فاعلية توظيف منصة اليوتيوب في تنمية مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب التصميم الجرافيكي بالمرحلة الجامعية

The Effectiveness of Using YouTube in Developing Graphic Design Skills among University-level Graphic Design Students

إعداد

د/ منير بن أحمد بن محمد عابد حامد

أستاذ مساعد، قسم التربية الفنية،

كلية التربية، جامعة طيبة

:

مجلة الدراسات التربوية والانسانية. كلية التربية. جامعة دمنهور

المجلد الخامس عشر - العدد الثالث - لسنة 2023

فاعلية توظيف منصة اليوتيوب في تنمية مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب التصميم الجرافيكي بالمرحلة الجامعية

د. منير بن أحمد بن محمد عابد حامد[1]

1. ملخص البحث:

هدفت الدراسة تنمية مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب التصميم الجرافيكي بالمرحلة الجامعية، وذلك بتوظيف منصة اليوتيوب وبيان فاعليتها في ذلك، واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي، وتمثلت أدواتها في اختبار مهارات التصميم الجرافيكي لقياس المهارات النظرية، وبطاقة تقييم الأداء العملي لقياس الجانب العملي لمهارات التصميم الجرافيكي، وطبقت الدراسة على عينة بلغت (22) طالباً موزعين على مجموعتين بواقع (12) طالباً للمجموعة التجريبية، و(10) طلاب للمجموعة الضابطة، وأسفرت النتائج عما يلي: أن مستوى امتلاك مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية جاء متوسطاً قبل توظيف منصة اليوتويب، وأنه لا توجد فروق في مستوى امتلاك مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية قبل توظيف منصة اليوتيوب، كما أشارت النتائج إلى أن مستوى امتلاك مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجموعة التجريبية جاء مرتفعاً بعد توظيف منصة اليوتويب، وأنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى امتلاك مهارات التصميم الجرافيكي بين طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية بعد توظيف منصة اليوتيب لصالح المجموعة التجريبية مما يدل على فاعلية توظيف منصة اليوتيوب في تنمية مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجموعة التجريبية في الجانبين النظري والعملي.

الكلمات الدلالية: التصميم الجرافيكي، منصة اليوتيوب، تعليم التصميم الجرافيكي، الوسائط السمعية البصرية.

---

[1] **أستاذ مساعد – قسم التربية الفنية، كلية التربية، جامعة طيبة، المملكة العربية السعودية.**

The Effectiveness of Using YouTube in Developing Graphic Design Skills among University-level Graphic Design Students

Dr. Muneer Ahmed Hamed [(2)]

ABSTRACT:

This study aimed to develop graphic design skills among university-level graphic design students by using the YouTube platform, and to demonstrate its effectiveness in achieving this goal. The study adopted the experimental method, using two tools: a theoretical skills test to assess the theoretical aspect of graphic design skills, and a practical performance evaluation card to assess the practical aspect. The study was conducted on a sample consisting of 22 students, divided into two groups: 12 students in the experimental group and 10 students in the control group. The results showed that the level of possession of graphic design skills among both control and experimental groups was average before the use of YouTube platform. Furthermore, there were no differences in the level of possession of graphic design skills between the control and experimental groups before using the YouTube platform. However, the results indicated that the level of possession of graphic design skills among the experimental group increased significantly after the use of the YouTube platform. Additionally, there were statistically significant differences in the level of possession of graphic design skills between the control and experimental groups after using the YouTube platform, in favor of the experimental group, which indicates the effectiveness of using the YouTube platform in developing graphic design skills among the experimental group in both the theoretical and practical aspects.

Keywords: Graphic Design, YouTube, Graphic Design Education, Audio-visual Media.

[(2)] Department of Art Education, Collage of Education, Taibah University. KSA.

المقدمة:

زاد استخدام التقنية وتطبيقاتها المختلفة في التعليم بشكل كبير على مدار عشرين عامًا مضت، ولا يزال ذلك مستمراً (Livingstone, 2015)، ومن المتوقع زيادة استخدام طلاب التعليم العالي للتقنيات الحديثة (Greener & Wakefield, 2015) في التعليم، يدفعهم إلى ذلك أسباب عدة، أهمها: توافر الأجهزة الرقمية بين الطلاب، وإمكانية الوصول إلى الإنترنت، وزيادة الإقبال من قِبَلِ المتعلمين، واستخدام التقنية في التعليم من قبل المعلمين (Mitchell, Parlamis, & Claiborne, 2015).

وقد أصبح استخدام المنصات الرقمية وسيلة فعّالة وهادفة للحصول على المعرفة في ظل متغيرات العصر الحالي ومستجداته. (الخيبري، 2021، 3). فالتعليم عن بُعد أحد التطبيقات التكنولوجية التعليمية التي برزت في الآونة الأخيرة، حيث يمثل نموذجاً تعليمياً جديداً لتطوير التعليم ويساهم في تحقيق أهداف العملية التعليمية بما في ذلك التعليم المستمر والتعليم الجماعي (الشواربة، 2019، 1).

ونظراً لأهمية التعليم عن بُعد سواء بالنسبة للمعلمين أو الطلاب وحتى المجتمعات والحكومات، فقد سعت المؤسسات التعليمية في معظم الدول إلى الاستفادة من التقنيات الحديثة التي أحدثتها الثورة التكنولوجية في تطوير التعليم واستخدام تقنيات حديثة لتقديم الخدمات التعليمية للمتعلم ومنها استخدام المنصات الرقمية (المعاوي والقطحاني، 2022، 149).

وترجع أهمية توظيف المنصات الرقمية في العملية التعليمية إلى ما أثبتته هذه المنصات من فاعلية وإيجابية وإسهامها في عملية التطوير للعملية التعليمية بشكل مستمر، حيث تعد هذه المنصات التعليمية بمثابة شبكة تعليمية لتبادل المعلومات والحصول على المعارف والمحتويات التعليمية، كما أنها تتيح إمكانية التواصل بين المعلم والطالب في الفصل الدراسي أو الاتصال بطلابه من فصول دراسية أخرى، بالإضافة إلى الاطلاع على أعمال الطلبة وتقييم واجباتهم، مما يجعل عملية التعليم أكثر فاعلية وتغير طرق التدريس إلى طرق تعتمد على المقررات التفاعلية والمواقع التعليمية الرقمية (الخيبري، 2021، 3).

وتعد منصة اليوتيوب من أشهر المنصات اليوم في الإنترنت وخاصة في التواصل الاجتماعي؛ حيث سجل عدد متوسط مستخدمي هذه المنصة النشطين رقماً قياسياً لعام 2022، حيث بلغ 2.1 مليار مستخدم نشط شهريا، بمعدل 122 مليون مستخدم يومي للمنصة. وتجاوزت نسبة المستخدمين عبر أجهزة الهواتف الذكية نسبة الـ40% (SHEPHERD, 2022). يتوقع معهد (statista) (statista, 2022) بأن تستمر أعداد المستخدمين النشطين بالازدياد خلال الأعوام القادمة بوتيرة متسارعة، حيث من المتوقع ارتفاع نسبة المستخدمين النشطين حتى عام 2024 بنسبة 25% (Degenhard, 2021). وتعد الفئة العمرية بين 18 و 29 عاما هي الأكثر استخداماً لهذه المنصة (الحديثي & زياد، 2020). منصة اليوتيوب مثل العديد من المنصات على الشبكة العنكبوتية لهد استخدامات عديدة. حيث يستخدم روَادها لأغراض عديدة منها الترفيه أو الحصول على معلومة معينة أو حتى للتعلم.

كما يعد موقع يوتيوب أحد أشهر منصات التواصل الاجتماعية التي تستخدم في عالم التعليم والتعلم. حيث يلعب التعليم الدور الأبرز في تنمية الطاقات البشرية في المجتمع. والتعليم باعتباره جهد واع ومخطط له لخلق مناخ تعليمي وعملية تعلم بحيث يتم تطوير إمكانات المتعلمين وتنمية مهاراتهم من ضبط النفس والشخصية، والذكاء والمهارات الشخصية وبالذات المهارات المطلوبة للنهوض بالمجتمع والوصول إلى أهداف الدولة عامة (زيوش & سعيد، 2019)، وتحقيق رؤية 2030 في المملكة العربية السعودية (موضوع البحث) خاصة (Vision2030, 2022). وعليه يتوجب على المؤسسات التعليمية السعي والابتكار في استخدام مختلف الوسائل التعليمية لجذب المتعلمين والوصول لغاياتها.

ويمكن استخدام منصة يوتيوب في المجتمعات التعليمية كطريقة مرنة وجذابة للتعليم، حيث تمكن هذه الطريقة الطلاب من العثور على المعلومات ومشاركتها في شكل معارف ومهارات. كما يمكن استخدام منصة يوتيوب في المجتمعات التعليمية كمنصة تعليمية يفضلها الكثير من المتعلمين. حيث تعتبر من الطرق السهلة في فهد وإيصال المعلومات والمعارف والمهارات مقارنة بالتعليم التقليدي (الحديثي & زياد، 2020؛ علي & عبدالله، 2022a).

وتجذب المقاطع المرئية عن طريق منصة اليوتيوب العديد من المتعلمين مقارنة بالطرق التقليدية للتعلم مثل إيصال المعرفة عن طريق الكتب أو المقررات الدراسية. وبالتالي، يمكن للمتعلمين فهم المادة العلمية بشكل أسرع و أفضل من المقررات والكتب المدرسية بشكل مستقل. كما تعتبر هذه الطريقة مثيرة وغير مملة للمتعلمين وبالتالي تزيد من رغبة الطلاب والمتعلمين للتعلم و تحفزهم عليها (علي & عبدالله، 2022a).

