذاتها من شأن المشروعات المتناهية في الصغر، والصغيرة والمتوسطة، وإن حققت أرباحاً أعلى بكثير من الوظيفة الحكومية، وإن وفرت فرص نجاح اقتصادي مستقبلي أعلى للأفراد، ولا تقتصر هذه المشكلة الثقافية على المجتمعات العربية فقط ولكنها امتدت لتشمل العديد من الثقافات الأخرى.

ومن الدراسات التي أظهرت أثر الثقافة المجتمعية على وعي الشباب بريادة الأعمال، دراسة(Walstad, W.B., and Kourilsky, M.L. 1996) والتي أظهرت نتائجها انخفاض مستوى المعرفة بريادة الأعمال لدى الشباب، كذلك انخفاض مستوى مهارات ريادة الأعمال بين الجنسين، وأرجعت الدراسة أسباب هذا الانخفاض إلى عدة أسباب من بينها الثقافة المجتمعية السائدة والتي لا تشجع على البدء بمشروعات ريادة الأعمال، خاصة لدى الإناث. وتدعم هذه النتائج اختيار عينة البحث الحالي من الإناث (الطالبات/ معلمات الطفولة المبكرة)، إلى جانب أن معلمة الطفولة المبكرة هي المسئول الرئيسي جنباً إلى جنب مع الأسرة عن تشكيل وعي الأطفال تجاه ثقافة ريادة الأعمال ونقل هذا الفكر وتلك المهارات مستقبلاً للأطفال.

* أستاذ بقسم تدريب الألعاب الرياضية– كلية التربية الرياضية للبنين– المدير التنفيذي لمركز التطوير الوظيفي وريادة الأعمال– جامعة الإسكندرية.

** مدرس التربية الموسيقية بقسم العلوم الأساسية– كلية التربية للطفولة المبكرة– جامعة الإسكندرية.

وأشارت توصيات الدراسة السابقة إلى ضرورة البدء في تحسين تعليم مجال ريادة الأعمال للشباب لأنه ومع وجود نسبة عالية من البطالة، قد يؤدى القصور في فهم مفهوم ريادة الأعمال إلي زيادة المشكلة وعدم مشاركة الشباب في مشروعات ريادة الأعمال، اللازمة لمواجهة البطالة، كما ينبغي أن يركز التعليم في مراحله المختلفة على تنمية مفاهيم ومهارات ريادة الأعمال الرئيسية.

وقد حددت الدراسة السابقة مهارات (التفاوض وإدارة الانتاج وحساب التكلفة والتسعير والبيع) كأهم هذه المهارات التي يجب تنميتها لدى الشباب، وقد استفاد البحث الحالي من هذه الدراسة في تحديد قائمة المهارات المستهدفة بالبرنامج بالبحث الحالي، كما أشارت الدراسة إلى ضرورة تطوير المناهج الدراسية الخاصة بتعليم ريادة الأعمال في جميع المراحل التعليمية خاصة فيما يتعلق بتعليم الإناث.

(Kourilsky, M. L., & Walstad, W. B. 1998)، (Kourilsky, M. L. 1995) وهو ما حاول البحث الحالي أن يسعى إلى تحقيقه من خلال برنامج قائم على الألعاب الموسيقية (كأحد أهم وسائط التعلم المبهج للمهارات) لتنمية مهارات برنامج ريادة الأعمال SIYB.

وبالنسبة لسوق العمل فإن القدرة التنافسية بين الدول، وارتقاء الاقتصاد بها قائم على المعرفة الموسعة مما فرض تحديات كبيرة على الحكومات في كل من الدول المتقدمة والنامية للتغلب علي الصعوبات الاقتصادية، وبسبب الاحتياجات المتغيرة بسرعة للمجتمع القائم على المعرفة والمنافسة على الصعيد المحلي والعالمي اصبح الاستثمار معارف الافراد ومهاراتهم ذو أهمية متزايدة، لذلك تعمل الحكومات على جعل التعليم العالي (أكثر) استجابة لسوق العمل التنافسي في المجتمع الدولي، وتعزيز نظام التعليم العالي من أجل إنتاج المزيد من المتعلمين الحاصلين على تعليم جامعي قادر على احداث التنمية المستدامة، الاجتماعية والاقتصادية (Maassen and Cloete , 2006).وهو ما يسعى هذا البحث لتحقيقه من خلال إعداد برنامج قائم على الألعاب الموسيقية لتنمية مهارات ريادة الأعمال التي من شأنها تحقيق أهداف التنمية المستدامة، والتي أصبحت توجهاً دولياً.

وانطلاقاً من تخصص الباحثة، إلى جانب اتفاق الكثير من العلماء والتربويين على أهمية الموسيقى في اكتساب المهارات المختلفة، ومنهم ((Dyer, J. L-2011

وهو من أهم المؤيدين لاستخدام الأنشطة القائمة على الموسيقى لزيادة المهارات. ويرى أن الموسيقى تزيد من مشاركة الطلاب، وتساعد في تعزيز الذاكرة، كما يعزز استخدام الموسيقى الوعي الفو نيمي ((Dyer, J. L-2011، ويتفق كل من (Du Sautoy, M. (2004)، (Henriksson-Macaulay, L.، 2014) أن الموسيقى وسيلة اجتماعية وطبيعية للغاية ومناسبة للتنمية ومحفزة للتعلم. وهي واحدة من الاحتياجات الرئيسية لتوفير بيئة تعلم نشطة ومحفزة، وتساعد في اكتساب المهارات عموماً، ومنها المهارات اللغوية والمهارات الحركية الجسمية، والاجتماعية ومهارات الاتصال وكذلك تحسن الإنجازات في الرياضيات والقراءة (Du Sautoy, M. ,2004)، (Henriksson-Macaulay, L.2014) كما أنه ووفقا لمناهج الموسيقى من قبل اللجنة الوطنية لكليات التربية في نيجيريا، "لا يمكن الجدال في التأكيد على أهمية الموسيقى ودورها في اكتساب المهارات وتعلم المفاهيم المختلفة " (2009,Federal Republic of Nigeria).

ويناقش (Zull,2002) مفهوم استخدام الأنشطة الموسيقية كوسيلة للحد من الرتابة في العملية التعليمية، للصوت النمطي، واستخدام الموسيقى لتغيير الأصوات في القاعة التدريبية يمكن أن يقلل من هذا التأثير الرتيب، ويزيد من نشاط الدماغ (JamesDiDomenico,2017).

ويشير ((Dyer, J. L-2011 إلى أن التعلم يحدث بشكل أكثر فعالية عندما يكون لدى الطلاب اهتمام كبير ومستويات عالية من الروابط العاطفية القوية بالمحتوى التعليمي والاستراتيجيات المستخدمة. ويرى (Jensen, E. 2005) أن "الموسيقى تحمل معها أكثر من مجرد المشاعر، فهي تمكن الطلاب من التذكر والاسترجاع من خلال الربط بين المعلومات والموسيقى. بالإضافة الى أنها تزيد من فونيمي الوعي من خلال التمييز بين الألحان وتمايز الأصوات في الكلام Jensen, .(E. 2005).

ويشير (Cornett, C. E. 2007) إلى أهمية دمج الموسيقى في جميع جوانب المنهاج الدراسي، حيث يناقش كورنيت العديد من النتائج المستندة إلى الأبحاث بشكل عام تبين أن التعليم القائم على الموسيقى يساعد على زيادة مفهوم الطلاب للذات ولغتهم وتنمية معرفتهم، وتحسين مهارات الاستماع، والتفكير النقدي،

والمهارات الاجتماعية ويرى أن: "جميع الخبرات الموسيقية التي نقدمها لطلابنا تؤثر على أدمغتهم وأجسادهم ومشاعرهم. باختصار، يتغير عقولهم بشكل دائم " .(Cornett, C. E. 2007). والآراء السابقة والتي تؤكد على وظيفية الموسيقى وفعاليتها في تيسير وتبسيط المفاهيم الصعبة لجعلها أقرب للمتعلم، وأيسر في الفهم، ساعدت في اختيار البحث الحالي للموسيقى عامة والألعاب الموسيقية خاصة لتكون مدخلا لتعلم مهارات ريادة الأعمال وتبسيطها.

وكان ذلك دافعا قويا لإعداد برنامج قائم على الألعاب الموسيقية ليساعد الطالبة/ المعلمة في اكتساب مهارات ريادة الأعمال.

ومن مستخلص نتائج الدراسات العالمية السابقة التي بينت في توصياتها أهمية اختصاص الشباب من الإناث ببرامج متخصصة في مجال ريادة الأعمال (Kourilsky, M. L., & Walstad, W. B. 1998)، كما أكدت على ضرورة تعزيز نظام التعليم العالي من أجل إنتاج المزيد من المتعلمين الحاصلين على تعليم جامعي قادر على احداث التنمية المستدامة،الاجتماعية والاقتصادية (Maassen and Cloete 2006) فقد جاءت فكرة البحث كاستجابة لهذه التوصيات، ومحاولة على طريق تشكيل وعي معلمة الطفولة المبكرة الطالبة بريادة الأعمال من خلال البرنامج المقترح بالبحث الحالي والقائم على الألعاب الموسيقية والذي يهدف لتنمية بعض مهارات برنامج ريادة الأعمالSIYB لدى الطالبة/ معلمة الطفولة المبكرة.

وقد تم تطبيق هذا البحث كجزء من متطلبات الحصول على الاعتماد الدولي للباحثة كمدرب دولي في ريادة الأعمال ضمن دورة تدريب موجهة لأعضاء هيئة التدريس بالجامعات المصرية، وكان لجامعة الإسكندرية الريادة في هذا المجال، برعاية منظمة العمل الدولية ضمن خطتها في نشر والتوعية ببرنامج ريادة الأعمال .SIYB كان الغرض من البحث ذو شقين: (أ) استكشاف الطرق التي يمكن أن تكون بها الموسيقى ذات تأثير في اكتساب مهارات ريادة الأعمال ودمجها في برنامج SIYB؛ و(ب) دراسة كيف يمكن للموسيقى أن تكون بمثابة وسيلة لتحسين البيئة التعليمية الشاملة وتعزيز فهم أفضل لمفاهيم ريادة الأعمال.

مشكلة البحث:

في ضوء ما سبق، يتضح مدى أهمية ريادة الأعمال كركيزة أساسية من ركائز النمو الاقتصادي وخلق فرص العمل للشباب بجنسيه، كما يتضح وجود قصور ثقافي ومجتمعي في إدراك مدى أهمية هذا المجال وخاصة لدى الإناث من الشباب، وفي ضوء توصيات الدراسات السابقة يتبين ضرورة وجود برامج تعليمية مبتكرة تساعد الفتيات على تنمية مهارات ريادة الأعمال لديهن، وبالتالي تغير وعيهن وفكرهن تجاه منظومة ريادة الأعمال.

لذلك سعت منظمة العمل الدولية ILOلنشر ثقافة ريادة الأعمال، ومساعدة الشباب من الجنسين على مستوى العالم في بدء مشروعاتهم التجارية الخاصة، وذلك من خلال منحة التدريب على برنامج ريادة الأعمال " ابدأ وحسن مشروعك " SIYB، وقد كانت الباحثة من المرشحين للعمل كمدرب بهذا البرنامج، وكان من ضمن متطلبات الاعتماد الدولي كمدرب في ريادة الأعمال أن يتم تطبيق برنامج SIYBعلى عينة قوامها ٢٥ طالبة/ معلمة، وقد واجهت الباحثة مشكلة عند اختيار المتدربين من الطالبات/ معلمات الطفولة المبكرة وهي أنه: " لم يبادر عدد كبير من الطالبات للتسجيل للتدريب على برنامج ريادة الأعمال SIYB"

وفي محاولة لمعرفة السبب من خلال استبيان (استطلاعي) لتقصي أسباب عدم إقبال الطالبات/ معلمات الطفولة المبكرة على التسجيل لمنحة برنامج SIYB لريادة الأعمال والمقدمة من منظمة العمل الدولية (ملحق رقم ١)، تبين من نتائج تحليل الاستبيان أن ضعف معرفة الطالبات/ المعلمات بمفهوم ريادة الأعمال بوجه عام، سبب رئيسي في عدم إقبالهن على الترشح للمنحة.

كما بين الاستبيان وجود رغبة من الطالبات للتعرف على مفهوم ريادة الأعمال، ولكن الغالبية منهن لسن على استعداد لبدء مشروعات تجارية خاصة بهن، وفسروا ذلك بعدم امتلاكهن المهارات اللازمة لذلك. وهو ما يتعارض والتوجه الدولي بوجه عام، وتوجه الدولة بوجه خاص نحو دعم مشروعات ريادة الأعمال لدى الشباب، ويتعارض كذلك وتحقيق أهداف التنمية المستدامة التي تشجعها وتتبناها الدولة.

وقد كانت نتائج هذا الاستبيان هي المؤشر الأول للشعور بمشكلة البحث وهي:

وجود قصور في مهارات ومعارف ريادة الأعمال لدى الطالبة/ معلمة الطفولة المبكرة، مما أدى إلى الشعور بالمسئولية تجاههن، في توفير البرامج الملائمة لإكسابهن مهارات ريادة الأعمال، ومساعدتهن في التعرف على كيفية إنشاء مشروعاتهن الخاصة بهن. وأن يتم ذلك وفق مؤشرات التعلم المبهج، وتوفير بيئة تعلم نشط، قائم على الإبداع الموسيقي لما للألعاب الموسيقية من دور هام في تبسيط المفاهيم المعقدة، وتنشيط الدماغ، كما سيتضح في الإطار النظري لهذا البحث. لذلك جاء هذا البحث ليقدم اقتراح لحل هذه المشكلة من خلال برنامج قائم على الألعاب الموسيقية لتنمية بعض مهارات برنامج ريادة الأعمال SIYBلدى الطالبة/ معلمة الطفولة المبكرة.

وانطلاقا من أهمية الألعاب الموسيقية كأحد وسائط التعلم المبهج، والذي يعمل على تبسيط المفاهيم المعقدة ويقربها للمتعلم في جو من المتعة والإبداع، والذي يهدف بشكل رئيسي إلى دعم التعليم من خلال توفير البهجة والتسلية، كما أن التعلم المبهج Edutainment يضاعف من الأهداف والمقاييس التعليمية ويزود المتعلمين بقيم الحياة، باستخدام الموارد والأساليب المختلفة والتي من بينها الموسيقى والألعاب عموما والألعاب الموسيقية بوجه خاص حتى يمضوا وقتًا ممتعًا من خلال طريقة تصميم الخبرة التعليمية وتنفيذها. (Colace، وآخرون، ٢٠٠٦)

ومما سبق يمكن تحديد مشكلة البحث الحالي في:

وجود قصور في معارف ومهارات ريادة الأعمال لدى الطالبة/ معلمة الطفولة المبكرة، لذلك جاء هذا البحث ليقدم اقتراح لحل هذه المشكلة من خلال برنامج قائم على الألعاب الموسيقية لتنمية بعض مهارات برنامج ريادة الأعمال SIYBلدى الطالبة/ معلمة الطفولة المبكرة.

ومن أجل معالجة القصور السابق لدى الطالبة/ معلمة الطفولة المبكرة، سعى البحث للإجابة على الأسئلة الآتية:

- ما المهارات الأساسية في برنامج ريادة الأعمال SIYBالمستهدف تنميتها لدى

الطالبة/ معلمة الطفولة المبكرة؟

- ما الألعاب الموسيقية المقترحة التي من شأنها تنمية بعض مهارات برنامج ريادة الأعمال SIYB؟
- ما فاعلية الألعاب الموسيقية المقترحة في تنمية مهارات ريادة الأعمال (المحددة في هذا البحث)؟

أهمية البحث:

- يقدم برنامج قائم على الألعاب الموسيقية لإكساب مهارات ريادة الأعمال يمكن الاستعانة به داخل مقرر ريادة الأعمال بالكلية.
- يقدم حقيبة تدريبية يمكن الاستعانة بها في تدريب الشباب على مهارات ريادة الأعمال.
- يقدم قائمة بأهم المهارات الأساسية في مجال ريادة الأعمال.
- ينشر ثقافة ريادة الأعمال بين الشباب وخاصة الإناث، من خلال البرنامج المقترح.
- يستخدم الألعاب الموسيقية كأحد أهم وسائط التعلم واكتساب المهارات محققاً بذلك مبدأ التعلم المبهج ويؤكد على الدور الوظيفي للتربية الموسيقية.
- يعرف بأهمية نشر ثقافة ريادة الأعمال وتنمية الوعي بها من خلال تحليل الأدبيات والدراسات السابقة.
- يقدم بطاقة ملاحظة مهارات برنامج ريادة الأعمال .SIYB.
- يقدم مقياس المفاهيم الأساسية لبرنامج ريادة الأعمال SIYB.

أهداف البحث:

يهدف هذا البحث إلى:

- إكساب الطالبة/ معلمة الطفولة المبكرة بعض مهارات برنامج ريادة الأعمال SIYBمن خلال برنامج قائم على الألعاب الموسيقية.

- تعريف الطالبة/ معلمة الطفولة المبكرة ببعض مفاهيم ومبادئ برنامج ريادة الأعمال .SIYB .
- قياس فاعلية الألعاب الموسيقية في اكساب الطالبة/ معلمة الطفولة المبكرة بعض مهارات برنامج ريادة الأعمال .SIYB.
- قياس فاعلية الألعاب الموسيقية في اكساب الطالبة/ معلمة الطفولة المبكرة بعض المفاهيم الأساسية لبرنامج ريادة الأعمال SIYB.

فروض البحث:

وقد تم صياغة الفروض كما يلي:

الفرض الأول:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الطالبات/ المعلمات للمجموعتين الضابطة والتجريبية على أداتي القياس بالبرنامج، لصالح طالبات/ معلمات المجموعة التجريبية عند القياس البعدي.

الفرض الثاني:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الطالبات/ المعلمات للمجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على أداتي القياس بالبرنامج لدى الطالبات/ المعلمات لصالح متوسطات درجات القياس البعدي.

حدود البحث:

أولا: الحدود البشرية:

اشتملت العينة على (٩٠) طالبة/ معلمة للطفولة المبكرة من طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة، تم اختيارهم بطريقة عمدية ممن أتموا واحد وعشرون عاماً كمرحلة عمرية، نظرا لأنها الفئة العمرية المسموح بها داخل برنامج ريادة الأعمال SIYBلمنظمة العمل الدولية، كشرط أساسي من شروط الالتحاق ببرنامج المنحة SIYB. وتمثل مجتمع العينة في الطالبات/ المعلمات اللاتي يدرسن بالفعل برنامج SIYBبصورته التقليدية التي وضعتها منظمة العمل الدولية.

وقد قسمت العينة الكلية إلى مجموعتين أحدهما ضابطة: وعددها (٤٥) طالبة/ معلمة: وهن الطالبات/ المعلمات اللاتي يدرسن بالفعل برنامج ريادة الأعمال SIYBدون تدخل من الباحثين بدون تطبيق البرنامج المقترح القائم على الألعاب الموسيقية.

والأخرى تجريبية: وعددها (٤٥) طالبة/ معلمة: وهن الطالبات/ المعلمات اللاتي يدرسن برنامج ريادة الأعمال SIYBباستخدام الألعاب الموسيقية التي يقترحها البحث الحالي.

ثانياً: الحدود المكانية:

تم تطبيق لقاءات البرنامج المقترح على الطالبة/ معلمة الطفولة المبكرة في مكانين، حسب متطلبات الموضوعات من حيث المساحة والإمكانات هما:

- كلية التربية للطفولة المبكرة، بجامعة الإسكندرية بمصطفى كامل.
- "مركز التطوير الوظيفي وريادة الاعمال CDC "بجامعة الإسكندرية بسموحة.
- حيث رحبت كل من الإدارتين بالفكرة، ودعمت البحث العلمي في مجال ريادة الأعمال تماشياً مع التوجه العام للكلية والجامعة نحو التعريف بريادة الأعمال.
- كما توافرت داخل الكلية والمركز الإمكانات اللازمة للتطبيق من قاعات وشاشات عرض وأجهزة العرض (البروجكتور).

ثالثاً: الحدود الزمنية:

- تم تطبيق البرنامج القائم على الألعاب الموسيقية لتنمية مهارات برنامج ريادة الأعمال SIYB
- على مدار ثلاث شهور متتالية بدءاً من ٩ فبراير 2018 وحتى ٣ مايو 2018. (الجدول الزمني للتطبيق مرفق رقم ٥)

ثالثاً: الحدود الموضوعية:

تمثلت الحدود الموضوعية في جانبين:

الحدود الموسيقية:

وقد اقتصر البرنامج المقترح على نوع واحد فقط من الأنشطة الموسيقية وهو الألعاب الموسيقية من بين أنشطة التربية الموسيقية العديدة (والتي تم الإشارة إليها بالإطار النظري)، علماً بأن الألعاب الموسيقية قد تتضمن بعض الأنشطة الموسيقية الأخرى بداخلها من غناء وإيقاع وحركة وغيرها، كما يتضح في البرنامج.

حدود برنامج ريادة الأعمال SIYB:

وقد تضمن البرنامج المقترح أربع مهارات أساسية من مهارات برنامج ريادة الأعمال SIYB، هي:

- مهارة التفاوض
- مهارة حساب التكلفة والتسعير
- مهارة إدارة الانتاج
- مهارة البيع

وقد تم تحديد هذه المهارات تبعاً للآتي:

المَهارات والمَعارِف التي يَحْتاجها رُوَّاد الأعمال كما حددتها منظمة العمل الدولية ILO(تم ذكرها تفصيلياً بالإطار النظري).

نتائج الاستبيانات التي توصلت إليها دراسة سابقة في جامعة نبراسكا بالولايات المتحدة الأمريكية– (تم تناولها في مقدمة البحث) والتي استخلصت أهم المهارات التي يجب استهدافها لدى الإناث من الشباب في مجال ريادة الأعمال (والتي توافقت في معظمها مع نتائج استبيان خاص بطالبات الكلية/ المعلمات حول أهم المهارات التي تحتاجها لبدء مشروع خاص بها) Kourilsky, M. L., & (Walstad, W. B. 1998).

تم تحكيم قائمة مهارات برنامج ريادة الأعمال، لدى عدد من المختصين في مجال ريادة الأعمال، من بينهم المدربين المعتمدين الرئيسيين على مستوى الجمهورية والتابعين لمنظمة العمل الدولية المسئولة عن برنامج ريادة الأعمال .SIYB.

(استمارة تحكيم قائمة مهارات برنامج ريادة الأعمال مرفق رقم ٤)

نتائج استبيان الطالبات/ المعلمات للطفولة المبكرة حول أهم مهارات ريادة الأعمال التي تحتاج إليها لتكون رائدة ناجحة. (استبيان الطالبات/ معلمات الطفولة المبكرة حول أهم مهارات ريادة الأعمال مرفق رقم ٣)

منهج البحث:

يتبع هذا البحث المنهج شبه التجريبي مستخدماً التصميم ذو المجموعتين الضابطة والتجريبية.

- المجوعة الضابطة: تمثل الطالبات/ المعلمات اللاتي يدرسن بالفعل برنامج SIYBبصورته التقليدية كما وضعتها منظمة العمل الدولية بدون تدخل الباحثين، أي بدون استخدام البرنامج المقترح للألعاب الموسيقية.
- المجموعة التجريبية: وهن الطالبات/ المعلمات اللاتي يطبق عليهن برنامج ريادة الأعمال SIYBباستخدام الألعاب الموسيقية التي يقترحها البحث الحالي.
- حيث تم اتباع تصميم القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة.