وبسبب التقنيات الحديثة فإن آليات توظيف التقنيات المتوفرة في التصميم الجرافيكي قد تنوعت إلى أن وصلت لمنطلق الحالة الإنسانية، وكيفية التفاعل مع القضايا الإنسانية، وتسليط الضوء عليها، وزيادة الوعي بها، ويتضح دور التصميم الجرافيكي المطبوع باعتباره وسيلة إيضاحية في المساعدة على تغيير قناعات المتلقي بالموضوعات المبهمة والتي قد يصعب فهمها للمجتمع لمادة سهلة الفهم تسهم في حل المشكلات (الحديثي، 2019، 2).

2.مشكلة الدراسة:

أكدت بعض الدراسات علي فاعلية توظيف المنصات التعليمية (كمنصة اليوتيوب) واستخدامها في العملية التعليمية كدراسة كل من (Baihong, & Yu, 2014)، (السبيعي، 2015)، (السيد، 2016)، (الغوينم 2016)، (الربيعان، 2016)، (زنقور، 2017).

وتُعد المنصات الرقمية أحد التوجهات الحديثة الهامة في تقديم الخدمات التعليمية في كافة التخصصات وتحقيق أهداف العملية التعليمية بفعالية (مصطفى، 2022، 153). فقد أصبحت المنصات التعليمية الرقمية إحدى الخيارات الفاعلة التي تستخدم في حل العديد من المشكلات في البيئة التعليمية (الخيبري، 2021، 3).

ويتضح ذلك جلياً في توصيات المؤتمر الدولي الرابع "تعلم مبتكر لمستقبل واعد" والذي نظمه المركز الوطني للتعلم الإلكتروني والتعليم عن بعد التابع لوزارة التعليم بالمملكة العربية السعودية، حيث تضمنت التوصيات ضرورة استخدام التقنيات الحديثة وإدخالها في العملية التعليمية. كما جاء في توصيات "ندوة التعليم الإلكتروني ومستقبل التعليم" بجامعة القصيم 1432 هـ أهمية تدريب المعلمين وتأهيلهم لمواكبة عصر التعلم المعتمد على تقنيات الويب الذكية (الخيبري،

2021، 3). وهو ما أكدته نتائج العديد من الدراسات على مدى فعالية استخدام المنصات التعليمية الرقمية في تدريس المقررات التعليمية، لا سيما مقررات الدراسات الإسلامية، ومساهمة هذه المنصات الرقمية في رفع كفاءة العملية التعليمية وتحقيق أهدافها بجودة عالية، ومنها دراسة المعاوي (2022) ودراسة مصطفى (2022) ودراسة (Basar et. al., 2021).

وعلى الرغم من وجود العديد من الفوائد والمميزات التي حققتها المنصات التعليمية الرقمية من حيث توفير بيئة تعليمية رقمية فاعلة وتحقيق التفاعل بين عناصر العملية التعليمية ومحاكاة البيئة التعليمية التقليدية وتسهيل دور المعلمين والمعلمات في تدريس المقررات التعليمية عن بُعد من خلال استخدام الأساليب والتقنيات التكنولوجية المتنوعة والتي تعتمد على المثيرات السمعية والبصرية لتحقيق التفاعل بين المعلم والطالب؛ إلا أنه لا يزال هناك العديد من التحديات التي تواجه المعلمين والمعلمات في استخدام المنصات التعليمية الرقمية وتحول دون تحقيق الكفاءة والجودة في تدريس المقررات التعليمية، خاصة مقررات الدراسات الإسلامية، لمراحل التعليم المختلفة. وهو ما أكدته دراسة القحطاني والشهري (2021) التي توصلت إلى أن هناك تحديات مادية وبشرية وتقنية تواجه المعلمات عند استخدام منصة "مدرستي" التعليمية.

كما أظهرت نتائج دراسة مصطفى (2022) ضعف توافر المتطلبات اللازمة لتفعيل المنصات التعليمية ومنها البنية التقنية والتدريب على استخدام المنصات التعليمية الرقمية وتوافر الكوادر البشرية المختصة لتفعيل المنصات الرقمية.

وقد حظي اليوتيوب بنسبة مشاهدة عالية في المملكة العربية السعودية، كما جاء في تقرير هيئة الاتصالات وتقنية المعلومات (2016م) فقد حرص 7 مليون مستخدم سعودي على مشاهدة مقاطع اليوتيوب بمعدل (105900) ساعة يومياً.

"وتعد المملكة أكبر مستهلك محتوى في موقع يوتيوب، بواقع 90 مليون مشاهدة يومياً، كما أن 96% من مستخدمي شبكة الإنترنت في السعودية يستخدمون يوتيوب، و7 ملايين من بينهم رفعوا على الأقل فيديو واحدا خلال حياتهم" (الحسين، 2023).

وكشفت دراسة أجرتها شركة إيبسوس (Ipsos) المتخصصة في أبحاث التسويق عن أن منصة اليوتيوب تصل إلى أكبر نسبة بين جيل الألفية في السعودية؛ إذ يشاهد أكثر من 14 مليون سعودي منصة اليوتيوب بنسبة تصل إلى 95 % مقارنة بالمنصات الأخرى، بينما يقوم 12 مليون سعودي بنسبة 80 % بفتح اليوتيوب مرة واحدة على الأقل يوميًّا، كما أن هناك أكثر من 8 ملايين سعودي، بنسبة 55 %، يطلعون على محتوى فيديو على الإنترنت أكثر من التلفزيون، وأكد أكثر من 7.5 مليون سعودي، بنسبة 50 %، أنهم يقضون جلسات طويلة ومتواصلة لمشاهدة محتوى الفيديو على الإنترنت، وبيَّن أكثر من 12 مليون سعودي، بنسبة 80 %، أنهم يفضلون مشاهدة يوتيوب على شاشات هواتفهم المحمولة مقارنة بغيرها من الأجهزة الإلكترونية (خليل، 2023).

وبناء على ما سبق تتلخص مشكلة الدراسة في الحاجة لتنمية مهارات التصميم الجرافيكي ومحاولة الاستفادة من منصة اليوتيوب كوسيلة تعليمية في تعليم التصميم الجرافيكي.

3. **أسئلة الدراسة:** سعت الدراسة للإجابة عن التساؤل الرئيس التالي: ما فاعلية توظيف منصة اليوتيوب في تنمية مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب التصميم الجرافيكي بالجامعة؟ وتفرعت عنه الأسئلة الآتية:

1. ما مستوى مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية قبل توظيف منصة اليوتيوب في تدريبهم عليها؟
2. ما مستوى مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية بعد توظيف منصة اليوتيوب في تدريبهم عليها؟
3. ما مدى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية قبل توظيف منصة اليوتيوب في تدريبهم عليها؟.
4. ما مدى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية بعد توظيف منصة اليوتيوب في تدريبهم عليها؟.

4. فروض الدراسة:

5.يوجد مستوى متوسط من مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجوعتين الضابطة والتجريبية قبل توظيف منصة اليوتيوب في تدريبهم عليها.

6.يوجد مستوى مرتفع من مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجموعة التجريبية بعد توظيف منصة اليوتيوب في تدريبهم عليها.

7.لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية قبل توظيف منصة اليوتيوب في تدريبهم عليها.

8.توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية بعد توظيف منصة اليوتيوب في تدريبهم عليها.

9. **أهداف الدراسة:** هدفت الدراسة بشكل رئيس تنمية مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب التصميم الجرافيكي بالجامعة وذلك بتوظيف منصة اليوتيوب لتدريبهم على ذلك وبيان أثرها، وذلك من خلال ما يلي:

1. تحديد مستوى مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية قبل توظيف منصة اليوتيوب في تدريبهم عليها.
2. بيان مستوى مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية بعد توظيف منصة اليوتيوب في تدريبهم عليها.
3. التعرف على مدى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية قبل توظيف منصة اليوتيوب في تدريبهم عليها.
4. بيان مدى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية بعد توظيف منصة اليوتيوب في تدريبهم عليها.

10. **أهمية الدراسة:** تنطلق أهمية الدراسة من عدة اعتبارات

1. تزايد انتشار واستخدام منصة اليوتيوب مما يتطلب تعميق الوعي بالاستخدامات الإيجابية لها وتوظيفها بما بخدم العملية التعليمية.
2. توصية الدراسات بالاهتمام بمهارات التصميم الجرافيكي لدى الطلاب.
3. قد تسهم الدراسة في تنمية مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجموعة التجريبية وبالتالي التوصية بتعميم توظيف منصة اليوتيوب في ذلك.
4. ندرة الدراسة التي اهتمت بتوظيفات منصة اليوتيوب في العملية التعليمية بوجه عام وفي مجال تنمية مهارات التصميم الجرافيكي بوجه خاص.
5. من المأمول أن يقدم مثل هذا البحث مساهمة حقيقة للعاملين في مجال تعليم الفنون البصرية والتصميم وخاصة مجال التصميم الجرافيكي المهتمين في دمج الإنترنت (وأدواته الحديثة) كوسيلة ملهمة ومصدرا للتعلم.
6. من المأمول أيضا أن يقدم هذا البحث لمحة عن كيفية دمج التكنولوجيا، مثل استخدام منصة اليوتيوب، في الموضوعات التعليمية في القاعات التدريسية، والتي غالبا ما ينظر الطلاب إليها على أنها مملة وصعبة.
7. يمكن للدراسة أن تفيد أعضاء هيئة التدريس بتخصص التصميم الجرافيكي بما تسفر عنه من نتائجهم تشجعهم للتوسع في توظيف منصة اليوتيوب في ممارساتهم التدريسية.
8. تمثل الدراسات استجابة للتوجهات العالمية نحو التوسع في توظيف التقنيات الحديثة ومنتجاتها في العملية التعليمية.

11. **حدود الدراسة:** اقتصرت الدراسة على الحدود التالية:

- الحدود الموضوعية: تنمية مهارات التصميم الجرافيكي.
- الحدود البشرية: طلاب التصميم الجرافيكي بالمرحلة الجامعية والمحددين بعينة الدراسة.
- الحدود المكانية: جامعة طيبة.
- الحدود الزمانية: العام الجامعي 2022/ 2023م.