مصطلحات البحث:

الأنشطة الموسيقية MUSICAL ACTIVITIES:

ترى أميره سيد فرج ١٩٩١ أن الانشطة بصفة عامة هي مجموعة من الاعمال والمواقف التي تتسم ببذل جهد عقلي وبدنى محسوب من جهة المعلم يتماشى مع استعداد قدرات المتعلم ليقبل عليها برغبة صادقه تساعده على المرور بخبرات مباشرة وغير مباشرة يكتسب من خلالها الكثير من المهارات والمعلومات وترسخ لديه العادات والمهارات والاتجاهات السلوكية الايجابية في جميع الجوانب سواء العقلية او الجسمية او الوجدانية مما يؤدى الى نمو المتعلم بشكل متوازن بما يخدم ويساير متطلبات تقدم المجتمع (أميرة سيد فرج، ١٩٩١).

وتعرف أمل حسونة ١٩٩٥ الانشطة بأنها "مواقف يمارس فيها الطفل الموسيقى، وتساعده على المرور بخبرات تربوية متنوعة تهدف إلى تحقيق النمو

الشامل المتكامل للطفل من جميع جوانبه الجسمية والعقلية والانفعالية"(أمل محمد حسونة، ١٩٩٥).

وتعرف ناهد حافظ الأنشطة الموسيقة بأنها "مجموعة من الأعمال التي تقوم بها على استخدام العناصر الموسيقية الأساسية (اللحن – الإيقاع – الهارموني) وفقاً لصيغ وقوالب علمية محددة (ناهد حافظ، ١٩٨٣).

وفي ضوء التعريفات السابقة تم وضع التعريف الإجرائي بهذا البحث للأنشطة الموسيقية كما يلي:

"عدد من المواقف التعليمية التربوية تهدف للتعلم الممتع من خلال مجموعة من الخبرات الموسيقية تتضمن عناصر الموسيقى الأساسية وهي اللحن والإيقاع والهارموني مقدمة في صورة أنشطة استماع وتذوق موسيقى وأنشطة الأداء الموسيقى بأنواعه (الحركي/ الصوتي/ الآلي) وتقدم الخبرات بشكل مباشر أو غير مباشر من أجل تحقيق أهداف معرفية أو مهارية أو لتكوين عادات واتجاهات سلوكية إيجابية.

الألعاب الموسيقيةMusical Games:

الألعاب الموسيقية هي ألعاب تدمج الموسيقى والحركة، وبدون الموسيقى والحركة لا يمكن لعب اللعبة، كما يعتبر الاستكشاف والارتجال والإبداع بالصوت بما في ذلك الغناء والاشتراك في ترديد الاناشيد جزء من اللعب الموسيقي. (Littleton، ١٩٩١؛ Tarnowski، ١٩٩٩؛ Marsh، ٢٠٠٩).

وقد استخدمت بعض الدراسات المصطلح MUSICAL ACTIVITIES للتعبير به عن الألعاب الموسيقية، وهو مرادف للأنشطة الموسيقية التي قد تتضمنها الألعاب الموسيقية،) Awouetu Anna , V. 2016) والبحث الحالي ومن خلال تحديد التعريف الإجرائي يجد أن هناك فرق بين الأنشطة الموسيقية عموماً، وبين الألعاب الموسيقية، نظراً لضرورة وجود قواعد للمكسب والخسارة (غالبا) عند ممارسة الألعاب، وما تمتاز به من الممارسات التنافسية، والسعي لتحقيق هدف محدد مشترك للعبة، مما قد لا يشترط توافره في الأنشطة الموسيقية الأخرى.

لذلك فإن مصطلح Musical Games أقرب للتعريف الإجرائي بالبحث الحالي من MUSICAL ACTIVITIES ويجدر الإشارة إلى أن بعض الدراسات

السابقة عرفت الألعاب الموسيقيةMusical Games من منظور آخر، حيث جعلتها تقتصر على ألعاب الكمبيوتر التي صممت خصيصا من أجل تعليم الأداء الموسيقي، وجاء التعريف لها على أن " الألعاب الموسيقية هي مجموعة فرعية من ألعاب الكمبيوتر النهائية لتمكين المستخدمين من التفاعل مع الموسيقى بشكل حدسي، وتحفيز أنواع مختلفة من الذكاء، مثل الغريزية، بديهية، ومحرك حسي واحد ((Wechsler, D., ,1975

ونظراً لهذا التباين في التعريفات وعدم وجود تعريف يتفق والمقصود بالألعاب الموسيقية في هذا البحث، فقد تم وضع تعريف إجرائي يبين المقصود بالألعاب الموسيقية في البحث الحالي كما يلي: " هي ألعاب تتضمن داخلها أنشطة الأداء والابتكار الموسيقي المختلفة من عزف وغناء وإيقاع حركي وارتجال، كما يمكنها توظيف القواعد الموسيقية المختلفة المتعلقة بالإيقاع واللحن وكذلك أساليب التعبير الموسيقي، بحيث يكون لها قواعد محددة لممارستها ولها هدف واحد مشترك يسعى اللاعبون (وهم الطالبات/ المعلمات للطفولة المبكرة في هذا البحث)إلى تحقيقه.

ريادة الأعمالBusiness Entrepreneurship:

عرفها الاقتصادي الأيرلندي ريتشارد كانتيلون بنوع من الشخصية على استعداد لتأسيس مشروع جديد أو مؤسسة، وتقبل المسؤولية الكاملة عن النتائج غير المؤكدة. (الشميمري، المبيريك ٢٠١٤م)." كما عرفها الاتحاد الأوربي عام 2003م بأنها "الأفكار والطرق التي تمكن من خلق وتطوير نشاط ما عن طريق مزج المخاطرة والابتكار أو الإبداع والفاعلية في تسيير وإدارة الأنشطة والأعمال وذلك ضمن مؤسسة جديدة أو قائمة "وعرفها (دولن dollin) بأنها":عملية خلق منظمة اقتصادية مبدعة من أجل تحقيق الربح أو النمو تحت ظروف المخاطرة وعدم التأكد " (محمد بن عبد العزيز، حسين السيد، ٢٠١٤) وقد تبنى البحث الحالي التعريف الأخير، باعتباره يتلاءم والمقصود بريادة الأعمال في هذا البحث.

رائد الأعمالEntrepreneur:

يرجع تعريف رائد الأعمال إلى العالم الاقتصادي شومبيتر إذ عرف الريادي بأنه هو ذلك الشخص الذي لديه الإرادة والقدرة لتحويل فكرة جديدة أو اختراع جديد إلى ابتكار ناجح. (الشميمري، المبيريك ٢٠١٤م)

وطبقاً لتعريف روبرت برايس في العام ٢٠٠٤ م فإن الريادي هو " الشخص الذي يبدأ بلا شيء تقريباً، يؤسس وينظم كيان عمل جديد، ويديره ويتحمل المخاطر المنوطة به بهدف تحقيق الربح والنمو من خلال تبني نظم الإدارة الاستراتيجية لتحقيق الهدف" وهذا التعريف الأخير يلائم البحث الحالي كتعريف إجرائي.

الثقافة الريادية Culture Entrepreneurial:

تعتبر الثقافة الريادية Culture Entrepreneurialمن العوامل العملاقة التي تحدد اتجاهات الأفراد نحو مبادرات ريادة الأعمال، حيث أن الثقافة التي تشجع وتقدر السلوكيات الريادية كالمخاطرة والاستقلالية، والانجاز وغيرها تساعد في الترويج إمكانية حدوث تغيرات وابتكارات جذرية في المجتمع، وبالمقابل فإن الثقافات التي تدعم مفاهيم التقليد والانصياع والاهتمام بالجماعة والرقابة والسيطرة على الأحداث المستقبلية لا نتوقع أن تنتشر منها سلوكيات التحمل والمخاطرة والإبداع أو بمعنى أخر سلوكيات ريادة الأعمال. وبوضوح أكثر تتطلب الثقافة الريادية تشجيع ممارسة ريادة الأعمال وتحفيز المجتمع عبر تعلم مبادئ ريادة الأعمال، ومن جهة أخرى وجود حكومة تدعم العلوم التطبيقية وريادة الأعمال من خلال سياساتها المحفزة. (المؤتمر السعودي الدولي لجمعيات ومركز ريادة الأعمال، ٢٠١٤، جامعة آل سعود).

برنامج ريادة الأعمال :SIYB حيث أنه لا يتضمن تعريف صريح فتم الاكتفاء بشرح المقصود به ثم وضع تعريف إجرائي يتفق والمقصود به في البحث الحالي وتناوله بالتفصيل في الإطار النظري.

لقد ظهر برنامج ابدأ وحسن مشروعك من خلال حزمة تدريبية تسمى "قم برعاية شركتك" والتي طورها اتحاد العمال السويديين أثناء عقد السبعينات من القرن

العشرين. وفي عام ١٩٧٧ م قامت هيئة التنمية الدولية السويدية بتمويل مشروع لصالح منظمة العمل الدولية من أجل تكييف المواد التدريبية لتلائم احتياجات المشروعات الصغيرة ما أدى إلى ابتكار برنامج حسن مشروعك.

وفي أوائل التسعينات من القرن العشرين عمل مشروع تعاون فني تابع لمنظمة العمل الدولية في فيجي على تطوير الحزمة التدريبية ابدأ مشروعك. وقد تبنت كافة مشروعات منظمة العمل الدولية للتعاون الفني عبر العالم الحزمة التدريبية ابدأ مشروعك لإكمال الحزمة التدريبية حسن مشروعك وللوفاء بالطلب الكبير من جانب رواد المشروعات الصغيرة المحتملين الذين يرغبون في تأسيس مشروعاتهم الخاصة. وفي نهاية عقد التسعينات من القرن العشرين ظهرت حزمة تدريبية أخرى أطلق عليها حدد فكرة مشروعك والتي طورته منظمة العمل الدولية لتكون مكملة لمجموعة "ابدأ مشروعك" التدريبية ولمساعدة رواد المشروعات الصغيرة المحتملين على إنشاء أفكار مشروعات قابلة للتنفيذ.

وقد حاز برنامجSIYB اليوم اعتراف أكثر من ٨٠ دولة في أفريقيا وآسيا وأوروبا وأمريكا الجنوبية بصفته علامة تجارية خاصة بمنظمة العمل الدولية. (منظمة العمل الدولية، (2018).

ومما سبق يمكن استخلاص تعريف إجرائي لبرنامج ريادة الأعمال SIYB على أنه عبارة عن حزمة تدريبية بعنوان ابدأ وحسن مشروعك، تهدف إلى مساعدة رواد المشروعات الصغيرة المحتملين الذين يرغبون مستقبلاً في تأسيس مشروعاتهم الخاصة، من خلال مساعدتهم على التخطيط لبدء المشروعات، وإكسابهم المعارف والمهارات اللازمة لتحويل المشروع من فكرة إلى واقع.

التعلم المبهج Edutainment:

هناك العديد من العلماء المختصين الذين قاموا بتحديد المقصود بمصطلح التعلم المبهج، وبرغم هذا التعدد في التعريف بالمصطلح، إلا أنه لا يوجد تباين كبير في المعنى المقصود بالتعلم المبهج وسوف يأتي ذكر هذه التعريفات تفصيلياً في الإطار النظري الخاص بالتعلم المبهج.

وسوف يتبنى البحث الحالي تعريف هو مزيج من تعريف Shulman and (Bowen 2001)، (Druin and Solomon، 1996)كتعريف إجرائي لهذا البحث.

التعلم المبهج هو تشجيع التعلم المفرح والمسلي من خلال دعم طريق التفاعل والتواصل، والاستكشاف وخلق الوعي بالتعلم من خلال التجربة والخطأ (Shulman and Bowen 2001)، وبيئة التعليم كمكان تتألف من مزيج من العديد من العناصر (مثل الصوت والموسيقى والرسوم المتحركة والفيديو والكتابة والصور) في مكان يستمتع فيه المتعلمون ويتعلمون (Druin and Solomon، 1996). باعتباره التعريف الأكثر اتساقاً وتوافقاً مع طبيعة البحث الحالي.

معلمة الطفولة المبكرة Early Childhood Teacher:

يشار إليها في هذا البحث على أنها الطالبة/ المعلمة للطفولة المبكرة داخل كلية التربية للطفولة المبكرة، والتي أتمت واحد وعشرون عاماً كمرحلة عمرية، نظرا لكونها الفئة العمرية المطابقة لشروط منظمة العمل الدولية للسماح بتطبيق برنامج SIYB.

الإطار النظري للدراسة

أولاً: التربية الموسيقية:

دور الموسيقى بين الترفيه والوظيفة واهميتها كنشاط أنساني

الموسيقى نشاط إنساني أساسي:

في ثقافات كثيرة حول العالم، يعتبر كل انسان ذو حس موسيقى، فالمقدرة الموسيقية ليست قاصرة على قلة من الناس ذات صفات غير عادية، بل أن القدرة على تأليف الموسيقى شيء يملكه كل إنسان ويمكنه أن يستمتع به ويؤكد ذلك الحقائق التالية:

- توجد علاقات وثيقة بين الموسيقى ونمو المخ وتطوره.
- تؤدى الموسيقى عدداً من الوظائف العالمية في جميع الثقافات البشرية.
- تلعب الموسيقى دوراً حيوياً في رعاية وتنشئة الأطفال الرضع. (ليندا باوند وكريس

هاريسون، ٢٠٠٦).

الموسيقى والمخ:

هناك بعض الحقائق عن المخ يجب عرضها أولاً لما لها من أهميات خاصة بالنسبة لمن يتخذون من الموسيقى مدخلاً للتعلم، حيث أن علم الأعصاب أمكنه أن يبين ما يحدث أثناء التعلم من خلال الموسيقى، وقد ساعده على ذلك التكنولوجيا الجديدة التي أعطت استبصاراً أكبر حول عمل المخ.

ومن بين هذه الحقائق:

- يرتبط النصف الأيمن للمخ بالجانب الأيسر من الجسم والعكس صحيح.
- يرتبط نصف المخ الأيسر عموماً بالكلام والتفكير المنطقي في حين يميل نصف المخ الأيمن إلى الارتباط بمجموعة عريضة من النواحي مثل: اللون والخبرة الملموسة (أو اللمسية) والوعي المكاني.
- تنطبق هذه الارتباطات على معظم الناس، إلا في حالة الأشخاص العاملين باليد اليسرى، فإن النواحي الوظيفية للمخ قد تكون معكوسة كلياً أو جزئياً. (ليندا باوند وكريس هاريسون، ٢٠٠٦).

وفيما يتصل بالموسيقى، فإن نصف المخ الأيسر يعالج كلمات الأغاني على حين يعالج النصف الأيمن اللحن، ويصف أودام ١٩٩٥ م (Odam , 1995) النصف الأيسر من المخ بأنه النصف الذي يتعامل مع اللغويات والمنطقيات " بينما يتعامل النصف الأيمن مع الأصوات الموسيقية والحدث البديهي والتفكير الشمولي " ويتحسن التفكير والتعلم عندما تتم استثارة نصفي المخ معاً وهنا تلعب الموسيقى دوراً حيوياً فيما يعرف بالتعلم الشمولي.

ويلخص أودام (Odam 1995) نتائج العديد من البحوث التي أبرزت الدور الذي تلعبه الموسيقى في تطور المخ: " الموسيقى أداة تعليم فريدة للمخ حيث تتضمن عمليات تتصل بالنصف الأيمن والنصف الأيسر ومقرونة معاً من خلال حركة دقيقة ومنضبطة (Odam 1995).

الوظائف العالمية للموسيقى:

أولاً: تستخدم الموسيقى على نطاق واسع لإشاعة حالات مزاجية أو أجواء معينة

ثانياً: لعبت دورياً تقليدياً قوياً في دعم التلاحم الجماعي

ثالثاً: الأغاني والموسيقى تسهل علينا تذكر الأشياء. (ليندا باوند وكريس هاريسون، ٢٠٠٦).

(وهذه الوظيفة الثالثة تم الاستناد إليها وتوظيفها داخل الألعاب الموسيقية بالبرنامج المقترح بالبحث الحالي)

ومن وجهة نظر (Papousek،(1994 أن من ضمن الوظائف البيولوجية للموسيقى توصيل الأفكار التي قد يصعب التعبير عنها بأي طريقة أخرى. (Papousek, H-1994).

ويرى (Siegle 1999) " أن العناصر الموسيقية تلعب دوراً هاماً في تنمية توصيل الاستجابات الانفعالية ولا سيما في المواقف التي يكون الاتصال صعباً فيها ولا تكون الكلمات كافية لتوصيل المعنى المقصود، كما توصف الموسيقى بأنها واحدة من أنقى التعبيرات الموجود عن الانفعالات " (Sigel D , 1999).

ويرى (Steinway ,2002) وأبناؤه ان هناك مكاسب وفوائد نمائية اخرى وحاجات نمائية يتم اكتسابه من خلال التعليم الموسيقى بمراحله، فقد اكد الباحثون بجامعة كونستانز بألمانيا: أن الموسيقي تعيد توجيه المسارات داخل الدوائر العصبية وذلك من خلال التصوير بالتنويم المغناطيسي لمجموعات يعزفون على ألة البيانو وآخرين لا يعزفون ونتج عن التصوير ان الدفعات العصبية التي تذهب ليد العازفين اكبر بكثير من التي تصل لغير العازفين وان الدفعات العصبية تزيد بشكل افضل كلما بدأ العازف مبكرا التعلم بينما تقل في التعلم متأخرا.(Steinway & Sons ، 2002)

الموسيقى كمدخل لتعلم وتبسيط المناهج

وقد قيل الكثير في أهمية الموسيقى وفى ضرورة استخدامها في التربية والتعليم ولا يكاد يخلو كتاب فلسفي تربوي من ذكر فوائد التدريب الموسيقى وضرورته

لتنمية شخصية الفرد وتطويرها، فقد رأى أفلاطون في جمهوريته أن "للفنون الموسيقية قدرة هائلة على تشكيل وتكوين الشخصية " كما أصر كونفوشيوس Convoshios على استخدام الموسيقى في تعليم الاعتدال والحكمة.

كما قامت زينة العظمة في محاولة للإشارة إلى الدور التربوي للموسيقى على نطاق عملي بتوضيح بعض النواحي التي يخبرها العازف في طور تعلمه للعزف على آلة موسيقية ما وفق الأثار التي تتركها هذه الخبرات فيها، وترى أن العازف يمر بمراحل عديدة هي: الاكتشاف، تجاوز العقبات، رحلة الاتقان والتشذيب للعمل الموسيقى وأن هذه المراحل تنمى العمليات الذهنية للعازف وأهمها: التعامل مع التفاصيل، القدرة على التركيب، جراءة الارتجال، متعة الاستمتاع، إيجاد التوازن بين الحبو والانطلاق، التواصل اللا كلامي وأن هذه الخبرات تترك أثراً في نفس العازف وتظهر آثاره على شخصيته بعد مدة تطول أو تقصر (زينة العظمة، ٢٠٠١).

هناك مجموعة كبيرة من الدراسات التي تركز على مختلف الاستراتيجيات المعتمدة على الموسيقى للمساعدة في فهم المادة في مجالات المناهج الدراسية، وهو ما يتفق مع اقتصاديات البحث العلمي، والتي تدعو الى استخدام انشطة بسيطة او مجالات محدودة وغير مكلفه في تنمية جوانب أكثر عمقا وأكبر تأثيرا في بناء الفرد والمجتمع.

ويشير (Smith, J. A-2002) إلى المثال الأكثر وضوحًا لاستخدام الموسيقى في التعليم: "تعلم ملايين الأطفال الناطقين باللغة الإنجليزية أسماء الحروف الأبجدية بسهولة أكبر لأن شخص ما وضعهم على أنغام "Twinkle Twinkle Little Star "، " هذا المفهوم هو أبسط مثال على استخدام النشاط الموسيقي لتعلم مواد المناهج، وتبسيطها، ويمضي سميث إلى اقتراح تعديل أغنيات الأطفال الشهيرة الأخرى لتعليم مفاهيم محو الأمية أو الرياضيات المختلفة ويعتبرها فعالة جدا في تيسير فهم المفاهيم المعقدة.(Smith, J. A-2002).

وفى دراسة " عنات سيلع Anat Cila واوفرات سيربور Ovrat Cirbro (عنات سيلع وأوفرات سيربرو، ٢٠٠٣) " والتي هدفت الى تقوية عملية التعليم للأطفال في الحضانات في مجال الرياضة والموسيقى من خلال الدمج بينهما، وقد

تم استخدام الرموز الموسيقية والرياضية استعمالاً موسعاً خلال التنقل من لغة الى اخرى، وكان من نتائج هذه الدراسة ان كثير من الاطفال المشتركين في برنامج إثراء من المركز الموسيقى في عكا وصلوا الى تحصيلات رياضية عالية في مجال حفظ العدد وتجميع وفصل وقراءة وانتاج رموز موسيقية ذات شأن كمي وتحويلها الى رموز رياضية. ومن توصيات هذه الدراسة السابقة أنه من الضروري تحفيز الأطفال على استعمال لغة علمية والتي هي ليست باللغة الأم ومحاولة ترجمتها باتجاهين من لغة علمية إلى اللغة اليومية والعكس كما يضيف أن على المربين تعليم الأطفال استعمال أكثر من طريقة تعبيرية – أن كانت عامية أو علمية، حيث أن هذه هي أكثر الفاعليات التي قام بها الأطفال وهى أن العبور من اللغة الموسيقية إلى اللغة الحسابية العلمية يكسب الطفل مهارة استعمال لغات متعددة وأن الانتقال من اللغة الموسيقية للغة الحسابية يدل على أن التجربة الموسيقية تساعد وتدعم تطور التفكير الحسابي وتقوية. (وهو ما حاول البحث الحالي توظيفه في اكساب الطالبة/ معلمة الطفولة المبكرة، المفاهيم المحاسبية بمجال ريادة الأعمال ومنها الميزانية العمومية للمشروعات).

وتوضح نتائج الدراسات السالفة الذكر اختلاف النظرة إلى الدور الذي تلعبه الفنون والذي يهدف إلى الاستمتاع فقط، وبالرغم من أهمية هذا الدور وجماله إلا أنه تطور ليصبح جنباً إلى جنب مع الدور الوظيفي للفون الذي يمكنه علاج مشكلة ما أو تنمية جانب من الجوانب الهامة العديدة للفرد أو المجتمع.

أنشطة التربية الموسيقية:

تعد الألعاب الموسيقية القائم عليها فكرة البحث الحالي واحدة من أهم أنواع الأنشطة الموسيقية، لذلك كان من الضروري تناول التعريف بهذه الأنشطة وأنواعها وموقع الألعاب الموسيقية منها

تعريف الأنشطة الموسيقية:

(تم تناول المصطلح من وجهات نظر عدة في مصطلحات البحث).

ويتضح معنى الأنشطة الموسيقية عند آمال صادق وأميمة أمين بأنها تبنى على ثلاث أسس رئيسية وهي:

- الاستماع والتذوق الموسيقى.
- الأداء الموسيقى (ويتضمن خبرتين رئيسيتين هما الغناء والعزف بالآلات الموسيقية).

الانتاج الموسيقى، ويستخدم في تطبيق ذلك وسائط التعلم الموسيقي وهي:

- التعلم الموسيقى من خلال اللعب.
- التعلم الموسيقى من خلال القصص (آمال صادق وأميمة أمين، ١٩٨٥).