12. التعريفات الإجرائية:

منصة اليوتيوب: هو موقع اليوتيوب سواء تم استخدامه عبر متصفح الحاسب الآلي أو عبر التطبيق الإلكتروني للمنصة.

التصميم الجرافيكي: هو تصميم الرسوميات عبر أحد برامج الحاسب الآلي. وتم اختيار برنامج الفوتوشوب كبرنامج تطبيقي في هذه الدراسة.

طلاب الجامعة: طلاب قسم التربية الفنية بجامعة طيبة.

13. الإطار النظري:

المحور الأول: منصة اليوتويب

مفهوم المنصات الرقمية:

تعرف المنصات الرقمية بأنها بيئات تفاعلية تستخدم أدوات وتقنيات الويب من أجل تحقيق أهداف متنوعة، حيث تعمل هذه البيئات على جذب الفئات المستهدفة من أجل حثها على التفاعل وتبادل الأفكار والخبرات، كما توفر العديد من الطرق والأساليب التقنية لتحقيق أهدافها المنشودة (فراونة، 2019، 8).

وهي عبارة عن برمجيات تدعم إجراء التعلم عن بُعد، حيث يجمع هذا النوع من البرمجيات الأدوات اللازمة للمستخدمين الرئيسيين الثلاثة – المعلم والطالب والمسؤول – للأجهزة المستخدمة بهدف تقديم المحتوى التعليمي عن بُعد وتحقيق أهداف العملية التعليمية (Ouadoud, et al., 2021, p.52).

وهي إحدى الأدوات الإلكترونية التكنولوجية التي تُستخدم في التعليم بهدف تسهيل عملية التعليم عن بُعد من خلال تقديم المحتوى التعليمي للمتعلمين بأساليب تعمل على جذب انتباههم وزيادة دافعيتهم للتعلم بما تمتلكه تلك الطرق من مميزات في مجال التعليم (القحطاني والشهري، 2021، 424).

وتُعرف المنصة الرقمية التعليمية بأنها: بيئة تعليمية تفاعلية تقوم بتوظيف تقنيات الويب وتجمع بين الخصائص المميزة لوسائل التواصل الاجتماعي وأنظمة إدارة المحتوى الرقمي لتحقيق

الأهداف التعليمية من خلال نشر المقررات الدراسية وحضور الدروس وإدارة العملية التعليمية بشكل فعّال (الثقفي، 2022، 163).

وبناء على ما سبق تعرف المنصات الرقمية بأنها بيئة تعليمية رقمية تفاعلية تقدم الخدمات التعليمية لعناصر العملية التعليمية بشكل يسمح للمعلمين بمشاركة الخبرات التعليمية مع الطلاب وتدريس المقررات بشكل تفاعلي عبر تقنيات رقمية مما يحقق كفاءة الأداء التعليمي وتحسين مخرجات العملية التعليمية.

14. منصة اليوتيوب كأداة تعليمية وتطبيقية:

تعد منصة اليوتيوب من المنصات التي نالت شهرة و انتشار على نطاق واسع جدا سواء على النطاق العام أو على النظاق المتخصص بما فيه النطاق التعليمي. كانت ولا تزال منصة يوتيوب مجال خصب للدراسة والبحث وملهمة للعديد من الباحثين من مختلف المجتمعات التعليمية. حيث تحتوي المنصة على العديد من المقاطع التي تم إعدادها بشكل احترافي، وبالتالي، فإن مجال دراسة مرتبط بهذه المنصة، والتي تعزز الأبحاث المرتبطة بمنصة اليوتيوب كطريقة جاذبة للتعليم والتعلم في مجال التصميم الجرافيكي. حيث تعد هذه المنصة من الوسائل الرائدة في عملية التعليم والتعلم (الزعبي، 2022).

تناولت دراسة Dwi Asmiarti من جامعة نيجري سيمارنج في اندونيسيا و Guntur Winangun من جامعة بجري في اندونيسيا أيضاً، موضوع دور منصة اليوتيوب كأداة لتحسين التنمية المعرفية، يث ناقشت هذه الدراسة ظاهرة اليوتيوب كأداة تطبيقية تعتمد على الفيديو التعليمي في هذا العصر الرقمي الذي نعيش فيه. حيث هدفت الدراسة إلى تحديد دور منصة اليوتيوب في تحسين التطور المعرفي لدى الطلاب. وتوصلت الدراسة إلى أن التحفيز باستخدام مقاطع الفيديو من خلال منصة اليوتيوب يمكن استخدامه كأداة لتحسين العملية المعرفية. حيث يمكن أن تكن منصة اليوتيوب أداة مساهمة في تعزيز التنمية المعرفية في عصر التطور الرقمي الذي نعيشه وتطور التكنولوجيا والأجهزة التي تعتمد على وسائل التواصل الاجتماعي اليوم (Asmiarti & Winangun, 2018).

كما تعد منصة اليوتيوب من المنصات واسعة الانتشار نظرا للميزات التي تقدمها من كونها توفر الخدمة المجانية وسهلة الاستخدام كذلك. مما جعل منها منصة شائعة الاستخدام في المجالات التعليمية بما فيها العلوم المهارية والحرفية (جلي & أحمد، 2020).

مميزات منصة اليوتيوب:

يمكن ذكر أهم مميزات شبكة اليوتيوب كما ذكرها (JARBOE, 2009, p7) كالتالي:

-القدرة على لبحث من خلال اسم المستخدم.

-العمل على ربط الفيديوهات مع صفحات الإنترنت الأخرى.

-عرض أشرطة الفيديو ذات الصلة من ضمن التعليق.

-القدرة على تقييم الفيديو وإبداع الرأي فيه من بين واحد لخمس نجوم.

-القدرة على تضمين عمل اليوتيوب بشبكات أخرى.

إضافة إلى ذلك، يتميز موقع اليوتيوب بنوعية الملفات والتقنيات المستخدمة وقد ذكر (Latta and Thompson, 2011, p3.4) أهمية وميزة موقع اليوتيوب والتي يمكن تلخيصها كالتالي:

1-الفيديو: يعمل اليوتيوب على تقنية أدوبي لعرض الأفلام، والذي يتطلب مشاهدة الأفلام من أجل تحميل البرنامج المشغل لفلاش، إلا أنه وعل الرغم من أن البرنامج موجود ومتوافر حالياً في حوالي 90% من أجهزة الحاسوب حول العالم، إلا أن شبكة اليوتوب تعمل على تحويل الأفلام المرسلة إليها إلى امتداد FLV أو فلاش فيديو، حيث لا يمكن تنزيل الفيلم بشكل مباشر من الموقع، ولكم من المقدور استخدام برامج أو وصلات خارجية من أجل ذلك.

إضافة إلى ذلك يمكن تشغيل ملفات FLV مهن جهاز الحاسوب من خلال عدة برامج كبرنامج جوم بلاير وجناش و VLCوغيرها العديد من البرامج، وكما وفر الموقع نسخة من HTML5من المشغل بصيغة فيديو وب ام وصوت فربس للمتصفحات التي تدعم تلك التقنيات، يجب ألا تتجاوز ملفات اليوتيوب 145 دقيقة للمستخدمين الجدد، ولكن من الممكن أن تتعدى المدة للمستخدمين الآخرين، وألا يتعدى 1 جيجابايت، ومن الممكن أن تحمل الملفات ذات الامتدادات التالية WMV، وAVI، وMOV، وMPEG، وMP4، و GP. 3 يمكن رفع الأفلام

ذات الامتداد 3 GP من الهاتف النقال مباشرة عن طريق الموقع الخاص بالهواتف وهو."**m.youtube.com**"

2 – الصوت: تتضمن الملفات المحملة من شبكة اليوتيوب على صوتيات بصيغة #MP وبشكل افتراضي يكون نظام الصوت فردي (mono) مع معدل 65 كيلوبت للثانية مع تخفيض المؤشر الصوتي إلى (Sampling) 22050 هوتز.

3 –جودة الأفلام: يتم بشكل افتراضي أبعاد الأفلام التي تتراوح بين 240 × 320 بكسل، وتستخدم مرماز خاص (Codec) سورنسون سبارك H.263. ويبلغ معدل البث لإشارة الفيديو حوالي 341 كيلوبت لكل ثانية، أما معدل الصور أو الإطار فيعتمد على الملف المرفوع، وقد تم في مارس عام 2008 إطلاق الخاصية الجديدة التي تسمح بتحميل الملفات بأفضل جودة وتعرض بأبعاد 360 × 480 بكسل، وعمل جودات على إطلاق آخر وهو 720pو p1080، وتم حديثا إضافة خاصية عالية الوضوحHD بالإضافة إلى تقنية 3D والتي تعمل على عرض الفيديو بطريقة ثلاثية الأبعاد، وآخر ما تم التوصل إليه العرض من خلال دقة عالية وكبيرة جدا ووضوح كبير 4K.

وعلى ذلك فقد كان لموقع اليوتيوب التأثير الواضح من الناحية الاجتماعية والفنية، فقد أصبح العديد من الأشخاص العاديون الذين يبحثون عن الشهرة يتجهون نحو شبكة اليوتيوب، باعتبارها الوسيلة الإعلامية الوحيدة التي توفر الفرصة لأي شخص الظهور وتوفر الفرصة للعديد من الأشخاص من متابعته، فهي الطريقة التي دعمت العديد من الفنانين والفرق الموسيقى للانتشار والعمل على التعريف بأنفسهم في بداية مشوارهم والعمل على اختصار العديد من مراحل الشهرة، أما من الناحية السياسية فقد استغل مرشحوا انتخابات لولايات المتحدة عام 2007، موقع اليوتيوب للتعريف بأنفسهم والعمل اجتذاب الجماهير نحوهم (الرعود، 2012، 44، 45).

عناصر ومكونات منصة اليوتيوب:

إن أحد الأسباب الرئيسية لظهور التعليم عن بعد واستخدام المنصات التعليمية الرقمية هو ضمان تكافؤ الفرص في الحصول على التعليم بشكل مستمر، وتوفير بيئة تعليمية تفاعلية.

وبالتالي، فإن الكيفية التي تنشئ بها المؤسسات نظماً وموارد لدعم استخدام المنصات الرقمية في التدريس والتعلم عندما لا يكون المدرسون والطلاب في نفس المكان في نفس الوقت أمر بالغ الأهمية لنجاح المؤسسات التعليمية في تحقيق أهدافها من خلال المنصات الرقمية. ويتوقف نجاح المنصة الرقمية على تصميمها وعلى الإدارة التي تكفل تكامل جميع أجزاء المنظومة وامتثالها لمعايير الجودة المطلوبة(Liu, et al., 2020, p.6). ويتكون نظام المنصات التعليمية الرقمية مما يلي:

-محتوى رقمي تفاعلي.

-إثراءات وأنشطة ذكية.

-تواصل فعال بين عناصر التعليم.

-المجتمع التفاعلي (الثقفي، 2022، 163).

وبذلك يجب تحقيق التنظيم الجيد لهذه المكونات وإدارتها بشكل يحقق الأهداف المرجوة منها بما يحسن مخرجات التعليم وفق الرؤى التربوية الحديثة.

15. أنماط استخدام منصت اليوتيوب:

تناولت دراسة الباحث زياد الحديثي المعنونة بأنماط استخدام منصة اليوتيوب وأثر الإعلانات على المستخدم في المملكة العربية السعودية والمنشورة في 2020، معرفة أنماط استخدام منصة اليوتيوب في المملكة العربية السعودية. حيث شملت الدراسة عينة مكونة من 300 مبحوث وتوصلت إلى عدد من النتائج من أهمها، أن أكثر من نصف العينة تستخدم منصة اليوتيوب أكثر من مرة في اليوم. ووجدت الدراسة أن ما يقارب من ثلثي العينة تتفاعل مع الفيديوهات من المنصة (الحديثي & زياد، 2020).

وأشار بحث العزيزي ومغربي (2022) الذي اهتم بدور قنوات اليوتيوب في دعم الأنشطة التعليمية إلى ارتفاع معدل استخدام اليوتيوب لمتابعة القنوات التعليمية والمهارية بنسبة 75%، واحتلت الأسباب التعليمية المركز الثاني كأحد الدوافع التي تدفع الطلاب لاستخدام منصة اليوتيوب بعد الترفيه. كم كان النصيب الأكبر من مستخدمي موقع التواصل الاجتماعي بشكل عام واليوتيوب بشكل خاص عن طريق الجوال بمعدل يفوق 75%. حيث كان الغالبية العظمي

من المستخدمين لمنصة اليوتيوب للأغراض التعليمية يبحثون عن شروحات تعليمية يليهم من يبحث عن معلومات. كما حصلت الموضوعات المرتبطة بمجال الحاسب الآلي على النسبة الأكبر فيما يتعلق بالموضوعات التعليمية التي يبحث عنها الطلبة (Al-Azazi & Maghribi, 2022).

أما دراسة نصر (2022) التي تناولت دور قنوات اليوتيوب في تنمية الوعي الثقافي والتي تعتبر من الدراسات الوصفية ودرست عينة قوامها 450 مفردة، وتوصلت إلى هناك نسبة عالية تتابع قنوات البوكتيوب بشكل منتظم دائم . وما نسبته الثلث تقريبا، يتابع قنوات البوكتيوب بشكل منتظم أحيانا. كما جاء في المرتبة الأولى من حيث الدافع نحو استخدامهم لمحتوى اليوتيوب الثقافي، توفر معلومات جديدة وهادفة وجاء في المركز الثاني الزيادة في التعمق في المواضيع ذات الاهتمام والتعمق فيها وفي المركز الثالث تلبية الاحتياجات المعرفية (نصر، 2022).

16. توظيف منصة اليوتيوب في العملية التعليمية:

أظهرت العديد من الدراسات على امتلاك نسبة عالية من المعلمين وأعضاء هيئة التدريس بالجامعات مهارات استخدام منصة اليوتيوب. حيث وجدت دراسة مظهر(2019) أن معظم أعضاء الهيئات التدريسية ضمن عينة الدراسة، لمكونة من مائة وتسعين عضوا، لديهم المهارات التي تمكنهم من التعامل مع المنصة على الأقل بدرجة متوسطة. باستثناء مهارة إضافة التعليقات والتي كانت اضعف من غيرها. كما أظهرت الدراسة ضرورة حصول أعضاء هيئة التدريس بالجامعات على دورات تدريبية لرفع كفاءة التعامل مع الفيديو الرقمي كأداة مساعدة في التعليم والتعلم (مظهر، 2019). كما أيدت دراسة جلي (2020) على وجود فروق ذات دلالة إحصائية في استخدام المنصة في علمية التعليم بين الذكور والإناث. وعلى الطرف المقابل، لم يجد حلي أية فروق في الاستخدام فيما يخص نوع الخبرة التعليمية أو التخصص التدريسي أو مكان التدريس كذلك (جلي & أحمد، 2020).

17.استخدام منصة اليوتيوب في العملية التعليمية من وجهة نظر الطلاب:

أشارت آل علي (2022) في دراستها حول واقع استخدام المنصات الاجتماعية والتي من ضمنها منصة اليوتيوب كوسيلة تعليمية من حيث الإيجابيات والسلبيات من وجهة نظر الطلاب

إلى أهمية إدراج منصات التواصل الاجتماعي (اليوتيوب) ضمن المقررات الدراسية. حيث أوصت دراستها بصياغة المقررات خاصة بوسائل التواصل الاجتماعي وتوظيفها ضمن البرامج الأكاديمية في الجامعات في الوطن العربي. كما أوصت أيضا بتأهيل كلا من أساتذة الجامعات والطلبة للتعامل مع هذه الوسائل مراعية في ذلك أخلاقيات التواصل واستخدام هذه الأدوات الجديدة وذلك لتعزيز الجوانب الإيجابية ومحاولة الحد من سلبيات استخدام هذه الأدوات واستخدامها لخلق بيئة تعليمية متميزة (علي & عبدالله، 2022).

كما أيدت دراسة بشاي (2023) النتائج السابقة من خلال دراسة استخدام منصة اليوتيوب في تعليم مهارات استخدام آلة موسيقية محددة (مجال الدراسة). حيث قام الباحث بانتهاج المنهج التجريبي على مجموعتين من الطلبة بحيث تكون أحدهما مجموعة ضابطة والأخرى هي المجموعة التجريبية. أكدت هذه الدراسة فاعلية استخدام منصة اليوتيوب في التعليم وزيادة دافعية الطلاب للتعلم (بشاي & بطرس، 2023).

المحور الثاني: التصميم الجرافيكي:

مفهوم التصميم الجرافيكي:

إن فلسفة التصميم تمثل الأساس الذي يرتكز عليه المصمم، ومن هذه الفلسفة تتولد النظرية التي تتحول إلى تطبيق يمكن الاستفادة منه في تطوير حياة البشرية. وتشكل البنى الارتكازية لفن التصميم المطبوع المعاصر أهمية كبيرة لدى المصمم، لما لها من أثر واضح في تكوين التصميم المناسب والملائم والجذاب للمتلقي، ذلك ألنها تمثل القواعد التي تستند عليها أغلب العمليات التصميمية، وترتكز عملية التصميم على أسس تحقيق التكامل بين الجانب الوظيفي والجانب الجمالي في صورة إبداعية تنشأ من الربط بين العقل والفعل والمادة (الحديثي، 2019، 8).

ويعرف (العربي، 2009، 5) التصميم بأنه طريقة للتعبير عن الأفكار باستخدام الوسائل البصرية التي قد تحتوي على الأشكال المجردة المستوحاة من الطبيعة، وهو يحاكي الرؤية، ويتعامل مع العين مباشرة، ويهدف إلى إيجاد حلول مناسبة للمشاكل التي قد يواجهها الناس في حياتهم العادية واليومية، ولذلك يجب على المصمم أن يكون على وعي بالمشكلة بكل أبعادها، وأن يعتمد على عنصر الخيال كي يجد الحل لهذه المشكلة، وبعد أن يتوصل للحل يبدأ في

التصميم باستخدام العناصر المختلفة للتصميم من خطوط وأشكال وألوان تجذب العين و تخاطب العقل.

وينتمي التصميم الجرافيكي في معظم المناهج التعليمية إلى ما يسمى بالاتصال البصري، ويطلق عليه التصميم الطباعي، وهو أحد فنون التصميم التي تعتمد على اختيار العناصر البصرية مثل: الخطوط والصور والرموز الرسومية والألوان، وترتيبها بشكل معين بهدف نقل رسالة إلى المتلقي مثل: تصميم الإعلانات، والكتب، والشعارات، والمواقع الإلكترونية، وما إلى ذلك من مخرجات تصميمية ذات وظائف اتصالية واضحة ومتعددة منها: الجمع بين العناصر اللفظية والبصرية وتقديمها بصيغة رسائل بصرية (الراوي، 2011، 19)

ويعتمد التصميم الجرافيكي بشكل أساسي على الأفكار والنصوص والمفاهيم والصور، حيث يقوم المصمم بالجمع بين تلك العناصر ثم عرضها بشكل ممتع ومتجانس بصرياً يعير عن طريق الطباعة أو وسائل إلكترونية، وهو بذلك يقدم طريقة سهلة وفعالة للتواصل مع الجمهور وإيصال الرسالة بشكل واضح ومؤثر مع تحقيق المتعة البصرية للمتلقي(أمبروز وهاريس، 2015، 10).

ويعرف التصميم الجرافيكي بأنه نقطة التقاء بين الفن والاتصال. والتصميم الجرافيكي هو فن ووسيلة إيضاح مرئية الأفكار، وهو مجموعة عناصر مرتبطة بعضها ببعض في تجانس لتساهم في تكوين القيمة الجمالية والوظيفية المميزة لهذا التصميم، والبد أن يتحقق له عنصر الوحدة والترابط بين جميع أجزائه (الشرع، 2007، 61).