ومن خلال التعريفات السابقة بمصطلحات البحث للأنشطة الموسيقية يلاحظ الآتي:

- الجهد المبذول من جانب الممارس للنشاط الموسيقى لابد وأن يتناسب مع استعداده الموسيقى وقدراته الفردية.
- الخبرة الموسيقية قد تكون خبرة مباشرة أو غير مباشرة
- مردود الخبرة الموسيقية على المتعلم يتضمن أهداف معرفية وأخرى مهارية إلى جانب العادات والاتجاهات السلوكية الإيجابية
- النشاط الموسيقى يجب أن يتضمن العناصر الموسيقية الأساسية وهي (اللحن – الإيقاع – الهارموني)
- تعد الألعاب الموسيقية والقصص الموسيقية الحركية من أهم وسائط التعلم.
- يجب تنويع الأنشطة الموسيقية بين أنشطة استماع وتذوق موسيقى وأنشطة أداء صوتي أو حركي أو آلي (أي أنشطة غناء/ عزف بالآلات الإيقاعية/ وألعاب موسيقية حركية إما قصة أو لعبة) وهذه النقاط تم الاستناد إليها في وضع تعريف إجرائي للأنشطة الموسيقية (بمصطلحات البحث)

أنواع الأنشطة الموسيقية:

أنشطة الاستماع والتذوق الموسيقى:

يرى هارفن (Harven Greenberg, 1979)أن الاستماع الموسيقى هو عبارة عن تدريب الأذن على استقبال المثيرات والمقصود (مكونات العمل الموسيقى)، ويكون ذلك بشكل متدرج حتى يمكن التمييز بينها لذلك فهناك فرق بين السمع

الموسيقى Hearing to Music والاستماع الموسيقى Listening to Music فالسمع هو استقبال الصوت الموسيقى من خلال الأذن وليس الاستجابة الجمالية للموسيقى، بينما الاستماع إلى الموسيقى يشمل: السمع الموسيقى ودافعية الانتباه إلى الموسيقى والشعور بتأثيرها والتفكير في مكوناتها من حيث النغم والإيقاع، فالاستماع هو نشاط يتأثر به المستمع حركيا وعقليا لتكوين الخبرة

التذوق الموسيقى:

وهو التدريب التعليمي الذي يهدف إلى أن يمنح الدارس القدرة على الاستماع الجاد بإدراك وفهم للموسيقى وأن يستمع بلذة ورغبة وإرادة.

والتذوق في حقيقته يتضمن كل أنواع الأنشطة الموسيقية فكل فرع من فروع الموسيقى أيا كان نوعه يهدف إلى توسع دائرة المعلومات وتعميق مفهوم الفن ويساعد في إدراك القيم الجمالية في الموسيقى ولابد أن يوضع في الاعتبار أن المشاركة في الأداء الموسيقى تشكل جزءا هاما في خطة التذوق لأن الشخص الذي يمكنه الأداء أقدر على فهم الموسيقى وتذوقها من الشخص الذي يستمع إليها فقط. (إكرام مطر، أميمة أمين، ١٩٨٠).

وقد عرفت أميرة فرج (أميرة فرج، ١٩٧٣) " التذوق بأنه حكم عقلي على الأعمال الموسيقية بجميع أنواعها بصفتها إنتاجا فنيا موسيقيا يحاول تحقيق الجمال داخل حدود هذا الفن.

الانتاج الموسيقى:

وهو كل ما ينتجه الشخص ليعبر عن الذات موسيقياً سواء كان انتاج غنائي أو عزفي أو الاثنين معاً، والانسان يشارك في الأنشطة الموسيقية الثلاثة بغض النظر عن العمر، مع اختلاف مستوى هذه الأنشطة تبعاً لاختلاف العمر والخبرة والممارسة والتدريب فالطفل والكبير كلاهما يمكنهم الاستماع إلى الموسيقى وأدائها والتعبير بها عن الذات وتشمل أنشطة الانتاج الموسيقي:

- أنشطة الأداء الصوتي وتشتمل على أداء الأغاني والأناشيد.
- أنشطة الأداء الحركي وتتضمن القصة الموسيقية الحركية والألعاب الموسيقية.
- أنشطة الأداء الآلي (Anders B,1980).

القصة الموسيقية الحركية:

هي عبارة عن أحداث متتالية تحوي مضموناً تربوياً أو علمياً ويتخللها العديد من الأنشطة الموسيقية التي تضفي عليها طابع الحيوية والإثارة لجذب الانتباه علاوة على إكساب قيم أخلاقية حميدة وأنماط سلوكية سوية تؤدى إلى التكامل والتفاعل الاجتماعي السليم.

والقصة الحركية التي تشمل على الألعاب الموسيقية تتميز بقواعد في تكوينها، فبعضها نظامي يحدده المعلم عندما تتطلب مواقف القصة ذلك، والبعض الآخر من تمرينات في شكل ألعاب حرة مما يشجع على الابتكار. (سعاد احمد الزياتى، ١٩٩٣)

الألعاب الموسيقية الحركية:

تعد الألعاب الموسيقية من أهم وسائط تعليم الموسيقى فمن خلال الألعاب الموسيقية يمكن تمييز المفاهيم الموسيقية وإدراكها فاللعب هو وسيلة فعالة للتعلم وهذا ما يؤكده الفلاسفة وعلماء التربية. (J.P،Brien,1985) وسوف يتم تناول الألعاب الموسيقية تفصيلياً في الجزء التالي من الإطار النظري باعتبارها محور هذا البحث

وبعد استعراض الأنشطة الموسيقية يتضح أنها ليست منفصلة عن بعضها بل هي كتلة متجانسة ومتداخلة ومندمجة ومكملة لبعضها البعض بحيث لا يمكن الاستغناء عن عنصر من عناصرها وهدفها هو توصيل الموسيقى ببساطة وبصورة يسهل فهمها للشخص العادي الذى ليست لديه خبرة أو خلفية عن الموسيقى وكذلك تساهم في إثراء الحركة التعليمية لجميع المراحل الدراسية إذا ما تم توظيفها بشكل صحيح مناسب سواء للمادة المراد تدريسها أو الفئة المراد التدريس لها من حيث حالتهم وخصائصهم والعمر الزمنى، وهذا ما تم اتباعه في البحث الحالي بما يتفق والإمكانيات المتاحة.

الألعاب الموسيقية (مفهومها–خصائصها –أهميتها– أنواعها – دراسات سابقة).

مفهوم الألعاب الموسيقية وخصائصها:

الألعاب الموسيقية هي ألعاب تدمج الموسيقى والحركة، وبدون الموسيقى والحركة لا يمكن لعب اللعبة، كما يعتبر الاستكشاف والارتجال والإبداع بالصوت بما في ذلك الغناء والاشتراك في ترديد الاناشيد جزء من اللعب الموسيقي، ويخدم الغناء واللعب الدرامي المتعلم أولاً كوسيلة للتعرف على المجتمع الذي هو جزء منه، وثانياً كوسيلة لتنمية الإحساس بالقدرة على الإنجاز وتحقيق الاهداف من خلال مشاعرهفي المشاركةوشعور الهوية (Littleton، ١٩٩١)؛ (Tarnowski، ١٩٩٩)؛ (Marsh، ٢٠٠٩).

ويتعلم الأفراد الكثير من خلال الألعاب الموسيقية، وفقا لسميث (٢٠٠٥)، وتستمد الاستفادة خلال الفترة التي يشاركون فيها في الألعاب التي تساعدهم على الاستمرار في النمو. حيث تتضمن الألعاب بعض القواعد التي تنطوي على قدر من المنافسة والالتزام بالإجراءات والحدود الزمنية. كما يتضمن لعب الألعاب الموسيقية وجود هدف مشترك، وبالتالي تحسين حياة المتعلمين الاجتماعية.(Smith,2005) ومن المفضل ان تتضمن قواعد اللعبة اعتماد مجموعة اللعب على تكامل اداء اللاعب الفردي، ومن خلال ذلك يكون الشعور المجتمعي المتأصلً في اللعبة حافزا للفرد واحساسه بالمسؤولية على إظهار درجة عالية من الصدق والاهتمام بالعدالة والنزاهة في اللعب، ويتحمل جميع المشاركين مسؤولية تقدير وتكريم الفائز بتميزه دون أي تثبيط أو تردد لأن كل لاعب يدرك حقيقة أن هناك حقًا فرصة في الحصول على معاملة مماثلة إذا كان هو/ هي الفائز.

كما تميل الألعاب التي يلعبها كلا الجنسين إلى الحفاظ على هيكل اللعبة وقواعدها وادارة كفايات كلا الجنسين على قدم المساواة.

وتعتبر الألعاب الموسيقية من الأنشطة المناسبة التي تتناول مجالات التعلم المتنوعة والتي يمكن للمعلمين استخدامها لتعزيز نمو الفرد خاصة في مرحلة الطفولة المبكرة، وتوفر نظرية الذكاءات المتعددة للمعلمين إطارًا مفاهيميًا لإنشاء مجموعة متنوعة من القرارات التعليمية بهدف رئيسي يتمثل في تشجيع الأفراد المختلفين من الطلاب على تعلم الرياضيات او اي خبرات منطقية اخرى من خلال خبرات تعلم أصيلة وفعالة تركز على الطلاب (Ball & Perry، 2009.)

ويجدر الإشارة إلى أن بعض الدراسات عرفت الألعاب الموسيقية من منظور آخر، حيث جعلتها تقتصر على ألعاب الكمبيوتر التي صممت خصيصا من أجل تعليم الأداء الموسيقي، وجاء التعريف لها على أن " الألعاب الموسيقية هي مجموعة فرعية من ألعاب الكمبيوتر النهائية لتمكين المستخدمين من التفاعل مع الموسيقى بشكل حدسي، وتحفيز أنواع مختلفة من الذكاء، مثل الغريزية، بديهية، ومحرك حسي واحد (Wechsler, D., ,1975) ومنها دراسة بعنوان "تعزيز أداء ألعاب الموسيقى في التعليم من خلال معيار IEEE 1599" ,.M ,Mario ,Luca ALudovico1) (Giuseppina R.2014

ويعتبر تطبيق ألعاب الكمبيوتر لتعليم الموسيقى واحدة من أحدث الاتجاهات في تعليم الموسيقى بمساعدة الكمبيوتر وتعتمد فيه ألعاب الأداء الموسيقي على أساس البرمجة التكنولوجية "(Denis, G., and Jouvelot, P.,,2005)، (Kim, Y.E., Schmidt, E.M., and Emelle, L.,2008)

كما يجب الإشارة إلى ضرورة التفريق بين الأدوات الموسيقية (آلات الباند) والمعروفة داخل رياض الأطفال مثل: المثلث والجلاجل والطبلة والكاستانيت والرق وغيرها، وبين الألعاب الموسيقية التي تتضمن عناصر الموسيقى والحركة، والتي قد تتضمن داخلها بعض الأنشطة الموسيقية كالغناء والقصة الموسيقية والإيقاع الحركي والدراما الغنائية وغيرها.

أهمية الألعاب الموسيقية كمدخل هام من وسائط التعلم:

الألعاب الموسيقية على المستوى التربوي

يذكر (جونسون ٢٠٠٥) أن السبب وراء فعالية استخدام الموسيقى في التعلم هو الدماغ. فجسمنا يطلق الدوبامين والنورادرينرين أثناء الحركة والمرح المصاحبة للألعاب والأنشطة الموسيقية. والدراسات الإنسانية تبين أن هذه المواد الكيميائية تساعد على تعزيز الذاكرة على المدى الطويل عندما تدار إما قبل أو بعد التعلم (Jensen, E. 2005)".

تم اقتراح فكرة الذكاءات المتعددة لإعادة تعريف وتصنيف الذكاء من قبل غارد نر .(1983) ووفقا له، فإنه يوجد عدد من الذكاءات المتميزة مثل الموسيقية

والرياضية، الموسيقية، المكانية، الجسدية، الحركية، الشخصية، اللغوية، الطبيعية. وتشير النظرية إلى أن الطلاب المختلفين لديهم نقاط القوة الفريدة الخاصة بهم ومع ذلك، ومن وجهة نظر Goodnough (2001)، فإن من عيوب استخدام النظام التقليدي هو أنه يركز الاهتمام على الذكاء اللغوي والرياضي في النظام المدرسي التقليدي ولذلك الأطفال الذين كانوا موهوبين في مجالات الذكاء اللغوي أو الرياضي عادة ما يتفوقون على أقرانهم الموهوبين في مجالات الذكاء الأخرى .لهذا السبب ارمسترونغ(2000) يشير إلى أن المعلمين يقدمون المزيد من فرص التعلم للأطفال من خلال تصميم الدروس على أساس قوتهم الفكرية الطبيعية والمصالح الشخصية لتحقيق التوازن، بينما يرى أن الألعاب الموسيقية هي الأنشطة المناسبة التي تتناول مجالات التعلم المتنوعة والتي يمكن للمعلمين استخدامها لتعزيز نمو الطفل وخاصة في مرحلة الطفولة المبكرة (Ball & Perry، ٢٠٠٩).

إن نموذج تدريس الذكاء المتعدد يؤكد أهمية التعليم من أجل الفهم والتطبيق– وليس فقط من أجل تحفيظ الحقائق عن ظهر قلب، كما يؤكد على أهمية الذكاء الموسيقي في تحقيق هذا الهدف، وتعد نظرية غارد نر المتعددة للذكاء وثيقة الصلة باستراتيجيات وأنشطة التدريس الفعالة القائمة على الموسيقى. (JamesDiDomenico,2017).

كما تمت مناقشة النهج المعرفي الموجود مؤخرا في المجال التربوي من قبل مونتيسوري، والذي اقترح مباشرة الاتصال والعمل مع الأشياء من خلال التلاعب بها، والمقصود ممارسة الألعاب ويستفيد تطبيق "مونتيسوري" التربوي من الإيماءات والتقنيات عن طريق اللمس المصاحب للألعاب، وتروج لفكرة التعلم النشط حيث يتم استدعاء الطلاب للتدخل والتعبير من خلال الألعاب الموسيقية. (Luca A. Ludovico1, Mario M., Giuseppina R.2014)

أثر الألعاب الموسيقية على التطورات المعرفية والحركية والعاطفية:

الألعاب الموسيقية لها اثر على التطورات المعرفية والحركية والعاطفية حيث يتحقق المجال المعرفي من خلال عملية عقلية مثل التفكير والتذكر والاستعادة وتساعد في حل المشكلات وتطوير الأفكار الجديدة والتقييم، ولقد اشار بعض العلماء

مثل(Cheek & Smith،1999) و(Hetland، 2000) إلى كيفية تأثير الموسيقى على التطور الكلي للأحداث المتعلقة بالموسيقى الفردية والتي تتضمن الاستماع وقام الباحثون بطرح نظرية عن عدد من الأسباب المحتملة لشرح دور الموسيقى والألعاب الموسيقية والممارسات الأخرى ذات الصلة في تحسين قدرات الفرد، واحدة من الآليات الرئيسية التي تبدو ذات صلة بالنتائج هي أن الموسيقى تحفز نشاط المخ المشفر في مناطق معينة من الدماغ وتلك المناطق تكون مسؤولة أيضًا عن مستوى التفكير العالي بما في ذلك العمليات الحسابية المنطقية على وجه التحديد، ويقترح(Spelke، 2008) أن تجارب الطلاب في اتباع الألحان والتنسيقات والإيقاعات في نشاط موسيقى معين قد تنشط أجزاء من أنظمة أدمغتهم بطريقة تسهل قدرتهم على تعلم تمثيلات لعدد من المهارات مثل الحسابات والتقديرات المنطقية.(Spelke, E. S،2008) (Cheek & Smith،1999) و(Hetland، 2000).

علاوة على ذلك كجهاز معزز للذاكرة– يمكن للموسيقى تسهيل الاحتفاظ بالمعلومات واسترجاعها؛ ومن ثم فهي تساعد في تعلم واكتساب المعلومات (Ashcraft، 2006)؛ (Gfeller، 1983)؛ (Rainey & Larsen، 2002). على سبيل المثال: وجد (Raineyو Larsen،2002) في دراستهم التجريبية أن الألحان المألوفة لها تأثير إيجابي على التعلم الأولي والذاكرة طويلة المدى للنص غير المتصل، وقد تم دعم هذا أيضًا من خلال الدراسات التي أظهرت أن دمج النص واللحن يمكن أن يسهل الاتصال والتواصل ويساعد في استبقاء أثر التعلم والتذكر (Chazin & Neuschatz، 1990)؛ (McElhinney & Annett، 1996)؛ (Samson & Zatorre، 1991)؛ (Wallace، 1994).

وفي دراسة سابقة استخدمت الألعاب الموسيقية لتنمية الطفل يشرح Farrant, (J.S. ,1964) المجال العاطفي الذي يتعلق بالشعور والقيم وبالتالي يؤثر على مواقفنا وشخصياتنا فيشير إلى أن جميع الألعاب الموسيقية تقريبًا التي لعبها أطفال غانيون أصبحت الألعاب الموسيقية تعمل كأجهزة مدمجة لإعدادهم لفهم وقبول مسؤولياتهم الأخلاقية في المجتمعات لتطوير والحفاظ على علاقة إنسانية جيدة، واحترام قدراتهم كذلك، والشعور بالتميز، والوصول إلى النجاح أو الفشل في اللعبة

يساعدهم في فهم جوهر القواعد، واحترام القانون وغيرها من أجل حسن سير المجتمع.فالألعاب الموسيقية تعمل على تعزيز هذه المواقف بين الأطفال وبالتالي إعدادهم للتوافق الاجتماعي.

وفي دراسة سابقة أخرى بعنوان " استخدام الألعاب الموسيقية والأغاني الأصلية من ثقافة البلد في تنمية الرفاهية الكاملة للطفل " والتي هدفت إلى دعم تطوير الإبداع التربوي من خلال استخدام الموسيقى في تعليم الأطفال، والتي أوصت بضرورة تطبيق الأطفال للنشاط الموسيقي عموماً والألعاب الموسيقية على وجه التحديد. حيث أوضحت الدراسة أن الألعاب الموسيقية لديها القدرة على توفير الأساس الكافي من الرفاهية المثلى والكاملة لتعليم الطفل، من خلال أساليب التعلم المبهج التي توفرها الألعاب الموسيقية. وتوصلت الدراسة إلى أنه عندما يلعب الأطفال الألعاب الموسيقية، فإنهم يستخدمون وسائل متنوعة للتعبير عن الأفكار. هذا يساعد الأطفال على تطوير الرؤية الفنية وتوفير الوسائل المناسبة للتعبير عن الذات. وأن معظم أغاني الأطفال والألعاب بطبيعتها تحتوي على أجهزة تدريب مدمجة. في سياق الألعاب، أجريت الدراسة على الطفل الغاني وقدمت له العديد من جوانب الوسط الثقافي لوطنه من خلال الأغاني داخل الألعاب الموسيقية. بهدف تعلم بعض مهارات العمل الأساسية، والرقص، والموسيقى، وآداب السلوك الاجتماعي، والدفاع عن النفس، واستراتيجيات الأخلاق والمعركة من خلال الألعاب الموسيقية وبالتالي التأثير على طريقة تفكيره، والشعور ومعالجة الأشياء. تجدر الإشارة إلى أن كل الألعاب التي تم تطبيقها في الدراسة السابقة تحتوي على الإمكانات التعليمية في واحد أو اثنين أو جميع المجالات الثلاثة للتعلم الإنساني، المعرفي، النفسي والعاطفي، اثبتت الدراسة وجود تأثير إيجابي مباشر للأنشطة الموسيقية على رفاهية الطفل.

أوصت الدراسة بضرورة إعداد معلمين قادرين على توفير الحافز المناسب لتنمية الإبداع لدى الأطفال الصغار باستخدام الألعاب الموسيقية المناسبة التي ليست غريبة على القيم الثقافية للأطفال. وأن استخدام هذه الألعاب الموسيقية تؤثر إيجابا على احترامهم لذاتهم وتفاعلهم الاجتماعي ومن ثم تعزز عملية تفكيرهم وقوتهم البدنية لأنها موارد تعليمية فعالة مكملة لتسهيل حياتهم برفاهية تامة عند تعليمهم.

(Emmanuel O. Acquah, Kojo A. Sackey-Sam, John F. Annan, .(2015. وفي دراسة سابقة ل James DiDomenico بعنوان " الدمج الفعال للموسيقى في فصول المرحلة الابتدائية "بينت هذه الدراسة أن الموسيقى تستخدم على نطاق واسع إلى حد ما لأربعة أغراض مميزة في العملية التعليمية:

١- تحسين المزاج وإدخال البهجة على النفس.

٢- تدريس المواد الأساسية.

٣- تشجيع الإبداع والتعبير الشخصي.

٤- إدارة الفصول الدراسية والتماسك.

وقد بينت الدراسة السابقة ضمن هذه المواضيع الرئيسية الأربعة، أن الموسيقى تجعل عملية التعلم أكثر إثارة للاهتمام وأكثر مرحاً، والموسيقى تساعد على التعلم لأنه يمكنها (أ) تحسين المشاركة، (ب) توفير البيئة التعليمية الملائمة للتعلم المبهج، (ج) زيادة التركيز، (د) تحسين الذاكرة، (هـ) إبقاء المتعلم في حالة من التفاعل، (و) توفير التعلم النشط (ز) زيادة الاهتمام، (ح) الاسترخاء، (ط) المساعدة في بناء مجتمع تعلمي متعاون (ي) تساعد على خلق مزاج معين، (ك) تنمي الخيال، (ل) تساعد على النظام والدقة، وإدخال عنصر المرح ((JamesDiDomenico,2017)

أنواع الألعاب الموسيقية:

يمكن تصنيف الألعاب الموسيقية إلى ألعاب النشاط الحر مع الموسيقى والألعاب التعليمية وألعاب منظمة وألعاب تعبيرية (تمثيلية خيالية).

ألعاب النشاط الحر مع الموسيقى:

وهي التي تهدف الحركة فيها إلى تنمية الجوانب الجسمية الحركية مع تأكيد ذاتية المتعلم وتلقائيته.

الألعاب التعليمية:

وهي الألعاب التي تقدم من خلالها المعلومات الموسيقية كتلك التي تتطلب الشعور بصعود اللحن أو هبوطه والتعبير عن ذلك بالحركة أو الشعور بالوحدة الإيقاعية والأزمنة المختلفة وكذلك الألعاب التي تميز بين مفاهيم الشدة والخفوت

والحدة والغلظ والطول والقصر والسرعة والبطء والألعاب التي تساعد على معرفة الآلات الموسيقية وأسمائها.

ألعاب منظمة:

وتسير على تخطيط مسبق محسوب حركاتها وخطواتها على موازير موسيقية ثابتة لا تتغير عند تكرار أدائها ويمكن للمتعلم التعرف على موسيقاها بمجرد سماعهم عباراتها ولهذه الألعاب أسس هي:

- التمهيد بمحادثة تدور حول موضوع اللعبة
- تعلم الخطوات التي تشتمل عليها اللعبة حتى تتقن
- سماع لحن اللعبة عدة مرات حتى يألفه ويتذوقه المتعلمون ويقلدونه غناء بالمقطع (لا)
- أداء الخطوات أو الحركات بمصاحبة الموسيقى

ألعاب تعبيرية:

وتهدف هذه الألعاب إلى إشعار المتعلم بجو الموسيقى وتشجيعه على التعبير عن ذلك الجو بحركات تمثيلية تعبيرية بالجسم وهذه الألعاب قسمين:

- ألعاب تعبيرية غنائية: وتقترن بغناء الأغاني فهي تعبير حركي عن جو الأغنية مستوحى من مضمون الكلمات
- ألعاب تمثيلية خيالية: وتقترن بقصة خيالية أو مشهد تمثيلي من الحياة المحيطة بالمتعلم ويكون التطبيق تمثيلياً يترك للخيال أو تمثيلاً منظما يتطلب خطوات أو حركات خاصة توحى بها الموسيقى (إكرام مطر وأميمة أمين وسعاد حسنين، ١٩٨٤)، (أميرة فرج وآخرون، ١٩٨٣).

ويتفق هذا التصنيف لأنواع الألعاب الموسيقية مع ما وضعته وزارة التربية والتعليم بحيث تشمل (ألعاب حرة مع الموسيقى) و(ألعاب تعليمية منظمة) و(ألعاب تعبيرية غنائية) (القصة الحركية الموسيقية) و(ألعاب شعبية) (وزارة التربية والتعليم، ٢٠٠٧).