فالتصميم الجرافيكي هو عمل إبداعي يقوم به مصمم واحد أو عدة مصممين، ويتم تنفيذه بناء على طلب العميل، ويحتاج إلى مهارات في: الإخراج والبرمجة والطباعة، والهدف منه توصيل رسالة معينة أو مجموعة من الرسائل للجمهور المستهدف، ويعتمد على الاتصالات المرئية وطرق عرضها .ويستخدم مصمم الجرافيك أساليب متنوعة لإنشاء الرموز والصور والكلمات والجمع بينها في وحدة وتناسق لعمل تمثيل مرئي للأفكار والرسائل، ويستخدم مصمموا الجرافيك تقنيات متنوعة منها: الخطوط، والفنون البصرية، وتنسيق المحتوى للوصول إلى النتيجة المرجوة، ويشير تصميم الجرافيك إلى كل من العملية "التصميم" والمنتجات فالعملية يتم من

خلالها إنشاء التواصل والمنتج هو الهدف من العملية. ويستخدم فن تصميمات الجرافيك في عدة مجالات مثل تصميم المجلات، والإعلانات بأنواعها. كما تشمل عملية التصميم مجموعة من العناصر: مثل الأشكال، كما يعد التكوين واحداً من أهم سمات التصميم الجرافيكي. (www.alraimedia.com, 2019)

التصميم الجرافيكي والفنون البصرية:

التصميم يحاكي الرؤية (الإبصار)، فالهدف من التصميم هو توصيل رسالة معينة للمتلقي، وهو يتعامل مع العين بشكل مباشر، ومن هنا تظهر أهمية أن يتكون في نفس المتلقي الإحساس بجماليات الأشكال التي يحتوي عليها التصميم، وهو بذلك يخاطب مواطن الجمال داخل نفس المستهدفين على اختلاف أعمارهم ومستوياتهم الاجتماعية والثقافية. وقد تأثر الإعلان المطبوع بأشكاله المختلفة: من صحف، مجلات، وملصق، بالتطور التكنولوجي الهائل. والإعلان المطبوع هو عبارة عن وسيلة لتبادل الأفكار، وأداة جيدة لتوصيل المعرفة البصرية، وتتميز بأنها تتيح قدر أكبر من التوضيح والتفسير والتخيل. وعلى هذا فإن الإعلان المطبوع عبارة عن نشاط اتصالي يهدف إلى التأثير في سلوك الجمهور المستهدف من خلال دلالات مرئية ورمزية مفهومة لأطراف عملية الاتصال: فالمتلقي هنا يعد طرفاً في عملية الاتصال من خلال مساهمته في رؤية الإعلان المطبوع وتفسيره، والصورة هي العنصر الأساسي الذي يؤثر على المستهلك من الناحية الوجدانية لأن الإعلان يعتمد بالدرجة الأولى على إثارة وجدان المتلقي ومشاعره بالإضافة إلى تأثيره العقلي بالإقناع، ومن هنا برزت الأهمية الكبيرة لتأثير الصورة البصرية في الإعلان، فالصورة تعمل على ترسيخ الصورة الذهنية عن الإعلان لدى المتلقي، وتحقق عنصر التفاعل الذي يتم بين المتلقي والصورة في إطار المعرفة البصرية والتفكير البصري. والفهم الدقيق لمعطيات الصورة وما تشمله من رموز ودلالات يحدث التقارب بين المتلقي والمنتج المراد التسويق له (عبد السلام، 2015، 115)

ويقصد بالإعلان أنه وسيلة اتصال مع الجمهور، تهدف إلى إقناع المتلقي بأن يتحرك ليأخذ إجراءات في الوقت الحالي أو في المستقبل (عزام، والشيخ، 2015) فقد قدم آلبيرت السكر (Albert Lasker) (1952 – 1980) أحد مبتكري الإعلان الحديث تعريفاً للإعلان على أنه

فن البيع بالطباعة"Salesmanship In Print" ، لكن هذا التعريف كان قبل الراديو والتليفزيون بوقت طويل، ووقتها كان تأثير الإعلان وانتشاره ما زال محدوداً، والإعلان عبارة عن اتصال غير شخصي مدفوع الأجر عن طريق شركة أو شخص محدد، ويتم هذا الاتصال بأن تنشر أو تعرض أو تذاع الإعلانات باستخدام كافة الوسائل الإعلانية وتظهر من خلالها شخصية المعلن؛ وذلك بهدف تعريف جمهور معين بمعلومات معينة وحثهم على القيام بسلوك معين (الشرع، 2007، 97)

عناصر التصميم الجرافيكي:

عناصر التصميم الجرافيكي هي عبارة عن عناصر الشكلية التجريدية التي تكون بنية التصميم ويعتمد عليه إنشاؤها وهي: الخط، والشكل، والملمس، والفضاء، والحجم، والقيمة، واللون، ويمكن تناول عناصر التصميم الجرافيكي على النحو الآتي:

الخط Line يعد الخط من أهم عناصر التصميم، وله تأثير كبير في عمل المصمم، فهو يصل بين نقطتين تفصل بينهما مسافة، وله القدرة على أن يستحوذ على اهتمام العين بحيث تتحرك معه، والخطوط لا تستخدم بشكل عشوائي لأن لكل نوع منها تعبيرات محددة: فالخطوط المستقيمة الناعمة تعبر عن الهدوء والاستقرار، بينما الخطوط المتقاطعة المتعاكسة تعبر عن الحركة والحيوية والتفاعل (العربي، 2005، 42).

الشكل Shape يشير (الشرع، 2007، 242) إلى أن الشكل هو الخط الخارجي الظاهري للهيئة Form ، أو هو الخط الخارجي الظاهري لأي شيء له طول وعرض، وتتمثل الأشكال الأساسية لأي تصميم في ثلاثة أنواع هي: الدائرة، والمربع، والمستطيل، وتكمن أهمية الشكل في التصميم فيما يلي(الراوي، 2011، 115):

- ترميز فكرة معينة.
- جعل كتلة من النص أكثر إثارة لاهتمام المتلقي.
- ابتكار تكوين جديد غير مألوف.
- التركيز على معلومات مهمة بتسليط الضوء عليه.

الفضاء Space يرى (الراوي،2011، 116) أن الفضاء أو الفراغ في الشكل أحد العناصر التي يتم استخدامها على نحو واسع في التصميم الجرافيكي المعاصر (التصميم المطبوع)، حيث إنه يبعث في نفس المتلقي شعوراً بالصفاء والنقاء، كما أن الفضاء يتيح لباقي العناصر أن تظهر بصورة أكبر، ويجعل الصورة أكثر قابلية لأن يقرأها المتلقي، فهو يمنح العين الراحة البصرية والبساطة في التصميم، وبالتالي فهو يزيد من جمال الصورة وتأثيرها، فالفضاء عبارة عن الفراغ السالب النقيض بين الأشكال والهيئات، ويشير إلى الشيء الخالي، لكن يلعب دوراً كبيراً في إظهار العناصر المرئية (الشرع، 2007، 242).

الحجم Size الحجم هو أحد الطرق الأكثر سهولة لتحديد العنصر الأهم في الإعلان المطبوع ويتحقق ذلك عن طريق تكبير أحد العناصر كي يتم تمييزه عن العناصر الأخرى لكي تتم ملاحظته بسرعة أكبر، وعلى الجانب الآخر يمكن تصغير حجم بعض العناصر المرئية حتى لا تسيطر على التكوين، وبذلك يتمكن المصمم من إبراز بعض العناصر من خلال استخدام كل من: اللون، والحجم. (Sherin, 2012, p.59)

اللون Color: للألوان مدلولات حسية كثيرة تثير في نفس المشاهد أحاسيس مختلفة، والمصمم الجيد يمكنه الاستفادة من هذه التأثيرات لجذب انتباه المتلقي والتواصل معه عن طريق المعلومات في البيئة البصرية إذا ما استطاع أن يحقق التوازن التكويني (Sherin, 2012, p.10) ويمكن استخدام اللون لتحقيق النتائج التصميمة التالية: تسليط الضوء على العناصر الهامة مثل: العناوين، لفت انتباه المتلقي، توجيه القارئ إلى أين ينظر أولاً، ربط عناصر التصميم معاً(الراوي، 2011، 119).

18. الدراسات السابقة:

1.دراسة مصطفى (2022) هدفت الدراسة إلى التعرف على متطلبات ومعوقات استخدام المنصات التعليمية. وقد استخدمت الدراسة المنهج الوصفي لتحقيق أهداف الدراسة والإجابة عن تساؤلاتها. كما توصلت نتائج الدراسة إلى أن هناك معوقات تحد من تفعيل استخدام المنصات التعليمية خاصة فيما ضعف توافر المتطلبات التقنية وعدم توفير التدريب اللازم للمعلمين على استخدام المنصات الرقمية. وأوصت الدراسة بضرورة توفير

البنية التقنية المادية والبرمجية اللازمة لتفعيل المنصات الرقمية وتوفير كفاءات بشرية متخصصة لإدارة تطبيقات المنصات التعليمية.

2. دراسة المعاوي (2022) هدفت إلى التعرف على أنماط استخدام المعلمين والمعلمات للتعليم الإلكتروني ومعرفة المعوقات التي تواجههم في استخدام التعليم الإلكتروني. واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي المسحي لتحقيق أهدافها وتقويم استخدام التعليم الإلكتروني من وجهة نظر المعلمين والمعلمات، كما اعتمدت الاستبانة كأداة للدراسة. وقد تكون مجتمع الدراسة من جميع المعلمين والمعلمات في محافظة بيشة بالمملكة العربية السعودية وعددهم (2220) معلماً ومعلمة. بينما تمثلت عينة الدراسة في عينة عشوائية بسيطة عددها (330) مفردة. وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق إحصائية ذات دلالة معنوية في أنماط استخدام التعليم الإلكتروني بين المعلمين والمعلمات في محافظة بيشة وفق متغيرات (المقررات التي تم تدريسها– عدد الدورات التدريبية– الجنس). وقد أوصت الدراسة بضرورة الاهتمام بتأهيل المعلمين والمعلمات لاستخدام تقنيات التعلم الإلكتروني عن بعد في التعليم وإعداد برامج تعليمية تتناسب مع أنظمة التعلم الإلكتروني عن بُعد.

3. دراسة كريستوفوريدو وجورجيادو (Christoforidou & Georgiadou, 2022) التي تهدف إلى التعرف على واقع استخدام MOOCS من قبل طلاب التعليم العالي والمربين لتنمية مهارات الفنون التصويرية في اليونان لتقديم الأدلة، وتم استخدام المنهج الكمي، وتمثلت العينة في (800) معلم وطالب في جامعة اليونان، استخدمت أداة الاستبانة، وكان من أبرز نتائجها أن استخدام الطلاب MOOCS جاء بدرجة متوسطة لقلة الوعي لديهم بكيفية استخدامها، كما أشارت النتائج إلى استخدام المعلمين MOOCSجاء بدرجة مرتفعة، وأوصت الدراسة باتخاذ إجراءات من المعلمين وإدارة الجامعة وأمناء المكتبات لاطلاع الطلاب على فوائد اعتماد MOOCS في العملية التعليمية وكذلك لتوصيل جهود المعلمين في مجال التعليم إلى الطلاب.

4. هدفت دراسة (Alkinani & Alzahrani, 2021) إلى الكشف عن مدى فعالية وإمكانية استخدام واعتماد منصة "مدرستي" من وجهة نظر المعلمين في المملكة العربية السعودية،

إلى جانب الكشف عن التحديات التي تواجه المعلمين في استخدام منصة "مدرستي" في التعليم في مدارس المملكة العربية السعودية. واعتمدت الدراسة المنهج المسحي لتحقيق أهداف الدراسة، كما استخدمت الاستبانة كأداة للدراسة. وتمثل مجتمع الدراسة في جميع المعلمين بالمدارس السعودية، حيث تم ج اختيار عينة عشوائية مكونة من (200) معلم من المعلمين بمدارس المملكة العربية السعودية. كما أشارت نتائج الدراسة إلى أن المعلمين راضون بشكل كبير عن استخدام منصة "مدرستي" وهي مصممة جيداً من الناحية الفنية. كما أن هناك تأثير إيجابي لاستخدام منصة "مدرستي" على جودة التدريس. علاوة على ذلك، تتمتع هذه المنصة بإمكانية عالية للاستخدام في التدريس. كانت إحدى النتائج الرئيسية هي أن جودة محتوى المعلومات في منصة "مدرستي" لها تأثير قوي على مواقف واتجاهات المعلمين تجاه المنصة. وأوصت الدراسة بضرورة تدريب المعلمين على استخدام المنصات الرقمية والمعرفة التقنية المتخصصة في مجال التعليم الإلكتروني من أجل الاستفادة بشكل أكثر فعالية من الوظائف الواسعة التي تقدمها المنصة الرقمية "مدرستي"، والتي ستساهم في تطوير المجال التربوي في المملكة العربية السعودية.

5. هدفت دراسة (Basar, et al., 2021) إلى دراسة فعالية التعلم عبر المنصات الرقمية والتحديات التي تطرحها على قدرات الطلاب على التعلم. وقد اعتمدت الدراسة منهج دراسة الحالة لمناسبته لأهداف الدراسة وطبيعتها ودراسة فعالية التعلم عبر الإنترنت والتحديات التي تحد من قدرات الطلاب على التعلم. كما استخدمت الاستبانة كأداة للدراسة، حيث تم تصميم استبانة بالاعتماد على مقياس ليكرت الخماسي للتعرف على تصورات الطلاب حول فعالية التعلم عبر الإنترنت والتحديات المتعلقة باستخدام منصات التعلم الرقمية. وتمثلت عينة الدراسة في عينة عشوائية مكونة من (99) طالباً في المرحلة الثانوية تتراوح أعمارهم بين 15 و 16 عاماً، من الطلاب الذين يتلقون تعليماً باستخدام المنصات التعليمية منهم (63) طالباً و (36) طالبة.كما أظهرت نتائج الدراسة انخفاض دافعية الطلاب للتعلم عبر الانترنت ووجود معوقات عديدة لاستخدام منصات التعلم الرقمية ومنها ضرورة توافر المتطلبات اللازمة (الهاتف الذكي، جهاز الكمبيوتر، والوصول إلى

الإنترنت) من أجل تسهيل التعلم عبر هذه المنصات الرقمية. وتمثلت أهم التوصيات في ضرورة استخدام المعلمين لأساليب تربوية فعالة من أجل تحسين تجربة الطلاب في التعلم عبر المنصات الرقمية والعمل على تحسين البنية التحتية التقنية المناسبة لضمان نجاح التعلم عبر الإنترنت.

6. سعت دراسة (Liu, et al., 2020) إلى إجراء مقارنة لعدد من المنصات الرقمية وفقاً لمعايير (خصائص النظام، دعم المحتوى، إنشاء المحتوى، إدارة المستخدمين، نظام التقارير)، من وجهة نظر كل من المعلمين والطلاب. من خلال المنهج شبه التجريبي اعتمدت الدراسة على اختبارين قبلي وبعدي لإبراز فوائد المنصات الرقمية التعليمية من وجهة نظر كل من المعلمين والطلاب، واختبار تأثير استخدام هذه المنصات على الأداء الأكاديمي. وتكون مجتمع الدراسة من المعلمين والطلاب في الجامعات الروسية والصينية (جامعة موسكو الحكومية، والمدرسة العليا للاقتصاد، وجامعة بكين، وجامعة تسينغهوا)، كما تمثلت عينة الدراسة في عينة عددها (300) معلماً وطالباً من المعلمين والطلاب الذين يستخدمون المنصات الرقمية للتعلم، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن استخدام المنصات التعليمية الرقمية يحسن من نتائج الأداء الأكاديمي للطلاب، كما أن هذه المنصات تساعد في جعل التعليم أكثر سهولة وملاءمة. وأوصت الدراسة بضرورة تفعيل استخدام المنصات التعليمية الرقمية في العملية التعليمية، وتوفير فهم لمزايا وفوائد هذا الاستخدام للمنصات الرقمية بالمؤسسات التعليمية.

7. قام كل من دي ليما وآخرون (De Lima,et al., 2020) بدراسة هدفت إلى تحليل أدبيات استخدام المنصات التعليمية الرقمية في التعليم. واستخدمت الدراسة المنهج الاستكشافي الوصفي من خلال استعراض الأدبيات المتعلقة بموضوع الدراسة وتحليل نتائجها. وقد أظهرت نتائج الدراسة أهمية التطور التكنولوجي في مجال المعلومات والاتصالات في التعليم، وأن استخدام المنصات الرقمية قد ساهم في تعزيز التعلم عبر الإنترنت والتعلم عن بعد، كما أن استخدام المنصات الرقمية التعليمية يؤدي إلى تحسين عملية التعليم وزيادة المشاركة والإدماج الاجتماعي ونشر المعرفة والابتكار في المجال التربوي. وأوصت

الدراسة بضرورة تطوير الهياكل الإدارية في المجال التعليمي وتطوير الاستراتيجيات المؤسسية في المجال التربوي لاستخدام التقنيات التكنولوجية في الفصل الدراسي والتحفيز على استخدام المنصات التعليمية الرقمية.

8. دراسة فراونة (2019) هدفت إلى التعرف على مدى فاعلية توظيف المنصات التعليمية في تنمية المفاهيم العلمية لدى الطالبات. واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي والمنهج شبه التجريبي لتحقيق أهداف الدراسة والتأكد من فرضياتها. واعتمد الباحث التصميم شبه التجريبي وتصميم اختبار قبلي وبعدي. وقد تكون مجتمع الدراسة من جميع طالبات قسم تربية الطفل بكلية مجتمع الأقصى للدراسات المتوسطة وعددهن (122) طالبة. وتألفت عينة الدراسة من عينة قصدية متمثلة في الطالبات اللاتي يتوافر لديهن اتصال منزلي بشبكة الانترنت وجهاز حاسوب أو هواتف ذكية، حيث بلغ عددهن (90) طالبة. وتم اختيار مجموعتين تجريبيتين وأخرى ضابطة عدد كل منها (30) طالبة بصورة عشوائية. كما أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مجموعات الدراسة في الاختيار البعدي للمفاهيم العلمية تعزي لطريقة التدريس المستخدمة. كما أن توظيف المنصات التعليمية يزيد من فاعلية تعليم المقررات الدراسية. وأوصت الدراسة بضرورة توفير إدارة متخصصة لتقديم الدعم اللازم للتعليم الإلكتروني ومتابعة أدواته ووسائله، بالإضافة إلى تدريب المعلمين والمتعلمين على استخدام المنصات التعليمية لاستخدامها على أفضل وجه.

التعليق على الدراسات السابقة:

يتبين مما تم عرضه من دراسات سابقة تنوع هذه الدراسات في تناولها لمنصة اليوتيوب سواء من حيث واقع استخدامها في العملية التعليمية أو درجة تأثيرها في الجمهور أو علاقتها ببعض المتغيرات، كما يلاحظ تنوع المنهجية المستخدمة في الدراسات السابقة ما بين وصفية وتجريبية إضافة لتنوع الأدوات البحثية المستخدمة في هذه الدراسات، بجانب ما سبق يلاحظ ندرة الدراسات التي اهتمت بتوظيف منصة اليوتيوب في تنمية مهارات التصميم الجرافيكي وهنا تتضح الفجوة البحثية التي تسعى الدراسة الحالية لعلاجها وبها تختلف عن غيرها من الدراسات

السابقة إضافة لاختلافها في مجتمعها وفي عينتها، واستفادة الدراسة الحالية من الدراسات السابقة في التأكيد على مشكلة الدراسة وفي تناول بعض المفاهيم النظرية.

19. منهجية الدراسة وإجراءاتها:

منهج الدراسة: انتهجت هذه الدراسة المنهج التجريبي وذلك لقياس أثر توظيف منصة اليوتيوب على تنمية مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجموعة التجريبية.