ثانياً: ريادة الأعمال وبرنامج SIYB:

مفهوم ريادة الأعمال:

يرجع مفهوم ريادة الأعمال للاقتصادي الفرنسي" كانتيلون Cantillon" الذي عرف ريادة الأعمال بأنها " التوظيف الذاتي بغض النظر عن الطبيعة والاتجاه، وذلك مع تحمل المخاطر وتنظيم عوامل الانتاج، وذلك بغرض إنتاج سلعة أو خدمة مطلوبة في السوق." ويعود الفضل في وضع تعريف واسع لمفهوم ريادة الأعمال إلى الخبيرين الاقتصاديين Schumpeter Joseph"جوزيف شوم بيتر " و" فرانك نايت "Knight Frank الذين عرفا ريادة الأعمال بأنها "عملية ابتكار وتطوير طرق وأساليب جديدة لاستغلال الفرص التجارية". كما أن الاتحاد الأوربي عرف ريادة الأعمال عام 2003م بأنها "الأفكار والطرق التي تمكن من خلق وتطوير نشاط ما عن طريق مزج المخاطرة والابتكار أو الإبداع والفاعلية في تسيير وإدارة الأنشطة والأعمال وذلك ضمن مؤسسة جديدة أو قائمة ".

عرف (دولن dollin) ريادة الأعمال Entrepreneurship في عام 1995م بأنها"عملية خلق منظمة اقتصادية مبدعة من أجل تحقيق الربح أو النمو تحت ظروف المخاطرة وعدم التأكد " (محمد بن عبد العزيز، حسين السيد، ٢٠١٤).

وقد ظهر مفهوم ريادة الأعمال في الكتابات الاقتصادية منذ كتابات الاقتصادي الايرلندي ريتشارد كانتيلون ١٧٣٤-١٦٨٠(م)، وعبر عنه بنوع من الشخصية على استعداد لتأسيس مشروع جديد أو مؤسسة، وتقبل المسؤولية الكاملة عن النتائج غير المؤكدة. ويرجع تعريف رائد الأعمال إلى العالم الاقتصادي شومبيتر ١٩٥٠-١٨٨٣(م.) إذ عرف الريادي بأنه هو ذلك الشخص الذي لديه الإرادة والقدرة لتحويل فكرة جديدة أو اختراع جديد إلى ابتكار ناجح. وبالتالي فوجود قوى الريادة في الأسواق والصناعات المختلفة، تنشئ منتجات ونماذج عمل جديدة. وبالتالي فإن الرياديين يساعدون ويقودون التطور الصناعي، والنمو الاقتصادي على المدى الطويل (الشميمري، المبيريك ٢٠١٤م) ومن هنا تظهر أهمية ريادة الأعمال في إيجاد فرص عمل جديدة لرائد الأعمال نفسه وأفراد المجتمع الآخرين، وبالتالي تقليل نسبة البطالة، إضافة الى الأثر الملحوظ في الاقتصاد ونماء سوق العمل. ويرى

الكثير من المختصين ان من اهم روافد التنمية الاقتصادية والاجتماعية في الدول بشكل عام هو تطوير المنشآت الصغيرة والمتوسطة وتشجيع اقامتها حيث تعتبر منطلق اساسي لمعالجة مشكلتي البطالة والفقر وزيادة انتاجية الدول والأفراد، مما أدى الى زيادة اهتمام الدول في هذه المنشآت ودعمها لتعزيز قدراتها امام منافسيها المحليين والدوليين. (وفاء المبيريك، ٢٠١٤).

جدول رقم (١)

يوضح الفرق بين الرواد والمديرين

الرواد	المديرين
البحث عن التفكير	البحث عن الاستقرار
يخاطرون	يتجنبون المخاطر
مدخل اجتهادي على المستجدات	مدخل نظمي على المستجدات
مستقل	متشارك
مبدع	--
باحث عن التحدي	--

Source:(Busenitz L. and Jay B. ,1997)

أهمية برنامج ريادة الأعمالSIYB:

تعتبر ريادة الأعمال واحدة من ركائز النمو الاقتصادي وخلق فرص العمل ومواجهة البطالة والتهميش. فعلاوة على تمكينها الأفراد ذكوراً وإناثا وخاصة الشباب في إطلاق مشاريع اقتصادية جديدة، فإنها توفر المناخ لإدارة الموارد على نحو أكثر فاعلية وكفاءة.

وكثيراً ما تطلق مشروعات ريادة الأعمال أفكاراً وممارسات جديدة تتسم بالتميز وروح المبادرة. حيث تساهم ريادة الأعمال كحل لبطالة الشباب في بعض الاقطار بنحو ٥١.٥٧% من إجمالي الناتج المحلي وتوفر ما يقرب من ٦٠% من العمالة. لهذا السبب، تبدو أهمية توفير التدريب على المهارات الإدارية إلى جانب استخدام التكنولوجيا وتسهيل التعاملات المصرفية لتشجيع المزيد من الشباب على المشاركة في إقامة مشاريع تجارية صغيرة.

وفى هذا الإطار اشارت كارميلا سالزانو (٢٠١٠) الى ان البراهين العلمية والعملية تشير إلى أن الطلاب المشاركين في برامج التعليم والتدريب للريادة يُعيدون

اكتشاف الأسباب التي تحدو بهم للتعلم والتفاؤل بمستقبلهم، أن التعليم والتدريب الريادي قادر على تعزيز فرص الشباب في النجاح، وفي إيقاظ مواهبهم وطاقاتهم (جمال علي الدهشان، ٢٠١٨).

وعليه، فإن الاهتمام بريادة العمال ودعم المشروعات الصغيرة أمر في غاية الأهمية لدفع عجلة التنمية من جهة وتوفير الفرصة للشباب من أجل تحقيق طموحاتهم وأحلامهم من جهة أخرى.

وبناء على ما سبق، جاء اهتمام منظمة العمل بريادة الأعمال وتنمية المؤسسات الصغيرة كاستراتيجية لخلق فرص العمل وتعزيز فرص التنمية الاقتصادية والاجتماعية. وتُرجم هذا الاهتمام بإنشاء إدارة فنية مختصة وتعزيز فرقها الفنية في مختلف الأقاليم بالخبراء والمختصين في هذا المجال.

كما طُورت العديد من البرامج والأدوات والأدلة التدريبية لبناء القدرات الوطنية لخلق البيئة المواتية للنهوض بريادة الأعمال وتنمية المشروعات الصغيرة. وفي مقدمة هذه البرامج التدريبية، البرنامج التدريبي " ابدأ وحسن مشروعك " Start and Improve Your Business (SIYB) "والذي أُعد في صورته الأصلية قبل عدة سنوات وقام مكتب المنظمة الإقليمي للدول العربية ببيروت بترجمته إلى اللغة العربية. (منظمة العمل الدولية، ٢٠١٧)

ونتيجة لأهمية هذا البرنامج والنجاح الذي حققه في نسخته الأصلية في العديد من البلدان، تم مؤخراً تطويره وتحديثه في ضوء التطورات الاقتصادية في السنوات الأخيرة. ولقد أسهم فريق العمل اللائق لدول شمال أفريقيا بترجمة النسخة المعدلة من البرنامج إلى اللغة العربية وموائمتها مع متطلبات المنطقة العربية، ومن ثمّ، تم تجريب هذه الصورة وإجراء التعديلات النهائية على ضوء نتائج التجريب الميداني مستفيداً في ذلك من ترجمة الصورة الأولى من البرنامج التي سبق وأعدها مكتب منظمة العمل الدولية في بيروت.

ويمثل هذا البرنامج حزمة تدريبية تُمكن رائد الأعمال (الشخص الذي يرغب في إنشاء مشروعه الخاص) من اكتساب المهارات والمعارف التي تمكنه من رسم وتنفيذ خطة عمل مشروعه على نحو ييسر وصوله إلى الموارد البشرية والمالية وخدمات الدعم اللازمة والنفاذ إلى السوق وهذه عناصر أساسية لنجاح أي مشروع ناشئ. ويمكن تقديم

التدريب على هذه الحزمة من خلال مؤسسات سوق العمل المختلفة بما في ذلك مكاتب التشغيل العمومية، ومراكز التدريب المهني، ومراكز التوجيه المهني ومؤسسات تنمية المشروعات الصغيرة والمتوسطة وغير ذلك من المؤسسات المعنية بتنفيذ سياسات سوق العمل النشطة (International Labour Office , 2017).

كما يستمد برنامج SYBأهميته كذلك من أهمية تعلم ريادة الأعمال عموماً والتي يمكن إيجازها في النقاط التالية:

- تعلم ريادة الأعمال خطوة أساسية نحو غرس روح المبادرة وزيادة فرص نجاح الأعمال وصناعة قادة المستقبل لتحمل أعباء النمو الاقتصادي القومي المتواكب مع التوجهات العالمية.
- تعلم ريادة الأعمال يزيد من القدرات المتميزة لخلق الثروة من خلال الاستقرار على الفرص ذات العلاقة بالتوجه بالمعرفة على المستوى العالمي، بما يحقق مساهمة هامة في بناء مجتمع المعرفة.
- تعلم ريادة الأعمال يُنتج رواد في الإبداع والابتكار بما يمكن من التحول نحو إحداث طفرة في بناء الاقتصاد المعرفي من خلال الأفكار المتجددة ذات العلاقة بتنمية مجتمع المعرفة.
- تعلم ريادة الأعمال يُساهم في زيادة الأصول المعرفية وتعظيم ثروة الأفراد بما يزيد من الثروة والتراكم الرأسمالي في مجال المعرفة على مستوى الوطن، وبما لذلك من أثر في بناء مجتمع المعرفة.
- تعليم ريادة الأعمال يُكسب العاملين بالمؤسسات القائمة مهارات نادرة ومبتكرة تمكنهم من زيادة معدل نمو المبيعات بنسبة تفوق قرنائهم بنسبة كبيرة.
- تعليم ريادة الأعمال يُزيد من احتمال تطوير منتجات جديدة، نظرا لأن الرياديين يصبحون أكثر إبداعا، تعليم ريادة الأعمال يؤدي إلى زيادة احتمال امتلاك الخريجين لأفكار مشروعات أعمال تجارية ذات التكنولوجيا العالية والتي تخدم التوجه نحو بناء مجتمع المعرفة والمساهمة في التغلب على مشكلة البطالة.
- تعليم ريادة الأعمال يؤدي إلى تغيير هيكل تركز الثروة في الأمم، بما يحقق الاستقرار الاقتصادي والتحول من ارتكاز الاقتصاد على عدد محدود من أصحاب

رؤوس الأموال نحو امتلاك أكبر عدد من أفراد المجتمع للثروة بما يحقق الاستقرار وتحقيق التنوع في مجالات العمل.

- تعليم ريادة الأعمال يساهم في تحويل الأفكار إلى مشاريع بمعدلات أكثر من غيرها بما يحقق قيمة وتميز على المستوى القومي والعالمي ويدعم التوجه نحو مجتمع المعرفة.
- تعليم ريادة الأعمال يَخلق المزيد من الفرص المرتبطة بإحداث تقدم تكنولوجي يستند إلى المعرفة، وتؤكد حالة جامعة ولاية أريزونا على أن تعليم ريادة الأعمال بالجامعة قد زاد من القيمة المضافة للمجتمع، حيث ارتفعت أعداد المشروعات الخاصة التي أقامها الطلاب لخدمة مجتمعاتهم وساهمت في التغلب على مشكلة البطالة، وكان غالب هذه المشروعات يندرج ضمن المشروعات المعرفية بما ساهم في بناء وتنمية المجتمع المعرفي. (جمال على الدهشان، ٢٠١٨).

بعض الدراسات السابقة التي تؤكد على أهمية البحث الحالي:

أولاً: دراسة أجريت داخل الولايات المتحدة الأمريكية في مجال ريادة الأعمال: تناولت تأثير الثقافة المجتمعية على استعداد الشباب لإظهار المبادرة في بدء المشروعات الخاصة بهم وخاصة الإناث، وهدفت إلى قياس مدى توافر روح المبادرة لبدء مشروعات ريادة الأعمال لدى كل من الجنسين من الشباب، بحثت هذه الدراسة المسحية البيانات الخاصة بعينة من طلاب المدارس الثانوية من الإناث والذكور لتقييم مدى معرفتهم وموقفهم من ريادة الأعمال– وما إذا كانت هناك أي اختلافات نتيجة لمتغير الجنس تؤثر على هذه المجالات،تم تطوير أسئلة الدراسة الاستقصائية من قبل المركز الوطني للبحوث في التعليم الاقتصادي National Center for Research in Economic Education (جامعة نبراسكا–لنكولن) ومركز ريادة الأعمال القيادية (مؤسسة إوينج ماريون كوفمان). تم تحديد موثوقية وصلاحية هذه الأسئلة في دراسة بحثية وطنية سابقة مع طلاب المدارس الثانوية والبالغين (Walstad و Kourilsky،1996) جمعت منظمة Gallup بيانات المسح عبر الهاتف من عينة عشوائية من حوالي ١٠٠٠ شاب، تتراوح أعمارهم بين ١٤–١٩

سنة في الفترة من ٩ سبتمبر إلى ٢٨ نوفمبر ١٩٩٥، تم تقسيم العينة بالتساوي تقريبا بين الإناث (٤٩٠) والذكور (٤٧٧).

تشير النتائج المستمدة من التحليل المنطقي للبيانات إلى أن كلا من الذكور والإناث قد أظهر مستوى منخفض من المعرفة في مجال ريادة الأعمال ؛ ومع ذلك أظهرت الدراسة أن الإناث أقل احتمالية في بدء عمل تجاري خاص بهم بشكل ملحوظ مقارنة بالذكور (٤٢٪ مقابل ٧٢٪)،هذا الاختلاف مدعاة للقلق لأنه قد يؤثر بشكل مباشر على حجم المجموعة المحتملة من صاحبات المشاريع وأسندت الدراسة سبب هذه النتيجة إلى وجود ممارسات تعليمية أو تأثيرات اجتماعية وثقافية تقلل بدرجة كبيرة من مستوى اهتمام الإناث ببدء عمل تجاري وأيضا حقيقة أن الإناث أكثر وعيا في أوجه القصور في المعلومات قد تجعلهن أقل ثقة في قدرتهم على النجاح في بدء عمل تجاري (Walstad, W.B., and Kourilsky, M.L. 1996).

وجاءت إجابات الشابات على الاستبيانات لتبين إيمانهن بشدة أن التعليم الإضافي يمكن أن يساعد في تصحيح مشكلة المعلومات لديهم، كما يعتقد ما يقرب من ٩ من أصل ١٠ (٨٧ ٪) من الإناث أن المدارس في البلاد يجب أن تعلم الطلاب المزيد حول ريادة الأعمال وبدء العمل التجاري –

واحدة من أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة الاستقصائية هي حقيقة أن الإناث مهتمات للغاية ببدء عمل تجاري، أكثر من ستة من كل ١٠ (٦٢٪) من الإناث يرغبن في بدء عمل تجاري خاص بهن، أقل من أربعة من كل ١٠ (٣٨%) لم يكونوا مهتمين ببدء مشروع تجاري، هذه النتائج تشير إلى أن هناك مجموعة كبيرة من الإناث المحتملات التي قد قررن اختيار مسار وظيفي لهن في ريادة الأعمال، يجعل من الضرورة توفير البرامج الخاصة باكتساب مهارات ريادة الأعمال لديهن.

تؤدي النتائج التي توصلت إليها الدراسة إلى توصيات هامة تشير إلى ضرورة تطوير المناهج الدراسية الخاصة بتعليم ريادة الأعمال في جميع المراحل التعليمية خاصة فيما يتعلق بتعليم الإناث.

ويعتقد كلا الجنسين أن التعليم الإضافي يمكن أن يصحح مشكلة المعرفة والمعلومات المتعلقة بريادة الأعمال، بينما تغيير وعي الإناث تجاه أهمية هذه المشروعات، وإكسابهم المهارات اللازمة يحتاج إلى برامج أكثر إبداعا وجهد أكبر

وهو ما حاول البحث الحالي أن يسعى إلى تحقيقه من خلال برنامج قائم على الألعاب الموسيقية (كأحد أهم وسائط التعلم المبهج للمهارات) لتنمية مهارات برنامج ريادة الأعمال SIYB.

ثانياً: دراسة سابقة حول المفهوم الجامعي الذي تتبناه الجامعات عن ريادة الاعمال: حاولت هذه الدراسة تناول ريادة الأعمال من وجهة نظر بعض نماذج مؤسسات التعليم الجامعي، توصلت إلى أنه وبسبب الاحتياجات المتغيرة بسرعة للمجتمع القائم على المعرفة والمنافسة على الصعيد المحلي والعالمي اصبح الاستثمار معارف الافراد ومهاراتهم وسعة حيلتهم ذو أهمية متزايدة كما ان القدرة التنافسية بين الدول وارتقاء الاقتصاد القائم على المعرفة الموسعة فرضت تحديات كبيرة على الحكومات في كل من الدول المتقدمة والنامية للتغلب علي الصعوبات الاقتصادية وتشجيعهم على جعل التعليم العالي (أكثر) استجابة لسوق العمل التنافسي في المجتمع الدولي، وبالتالي بينت الدراسة السابقة أن الحكومات تواجه تحديا لتعزيز نظام التعليم العالي من أجل إنتاج المزيد من المتعلمين الحاصلين على تعليم جامعي قادر على احداث التنمية الاجتماعية والاقتصادية (Maassen and Cloete 2006).وهو ما يسعى هذا البحث لتحقيقه من خلال البرنامج المقترح، والذي جاء موافقاً لتوجه جامعة الاسكندرية في تبني نشر ثقافة ريادة الأعمال بين طلابها من الجنسين، بالتعاون مع منظمة العمل الدولية ILO ومن خلال برنامج SIYBوالذي كان لكلية التربية للطفولة المبكرة نصيب من المشاركة في تطبيقه، حيث تم تعديل لائحة جامعة الاسكندرية لتتضمن مقرر ريادة الأعمال تماشياً مع التوجه العالمي، وتصبح بذلك صاحبة السبق بين الجامعات المصرية في هذا الشأن.

تاريخ برنامج ابدأ وحسن مشروعك:

لقد ظهر برنامج ابدأ وحسن مشروعك من خلال حزمة تدريبية تسمى "قم برعاية شركتك" والتي طورها اتحاد العمال السويديين أثناء عقد السبعينات من القرن

العشرين. وفي عام ١٩٧٧ قامت هيئة التنمية الدولية السويدية بتمويل مشروع لصالح منظمة العمل الدولية من أجل تكييف المواد التدريبية لتلائم احتياجات المشروعات الصغيرة ما أدى إلى ابتكار برنامج حسن مشروعك.

وفي أوائل التسعينات من القرن العشرين عمل مشروع تعاون فني تابع لمنظمة العمل الدولية في فيجي على تطوير الحزمة التدريبية ابدأ مشروعك. وقد تبنت كافة مشروعات منظمة العمل الدولية للتعاون الفني عبر العالم الحزمة التدريبية ابدأ مشروعك لإكمال الحزمة التدريبية حسن مشروعك وللوفاء بالطلب الكبير من جانب رواد المشروعات الصغيرة المحتملين الذين يرغبون في تأسيس مشروعاتهم الخاصة. وفي نهاية عقد التسعينات من القرن العشرين ظهرت حزمة تدريبية أخرى أطلق عليها حدد فكرة مشروعك والتي طورته منظمة العمل الدولية لتكون مكملة لمجموعة "ابدأ مشروعك" التدريبية ولمساعدة رواد المشروعات

الصغيرة المحتملين على إنشاء أفكار مشروعات قابلة للتنفيذ.

وقد حاز برنامج SIYB اليوم اعتراف أكثر من ٨٠ دولة في أفريقيا وآسيا وأوروبا وأمريكا الجنوبية بصفته علامة تجارية خاصة بمنظمة العمل الدولية. (منظمة العمل الدولية، ٢٠١٨).

أهداف برنامج "ابدأ وحسن مشروعك SIYB"

ضمن إطار الهدف التنموي الكلي الذي وضعته منظمة العمل للبرنامج، وهو المساهمة في تحقيق النمو الاقتصادي وخلق فرصاً أكثر وأفضل للعمل، حيث ترتكز الأهداف المباشرة لبرنامج "ابدأ وحسن مشروعك" حول مستويين.

- يتمثل الهدف الأول في تمكين مؤسسات القطاعين الخاص والعام المحليين المعنيين بتطوير الأعمال لتنفيذ تدريب " ابدأ وحسن مشروعك" وما يرتبط به من أنشطة بصورة فعالة واستقلالية لفائدة الرواد المحتملين والقائمين.
- أما الهدف الثاني فهو تمكين الرواد سواء القائمين أو المحتملين من تأسيس مشروعات صغيرة مجدية اقتصاديا وزيادة ربحية المشروعات القائمة بالفعل من خلال المنظمات الشريكPartner organizationلبرنامج ابدأ وحسن مشروعك، ومن ثم توليد فرص عمل جيدة للآخرين.

المجموعات المستهدفة Target groups:

وفقا للهدفين المذكورين سابقاً، يعمل برنامج "ابدأ وحسن مشروعك" على تحقيق أهدافه باستهداف مجموعتين أساسيتين هما:

- مزودو التدريب (وهي المنظمات التي تقدم الخدمات لقطاع المشروعات الصغيرة.).
- المستفيدون من التدريب (وهم الرواد المحتملون أو القائمون في قطاع المشروعات الصغيرة).

وفي البحث الحالي تندرج عينة البحث البشرية (الطالبات/ معلمات الطفولة المبكرة) تحت الفئة المستهدفة الثانية من الرواد المحتملين. (الرائدات المحتملات في حالة عينة البحث). (منظمة العمل الدولية، ٢٠١٨).

العوامل الثقافية المؤثرة في ريادة الأعمال:

تلعب الثقافة بمجموع مكوناتها دورًا هاما وحاسما في نمو ريادة الأعمال. إذ أن سيادة مفهوم الثقافة الريادية يعتبر اتجاه اجتماعيا ايجابيا نحو المغامرة الشخصية التجارية Personal Enterprise يساعد ويدعم النشاط الريادي. ويؤكد– (Batman)1997 أن الاقتصاديات التي شهدت نموا وازدهارا في أواخر القرن العشرين تشترك في تمتعها بثقافة الأعمال Culture Business وهي الثقافة التي يمكن أن توصف بالثقافة الريادية.

تعتبر الثقافة الريادية Culture Entrepreneurial من العوامل العملاقة التي تحدد اتجاهات الأفراد نحو مبادرات ريادة الأعمال، حيث أن الثقافة التي تشجع وتقدر السلوكيات الريادية كالمخاطرة والاستقلالية، والانجاز وغيرها تساعد في الترويج إمكانية حدوث تغيرات وابتكارات جذرية في المجتمع، وبالمقابل فإن الثقافات التي تدعم مفاهيم التقليد والانصياع والاهتمام بالجماعة والرقابة والسيطرة على الأحداث المستقبلية لا نتوقع أن تنتشر منها سلوكيات التحمل والمخاطرة والإبداع أو بمعنى أخر سلوكيات ريادة الأعمال. وبوضوح أكثر تتطلب الثقافة الريادية تشجيع ممارسة ريادة الأعمال وتحفيز المجتمع عبر تعلم مبادئ ريادة الأعمال، ومن جهة أخرى وجود حكومة تدعم العلوم التطبيقية وريادة الأعمال من خلال سياساتها

المحفزة. ويندرج تحت الثقافة الريادية التعليم. حيث يعتبر محورًا أساسيا في تنمية ريادة الأعمال وتطوير المهارات والسمات العامة لها، ومن حسن الحظ أنه يمكن استثمار دور التعليم في تنمية ريادة الأعمال في سن مبكرة قد تصل إلى رياض الأطفال ويمكن أن يمتد هذا الدور ليصل إلى المراحل المتقدمة من التعليم العالي. (مجلد المؤتمر السعودي الدولي لجمعيات ومركز ريادة الأعمال، ٢٠١٤، جامعة آل سعود).