عينة الدراسة: شارك في هذه الدراسة عدد (22) طالبا من طلاب جامعة طيبة، والذين يدرسون مهارات التصميم الرقمي (الجرافيكي). أجريت الدراسة على مدة تزيد على الشهرين، ابتداء من 1444/11/11هـ وحتى 1444/1/11هـ، وتم تقسيم الطلاب لمجموعتين ضابطة (10) طلاب، وضابطة (12) طالباً.

ويوضح الجدول (1) أن عدد الطلاب في المجموعة الضابطة هو عشرة طلاب، أي بنسبة (45%) من المجموعة، وعدد طلاب المجموعة التجريبية هو اثنا عشر طالباً، أي بنسبة (55%) من مجموع الطلاب.

جدول (1) توزيع عينة الدراسة على المجموعتين حسب نوع الاختبار

	المجموعة	العدد	النسبة
نظري قبلي	الضابطة	10	%45
	التجريبية	12	%55
عملي بعدي	الضابطة	10	%45
	التجريبية	12	%55
نظري بعدي	الضابطة	10	%45

متغيرات الدراسة:

المتغيرات المستقلة: استخدام منصة اليوتيوب كوسيط تعليمي سمعي بصري لتعلم مهارات التصميم الجرافيكي

20. **المتغير التابعة:** مستوى مهارات التصميم الجرافيكي لدى عينة الدراسة.

21. أداتا الدراسة:

الأداة الأولى: اختبار لقياس مستوى امتلاك مهارات التصميم الجرافيكي في الجانب النظري

تم إعداد اختبار لقياس مستوى امتلاك مهارات التصميم الجرافيكي في الجانب النظري، وقد مر الاختبار التحصيلي بمراحل عدة تمثلت صياغة مفردات الاختبار والتي بلغ عددها (40) مفردة من نوع الاختيار من متعدد والصواب والخطأ، ثم تحديد صدق الاختبار بعرضه على مجموعة من الخبراء والمتخصصين بهدف التعرف على آرائهم في صياغة مفردات الاختبار وقد تم إجراء التعديلات التي اتفق عليها الخبراء والمتخصصون، ثم تم تطبيق الاختبار على عينة استطلاعية، بهدف تحديد ثبات الاختبار، حيث تم استخدام التجزئة النصفية لمفردات الاختبار إلى أسئلة زوجية وأخرى فردية وتم استخدام معادلة سيبرمان وبروان للتعرف على معامل الارتباط بين نصفي الاختبار ومن ثم حساب معامل ثبات الاختبار، وبتطبيق المعادلة وجد أن معامل ثبات الاختبار (91%) وهى قيمة ثبات مقبولة، كما تم من خلال التجربة الاستطلاعية للاختبار حساب معاملات السهولة والصعوبة لمفردات الاختبار وقد وجد أن معاملات السهولة والصعوبة لمفردات الاختبار تتراوح بين (0.3 : 0.7) وفيما يتعلق بحساب زمن الاختبار فقد تم قسمة الزمن المستغرق للإجابة على أسئلة الاختبار من قبل العينة الاستطلاعية على مجموع الطلاب ليصبح متوسط الزمن الناتج هو زمن الاختبار وهو (35) دقيقة، ويصبح الاختبار في صورته النهائية مكونة من (24) مفردة من نوع الصواب والخطأ و (16) من نوع الاختبار من متعدد.

الأداة الثانية: بطاقة تقييم مستوى امتلاك مهارات التصميم الجرافيكي في الجانب العملي

تمثل الهدف من البطاقة في قياس مستوى امتلاك مهارات التصميم الجرافيكي في الجانب العملي، وذلك من خلال ممارساتهم لأنشطة ومواقف تعليمية عملية في المعمل، حيث تترك الفرصة لكل طالب في ممارسة خطوات الأداء عقب كل مهارة رئيسية مر بها، حيث يتم ملاحظة الطالب في بعض الخطوات وتقيم كفاءته في باقي أجزاء المهارة من خلال الاسكتش الخاص بها أو العينة التي نفذتها، وفي ضوء المهارات الرئيسية التي استهدفت الدراسة تنميتها لدى الطلاب تم إعداد بطاقة تقييم أداء الطلاب، وتكونت بطاقة تقييم الأداء من (5) محاور تفرعت إلى (116) إجراء أو خطوة من خطوات أداء تلك المهارات، وللتحقق من صدق بطاقة تقييم الأداء تم عرضها على مجموعه من الخبراء والمتخصصين وتم إجراء التعديلات التي أوصى بها المحكمون، ثم تم حساب ثبات بطاقة تقييم الأداء من خلال تعدد الملاحظين وحساب نسبة الاتفاق حيث استعان الباحث أثناء التطبيق العملي في التجربة الاستطلاعية بزميل له يدرس وتم حساب نسبة الاتفاق حيث بلغت (88%)

22. المعالجات الإحصائية:

للتعامل مع بيانات الدراسة والوصول إلى أهدافها وتحليل البيانات تم استخدام برنامج الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (spss) وذلك باستخدام المعالجات الإحصائية التالي:

- التكرارات والنسب المئوية : للتعرف على فئات العينة و أثرها على النتائج الكلية.
- المتوسط الحسابي (Mean): لمعرفة مدى ارتفاع درجات أفراد عينة الدراسة أو انخفاضها عن المتوسط العام.
- الانحراف المعياري (Standard Deviation): وذلك للتعرف على مدى انحراف زمن استجابات أفراد عينة الدراسة عن متوسطها الحسابي.
- معامل الارتباط بيرسون (Person Correlation) : للتعرف على درجة الارتباط بين متغيرات الدراسة.
- تحليل التباين (ANOVA) : للتعرف على أثر المتغيرات المستقل على المتغيرات التابعة.

23. تحليل ومناقشة النتائج:

24. نتائج الإجابة عن السؤال الأول: ما مستوى مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية قبل توظيف منصة اليوتيوب في تدريبهم عليها؟

للإجابة عن هذا السؤال تم صياغة الفرض الأول للدراسة والتحقق منها، حيث نص الفرض على ما يلي: يوجد مستوى متوسط من مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجوعتين الضابطة والتجريبية قبل توظيف منصة اليوتيوب في تدريبهم عليها.

وللتحقق من هذا الفرض تم حساب متوسط درجات الطلاب في الاختبار النظري القبلي وبطاقة التقييم العملي القبلية، وظهرت النتائج كما هو موضح في الجدول (2) التالي:

جدول (1) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للدرجات قلياً

	المجموعة	متوسط الدرجات	الانحراف المعياري	الخطأ المعياري
نظري قبلي	الضابطة	7.65	1.292	0.409
	التجريبية	7.54	1.270	0.366
عملي قبلي	الضابطة	7.21	1.279	0.084
	التجريبية	7.46	1.277	0.371

يتضح من الجدول أن متوسط درجات المجموعة الضابطة في الاختبار النظري القبلي 7.65 درجة بانحراف معياري قدره 1.292 ومتوسط درجات المجموعة التجريبية في الاختبار النظري القبلي 7.54 بانحراف معياري قدره 1.27.

كما يتضح من الجدول أن متوسط درجات الطلاب في المجموعة الضابطة في بطاقة التقييم العملي القبلي 7.21 درجة بانحراف معياري قدره 1.279 ومتوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية في التقييم العملي القبلي 7.46 درجة بانحراف معياري قدره 1.277.

وفي ضوء هذه النتيجة يتضح أن مستوى مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجموعتين التجريبية والضابطة متوسط قبل توظيف اليوتيوب في تنمية هذه المهارات لديهم، وبناء على هذه النتيجة يتم قبول الفرض الأول للدراسة.

ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء ضعف الاستعانة بالمستجدات والتقنيات التكنولوجية وتوظيفها في التدريب على هذه المهارات بجانب اتباع الأنماط والطرق والمداخل التقليدية في تدريس هذه المهارات والتدريب عليها، ولذا جاء مستوى امتلاك الطلاب لها متوسطاً ولم يكن مرتفعاً.

يضاف لما سبق قلة توافر الأدوات والتجهيزات المتطلبة للتدريب عملياً على هذه المهارات مما يجعل الطلاب يركزون في الغالب على المستوى المعرفي النظري لهذه المهارات ويقل لديهم الجانب العملي الأدائي.

25.نتائج الإجابة عن السؤال الثاني: ما مستوى مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية بعد توظيف منصة اليوتيوب في تدريبهم عليها؟

للإجابة عن هذا السؤال تم صياغة الفرض الثاني للدراسة والتحقق منه، حيث نص الفرض على ما يلي: يوجد مستوى مرتفع من مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجموعة التجريبية بعد توظيف منصة اليوتيوب في تدريبهم عليها.

وللتحقق من هذا الفرض تم حساب متوسط درجات الطلاب في الاختبار النظري البعدي وبطاقة التقييم العملي البعدية، وظهرت النتائج كما هو موضح في الجدول (3) التالي:

جدول (3) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للدرجات في التطبيق البعدي

الاختبار	المجموعة	متوسط الدرجات	الانحراف المعياري	الخطأ المعياري
نظري بعدي	الضابطة	7.33	2.09	0.081
	التجريبية	9.22	0.279	0.695
عملي بعدي	الضابطة	11.2	4.541	1.436
	التجريبية	14.75	0.622	0.179

يتضح من الجدول السابق أنه بلغت متوسط درجات المجموعة الضابطة في الاختبار النظري البعدي 7.33 بانحراف معياري 2.09 وبالمقابل متوسط درجات المجموعة التجريبية في الاختبار النظري البعدي بلغ 9.22 بانحراف معياري قدره 0.279.

كما يتضح من الجدول السابقة أن متوسط درجات المجموعة الضابطة في الاختبار العملي البعدي 11.2 بانحراف معياري 4.541 وبالمقابل متوسط درجات المجموعة التجريبية في الاختبار العملي البعدي بلغ 14.75 بانحراف معياري قدره 0.622.