ومن المتطلب لهذا التعليم أن يكون قائما على الإبداع والابتكار، فالأساليب التقليدية للتعليم القائم على التلقين والحفظ لم تعد تناسب التعليم الجامعي الحديث فضال على أنها عائق كبير أمام بناء ثقافة ريادة الأعمال. فريادة الأعمال تتطلب تعليما قائما على توليد الأفكار والتأمل والابتكار، وإطلاق العنان للإبداع المتحرر من النمطية، والتفكير المؤطر، والتدرج المنطقي الرتيب. كما يتطلب التفكير الريادي أن يتمحور الطالب على مفهوم ط" لمنشأة" أثناء الدراسة. هذا المفهوم الذي يوجه التفكير والإبداع إلى مكونات وأنشطة ومهارات بناء " المنشأة "ويجعل التعليم التطبيقي المجال الشائع لأساليب التعليم الجامعي. وقد سبقت أوروبا كثيرًا من الدول في هذا المجال، حيث استحدثت منذ عام ١٩٨٨ عددا كبيرًا من البرامج التشجيعية لمفهوم " المنشأة" في التعليم العالي بشراكة ودعم من شركات القطاع الخاص على المستوى المحلي والإقليمي. وكانت ثمرته أن أعدت أجيال من الشباب يمتلك روح الريادية. كما أن التعليم الابتكاري القائم على الإبداع والابتكار يتطلب تبني النظام التعليمي متعدد التخصص الذي يتيح للطالب فرصة تعدد التأهيل والاختيار من بين التخصصات المتنوعة مما ينمي سعة الأفق، ورحابة التفكير، وربط الأفكار، ويوجد مناخا تعليميا متعدد الأبعاد التخصصية يسهم في الوصول إلى فكرة يمكن تحويلها إلى مشروع منتج.

وفي هذه الحالة يجب أن تركز المقررات في تشجيع وتنمية الاستقلالية، والابتكار، والمخاطرة، والمهنية في العمل، وتنظيم الوقت وغيرها من المهارات الهامة. وقد ذكر روبرت هيسرش ومايكل بيتر ٢٠٠٨ أن الدراسات أوضحت أن نسبة إمكانية إنشاء مشروع خاص للذين يدرسون ريادة الأعمال تساوي أربعة أضعاف النسبة للذين لا يدرسون ريادة الأعمال.

كما أن الدخل المتوقع للذين يدرسون ريادة الأعمال يزيد حوالي ٢٠% إلى ٣٠% عن دخل الذين يدرسون التخصصات الأخرى. وعلى الرغم من أن مؤسسات التعليم العالي في مصر قد أدركت أهمية تدريس ريادة الاعمال في الجامعات وكليات الأعمال. إضافة الى وجود تشجيع من الدولة لإنشاء جمعيات تهتم وتدعم الأعمال الريادية إلا أن ثقافة الأعمال الريادية في الوطن العربي عموما لم تصل لمرحلة النضج والاكتفاء مقارنة ببقية دول العالم. فقد أشارت الإحصاءات إلى توجه عدد كبير من الدول المتقدمة نحو تدريس ريادة الأعمال. ويبين الجدول الآتي بعضا من الإحصاءات لدول مختارة تقوم كلياتها وجامعاتها بتدريس ريادة الأعمال (المؤتمر السعودي الدولي لجمعيات ومركز ريادة الأعمال، ٢٠١٤، جامعة آل سعود).

جدول رقم (٢)

تدريس ريادة الأعمال في التعليم العالي في بعض الدول ٢٠٠٩/٢٠١٠

الدولة	نسبة مؤسسات التعليم العالي التي تقوم بتدريس ريادة الأعمال
الهند	%٥٩
فنلندا	%٧٣
اليابان	%٦٩
بلجيكا	%٤٣
كوريا الجنوبية	%٤٦
البرازيل	%٢٦
بريطانيا	%٤٩
المكسيك	%٢٧
السعودية	%٩

Source: MonitorEntrepreneurshipGlobal, 2011.

(المؤتمر السعودي الدولي لجمعيات ومركز ريادة الأعمال، ٢٠١٤، جامعة آل سعود).

السِّمات الشَّخصيَّة لرائد الأعمال:

١) البحث عن الفُرَص:

يرى ويتَصَرَّف بناعلي الفُرَص الجديدة، ويَغتَنِم الفُرَص غير العادية للحُصُول على تَمْوِيل ومُعِدَّات وأرضٍ.

٢) المُثَابرَة والعمل المُسْتَمِر:

يكرر المحاولة تل والأخرى للتَّغلُّب على العَقَبات، ويعمل بجد وإخلاص، ويبذُل التَّضحِيات الشخصيَّة لإنْجَاح عمله.

٣) الالْتِزام بعُقُود العَمل:

ينجز طلبات العُملاء في الوقت المُناسب، ويُبدِي اهْتِمامَه برِضَا عُمَلائه.

٤) البَحث عن الجَودَةِ والكَفَاءَة:

يعمل بالأشياء التي تُلبِّي أو تتفوق على معايير الامتياز، أو التي قد تُحسِّن الأدَاء، ويَسعَى لإنجاز أعمال أفضل وأسرع وأقلّ تَكْلِفَة.

٥) القُدرة على المُخاطَرَة:

يُقْدِمُ على ما يراه مُخاطَرَة مُعْتَدِلَة، ويُعْطي الأفضلِيَّة للحالات التي تَنْطَوي على مَخاطِر (مَحْسُوبَة).

٦) البحث عن المعلومات:

يتشاور مع خُبَراء في مجال الأعمال والتِّقْنِية، ويَستَفِيد من تُكْنُولُوجيَا المعلومات والاتِّصالات، ويَسعَى شخصيًّا للبحث عن معلومات حول العُملاء والمُوَرِّدِين والمُنافِسِين.

٧) القُدْرة على تحدِيد الأهْداف:

يضع أهْدافًا مُحدَّدة ووَاضِحَة قصيرة الأَجَلِ، وأُخْرى طويلة الأَجَلِ.

٨) التَّخْطِيط والمُتابَعَة:

يُطوِّر ويستخدم خُطَطًا مَنْطِقيَّة لتحقيق الأهداف، كما يُقَيِّم البَدَائِل، ويَرْصُد التَّقدُّم المُحْرَز، ولديه المُرُونة لتَبْدِيل خُطَطِه عند الضَّرُورَة.

٩) القُدْرة على الإقْنَاع وبناء شبكة علاقات العملNetworking:

يستخدم استِراتِيجيَّات مَدْرُوسة لإقْناع الآخرين، ويستخدم شَبَكات الاتِّصال برجال الأعمال، والاتِّصالات الشَّخصيَّة لإنجاز عمله.

١٠) الثِّقَة بالنَّفْس:

لديه اعتقاد قوي في قدراته الذاتية والخاصة لإكمال مهمة صعبة، أو تلبية التحديات التي تجابهه (منظمة العمل الدولية، ٢٠١٨).

المَهارات والمَعارِف التي يَحْتاجها رواد الأعمال كما حددتها منظمة العمل الدولية:

أكدت منظمة العمل الدولية في برنامجها لريادة الأعمال SIYBأن البَدْءِ وإدارة مشروع بشكل جيد يحتاج إلى توافر عدد من المهارات والمعارف هي:

- **المَهارات الفَنيَّة:** المُرتَبِطة بالمُنْتَجات أو الخدمات التي يخطِّط لتقديمها رائد الأعمال: فمثلاً مشروع ملابس جاهزة يحتاج مهارات التصميم والتفصيل والقصِّ والخِيَاطة.
- **مَعْرِفة سُوق مشروعك:** يجب على رائد الأعمال معرفة السوق والمُنافِسين والزَّبَائن والمُوَرِّدِين لمشروعك.
- **مَهارات إداريَّة أساسيَّة:** المَهارات الأساسية لإدارة المشروع التي سيحتاجها رائد الأعمال لكي يدير مشروعه بنجاح، مثل: التسويق، البيع، حساب التَّكْلِفَة والتَّسْعِير، إدارة المخزون، إدارة الإنتاج، حِفْظ السِّجِلاَّت، التَّخْطِيط.
- **مهارات التَّفاوُض:** التَّفاوُض هو الطريقة الأساسية للحصول على ما يريد رائد الأعمال من الآخرين، وتعتبر القدرة على التَّفاوُض بمَثابَة مهارة أساسية للاستمرار في الأعمال ؛فالمُوَرِّد يريد دائمًا أن يبيع الموادَّ بسعر أعلى ورائد العمل يريد سعر أقل لكي يتحكم في تكْلِفَته، والعكس يحصل عندما يريد أن يبيع هو مُنْتَجه (International Labour Office، 2018).

وقد استعان البحث الحالي بهذه المهارات في تحديد قائمة مهارات برنامج ريادة الأعمال SIYB التي استهدفها برنامج الألعاب الموسيقية المقترح، والتي تضمنت: مهارات التفاوض – حساب التكلفة والتسعير – إدارة الإنتاج – البيع، (حدود البحث الموضوعية).

بعض البرامج العالمية التي تمت تطويرها للشابات في مجال ريادة الاعمال:

جاءت بعض البرامج العالمية التي تستهدف تنمية مهارات الشابات في ريادة الأعمال كنتيجة طبيعية للاهتمام العالمي بهذا المجال، وفيما يلي عرض لبعض هذه البرامج والتي استندت إليها الدراسة في إعداد الأدوات:

برنامج ""دخل خاص بها"":

"An Income of Her Own "دخل خاص بها"(Godfrey 1992)

برنامجMADE-IT– فريق لريادة الاعمال يعتمد على فريق مكون من الام وابنتها (Kourilsky 1994).

تعرض هاتان المبادرتان العديد من عناصر التصميم اللازمة لمواجهة تحديات المناهج الدراسية التي أبرزتها نتائج الدراسة، إنها تدمج أساسًا متينًا في نظرية التعلم، والتي تعكس النماذج التي تم التحقق من صحتها جيدًا للتعليم والتعلم الذاتي (Wittrock 1974) والتعلم القائم على الخبرة (Dewey 1933، 1938). تم تصميم الوعي بالريادة وخبرات التعلم للشباب الإناث على مستويات متعددة من المجال المعرفي (Bloom et al. 1956)، كما تحاول تلك البرامج أيضًا تعزيز احترام الذات لدى الشابات من خلال مكونات مناهجهن الدراسية.

يقدم مشروع An Income of Her Own العديد من عناصر التوعية بالتعليم في مجال ريادة الأعمال التي تستهدف المراهقات اللائي تتراوح أعمارهن بين ١٣ و١٨ عامًا، يسعى البرنامج إلى جعل ريادة الأعمال في متناول المراهقات كخيار مهني يستمر مدى حياة من خلال منحهن فرصة لاستكشاف مجال ريادة الأعمال وهو يسعى إلى تعريف المشاركين ببعض المبادئ والممارسات الأساسية التي قد يحتاجون إليها لعمل مشاريع تجارية ناجحة، إذا اختاروا متابعة هذه المهنة، تشمل خبرات الوعي في مجال ريادة الأعمال في البرنامج ما يلي: العروض التقديمية لدراسات حالة المشاريع التجارية الشخصية من قبل رواد الأعمال الناجحين، والمشاركة في الألعاب ونماذج المحاكاة التي تعزز الوعي بمفاهيم ومهارات تنظيم المشاريع، والعمل على التواصل الشخصي، وتمارين للتمكين الشخصي والنمو والتطور، يتم تقديم محتوى المشروع في المدارس وفي نوادي الفتيات بعد المدرسة

وفي المخيمات الصيفية Camp Start-Up!– على سبيل المثال: هو معسكر ريادة أعمال صيفي للنساء المراهقات يبني مهارات الريادة والقيادة ويوفر مقدمة لتطوير خطة عمل أساسية، وهذا المعسكر يعزز أيضا الفرص لاستكشاف القضايا المتعلقة بريادة الأعمال والتمكين وبناء العلاقات والعمل والقيم، والعمل والعائلة.

MADE-ITهو منهج لريادة الأعمال قائم على الخبرة ويستهدف الشابات وأمهاتهن، يطور معلومات لفرق تتكون من الأم وابنتها ويمدهم بالمهارات اللازمة لتحديد فرصة عمل، ووضع خطة جدوى تجارية، وبدء مشروع تجاري– تهدف أرباحه إلى توفير نفقات التعليم الجامعي للابنة.

يشتمل البرنامج على ندوات توجيه ريادة الأعمال، ومعهد صيفي مقيم لفرقة الأم وابنتها، وورش عمل معززة، وعناصر توجيهية.

تركز تجارب التعلم المبكر على مفاهيم ريادة الأعمال واحتياجات السوق الأساسية، بما في ذلك التعرف على الفرص، وتوليد أفكار العمل، وتنظيم الموارد لبدء المشروع، ودور ريادة الأعمال وتأثيرها في اقتصاد السوق، بعد تحديد الفرص وتصور الأفكار لشركات السوق المتخصصة (عادةً ما تكون بدءا من المنزل)، يتلقى المشاركون أيضًا تعليمات قائمة على الخبرة في جدوى الأعمال ومواضيع البدء، تسترشد الأمهات والبنات أيضًا بالحصول على استراتيجيات محسّنة للتواصل والتفاوض لمساعدتهم على أن يصبحوا شركاء أفضل– في الحياة التجارية والعائلية على حد سواء، مع تحولهم بين أدوارهم العائلية المعتادة وأدوارهم كشركاء تجاريين، تميل الأمهات والبنات إلى تطوير رؤى جديدة حول بعضهم البعض.

بعد أن استخدمت فرق الأم/ الابنة مهاراتهم ومعارفهم الجديدة لاستكمال تطوير خطط الجدوى التجارية والبدء في مشاريعهم التجارية،وفر برنامج MADE-IT أنشطة المتابعة والرصد، بما في ذلك مسابقات خطة الجدوى التجارية، من خلال " حلقات عمل معززة لتقديم تعليمات وتوجيهات تكميلية حول الموضوعات ذات الاهتمام الخاص، وتقوم مرشدات رائدات أعمال ناجحات بتوجيه وارشاد كل من فرق الأم وابنتها، تشير تقييمات برنامج MADE-IT إلى أن المنهج يزيد بشكل كبير من

اكتساب المشاركين للمبادئ والممارسات والمواقف الفعالة المرتبطة بنجاح ريادة الأعمال (Helmer 1995).

ثالثا: التعلم المبهج (مفهومه– أهميته– أهم خصائصه– أهم الأساليب والطرائق):

هناك العديد من العلماء المختصين الذين قاموا بتحديد المقصود بمصطلح التعلم المبهج، وبرغم هذا التعدد في التعريف بالمصطلح، إلا أنه لا يوجد تباين كبير في المعنى المقصود بالتعلم المبهج ومن بين هذه التعريفات:

التعلم المبهج المرح هو كلمة تنص على مزيج من الترفيه والتعليم أو تزاوج من التعليم والترفيه، الهدف الرئيسي من هذا المزيج هو دعم التعليم من خلال توفير البهجة والتسلية، يتم تعريف Edutainment على أنه تطبيق يضاعف من الأهداف والمقاييس التعليمية يزود المتعلمين بقيم الحياة، باستخدام الموارد والأساليب المختلفة حتى يمضوا وقتًا ممتعًا من خلال طريقة تصميم الخبرة التعليمية وتنفيذها. (Colace، وآخرون، ٢٠٠٦)

كما يعرفه كل من (شولمان وبوين، ٢٠٠١) على أنه تشجيع التعلم المفرح والمسلي من خلال دعم طريق التفاعل والتواصل، والاستكشاف وخلق الوعي بالتعلم من خلال التجربة والخطأ (Shulman and Bowen 2001)، وبيئة التعليم كمكان تتألف من مزيج من العديد من العناصر (مثل الصوت والموسيقى والرسوم المتحركة والفيديو والكتابة والصور) في مكان يستمتع فيه المتعلمون ويتعلمون (Druin and Solomon، 1996).

ويوصف التعلم المبهج بأنه إطار تعليمي من الترفيه والتسلية الذي يتم تصميمه بهدف التثقيف ويشتمل على عدة ادوات في ذلك مجموعة متنوعة مسلية مثل برامج الوسائط المتعددة ومواقع الإنترنت والموسيقى والأفلام والفيديو والالعاب التعليمية وألعاب الكمبيوتر والبرامج التلفزيونية من أجل احداث البهجة في نفس المتعلم بالإضافة إلى تثقيفه (Colace and co، 2006).

ويرى (أوكان/ ٢٠٠٣) أن التعلم المبهج هو تنفيذ أهداف التعلم من خلال دعم نقاط جذب انتباه المتعلمين وتجديد مشاعرهم (Okan، 2003).

يتم تفسير التعلم المبهج أيضًا على أنه يستخدم الأساليب والأوامر التي تجذب انتباه المتعلمين من أجل توفير التنمية الفردية للمتعلمين في بيئات التعلم (Fossard، 2008).

يتم تعريف التعلم المبهج أيضًا على أنه توفير واتاحة التجربة والوقت المناسب للمتعلمين مع طريقة إعداد وتوفير الموارد والطرق، فيما يتعلق بمعنى الحياة للمتعلمين، كنظرية وتطبيق يتم دمجهما مع الأهداف التعليمية والمعايير والمقاييس التعليمية. (Wang و co، ٢٠٠٧).

ويرى (تشارسكي/ ٢٠١٠) أن التعلم المبهج يطبق من أجل تعليم المتعلمين كيفية استخدام معارفهم الخاصة، وتحليل الأشياء التي يتعلمونها، والجمع بين الأشياء التي يدركونها أو تقييم الأشياء التي يتعلمونها (Charsky، 2010).

بمساعدة هذه التعريفات، يمكن تحديد:

خصائص التعلم المبهج على النحو التالي:

- يحقق البهجة والترفيه والتفاعل الذي يعد من العناصر المفقودة في التعليم، وجذب انتباه المتعلمين بسبب كونه يعتمد في تطبيقه على الالعاب.
- يجمع بين التعليم والترفيه وزيادة الإثارة والحماس لدى المتعلمين لتعليمهم الموضوع المستهدف والمعلومات التي يصعب تعلمها.
- يحقق التعلم بسهولة أكبر عن طريق جعل الموضوعات والمعلومات التي سيتم تدريسها أكثر متعة.
- يجذب انتباه المتعلمين ويوفر استمرارية التحفيز على التعلم من خلال إثارة مشاعر المتعلمين.
- يسهل استيعاب الموضوعات الصعبة من خلال أساليب المحاكاة أو الرسم البياني والأساليب المرئية كما في الحياة الواقعية.
- يدرس كيفية استخدام الموارد والأساليب، فيما يتعلق بقيمة الحياة من خلال الجمع بين الأهداف والقياسات التعليمية.
- يدرب الأفراد على التطبيق العملي لما اكتسبوه من معلومات وخبرات مجردة في بيئات التعلم.

- يساعد الأفراد على فهم واستيعاب ما تعلموه.
- يمكن استخدامه لتحقيق الهدفين معاً، وهما الجمع بين ما يراه او يتعلمه الافراد، والتقييم او الحصول على تغذية راجعة لمدى رضى المتعلم عن الخبرة التعليمية
- يوفر للمتعلمين قضاء وقت ممتع من خلال طرق ابداعية وتجربة تعتمد على خبرات مباشرة.(Nalan Aksakala, 2014).

إذا كان الهدف من الخطط التعليمية الحالية هو تعليم أشياء جديدة للجيل القادم وتوفير بيئة أكثر ثباتاً للتدريس، فيجب أن يتم ترتيب أساليب التدريس في اتجاه احتياجات الدارسين ورغباتهم. ويرى "أوكان "أن الغرض الرئيسي من التعلم المبهج هو جذب انتباه الطالب وجعله يركز على الخبرات والمواد التعليمية أثناء التعلم (Okan، 2003).

وقد أشار Appleton- Knapp و Krentler(2006)إلى أن وجود دور للطالب في الأنشطة الصفية والتفاعل مع المعلم وزملاء الدراسة يؤثر على مستوى رضا الطالب، متضمناً ذلك جميع الأنشطة والألعاب التي توفر هذا المناخ التفاعلي.

وبحث كلا من Curran و Rosen (٢٠٠٦) حول معايير تقييم الطالب للموقف التعليمي وفي نهاية أبحاثهم أكدوا أن الطلاب يستخدمون سبعة عوامل لتقييم الدرس ولاحظوا أهمية التفاعل في التعلم والتعليم، وشخصية المعلم، ونوع التدريس، وبيئة التعلم، وعامل المزاوجة (Argan and Sever، 2010).

كما ظهرت خمس موضوعات في دراسة أخرى قام بها Argan و co، صُممت بهدف تحديد مشاعر وأفكار ومواقف طلاب الجامعة تجاه التعلم المرح (٢٠١٠).

ويرتبط كل موضوع من هذه المواضيع ببعضها البعض وهي: بيئة الفصل الدراسي، وإدراج الطالب في البيئة، والأساليب التي يمكن استخدامها في التعليم من خلال التسلية والترفيه والبهجة واعداد علاقة جدية تستهدف التعلم واكتساب الخبرة وتأثيرها على النجاح، في نهاية البحث لوحظ أن تطبيق التعلم المبهج يمكن أن يحقق التعلم والنجاح وآثاره على خبرات التعلم ونجاح الدرس.

رابعاً: نموذج تطبيقي للبرنامج المقترح القائم على الألعاب الموسيقية:

الهدف من الألعاب الموسيقية المقترحة بالبرنامج:

تهدف الألعاب الموسيقية المقترحة بالبرنامج إلى إكساب الطالبات/ معلمات الطفولة المبكرة بعض مهارات برنامج ريادة الأعمال SIYB، من خلال ابتكار لعبة موسيقية مناسبة لطبيعة كل مهارة من مهارات ريادة الأعمال المستهدفة، بهدف تيسير التدريب على المهارة بطريقة مبتكرة تحقق مبدأ التعلم المبهج من خلال الألعاب الموسيقية المقترحة.

نموذج " لعبة الإنقاذ ":

الهدف من اللعبة: الهدف الرئيسي من اللعبة هو إكساب الطالبة/ معلمة الطفولة المبكرة بعض مهارات التفاوض، ويتفرع من هذا الهدف الأهداف الفرعية التالية:

- إكساب الطالبة/ معلمة الطفولة المبكرة مهارة الإقناع.
- إكساب الطالبة/ معلمة الطفولة المبكرة مهارة الحوار.
- إكساب الطالبة/ معلمة الطفولة المبكرة مهارة التأثير على الجماعة.
- إكساب الطالبة/ معلمة الطفولة المبكرة مهارة حل المشكلات.
- إكساب الطالبة/ معلمة الطفولة المبكرة مهارة الاتصال.
- المشاركون في اللعبة: اللعبة تبدأ فردية، ثم تقسم الطالبات/ المعلمات للمجموعة التجريبية إلى خمس مجموعات (٩ في كل مجموعة)

وقت اللعبة: ٣٠ دقيقة تقريباً

وصف اللعبة: يتم توزيع السيناريو التالي على الطالبات/ المعلمات بعد قراءته عليهن، حيث أنه يحتوي على التعليمات الأساسية للعبة:

"احتجز ثمان أشخاص في سطح أحد العمارات الشاهقة، نتيجة لحريق هائل شب في أحد المباني، لكن فريق الإنقاذ في طائرة الهليكوبتر ليس بإمكانهم إنقاذ سوى ٤ أشخاص فقط في نفس الوقت، نظراً لمحدودية سعة الطائرة، التقديرات تشير إلى أن المبنى سيسقط بعد ٢٠ دقيقة، وعملية إنقاذ أول ٤ أشخاص ستستغرق ١٥ ق، لذا ليس بالإمكان الرجوع وإنقاذ الباقي".

مطلوب من كل مجموعة سحب بطاقة من ثمان بطاقات أمامهم، ستظهر عليها صفة شخص واحد فقط من الشخصيات المطلوب إنقاذها، مثلا: " فنان مشهور " أو " امرأة حامل " وهي صفات الأشخاص التي تضمنها قائمة المحتجزين فوق السطح.

تقوم طالبة واحدة من داخل كل مجموعة بتقديم مقطع غنائي (من تأليف الباحثة) على لسان هذه الشخصية في محاولة لإقناع لجنة الإنقاذ بأهمية حياته للمجتمع، ويستمر سحب البطاقات من المجموعات على التوالي وغناء المقاطع على لسان الشخصيات الثمانية، وبذلك يكون كل شخصية قد قدمت نفسها للطالبات/ المعلمات (أفراد لجنة الإنقاذ) من خلال الغناء بهدف إقناعهم بأهمية إنقاذهم.

المطلوب من الطالبة/ المعلمة تحديد بشكل منفرد من هم الأربعة أشخاص الذين يجب أن يتم إنقاذهم، وذلك في العمود (١) (اختيارك الأولي) وذلك بوضع علامة صح أمام الشخص المناسب، لديك ٥ دقائق.

بعد ذلك يتم مناقشة الأمر جماعياً مع أفراد المجموعة، ثم يعيد كل فرد فيها اختياراته بعد المناقشة حسب قناعاته الجديدة وذلك في العمود (٢) (اختيارك بعد المناقشة)، الوقت المخصص للمناقشة ١٠ ق.

في العمود (٣) (اختيار المجموعة) يتم اختيار الأشخاص الذين اتفقت المجموعة عليهم وذلك وفقاً للتالي: يجب على جميع أفراد المجموعة اتخاذ القرار بالإجماع، أي أن تكون قائمة الأربعة أشخاص مقبولة لجميع أفراد المجموعة، غير مسموح بالتصويت. الوقت المخصص ١٠ ق.

يجب تحديد متحدث باسم المجموعة لشرح لماذا تم اختيار هؤلاء الأشخاص؟ ولماذا تم استثناء الآخرين وعرض ذلك أمام باقي المشاركين.

المواد المستخدمة في اللعبة: أوراق عمل تتضمن قائمة المحتجزين فوق السطح، وتعليمات اللعبة – أداة تسجيل صوتي – آلة الدرامز للمصاحبة التعبيرية لحركة الطائرة – بطاقات وصف الأشخاص المحتجزين–أقلام بعدد المشاركين وأوراق بيضاء – آلة موسيقية مصاحبة للغناء (بيانو – أورج كبديل).

مفاهيم موسيقية تم توظيفها داخل اللعبة:

في بداية اللعبة تأتي طائرة الإنقاذ من بعيد بمصاحبة أداء إيقاعي لآلة الدرامز مستخدماً التعبير الموسيقي الكريشيندو ليبين التدرج من الخفوت إلى القوة في صوت قدوم طائرة الإنقاذ.

بينما في نهاية اللعبة وبعد التحاق الأشخاص الذي تم اختيارهم لإنقاذهم بالطائرة، ترحل الطائرة بمصاحبة أداء إيقاعي لآلة الدرامز مستخدماً التعبير الموسيقي الديمينويندو/ الديكريشندو ليبين التدرج من القوة إلى الخفوت لصوت ابتعاد ورحيل طائرة الإنقاذ.

قامت الطالبات/ المعلمات خلال فترة التطبيق (كمهمة تدريبية مصاحبة للعبة) بالبحث عن ألحان موسيقية مسجلة تعبر عن الأداء الكريشيندو، والديكريشندو، لتأكيد استيعاب الطالبات للتذوق الموسيقي لأسلوبي التعبير الموسيقي.

نماذج الكلمات والألحان للمقاطع الغنائية المعبرة عن بعض الشخصيات (تأليف الباحثة)

شخصية " فنان مشهور "

الكلمات:

فنان مشهور عندي أمل

بفني أسعد الجميع

بفني أخدم الوطن

العمر لسه ف أوله

أتعب وأبدع ف العمل

وازاي يموت فيا الأمل

****

اللحن Allegretto:

الإيقاع والمصاحبة: استخدمت الباحثة إيقاع الفالس في مصاحبة اللحن، للتعبير عن كلمات الأغنية التي تعبر عن شخصية فنان مبدع، نظرا لعدم شيوع إيقاع الفالس في الموسيقات الشعبية الشائعة بين العامة، باعتبار أن الفنان يمتاز بحس خاص يجب التعبير عنه بإيقاع انسيابي ناعم من الناحية الجمالية والتعبيرية، يبدأ اللحن بمازوره ناقصة (أناكروز).

طابع المقام الموسيقي: اللحن في سلم صول مينير، ينتهي بقفلة تامة على أساس سلم صول مينير، ويتناسب الطابع اللحني للسلم المينير الحزين وكلمات الفنان الذي يستجدي الأمل في الحياة، ويتمنى الاستمرار في فنه، وقد بدأ اللحن بالأربيج صعوداً ليعبر عن معنى الكلمات (فنان مشهور عندي أمل) فالصعود والقفزات اللحنية للأربيج تتناسب والشهرة والأمل معاً.

شخصية " لاعب جمباز مرشح للميدالية الذهبية بالأولمبيات المقبلة"

الكلمات:

لاعب جمباز بتنطط

أجري وأقفز واتشقلط

صحتي بمب وبآكل عال

شاب رياضي قدوة لأجيال

****

اللحن:

لاعب جمباز

الإيقاع والمصاحبة: تلعب المصاحبة دور مشارك في اللحن الرئيسي، حيث تبدأ الجملة اللحنية بمصاحبة ميلودية لأساس التآلفات (أولى – رابعة – خامسة – أولى لسلم دو ماجير) وتتناوب النغمات الدربين اللحن المصاحب واللحن الرئيسي في إيقاعات قافزة.

طابع المقام الموسيقي: اللحن في سلم دو ماجير، ويناسب طابع الماجير الحماسي والنشط حركة لاعب الجمباز، كما يتناسب ومعاني الكلمات من جري وقفز، واللحن في مجمله عبارة عن تتابع هارموني (أولى – رابعة – خامسة – أولى) والتنويع اللحني عليه في الجملة الثانية، ينتهي اللحن بقفلة تامة على سلم دو الكبير، وللتأكيد على الشعور القافز تم استخدام الأداء المتقطع " ستكاتو ".

شخصية " امرأة حامل في الشهر الثامن "

الكلمات:

حلم وقرب يبقى حقيقة

فاضل بيني وبينه دقيقة

ابني حبيبي الغالي عليا

هقدر أشيله خلاص بإيديا

حلم وقرب يبقى حقيقة

اللحن:

إمرأة حامل

الإيقاع واللحن: الإيقاعات بسيطة تتناسب وموسيقى الطفل، كذلك اللحن في منطقة صوتية محدودة (من دو الوسطى إلى صول الوسطى) تناسب أداء الطفل الغنائي، وكأن الأم هنا تغني لطفلها لينام، تراوح الأداء بين المتقطع والمتصل، يعكس ترقب الأم لحضور طفلها إلى العالم.

طابع المقام الموسيقي: اللحن بسيط في سلم دو ماجير، ينتهي بقفلة نصفية على خامسة سلم دو ماجير، تعكس حالة ترقب الأم وانتظارها.

شخصية " عالم دين وفقيه مشهور ".

الكلمات: حامل علم كتاب الله.

ورسالتي سلم ومساواة.

بادعي لعمل الخير وصلاة.

فيها الكل يناجي الله.

اللحن:

الله الله الله الله

الإيقاع والمصاحبة: تم استخدام المصاحبة الإيقاعية على الدف لإيقاع المصمودي الكبير، لملائمته للطابع الديني، من حيث رصانة الإيقاع وثباته، وتم اختيار الزمن slowليتناسب ووقار رجل الدين ورصانته.

طابع المقام الموسيقي: اللحن في مقام حجاز الري الشرقي، يتناسب ومعاني الكلمات الدينية، ينتهي بقفلة تامة على نغمة ري.

كما ينتهي اللحن بتكرار ضرب المصمودي الكبير مصاحباً لترديد لفظ الجلالة، في حالة من الذكر الرصين، مع استخدام التعبير الديمينويندو الذي ينتهي بخفوت الصوت تماما في نهاية اللحن.

تقييم اللعبة: بعد انتهاء اللعبة يتم اجراء مناقشة وتطرح الأسئلة التالية:

- قارني اختياراتك الشخصية باختيارات المجموعة، هل هناك اختلافات؟ ما سببها؟
- كيف استطاعت المجموعة الوصول إلى قرار جماعي؟
- هل هناك أفراد غير مرتاحين من القرار الجماعي؟ وكيف تم التعامل معهم؟

- ما الدروس المستفادة؟
- هل يوجد لديك ملاحظات أخرى؟
- ومن الأهمية الأخذ بالاعتبار أنه لا يوجد اختيارات صحيحة وأخرى خاطئة، ولكن يوجد رأى مؤثر قادر على الاقناع وآخر غير قادر على ذلك.

إجراءات البحث:

اتبع البحث الحالي الخطوات الإجرائية التالية:

أولاً : الاطلاع على النظريات والأدبيات في مجالات (التربية الموسيقية – الألعاب الموسيقية – ريادة الأعمال – التعلم المبهج– تصميم البرامج)

ثانياً: اختيار عينة البحث وتضمنت (العينة الاستطلاعية – العينة الأساسية):

العينة الاستطلاعية: تم اختيار العينة الاستطلاعية عشوائياً من الطالبات/ المعلمات للطفولة المبكرة (الفرقتين الثالثة والرابعة) بكلية التربية للطفولة المبكرة – جامعة الاسكندرية، عدد (٢٠) طالبة/ معلمة، وقد اقتصر الاختيار العشوائي على هاتين الفرقتين نظراً لشرط السن المناسب لتطبيق برنامج SIYB، حيث يشترط ألا يقل السن عن ٢١ عام تبعا لمنظمة العمل الدولية (منظمة العمل الدولية 2018)، تم اختيار العينة الاستطلاعية بهدف التحقق من صلاحية أدوات البحث (بطاقة ملاحظة مهارات برنامج ريادة الأعمالSIYB– مقياس المفاهيم الأساسية لبرنامج ريادة الأعمال SIYB(وحساب مؤشراتهما السيكو مترية من حيث معاملات الصدق والثبات.

العينة الأساسية: تم اختيار عينة البحث بطريقة عشوائية اعتمدت على اختيار الأرقام الفردية من كشوف أسماء الطالبات/ معلمات الطفولة المبكرة بالفرقتين الثالثة والرابعة بكلية التربية للطفولة المبكرة جامعة الاسكندرية، نظراً لملائمة أعمارهن لحدود السن المسموح بها لتطبيق برنامج SIYBكما أقرته منظمة العمل الدولية، بينما تم استبعاد طالبات الفرقتين الأولى والثانية لعدم ملائمة أعمارهن والشريحة العمرية المشترطة دولياً لتطبيق البرنامج.

تم مراعاة تجانس العينة من حيث: السن – طبيعة الدراسة (داخل الكلية ذاتها) – لم يسبق لأي من أفراد العينة دراسة ريادة الأعمال بأي صورة من صور التعلم. وقد تم التأكد من تجانس أفراد العينة من المجموعتين في القياس القبلي لمقياس المفاهيم الأساسية لبرنامج ريادة الأعمال SIYB للطالبات/ معلمات الطفولة المبكرة وكذلك بطاقة ملاحظة المهارات باستخدام اختبار (ت) على نتائج أداتي الدراسة للمجموعتين وكانت نتائجه كالتالي:

جدول (٣)

يوضح المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت)

لنتائج مقياس المفاهيم الأساسية لبرنامج ريادة الأعمال SIYB وبطاقة ملاحظة المهارات للمجموعتين التجريبية والضابطة قبل تطبيق البرنامج ومنه يتضح عدم وجود دلالة إحصائية بالاختبار القبلي بين المجموعتين دليلاً على تماثل وتكافؤ أفراد المجموعتين

الاختبار	المجموع التجريبية		المجموعة الضابطة		مجموع الفروق	ت المحسوبة	ت الجدولية	الدلالة الاحصائية
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري				
بطاقة الملاحظة	١٤.٩٢	٣.١٦	١٥.٠١	٣.٥١	٠.٦٢	٠.٨١	١.١٣	غير دالة
مقياس المفاهيم	٥.١٢	١.١٦	٥.٣٨	٠.٩٦	٠.٢٨	٠.٥٩	١.٠٢	غير دالة

ثالثاً: إعداد أدوات البحث:

تمثلت أدوات البحث في الآتي:

- استبيان (استطلاعي) لتقصي أسباب عدم إقبال الطالبات/ معلمات الطفولة المبكرة على التسجيل لمنحة برنامج SIYB لريادة الأعمال والمقدمة من منظمة العمل الدولية (مرفق رقم ١).
- استبيان الطالبات/ معلمات الطفولة المبكرة حول أهم مهارات ريادة الأعمال (مرفق رقم ٢).

- استمارة تحكيم السادة المختصين لقائمة مهارات ريادة الأعمال حدود البحث. (مرفق رقم ٣).
- قائمة مهارات ريادة الأعمال حدود البحث (مرفق رقم ٤).
- استمارة تحكيم السادة المختصين لبرنامج الألعاب الموسيقية المقترح. (مرفق رقم ٥).
- برنامج الألعاب الموسيقية المقترح لتنمية بعض مهارات برنامج ريادة الأعمال SIYBلدى الطالبات/ معلمات الطفولة المبكرة. (مرفق رقم ٦).
- استمارة تحكيم بطاقة ملاحظة مهارات ريادة الأعمال حدود البحث (مرفق رقم ٧).
- بطاقة ملاحظة مهارات برنامج ريادة الأعمال SIYBحدود البحث. (مرفق رقم ٨)
- استمارة تحكيم مقياس المفاهيم الأساسية لبرنامج ريادة الأعمال SIYB حدود البحث. (مرفق رقم ٩)
- مقياس المفاهيم الأساسية لبرنامج ريادة الأعمال SIYB حدود البحث. (مرفق رقم ١٠)
- اختبار (ت) " T. Test" للوصول للنتائج. (فؤاد البهي السيد، ١٩٧٩م)

وقد تضمنت هذه المرحلة الإجرائية عدد من الخطوات شملت إعداد الاستبانات واستمارات التحكيم للأدوات، وقوائم المهارات والجدول الزمني، وصولاً إلى خروج أدوات القياس في صورتها النهائية بعد التحكيم واستطلاعات الرأي، وبعد إجراء التعديلات التي تفضل بها السادة المحكمين كما يلي:

مقياس المفاهيم الأساسية لبرنامج ريادة الأعمال SIYBللطالبات/ معلمات الطفولة المبكرة. (مرفق رقم ١٠):

تم تصميم مقياس المفاهيم الأساسية لبرنامج ريادة الأعمال SIYBللطالبات/ معلمات الطفولة المبكرة وفق الخطوات التالية:

- وصف المقياس.
- الهدف من المقياس.

- خطوات تصميم المقياس.
- تعليمات المقياس وطريقة التصحيح.
- صدق وثبات المقياس.
- تطبيق المقياس.

وصف المقياس:

يتضمن المقياس أربعة مفاهيم رئيسية وهي:

- المفهوم الأول: خطة المشروع (ويحتوي على ٦ مفردات قياس)
- المفهوم الثاني: خطة التسويق (ويحتوي على ٥ مفردات قياس)
- المفهوم الثالث: الموارد البشرية (ويحتوي على ٤ مفردات قياس)
- المفهوم الرابع: الميزانية العمومية (ويحتوي على ٥ مفردات قياس)

الهدف من المقياس: قياس مدى اكتساب معلمة الطفولة المبكرة/ الطالبة لمفاهيم برنامج ريادة الأعمال SIYB الأربعة (خطة المشروع – خطة التسويق – الموارد البشرية – الميزانية العمومية)

تعليمات المقياس وطريقة التصحيح:

يتضمن المقياس عدد من الأسئلة الموضوعية MCQ، يبدأ كل نوع منها بتعليمات حول طريقة الإجابة المطلوبة (اختيار من متعدد – صواب أم خطأ) كما يوجد تعليمات في بداية الاختبار توضح زمن الاختبار، وتوزيع الدرجات، بحيث تمنح درجة مقابل كل إجابة صحيحة للمفردة، بذلك تصبح الدرجة الكلية للاختبار هي: ٢٠ درجة

طريقة تطبيق المقياس:

يطبق المقياس كتابةً قبلياً على أفراد العينة من المجموعتين التجريبية والضابطة، بصورة جماعية، ثم يعاد تطبيقه بعدياً على كلا المجموعتين التجريبية والضابطة. لاحتساب الدلالة الإحصائية للفروق بين نتائج التطبيق القبلي والبعدي لكلا المجموعتين.

التحقق من صدق وثبات المقياس:

أولاً: صدق المقياس:

تم التأكد من صدق مقياس مفاهيم برنامج ريادة الأعمال SIYB وذلك من حيث الصدق الظاهري وصدق المحتوى، حيث تم عرض المقياس على مجموعة من السادة المحكمين المختصين وذوي الخبرة في مجال ريادة الأعمال وتم إجراء التعديلات على المقياس ليظهر في صورته النهائية.

تم حساب صدق الاتساق الداخلي حيث تم التحقق من صدق مقياس مفاهيم برنامج ريادة الأعمالSIYB بطريقة الاتساق الداخلي لفقرات المقياس وذلك بحساب معامل الارتباط بين درجة كل بعد من أبعاد المقياس والدرجة الكلية للمقياس بعد حذف درجة البعد في المقياس كالتالي:

جدول رقم (٤)

يوضح قيم معامل الارتباط بين درجة كل بعد والدرجة الكلية بعد حذف درجة البعد من الدرجة الكلية لمقياس مفاهيم ريادة الأعمال

م	البعد	معامل الارتباط	مستوى الدلالة عند ٠.٠٠١
١	خطة المشروع	٠.٩١٣	دالة إحصائياً
٢	خطة التسويق	٠.٩٢٥	دالة إحصائياً
٣	الموارد البشرية	٠.٩١٦	دالة إحصائياً
٤	الميزانية العمومية	٠.٩٤١	دالة إحصائياً
الاتساق الداخلي لجميع الفقرات		٠.٩٢٤	دالة إحصائياً

ويتضح من الجدول السابق ان الاتساق الداخلي الكلى لجميع المفاهيم (٠.٩٢٤) وهو معامل ارتباط مرتفع ومقبول كما تراوحت معاملات الارتباط لكل مفهوم على حدة بين (٠.٩١٣) و(٠.٩٤١) وتعد جميع المعاملات مرتفعة ومقبولة مما يؤكد تمتع مقياس المفاهيم بدرجة عالية من صدق الاتساق الداخلي.

ثانياً: ثبات المقياس:

تم التأكد من ثبات مقياس المفاهيم الأساسية لبرنامج ريادة الأعمال SIYB للطالبات/ المعلمات للطفولة المبكرة وذلك بتطبيق المقياس على العينة الاستطلاعية

بهدف قياس المفاهيم الأساسية لبرنامج ريادة الأعمال SIYBللطالبات/ المعلمات للطفولة المبكرة وذلك بطريقة الإعادة حيث قامت بتطبيق المقياس على عينة قوامها ١٠ طالبات ممن تنطبق عليهم الشروط ثم إعادة تطبيقه بفارق زمني ١٥ يوم على نفس المجموعة وكانت نتائج التطبيق كالآتي:

جدول رقم (٥)

يوضح نتيجة التطبيق الأول والثاني لمقياس المفاهيم على العينة الاستطلاعية

نتيجة التطبيق الأول	٦	٥	٥	٤	٦	٥	٥	٦	٥	٤
نتيجة التطبيق الثاني	٥	٤	٦	٥	٥	٤	٥	٥	٦	٥

تم حساب معامل الارتباط (ر) بين درجات التطبيقين وكانت قيمة (ر) = ٠.٩٣ تم حساب معامل الثبات باستخدام معادلة سبيرمان على النحو التالي:

$$\text{معامل الثبات} = \frac{2 \text{ ر}}{1 + \text{ ر}}$$

حيث ر هي معامل الارتباط.

وكان معامل الثبات = ٠.٩٧ وتدل نتائج تطبيق معامل الثبات بطريقة سبيرمان للاختبارات بأن جميع القيم دالة إحصائيا مما يوضح وجود درجة ثبات عالية للمقياس.

من الاجراءات السابقة تأكد صدق وثبات مقياس المفاهيم الأساسية لبرنامج ريادة الأعمال SIYB، وصلاحيته للتطبيق على الطالبات/ معلمات الطفولة المبكرة، والمقياس في صورته النهائية يتكون من (٢٠) مفردة، ودرجته الكلية (٢٠) درجة بواقع درجة لكل مفردة.

بطاقة ملاحظة مهارات برنامج ريادة الأعمال :SIYB (مرفق رقم ٨).

- وقد تم اتباع الخطوات التالية في إعداد بطاقة ملاحظة مهارات برنامج ريادة الأعمال :SIYB.
- تحديد الهدف من بطاقة الملاحظة.
- تحديد محتوى بطاقة الملاحظة.
- وضع نظام تقدير الدرجات للبطاقة.

- عرض الصورة المبدئية لبطاقة الملاحظة على المحكمين للتأكد من صدق البطاقة.

حساب ثبات البطاقة:

تحديد الهدف من البطاقة: تم تصميم بطاقة الملاحظة بهدف التعرف على أداء الطالبات/ معلمات الطفولة المبكرة عينة البحث لمهارات برنامج ريادة الأعمال SIYBالتي استهدفها البحث وهي:

- مهارة التفاوض.
- مهارة حساب التكلفة والتسعير.
- مهارة إدارة الانتاج.
- مهارة البيع، وذلك بغرض التحقق من فاعلية البرنامج المقترح للألعاب الموسيقية في تنمية مهارات ريادة الأعمال المستهدفة بالبحث، من خلال حساب الفرق في الأداء بين نتائج التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة.

تحديد محتوى بطاقة الملاحظة: اشتملت بطاقة ملاحظة مهارات برنامج ريادة الأعمال SIYBعلى ٤٠ مفردة، استهدفت قياس أداء الطالبات/ المعلمات للمهارات الأربعة لريادة الأعمال سابقة الذكر، وتوزعت المفردات كالآتي:

- مهارة التفاوض: عدد ١٠ مفردات
- مهارة حساب التكلفة والتسعير: عدد ١٠ مفردات
- مهارة إدارة الانتاج: عدد ١٠ مفردات
- مهارة البيع: عدد ١٠ مفردات
- وقد تضمنت كل مهارة من المهارات الأساسية عدد من المهارات الفرعية، بحيث تقيس كل مفردة مهارة فرعية واحدة.
- تم تصميم البطاقة بحيث يتم وضع ثلاث اختيارات لمستوى الأداء أمام كل عبارة، تتضمن وصف مستوى أداء المهارة في ثلاث مستويات هي (دائماً– أحياناً– نادراً)
- وضع نظام تقدير الدرجات: تم توزيع الدرجات لكل مفردة كما يلي:
- مستوى الأداء دائما: يعبر عن مستوى الأداء المرتفع للمهارة ويمنح درجة كاملة

- مستوى الأداء أحياناً: يعبر عن مستوى الأداء المتوسط للمهارة ويمنح نصف درجة.
- مستوى الأداء نادراً: يعبر عن مستوى الأداء المنخفض للمهارة ولا يمنح أي درجة.
- وبذلك يكون المجموع الكلي للدرجات لبطاقة الملاحظة هو: ٤٠ درجة كاملة، مع مراعاة (رفع النصف درجة إلى درجة كاملة في المجموع الكلي لنتيجة البطاقة).

عرض المقياس في صورته المبدئية على المحكمين: عرضت الصورة المبدئية لبطاقة ملاحظة مهارات ريادة الأعمال على المحكمين بهدف ضبط وتقويم البطاقة في صورتها النهائية بحيث تتوافر بها الشروط التالية:

- دقة صياغة مفردات بطاقة الملاحظة بما يعبر عن كل مهارة من مهارات ريادة الأعمال بدقة ووضوح حتى يتسنى قياس مدى تحقيقها.
- دقة نظام تقدير الدرجات.
- التأكد من اشتمال بطاقة الملاحظة على المهارات الأساسية والفرعية المنبثقة عنها لريادة الأعمال، ولا تحتاج إلى حذف أو إضافة لبعض المهارات بعد التحكيم.
-
- وقد تضمنت الصورة المبدئية للبطاقة مقدمة توضح الهدف من البطاقة، وتعليمات التطبيق بصورة واضحة، هذه التعليمات موجهه لمدرب ريادة الأعمال الذي سيقوم بتطبيق البطاقة على الطالبة/ المعلمة للطفولة المبكرة.
- وقد تم إجراء كافة التعديلات التي أشار إليها السادة المحكمين، للتوصل إلى الصورة النهائية من بطاقة الملاحظة.

التحقق من صدق وثبات بطاقة الملاحظة:

أولا: صدق بطاقة الملاحظة:

تم التحقق من صدق بطاقة ملاحظة مهارات ريادة الأعمال لبرنامج SIYB وفقا لما يلي:

- الصدق الظاهري: تم عرض بطاقة الملاحظة على مجموعة من المحكمين المختصين وبناء على ما أبداه السادة المحكمين من أراء ومقترحات تم التعديل على البطاقة للوصول للصورة النهائية لها.
- صدق المحتوى: حيث تم التأكيد على صدق المحتوى من خلال أراء المحكين المختصين بمجال ريادة الأعمال.
- صدق الاتساق الداخلي: تم التحقق من صدق مقياس بطاقة ملاحظة مهارات ريادة الأعمال بطريقة الاتساق الداخلي لفقرات المقياس وذلك بحساب معامل الارتباط بين درجة كل بعد من أبعاد المقياس والدرجة الكلية للمقياس بعد حذف درجة البعد في المقياس كالتالي:

جدول رقم (٦)

يوضح قيم معامل الارتباط بين درجة كل بعد والدرجة الكلية بعد حذف درجة البعد من الدرجة الكلية لبطاقة ملاحظة مهارات ريادة الأعمال

م	البعد	معامل الارتباط	مستوى الدلالة عند ٠.٠٠١
١	مهارة التفاوض	٠.٨٥٧	دالة إحصائياً
٢	مهارة حساب التكلفة والتسعير	٠.٩٠٤	دالة إحصائياً
٣	مهارة الانتاج	٠.٨٧٣	دالة إحصائياً
٤	مهارة البيع	٠.٨٩٢	دالة إحصائياً
	الاتساق الداخلي لجميع الفقرات	٠.٨٨٢	دالة إحصائياً

ويتضح من الجدول السابق ان الاتساق الداخلي الكلى لجميع المهارات (٠.٨٨٢) وهو معامل ارتباط مرتفع ومقبول كما تراوحت معاملات الارتباط لكل مهارة على حدة بين (٠.٨٥٧) و(٠.٩٠٤) وتعد جميع المعاملات مرتفعة ومقبولة مما يؤكد تمتع بطاقة الملاحظة بدرجة عالية من صدق الاتساق الداخلي.

ثانياً: ثبات بطاقة الملاحظة:

تم التحقق من ثبات مقياس بطاقة الملاحظة وذلك بتطبيق المقياس على العينة الاستطلاعية بهدف قياس مهارات برنامج ريادة الأعمال SIYBللطالبات/ المعلمات للطفولة المبكرة وذلك بطريقة الإعادة حيث قامت بتطبيق المقياس على

عينة قوامها ١٠ طالبات ممن تنطبق عليهم الشروط ثم إعادة تطبيقه بفارق زمني ١٥ يوم على نفس المجموعة وكانت نتائج التطبيق كالآتي:

جدول رقم (٧)

يوضح نتيجة التطبيق الأول والثاني لبطاقة الملاحظة على العينة الاستطلاعية

نتيجة التطبيق الأول	١٤	١٧	١٥	١٣	١٤	١٦	١٥	١٤	١٦	١٤
نتيجة التطبيق الثاني	١٥	١٦	١٥	١٥	١٣	١٦	١٥	١٥	١٥	١٦

تم حساب معامل الارتباط (ر) بين درجات التطبيقين وكانت قيمة (ر) = ٠.٨٩تم حساب معامل الثبات باستخدام معادلة سبيرمان على النحو التالي:

$$\text{معامل الثبات} = \frac{2\ ر}{1 + ر}$$

حيث ر هي معامل الارتباط وكان معامل الثبات = ٠.٩١ وتدل نتائج تطبيق معامل الثبات بطريقة سبيرمان للاختبارات بأن جميع القيم دالة إحصائياً مما يوضح وجود درجة ثبات عالية لبطاقة ملاحظة المهارات.

من الاجراءات السابقة تأكد صدق وثبات بطاقة ملاحظة مهارات برنامج ريادة الأعمال SIYB، وصلاحيتها للتطبيق على الطالبات/ معلمات الطفولة المبكرة

تصميم وبناء برنامج الألعاب الموسيقية المقترح:

أولاً: المقصود بالبرنامج: يقصد بالبرنامج في هذا البحث مجموعة من الإجراءات والخطوات المنظمة التي تتمثل في اختيار مهارات برنامج ريادة الأعمال SIYB المناسبة للطالبة/ معلمة الطفولة المبكرة (عينة البحث)،بهدف تنميتها من خلال توظيف الألعاب الموسيقية داخل البرنامج المقترح بالبحث، وصياغة الأهداف المعبرة عن هذه المهارات، وتحديد المحتوى المناسب للأهداف، ومعالجة ذلك المحتوى تدريسياً لتنمية تلك المهارات لدى الطالبة/ معلمة الطفولة المبكرة، وتقويم نموها، وهذا المعنى للبرنامج هو شرح وتحليل لخطوات بناء البرنامج التي تم اتباعها بالبحث الحالي.

ثانياً: الهدف من البرنامج:

- يهدف البرنامج المقترح بوجه عام إلى تنمية بعض مهارات برنامج ريادة الأعمال SIYB لدى.
- الطالبة/ معلمة الطفولة المبكرة من خلال توظيف الألعاب الموسيقية المقترحة بالبرنامج، وتقويم البرنامج بنائياً.

ثالثا: أسس بناء البرنامج:

- وضوح الأهداف وقابليتها للقياس.
- الخصائص المعرفية والخبرات السابقة في مجال البحث لأفراد العينة (الطالبات/ معلمات الطفولة المبكرة)
- دقة المحتوى العلمي الذي يتضمنه البرنامج وأهميته بالنسبة لأفراد العينة.
- ملائمة أدوات القياس لما وضعت من أجله.
- الاتجاهات المعاصرة في مجال ريادة الأعمال وكذلك في مجال التعلم المبهج.
- البحوث والدراسات السابقة، والاستناد إلى التوصيات والنتائج.

رابعاً: خطوات إعداد البرنامج:

وقد اتبع البحث الحالي الخطوات التي حددها جيرالد كامب، والتي اتفق فيها معه حسن زيتون لإعداد البرامج التعليمية وهي كالآتي:

- التعرف على الأهداف العامة للبرنامج وإعداد قائمة بالموضوعات الرئيسية التي سوف يتناولها المحتوى.
- تحديد خصائص أفراد ٣عينة البحث التي يستهدفها البرنامج المقترح من حيث قدراتهم وحاجاتهم واهتماماتهم.
- تحديد الأهداف التعليمية المراد تحقيقها لدى أفراد عينة البحث في صورة نتائج تعلم يمكن قياسها وتقويمها.

- إعداد محتوى البرنامج المقترح التي ترتبط بكل هدف من الأهداف.
- إعداد أدوات القياس القبلي المناسبة لتحديد خبرات أفراد العينة السابقة، وكذلك أدوات القياس البعدي.
- اختيار الألعاب الموسيقية المناسبة لتنمية مهارات ريادة الأعمال المستهدفة، وكذلك اختيار المصادر والوسائل التعليمية.
- تحديد الإمكانات والخدمات المساندةمثل، الأجهزة والأماكن والخامات والميزانية.
- تقويم تعلم أفراد عينة البحث والتعرف على مدى تحقق الأهداف.
- وقد التزمت الباحثة بهذه الخطوات لما تتسم به من وضوح وسهولة في التطبيق.

خامساً: تحديد محتوى البرنامج المقترح:

يتضمن البرنامج المقترح عدد من الألعاب الموسيقية، والتي تم إعدادها خصيصا لتتناسب وطبيعة كل مهارة من مهارات برنامج ريادة الأعمال SIYB المستهدفة، والمتضمنة بقائمة مهارات ريادة الأعمال حدود البحث.

وقد تم تقسيم الألعاب الموسيقية إلي:

- ألعاب موسيقية تهدف إلى تنمية مهارات التفاوض
- ألعاب موسيقية تهدف إلى تنمية مهارة حساب التكلفة والتسعير
- ألعاب موسيقية تهدف إلى تنمية مهارة إدارة الانتاج.
- ألعاب موسيقية تهدف إلى تنمية مهارة البيع.

وقد اشتملت الألعاب الموسيقية التي تضمنها البرنامج على العديد من الأنشطة الموسيقية الأخرى (مثل أنشطة الغناء– الإيقاع–الحركة– الأوبريت) وتم توظيف القواعد والمفاهيم الموسيقية الأساسية المتعلقة بالتذوق والتعبير الموسيقي وعنصري الإيقاع واللحن داخل هذه الألعاب، حيث تعد الألعاب الموسيقية في البحث الحالي، نشاط موسيقي يمكنه أن يشتمل على كافة ألوان الأنشطة الموسيقية الأخرى (تم توضيح ذلك في الإطار النظري).

سادساً: عرض البرنامج على المحكمين:

تم عرض البرنامج في صورته المبدئية على المحكمين، بهدف تقويمه، وقد تضمنت استمارة التحكيم مؤشرات تستهدف التحقق من:

- مدى ملائمة مهارات ريادة الأعمال المقترحة لخصائص الطالبة/ معلمة الطفولة المبكرة واحتياجاتها.
- مدى ملائمة الألعاب الموسيقية المقترحة بالبرنامج وطبيعة مهارات ريادة الأعمال التي تنميها.
- مدى ملائمة الأنشطة والألعاب الموسيقية للمحتوى التعليمي للبرنامج.
- مدى ملائمة الألعاب الموسيقية المقترحة للأهداف.
- مدى ملائمة الوسائل التعليمية لأنشطة المحتوى.
- مدى مناسبة الزمن المقترح لتطبيق البرنامج.

وقد تم إجراء التعديلات التي أشار إليها السادة المحكمين لضبط البرنامج وإعادة بنائه في صورته النهائية استعداداً للتطبيق.

الخطوات الإجرائية للتطبيق:

تم تطبيق البرنامج القائم على الألعاب الموسيقية لتنمية مهارات برنامج ريادة الأعمال SIYB على مدار ثلاث شهور متتالية بدءاً من ٩ فبراير 2018 وحتى ٣ مايو 2018. (الجدول الزمني للتطبيق مرفق رقم ٥) وذلك وفق الخطوات التالية:

- تطبيق بطاقة ملاحظة مهارات ريادة الأعمال قبلياً على كل من المجموعتين التجريبية والضابطة.
- تطبيق مقياس مهارات برنامج ريادة الأعمال SIYBقبلياً على كل من المجموعتين التجريبية والضابطة.

المعالجة التجريبية والتي تمثلت في:

- تطبيق برنامج الألعاب الموسيقية المقترح على المجموعة التجريبية جنباً إلى جنب مع برنامج .SIYB.

- تطبيق برنامج SIYBعلى المجموعة الضابطة منفردا بدون الاستعانة ببرنامج الألعاب الموسيقية المقترح.
- تطبيق أدوات القياس بعدياً على كل من المجموعتين التجريبية والضابطة.
- المعالجة الإحصائية وتحليل البيانات للتحقق من صحة الفروض.
- تفسير النتائج التي تم التوصل إليها في ضوء النظريات والأدبيات.
- عرض المقترحات البحثية والتوصيات في ضوء النتائج.

نتائج البحث ومناقشتها وتفسيرها:

فيما يلي عرض نتائج البحث، للتحقق من فروض البحث وذلك بتطبيق أدوات القياس بالبحث، وذلك بتحليل البيانات بعد جمعها وتنظيمها وجدولتها إحصائياً باستخدام المعالجات الإحصائية المعتمدة والمتبعة في هذا السياق علميا وهي:

- النسبة المعدلة للكسب لبلاك ((Black
- اختبار (T) الفرق بين متوسطين

وقد تم استخدام أداتين للتحقق من صحة الفروض هما:

- بطاقة ملاحظة مهارات برنامج ريادة الأعمال SIYB، للتحقق من فاعلية البرنامج في تنمية بعض مهارات ريادة الأعمال.
- مقياس المفاهيم الأساسية لبرنامج ريادة الأعمال SIYB، للتحقق من فاعلية البرنامج في تنمية بعض المفاهيم الأساسية لريادة الأعمال.

أولاً: نتائج بطاقة ملاحظة مهارات برنامج ريادة الأعمال SIYB:

الفرض الأول:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,١) بين متوسطات درجات الطالبات/ المعلمات للمجموعتين الضابطة والتجريبية على بطاقة ملاحظة مهارات برنامج ريادة الأعمال SIYBلصالح طالبات/ معلمات المجموعة التجريبية عند القياس البعدي، نتيجة فاعلية الألعاب الموسيقية في تنمية مهارات برنامج ريادة الأعمالSIYB.

جدول رقم (٨)

يوضح المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت)

لنتائج بطاقة ملاحظة مهارات برنامج ريادة الأعمال SIYB

للمجموعتين التجريبية والضابطة قبل وبعد تطبيق البرنامج ومنه

يتضح عدم وجود دلالة إحصائية بين نتائج التطبيق القبلي بين المجموعتين

بينما توجد دلالة إحصائية بين نتائج التطبيق البعدي بينهما مما يوضح فاعلية

البرنامج المقترح للألعاب الموسيقية في تنمية المهارات

المستهدفة بالبحث

الاختبار	المجموع التجريبية		المجموعة الضابطة		مجموع الفروق	ت المحسوبة	ت الجدولية	الدلالة الاحصائية
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري				
القبلي	١٤.٩٢	٣.١٦	١٥.٠١	٣.٥١	٠.٦٢	٠.٨١	١.١٣	غير دالة
البعدي	٣٤.٤٢	٤.١٩	١٦.٨٧	٢.٩٧	٤.٩٣	٣.٤٦	١.٣٤	دالة عند ٠.٠١

من الجدول السابق يتضح:

- عدم وجود فروق ذات دلالات إحصائية بين متوسطات أفراد المجموعتين الضابطة والتجريبية عند التطبيق القبلي لمهارات برنامج ريادة الأعمال SIYBالمستهدف تنميتها في البرنامج حيث كانت قيمة ت المحسوبة أقل من ت الجدولية وهذا دليل تماثل وتكافؤ أفراد العينة بالمجموعتين الضابطة والتجريبية في مستوى أدائهم للمهارات محل البحث.
- وجود فروق ذات دلالات إحصائية بين متوسطات أفراد المجموعتين الضابطة والتجريبية عند التطبيق البعدي لمهارات برنامج ريادة الأعمال SIYBالمستهدف تنميتها في البرنامج حيث كانت قيمة ت المحسوبة أعلى من ت الجدولية لصالح المجموعة التجريبية وهذا دليل كفاءة وفاعلية البرنامج المستخدم في تنمية المهارات محل البحث.

الفرض الثاني:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,١) بين متوسطات درجات طالبات/ معلمات المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على بطاقة ملاحظة مهارات برنامج ريادة الأعمال SIYBلدى الطالبات/ المعلمات لصالح درجات القياس البعدي، نتيجة فاعلية الألعاب الموسيقية في تنمية مهارات ريادة الأعمال المستهدفة بالبحث.

جدول رقم (٩)

جدول يوضح المتوسط الحسابي والانحراف المعياري
وقيمة (ت) لنتائج بطاقة ملاحظة مهارات برنامج
ريادة الأعمال للمجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق البرنامج
ومنه يتضح وجود دلالة إحصائية بين القياس القبلي والبعدي
لصالح القياس البعدي مما يؤكد فاعلية البرنامج المقترح للألعاب الموسيقية
في تنمية مهارات ريادة الأعمال
المستهدفة بالبحث.

المجموع التجريبية قبلي		المجموعة التجريبية بعدى		مجموع الفروق	ت المحسوبة	ت الجدولية	الدلالة الاحصائية
المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري				
١٤.٩٢	٣.١٦	٣٤.٤٢	٤.١٩	٤.١٢	٢.٩٦	١.٦٤	دالة عند ٠.٠١

من الجدول السابق يتضح:

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات أفراد المجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق البرنامج لصالح المتوسطات البعدية حيث كانت قيمة ت المحسوبة أعلى من قيمة ت الجدولية لصالح القياس البعدي مما يؤكد فاعلية البرنامج وهو ما تم التحقق منه إحصائيا باستخدام معالجة إحصائية اخرى كالتالي:

تم استخدام نسبة الكسب المعدل لحساب نسبة الكسب المحققة في تنمية المهارات محل البحث.

جدول رقم (١٠)

جدول يوضح نسبة الكسب المعدل لبلاك ودلالتها بالنسبة لتنمية مهارات ريادة الأعمال SIYB

المهارة المراد قياس فاعليتها قبل وبعد البرنامج	المتوسط قبل	المتوسط بعد	النهاية العظمى	نسبة الكسب	مدى قبول نسبة الكسب
مهارة التفاوض	٣.٧٨	٨.٦٩	١٠	١.٢٨	مقبولة لأنها تزيد عن ١.٢
مهارة التكلفة والتسعير	٣.٦٥	٨.٣٩	١٠	١.٢٢	
مهارة الانتاج	٣.٩٦	٨.٨٢	١٠	١.٢٩	
مهارة البيع	٣.٥٣	٨.٥٢	١٠	١.٢٧	
المجموع	١٤.٩٢	٣٤.٤٢	٤٠	١.٢٧	

ويؤكد الجدول السابق فاعلية البرنامج المقترح في تنمية مهارات ريادة الأعمال محل البحث لكل مهارة على حدة ولمجموع المهارات بصفة عامة لدى طالبات المجموعة التجريبية وذلك لأن نسبة الكسب تعدت الحد الأدنى لفاعلية البرنامج وهي ١.٢ مما ينصف البرنامج محل البحث بدرجة مناسبة من الفاعلية في تنمية المهارات الواردة بالبحث

ثانياً: نتائج مقياس المفاهيم الأساسية لبرنامج ريادة الأعمال SIYB

الفرض الأول:

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,١) بين متوسطات درجات الطالبات/ المعلمات للمجموعتين الضابطة والتجريبية على مقياس المفاهيم الأساسية لبرنامج ريادة الأعمال SIYBلصالح طالبات/ معلمات المجموعة التجريبية عند القياس البعدي، نتيجة فاعلية الألعاب الموسيقية في تنمية المفاهيم الأساسية لبرنامج ريادة الأعمالSIYB.

جدول رقم (١١)

جدول يوضح المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) لنتائج مقياس المفاهيم الأساسية لبرنامج ريادة الأعمالSIYB للمجموعتين التجريبية والضابطة قبل وبعد تطبيق البرنامج ومنه يتضح عدم وجود دلالة إحصائية بالمقياس القبلي بين المجموعتين بينما يوجد دلالة إحصائية بالقياس البعدي بينهما مما يوضح فاعلية البرنامج المستخدم في تنمية مفاهيم ريادة الأعمال الأساسية المستهدفة بالبحث.

الاختبار	المجموع التجريبية		المجموعة الضابطة		مجموع الفروق	ت المحسوبة	ت الجدولية	الدلالة الاحصائية
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري				
القبلي	٥.١٢	١.١٦	٥.٣٨	٠.٩٦	٠.٢٨	٠.٥٩	١.٠٢	غير دالة
البعدي	١٨.٠٩	٠.٨٤	٦.٠٢	٣.١٣	٥.٨٣	٤.٥٨	١.٧٦	دالة عند ٠.٠١

من الجدول السابق يتضح

- عدم وجود فروق ذات دلالات إحصائية بين متوسطات أفراد المجموعتين الضابطة والتجريبية في القياس القبلي لمقياس المفاهيم الأساسية لبرنامج ريادة الأعمال SIYBالمستهدف تنميتها في البرنامج حيث كانت قيمة ت المحسوبة أقل من ت الجدولية وهذا دليل تماثل وتكافؤ أفراد المجموعتين الضابطة والتجريبية في مستوى اكتساب المفاهيم الأساسية لريادة الأعمال المستهدفة بالبحث.
- وجود فروق ذات دلالات إحصائية بين متوسطات أفراد المجموعتين الضابطة والتجريبية في القياس البعدي لمقياس مفاهيم برنامج ريادة الأعمال SIYB الأساسية المستهدف تنميتها في البرنامج، حيث كانت قيمة ت المحسوبة أعلى من ت الجدولية لصالح المجموعة التجريبية وهذا دليل كفاءة وفاعلية البرنامج المستخدم في اكتساب المفاهيم الأساسية لريادة الأعمال المستهدفة بالبحث.

الفرض الثاني:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,١) بين متوسطات درجات طالبات/ معلمات المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على مقياس مفاهيم برنامج ريادة الأعمال SIYBلدى الطالبات/ المعلمات لصالح درجات القياس البعدي، نتيجة فاعلية الألعاب الموسيقية في تنمية مفاهيم ريادة الأعمال المستهدفة بالبحث.

جدول رقم (١٢)

جدول يوضح المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) لنتائج مقياس المفاهيم الأساسية لبرنامج ريادة الأعمال SIYB للمجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق البرنامج ومنه يتضح وجود دلالة إحصائية بين الاختبار القبلي والبعدي لصالح الاختبار البعدي مما يؤكد فاعلية البرنامج القائم على الألعاب الموسيقية في تنمية مفاهيم ريادة الأعمال المستهدفة بالبحث.

المجموع التجريبية قبلي		المجموعة التجريبية بعدى		مجموع الفروق	ت المحسوبة	ت الجدولية	الدلالة الاحصائية
المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري				
٥.١٢	١.٠١	١٨.٠٩	١.٦٥	٦.١٣	٥.٠٩	٢.٣٢	دالة عند ٠.٠١

من الجدول السابق يتضح:

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات أفراد المجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق البرنامج لصالح المتوسطات البعدية لمقياس المفاهيم الأساسية لبرنامج ريادة الأعمال SIYB حيث كانت قيمة ت المحسوبة أعلى من قيمة ت الجدولية لصالح القياس البعدي مما يؤكد فاعلية البرنامج وهو ما تم التحقق منه إحصائيا باستخدام معالجة إحصائية اخرى كالتالي:

استخدمت الباحثة نسبة الكسب المعدل لحساب نسبة الكسب المحققة في تنمية المهارات محل البحث.

جدول رقم (١٣)

جدول يوضح نسبة الكسب المعدل لبلاك ودلالتها بالنسبة لتنمية المفاهيم الأساسية لبرنامج ريادة الأعمال SIYB

مفاهيم برنامج ريادة الأعمال المراد قياسه	المتوسط قبل	المتوسط بعد	النهاية العظمى	نسبة الكسب	مدى قبول نسبة الكسب
خطة المشروع	١.٥	٥.٤١	٦	١.٥٢	مقبولة لأنها تزيد عن ١.٢
خطة التسويق	١.٢٨	٤.٥٢	٥	١.٥١	
الموارد البشرية	١.٠٩	٣.٦٢	٤	١.٥	
الميزانية العمومية	١.٢٥	٤.٥٤	٥	١.٥٣	
المجموع	٥.١٢	١٨.٠٩	٢٠	١.٥٢	

ويؤكد الجدول السابق فاعلية البرنامج المقترح في تنمية المفاهيم الأساسية لبرنامج ريادة الأعمال SIYB محل البحث لكل مفهوم على حدة ولمجموع المفاهيم بصفة عامة لدى طالبات المجموعة التجريبية وذلك لأن نسبة الكسب تعدت الحد الأدنى لفاعلية البرنامج وهي ١.٢ مما ينصف البرنامج محل البحث بدرجة مناسبة من الفاعلية في تنمية المفاهيم الواردة بالبحث

وبذلك يكون تم التحقق من فاعلية البرنامج المقترح القائم على الألعاب الموسيقية في اكتساب مفاهيم ريادة الأعمال الأساسية التي تضمنها برنامج SIYB، كذلك التحقق من فاعليته في تنمية مهارات ريادة الأعمال التي تضمنتها حدود البحث الموضوعية.

تفسير النتائج:

تفسير نتائج الفرض الأول:

يتضح من نتائج الفرض الأول، (جدول ٨)، (جدول ١١) وجود تحسن في مستوى أداء الطالبات/ المعلمات بالمجموعة التجريبية (والتي تم تطبيق الألعاب الموسيقية عليها كوسيلة لاكتساب مفاهيم ومهارات ريادة الأعمال) عن مستوى أداء الطالبات/ المعلمات بالمجوعة الضابطة (والتي لم يطبق عليها الألعاب الموسيقية). ويظهر هذا التحسن في مستوى الأداء في كل من اكتساب المهارات وتعلم المفاهيم المتعلقة بريادة الأعمال المستهدفة بالبحث كما يلي:

- تحسن مستوى أداء الطالبات/ المعلمات بالمجموعة التجريبية لمهارات (التفاوض – حساب التكلفة والتسعير –إدارة الانتاج – البيع) عن مستوى أداء الطالبات/ المعلمات بالمجموعة الضابطة للمهارات ذاتها.
- تحسن مستوى أداء الطالبات/ المعلمات بالمجموعة التجريبية فيما يتعلق باكتساب مفاهيم ريادة الأعمال المتعلقة ب (خطة المشروع – خطة التسويق – الموارد البشرية – الميزانية العمومية)

ويمكن ارجاع السبب في هذه الفروق الدالة في مستوى أداء المهارات، واكتساب المعارف، إلى تأثير عنصري الموسيقى والحركة إلى جانب التفاعل الإيجابي من الطالبات/ المعلمات، الذي تضمنته الألعاب الموسيقية المقترحة بالبرنامج

حيث تم تصميم وتنفيذ الألعاب الموسيقية لتساعد في تبسيط المفاهيم المعقدة لريادة الأعمال، واكسابها للطالبة/ المعلمة، فتحولت بفعل الألعاب الموسيقة من مفاهيم بعيدة عن تخصص الطالبات/ المعلمات للطفولة المبكرة، إلى مفاهيم مبسطة يسهل اكتسابها، من خلال ممارسة الألعاب الموسيقية المحببة للطالبات/ المعلمات.

وقد تضمنت هذه الألعاب عناصر الموسيقى المختلفة وهي:

(الإيقاع – اللحن – الغناء – الحركة – القصة الموسيقية)، إلى جانب شروط وقواعد المكسب والخسارة باللعبة الموسيقية والتي زادت من حماس وتفاعل الطالبات/ المعلمات، كذلك تم توظيف الصولفيج الموسيقي من خلال توظيف قواعد الموسيقى كلغة في تقريب بعض المفاهيم المتعلقة بريادة الأعمال مثل: التسعير، (منح قيمة للعلامات الإيقاعية، فالروند = ٤، والبلانش = ٢، والنوار = ١) وتوظيف هذه القيم كعملات، وتوظيف هذه العملات في منح كل سلعة القيمة المناسبة لها، لتقريب مفهوم التسعير في ريادة الأعمال، وتوظيف ذلك داخل ألعاب موسيقية شيقة، في مجموعات صغيرة تحاكي الشركات الصغيرة في تنافسها داخل سوق العمل.

ويتفق ذلك مع ما أكدت عليه العديد من الدراسات حول أهمية توظيف الموسيقى في تبسيط واكتساب المفاهيم والمهارات المختلفة، ومنها دراسة (عنات سيلع، أوفرات سيربرو، ٢٠٠٣) والتي أكدت على دور الموسيقى في تبسيط المفاهيم

واكتساب المهارات من خلال توظيف الموسيقى في تعلم الرياضيات، ودراسة (عزة عبد الرزاق عبد ربه، آمال حسين خليل، ٢٠٠١) والتي وظفت الموسيقى في اكتساب مهارات اللغة الفرنسية.

تفسير نتائج الفرض الثاني:

يتضح من نتائج الفرض الثاني (جدول ٩)، (جدول ١٢) وجود تحسن في مستوى أداء الطالبات/ المعلمات بالمجموعة التجريبية للقياس البعدي، عنه في القياس القبلي، مما يدل على فاعلية الألعاب الموسيقية المقترحة بالبرنامج في تنمية مهارات الطالبات/ المعلمات واكسابهم مفاهيم ريادة الأعمال المحددة بالبحث، كذلك يرجع هذا النمو في مستوى الأداء إلى استجابة الطالبات/ المعلمات لهذه الألعاب وتفاعلهم معها، حيث بسطت مفاهيم ومهارات ريادة الأعمال وقدمتها لهن في صورة تنافسية شيقة، من خلال اتباع قواعد وشروط المكسب والخسارة باللعبة الموسيقية، والعمل في فرق ومجموعات صغيرة عكست وعيهن بمفهوم التنافس في سوق العمل للشركات والمشروعات الصغيرة وسبل انجاحها من خلال الفوز باللعبة الموسيقية.

ويتضح من الجدولين (١٠، ١٣) حدوث اكتساب لمهارات ريادة الأعمال الأربعة (التفاوض – حساب التكلفة والتسعير –إدارة الانتاج – البيع) وكذلك حدوث اكتساب لمفاهيم ريادة الأعمال الأربعة (خطة المشروع – خطة التسويق – الموارد البشرية – الميزانية العمومية) بنسب متقاربة، حيث أظهرت النتائج عدم وجود تفاوت في مستوى تحسن الأداء بين المهارات الأربعة، وكذلك بين المفاهيم الأربعة، ويمكن ارجاع ذلك إلى نجاح عناصر الموسيقى التي تضمنتها الألعاب الموسيقية من (الإيقاع – اللحن – الغناء – الحركة – القصة الموسيقية – الصولفيج) في التأثير على مستوى اكتساب المهارات الأربعة بنفس القدر تقريباً، كذلك لتقارب المهارات والمفاهيم في مستوى الصعوبة والتعقيد، مما أدى لتقارب النتائج في مستوى نمو الأداء لهم.

وتتفق نتائج البحث مع ما أشارت إليه كل من (ليندا باوند، كريس هاريسون , ٢٠٠٦) و(زينة العظمة , ٢٠٠١) و(عواطف ابراهيم , ٢٠٠١) حول أهمية استخدام الموسيقى في تبسيط المعارف واكتساب المهارات، لما لها من أثر في الذهن والنفس، واعتبار الموسيقى أحد طرق ووسائط التعلم الهامة التي تيسر اكتساب المفاهيم والمهارات لباقي العلوم والمجالات.

توصيات البحث:

- دعوة المؤسسات المعنية بإعادة النظر في ثقافة المجتمع القائمة على تقديس الوظائف الحكومية والتقليل من شأن المشروعات الصغيرة والمتوسطة.
- إقامة دورات تدريبية لطالبات الجامعة والخريجين لاكتساب مهارات ريادة الأعمال من خلال برنامج الألعاب الموسيقية المقترح.
- إعداد المزيد من البرامج القائمة على توظيف التربية الموسيقية في تبسيط المفاهيم الحديثة، واكتساب المهارات.

الدراسات المقترحة:

- الغناء كمدخل لتنمية مفاهيم ريادة الأعمال لمعلمة الطفولة المبكرة.
- قياس أثر القصة الموسيقية على تبسيط بعض مفاهيم ريادة الأعمال لدى طفل الروضة.

المراجع:

- إكرام مطر وآخرون (١٩٨٠). الطرق الخاصة في التربية الموسيقية: القاهرة: الشركة المصرية للطباعة والنشر.
- إكرام مطر وأميمة أمين وسعاد حسنين (١٩٨٤). نظريات الموسيقى الغربية والصولفيج والإيقاع الحركي والألعاب الموسيقية والقصص الحركية والطرق الخاصة، وزارة التربية والتعليم، الجهاز المركزي للكتب الجامعية القاهرة.
- آمال صادق، أميمة أمين (١٩٥٨). الخبرات الموسيقية في دور الحضانة ورياض الأطفال. مكتبة الأنجلو المصرية. القاهرة. ٣١- ٣٢- ١٧٩- ٢١٢.
- أمل محمد حسونة (١٩٩٥). تصميم برنامج لإكساب طفل الرياض بعض المهارات الاجتماعية. رسالة دكتوراة غير منشورة. معهد الدراسات العليا للطفولة. جامعة عين شمس.
- أميرة سيد فرج (١٩٩١). الأنشطة الموسيقية ودورها في تنمية بعض المهارات الأساسية للطفل المتخلف عقلياً "، رسالة دكتوراة، كلية التربية الموسيقية، جامعة حلوان،
- أميرة فرج (١٩٧٣). أثر تدريس الصولفيج وتربية الأذن بطريقة معينة في استيعاب الطلبة لمبادئ الهارموني والتحليل الموسيقي بطريقة أكثر موسيقية"، رسالة ماجيستير غير منشورة – المعهد العالي للتربية الموسيقية، القاهرة،.
- أميره فرج وآخرون. (١٩٨٣). دليل المعلم في التربية الموسيقية. القاهرة: الشركة المصرية للورق والأدوات الكتابية.
- جامعة آل سعود (٢٠١٤). المؤتمر السعودي الدولي لجمعيات ومراكز ريادة الأعمال، نحو بيئة داعمة لريادة الأعمال في الشرق الأوسط، الرياض.

- جمال علي الدهشان (٢٠١٨). التدريب على ريادة الاعمال مدخلا للتخفيف من مشكلة البطالة بين خريجي الجامعة، المؤتمر الدولي الثاني لمركز تنمية قدرات اعضاء هيئة التدريس بجامعة بنها، التدريب الإبداعي: رؤى واقعية وطموحات مستقبلية،
- زينة العظمة (٢٠٠١). أثر تعلم الموسيقى في الذهن والنفس، مؤسسة البيان لطبع والنشر: العدد ٦٨، موقع البيان الثقافة- موسيقى، أبريل.
- سعاد احمد الزياتى (١٩٩٣). "أثر استخدام القصة الموسيقية الحركية على أداء الطفل المصري لعناصر الموسيقى" رسالة ماجيستير، كلية التربية الموسيقية، جامعة حلوان، القاهرة.
- الشميمري وأحمد عبد الرحمن والمبيريك (٢٠١٤). ريادة الأعمال، الرياض.
- عنات سيلع وأوفرات سيربرو (٢٠٠٣). الدمج بين الرياضيات والموسيقى في البرنامج السنوي، ترجمة عربية جريس واكرام اخبارية، الكلية الاكاديمية للتربية – حيفا ٢٠٠٣.
- فؤاد البهي السيد (١٩٧٩). علم النفس الإحصائي وقياس العقل البشري، عمان: دار الفكر العربي.
- ليندا باوند وكريس هاريسون (٢٠٠٦). دعم المهارات الموسيقية في سنوات الطفولة المبكرة، ترجمة علا أحمد اصلاح، سلسلة دعم التعلم في سنوات الطفولة المبكرة، مجموعة النيل العربي، ٢٠٠٦.
- محمد بن عبد العزيز، حسين السيد حسين (٢٠١٤). مدخل مقترح لتفعيل مساهمة العمال في دعم صناعة ريادة الأعمال، المؤتمر السعودي الدولي لجمعيات ومراكز ريادة الأعمال، سبتمبر.

- منظمة العمل الدولية ILO، (٢٠١٨). دليل المدربين لبرنامج ابدأ وحسن مشروعك SIYB، مشروع وظائف لائقة لشباب مصر.
- منظمة العمل الدولية ILO (٢٠١٧). ابدأ وحسن مشروعك، SIYB، مكتب منظمة العمل الدولية بالقاهرة.
- منظمة العمل الدولية ILO (٢٠١٨). ولد/ حدد فكرة مشروعك، GYBI، مكتب منظمة العمل الدولية بالقاهرة، الطبعة الثالثة.
- ناهد حافظ (١٩٨٣). الأساليب المتبعة في تعلم الموسيقى في المملكة المتحدة ومدى الاستفادة منها– دراسات وبحوث، مجلة جامعة حلوان، مجلة ٦. عدد ٤. القاهرة.
- وزارة التربية والتعليم (٢٠٠٧). منهج التربية الموسيقية لمرحلة رياض الأطفال، ج. م. ع.
- وفاء ناصر المبيريك (٢٠١٤). النظام البيئي لريادة الأعمال في المملكة العربية السعودية. الرياض.
- زينة العظمة (٢٠٠١). أثر تعلم الموسيقى في الذهن والنفس، مؤسسة البيان للطبع والنشر. العدد ٦٨. موقع البيان، الثقافة. موسيقى إبريل.
- عزة عبد الرزاق عبد ربه، آمال حسين خليل (٢٠٠١). أثر توظيف الموسيقى في تنمية مهارة الفهم الاستماعي لتعليم اللغة الفرنسية، المؤتمر العلمي الثالث عشر "مناهج التعليم والثورة المعرفية والتكنولوجية المعاصرة"– الجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس– جامعة عين شمس– المجل الثاني ٢٤–٢٦ يوليو.
- عنات سيلع، أوفرات سيربرو (٠٠٣). الدمج بين الرياضيات والموسيقى في البرنامج السنوي، ترجمة عربية جريس وإكرام إخبارية، الكلية الأكاديمية للتربية– حيفا ٢٠٠٣.

- عواطف ابراهيم محمد (٢٠٠١). الطرق الخاصة بتربية الطفل وتعليمه في الروضة، القاهرة، الأنجلو المصرية،.
- ليندا باوند، كريس هاريسون (٢٠٠٦). دعم المهارات الموسيقية في سنوات الطفولة المبكرة ترجمة: علا أحمد إصلاح، سلسلة دعم التعلم في سنوات الطفولة المبكرة، مجموعة النيل العربية.
- **Anders B. (1980). Music Experiences in Early Childhood. Holt, Rinehart and Winston, New York, 78.**
- **Appleton-Knapp, S.L. &Krentler, K.A. (2006). Measuring Student Expectations and Their Effects on Satisfaction: The Importance of Managing**
- **Argan, M. & Sever, N. S. (2010). Constructs and Relationships of Edutainment Applications in Marketing Classes: How Edutainment Can be, Utilized to Act as a Magnet for Choosing a Course? Contemporary Educational Technology, 118-133.**
- **Awouetu Anna, V. Musical Activities as A Stimulating Tool for Effective, Early Years Education of A Whole Child, International Journal of Education and Research Vol. 4 No. 5 May 2016,**
- **Ball, D. & Perry, C. (2009). An exploration of individual differences in teachers' temper-aments and multiple intelligences. Problems of Education in the 21st Century, 18, 21-32.**
- **Buckingham, D. & Scanlon, M. (2001). Parental Pedagogies: An Analysis of British Edutainment, Magazines for Young Children Journal of Early Childhood Literacy, 281-299.**

- **Busenitz L. and Jay B. (1997). Differences Between Entrepreneurs and managers in Large Organizations: Biases and Heuristics in Strategic Decision-Making, Journal of Business Venturing. 12,.9-30.**
- **Charsky, D. (2010). From Edutainment to Serious Games: A Change in the Use of Game Characteristics, Games and Culture, 177-198.**
- **Chazin, S., & Neuschatz, J. S. (1990). Using a mnemonic to aid in the recall of unfamiliar information. Perceptual Motor Skills, 71, 1067-1071**
- **Cheek, J. M., & Smith, L. R. (1999). Music training and mathematics achievement. Adolescence, 34(136), 759-761.**
- **Colace, F., De Santo, M. &Pietro santo, A. (2006). Work in Progress: Bayesian Networks for Edutainment, 36th ASEE/IEEE Frontiers in Education Conference, DOI: 10.1109/FIE.2006.322573.**
- **Cornett, C.E. (2007). Creating meaning through literature and the arts: An integration resource for classroom teachers. Upper Saddle River, N.J: Pearson Merrill Prentice Hall.**
- **Curran, J.M. & Rosen, D.E. (2006). Student Attitudes toward College Courses: An Examination of Influences and Intentions, Journal of Marketing Education, 28(2). 135-148.**
- **Denis, G., and Jouvelot, P. (2005). "Motivation-driven educational game design: applying best practices to music education," Proceedings of the 2005 ACM SIGCHI International Conference on Advances in computer entertainment technology, ACM, 462-465.**

- **Dewey, J. 1933. Experience and Education. New York: Macmillan Publishing.**
- **Dewey, J. 1938. How We Think, 2nd ed. Boston, MA: D.C. Heath & Co.**
- **DiDomenico, James. (2017). Effective Integration of Music in the Elementary School Class-room.i.e.: inquiry in education: Vol. 9: Iss. 2, Article 4.**
- **Retrieved from: https://digitalcommons.nl.edu/ie/vol 9/iss2/4**
- **Druin, A. & Solomon, C. (1996). Designing Multimedia Environments for Children: Computers, Creativity and Kids, NY: John Wiley and Sons.**
- **Du Sautoy, M. (2004). Universal language of maths and music. New York Times Educational Supplement.**
- **Dyer, J. L. (2011). Musical thought: Using music to enhance literacy instruction. Illinois Reading Council Journal, 39(4), 3-9**
- **Emmanuel O. Acquah, Kojo A. Sackey-Sam, John F. Annan (2015). Use of Indigenous Musical Games and Songs in Developing the Total Well Being of the Child, International Journal of Research in Humanities and Social Studies Volume 2, Issue 12, December 2015, 112-123-ISSN 2394-6288 (Print) & ISSN 2394-6296 (Online)**
- **Experimental Psychology: Learning, Memory and Cognition, 20, 71-78.**
- **Farrant, J.S. (1964). Principles and practice of Education. London: Longmans.**
- **Federal Republic of Nigeria (2009). National Commission for Colleges of Education, minimum. standards for NCE teachers' arts and social sciences, 4th edition.**

- **Fossard, E.D. (2008). Using Edu-Tainment for Distance Education in Community Work, Sage Publications, 2008, 19.**
- **Gardner, H. (1983). Frames of mind: The theory of multiple intelligences. New York: Basic BooksGfeller, K. (1983). Music mnemonics as an aid to retention with normal and learning-disabled students. Journal of Music Therapy, 20, 179-189.**
- **Godfrey, J. (1992). An Income of Her Own. Ojai, CA: An Income of Her Own**
- **Harven Greenberg (1979) Your children need music m U.S.N.J m prentice – Hall Inc. Englewood. Cliffs. 79.**
- **Helmer, T. (1995). Made-IT Evaluation Report. Kansas City, MO: Institute for Entrepren-eurship Education, Center for Entrepreneurial Leadership, Inc., Ewing Marion Kauffman Foundation.**
- **Henriksson-Macaulay, L. (2014). The music miracle: The scientific secret to unlocking your child's full potential. London: Earnest House.**
- **Hetland, L. (2000). Learning to make music enhances spatial reasoning. Journal of Aesthetic Education, 34(3/4), 179-238**
- **Jamalus. (1998). Panggilan Musik Melalui Pagelaran Musik. Jakarta: P2LPTK dan University**
- **International Labour Office 2017: Start and Improve Your Business (SIYB) Cairo Office-ILO-6.**
- **International Labour Office 2018: Generate Your Business Idea (GYBI) Cairo Office-ILO-3.**

- **Jensen, E. (2005). Teaching with the brain in mind (2nd edition). Alexandria, VA: Association for Supervision & Curriculum Development.**
- **Kim, Y.E., Schmidt, E.M., and Emelle, L., (2008). "MoodSwings: A Collaborative Game for Music Mood Label Collection," ISMIR, 8, 231-236,.**
- **Kourilsky, M. L. (1995). Entrepreneurship education: Opportunity in search of curriculum. Business Education Forum 50(10):11–15.**
- **Kourilsky, M. L., & Walstad, W. B. (1998). Entrepreneurship and female youth: knowledge, attitudes, gender differences, and educational practices. Journal of Business Venturing, 13(1), 77–88. doi:10.1016/s0883-9026(97)00032-3**
- **Kourilsky, M.L. (1994). Made-IT (Mothers and Daughters Entrepreneurs-In Teams). Kansas City, MO: Center for Entrepreneurial Leadership, Inc., Ewing Marion Kauffman Foundation.**
- **Littleton, D. J. (1991). Influence of play settings on preschool children's music and play behaviors (Doctoral dissertation). Retrieved from ProQuest Dissertations and Theses. UMI No. 9128294).**
- **Luca A. Ludovico1, Mario M., Giuseppina R. (2014). Enhancing Performance Music Games in Education through the IEEE 1599 Standard, American Journal of Educational Research, 2014, Vol. 2, No. 7, 486-492 Available online. at http://pubs.sciepub.com/education/2/7/10 © Science and Education Publishing DOI:10.12691/education-2-7-10.**

- **Maassen, P., & Cloete, N. (2006). Global reform trends in higher education. In N. Cloete, P. Maassen, R.Fehnel, T. Moja, T. Gibbon, & H. Perold (Eds.), Transformation in higher education: Global pressures and local realities. The Netherlands: Springer.**
- **Marsh, K. (2009). Musical playground. Global tradition and change in children's songs and games. Cary, NC: Oxford University Press.**
- **McElhinney, M., & Annett, J. M. (1996). Pattern of efficacy of a musical mnemonic on recall of familiar words over several presentations. Perceptual and Motor Skills, 82, 395-400.**
- **Nalan Aksakala: Theoretical View to the Approach of The Edutainment, 5th World Conference on Learning, Teaching and Educational Leadership, WCLTA 2014, Anadolu University, Sports Science Faculty, Eskişehir 26555, Turkey**
- **Odam, G (1995). The sounding symbol, Cheltenham: Stanley thornes, 12, 19**
- **Okan, Z. (2003). Edutainment: Is Learning at Risk? British Journal of Educational Technology, pp. 255–264**
- **Papousek, H (1994). to the e valuation of human musicality and musical education, in Deluge I (ed) Proceedings of the 3rd international Conference for music Dr Caption and Cognition. Liege: ASCOM, 42.**
- **Shulman, J. L. & Bowen, W. G. (2000). The Game of Life: College Sports and Educational Values, Princeton University Press, New Jersey, 82.**
- **Sigel D, 1999: the developing mind, New York Guilford Press, 152.**

- **Smith, J. A. (2002). Singing and songwriting support early literacy instruction. The Reading Teacher, 53(8), 646-649**
- **Smith, P.K. (2005). Social and pretend play in children. In A.D. Pellegrini & P.K. Smith (Eds.), the nature of play: Greta apes and humans (pp. 173-212). New York, NY: Guildford Press.**
- **Spelke, E. S. (2008). Learning, Arts and the Brain: The Dana Consortium Report on Arts and Cognition. NY/Washington D.C.: Dana Press. Stevens**
- **Steinway & Sons other (2002). Important developmental benefits to childhood music education. 102.**
- **Student Expectations. Journal of Marketing Education, 28(3), 254-264.**
- **Tarnowski, S. M. (1999). Musical play and young children. Music Educator's Journal, 86 (1) 26-29**
- **Wallace, W. (1994). Memory for music: Effect of melody on recall of text, 14.**
- **Walstad, W.B., and Kourilsky, M.L. (1996). The findings from a national survey of entrepreneurship and small business. Journal of Private Enterprise 11(2):21–32.**
- **Wang, Y., Zuo M.&Li X.(2007). Edutainment Technology-A New Starting Point for Educational Development of China, 37th ASEE/IEEEFrontiers in Education Conference.**
- **Wechsler, D., (1975). Intelligence defined and undefined: A relativistic appraisal, American Psychologist, 30(2), 135-139, Feb.**
- **Wittrock, M.C. (1974). Learning as a generative process. Educational Psychologist 11:87–95.**