ويتضح من هذه النتيجة وجود مستوى مرتفع من مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجموعة التجريبية بعد توظيف اليوتيوب في ذلك بينما كان مستوى طلاب المجموعة الضابطة كما هو في التطبيق القبلي، وبناء على هذه النتيجة يتم قبول الفرض الثاني للدراسة.

ويتضح من هذه النتيجة وجود مستوى مرتفع من مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجموعة التجريبية بعد توظيف اليوتيوب في ذلك بينما كان مستوى طلاب المجموعة الضابطة كما هو في التطبيق القبلي، وبناء على هذه النتيجة يتم قبول الفرض الثاني للدراسة.

ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء توظيف منصة اليوتيوب للتدريب على هذه المهارات واكتسابها نظرياً وعملياً، حيث تعد منصة اليوتويب إحدى المواقع والوسائط الاجتماعية القائمة على الفيديو، ويعتبر أكثر أداة انتشارا لتحميل وتنزيل مقاطع الفيديو ليس على مستوى المملكة العربية السعودية فحسب، بل على مستوى العالم اجمع. يمكن للمستخدمين لهذه المنصة تحميل ومشاهدة و مشاركة مقاطع الفيديو بشكل مجاني أو شبه مجاني. تشكل محتويات المقاطع على هذه المنصة تنوعا كبيراً من الأخبار والتفاز والأفلام والمقاطع المنتجة ذاتيا من المستخدمين (زواوي et al., 2020).

كما يمكن تفسير النتيجة السابقة في ضوء أنه تعد الاستفادة من منصة اليوتيوب نقطة مضيئة لتعليم الفنون البصرية، وخاصة عندما تكون التجهيزات غير كافية. لاسيما أن الاعتماد على الكتب والمذكرات في هذا المجال يعد مصدرا للملل، لذا فإن منصة اليوتيوب بديل مثالي للتغلب عليها.

وترجع أهمية توظيف المنصات الرقمية بما فيها منصة اليوتويب في العملية التعليمية إلى ما أثبتته هذه المنصات من فاعلية وإيجابية وإسهامها في عملية التطوير للعملية التعليمية بشكل مستمر، حيث تعد هذه المنصات التعليمية بمثابة شبكة تعليمية لتبادل المعلومات والحصول

على المعارف والمحتويات التعليمية، كما أنها تتيح إمكانية التواصل بين المعلم والطالب في الفصل الدراسي أو الاتصال بطلابه من فصول دراسية أخرى، بالإضافة إلى الاطلاع على أعمال الطلبة وتقييم واجباتهم، مما يجعل عملية التعليم أكثر فاعلية وتغير طرق التدريس إلى طرق تعتمد على المقررات التفاعلية والمواقع التعليمية الرقمية (الخيبري، 2021، 3).

ويؤكد النتيجة السابقة أنه أصبح استخدام المنصات الرقمية بما فيها منصة اليوتيوب وسيلة فعّالة وهادفة للحصول على المعرفة في ظل متغيرات العصر الحالي ومستجداته. (الخيبري، 2021، 3). فالتعليم عن بُعد أحد التطبيقات التكنولوجية التعليمية التي برزت في الآونة الأخيرة، حيث يمثل نموذجاً تعليمياً جديداً لتطوير التعليم ويساهم في تحقيق أهداف العملية التعليمية بما في ذلك التعليم المستمر والتعليم الجماعي (الشوارية، 2019، 1).

ويدعم النتيجة السابقة دراسة بشاي (2023) التي أكدت هذه الدراسة فاعلية استخدام منصة اليوتيوب في التعليم وزيادة دافعية الطلاب للتعلم.

كما يدعم النتيجة السابقة أن منصة اليوتويب تمكن ة الطلاب من العثور على المعلومات ومشاركتها في شكل معارف ومهارات. كما يمكن استخدام منصة يوتيوب في المجتمعات التعليمية كمنصة تعليمية يفضلها الكثير من المتعلمين. حيث تعتبر من الطرق السهلة في فهد وإيصال المعلومات والمعارف و المهارات مقارنة بالتعليم التقليدي (الحديثي & زياد، 2020؛ علي & عبدالله، 2022a).

نتائج الإجابة عن السؤال الثالث: ما مدى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية قبل توظيف منصة اليوتيوب في تدريبهم عليها؟.

للإجابة عن هذا السؤال تم صياغة الفرض الثالث للدراسة والتحقق منه، حيث نص الفرض على ما يلي: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية قبل توظيف منصة اليوتيوب في تدريبهم عليها.

وللتحقق من هذا الفرض السؤال تم حساب الفروق بين متوسط الدرجات للمجموعتين تم إجراء اختبار (ت) للعينات المستقلة في الاختبارين النظري والعملي قبلياً.

جدول (4) اختبار (ت) لبحث أثر استخدام منصة يوتيوب على متوسط درجات الطلاب حسب نوع الاختبار

	اختبار ليفين لتساوي الفروق			اختبار (ت) لتساوي الوسائل		
نوع الاختبار	حالة التباين	ف	المعنوية	ت	درجة الحرية	المعنوية
نظري قبلي	فرض تساوي التباين	0.064	0.804	0.198	20	0.845
	فرض اختلاف التباين	26.286	0.000	2.691-	20	0.014
عملي قبلي	فرض تساوي التباين	0.061	0.801	0.187	20	0.829
	فرض اختلاف التباين	24.279	0.000	2.598-	20	0.013

من نتائج الجدول (4) يلاحظ عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين درجات الطلاب في الاختبار النظري القبلي وذلك لأن المعنوية 0.845 قيمة أكبر من قيمة ألفا (0.05). وهذا يدل على تكافؤ المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار النظري القبلي لأنه لم توجد فروقت دالة إحصائيا بين المجموعتين في الاختبار النظري القبلي.

كما يلاحظ من الجدول السابق عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين درجات الطلاب في بطاقة التقييم العملي القبلي وذلك لأن المعنوية 0.829 قيمة أكبر من قيمة ألفا (0.05). وهذا يدل على تكافؤ المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار العملي القبلي لأنه لم توجد فروقت دالة إحصائيا بين المجموعتين في الاختبار العملي القبلي، وبناء على هذه النتيجة يتم قبول الفرض الثالث للدراسة.

وتبدو النتيجة السابقة منطقية ويمكن عزوها لتشابه الظروف بين المجموعتين الضابطة والتجريبية وتكافؤهما فيما يتعلق بالعمر الزمني والعمر العقلي وفي البيئة التعليمية المتوفرة لهما، بجانب أنهما يتعلمون هذه المهارات ويتدربون عليها على يد نفس أعضاء هيئة التدريس وفي

نفس الكلية بجانب أن المجموعتين تتاح لهم نفس الإمكانات والأدوات والتجهيزات المرتبطة بتعلم هذه المهارات، ولذا جاء مستواهم متشابهاً قبل توظيف منصة اليوتويب في تعليم هذه المهارات.

نتائج الإجابة عن السؤال الرابع: ما مدى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية بعد توظيف منصة اليوتيوب في تدريبهم عليها؟.

للإجابة عن هذا السؤال تم صياغة الفرض الرابع للدراسة والتحقق منها، حيث نص الفرض على ما يلي: توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية بعد توظيف منصة اليوتيوب في تدريبهم عليها.

وللتحقق من هذا الفرض تم حساب الفروق بين متوسط الدرجات للمجموعتين تم إجراء اختبار (ت) للعينات المستقلة في الاختبارين النظري والعملي بعدياً.

جدول (5) اختبار (ت) لبحث أثر استخدام منصة يوتيوب على متوسط درجات الطلاب حسب نوع الاختبار

	اختبار ليفين لتساوي الفروق			اختبار (ت) لتساوي الوسائل		
نوع الاختبار	حالة التباين	ف	المعنوية	ت	درجة الحرية	المعنوية
عملي بعدي	فرض تساوي التباين			2.453-	9.281	0.036
	فرض اختلاف التباين	19.629	0.000	2.973-	20	0.008
نظري بعدي	فرض تساوي التباين			2.709-	9.242	0.023
	فرض اختلاف التباين					

يلاحظ من الجدول السابق أن الاختبار أكد على وجود فروقات ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الطلاب في المجموعتين الضابطة والتجريبية في بطاقة التقييم العملي البعدي لأن القيمة المعنوية 0.036 أقل من قيمة الفا (0.05)، أي أن الطلاب الذين استخدموا منصة اليوتيوب (المجموعة التجريبية) تفوقوا على أقرانهم في التقييم العملي بدرجة ثقة 95%.

كما دلت النتائج (في الجدول أعلاه) على وجود فروقات معنوية ذات دلالة إحصائية في الاختبار النظري البعدي لصالح المجموعة التجريبية لأن مستوى القيمة المعنوية 0.008 وهي قيمة اقل من قيمة ألفا (0.01) بدرجة ثقة 99%. وبناء على هذه النتيجة يتم قبول الفرض الرابع للدراسة.

ولدراسة حجم الأثر الذي أحدثه استخدام منصة اليوتيوب في العملية التعليمية على المجموعة التجريبية في الاختبار العملي البعدي، تم إجراء اختبار (ANOVA)، وكانت النتائج كما هو موضح في الجدول (6) أدناه:

جدول (6) اختبار (ANOVA) لبحث أثر استخدام منصة اليوتيوب على متوسط درجات الطلاب

		مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	ف	المعنوية	حجم الأثر	القرار
عملي	بين المجموعات	68.741	1	68.741	7.242	0.014	0.516	دال
	داخل المجموعات	189.85	20	9.493				
	المجموع	258.591	21					

وفقا لنتائج اختبار (ANOVA) الموضحة في الجدول رقم (4) أعلاه فيلاحظ وجود فوارق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الطلاب في المجموعتين الضابطة والتجريبية في التقييم العملي وذلك لأن القيمة المعنوية 0.014 وهي أقل من قيمة ألفا (0.05). ويدل هذا على تطابف في نتائج الاختبار مع الاختبار السابق. وهنا يظهر حجم الأثر 0.514 وهو كبير لصالح المجموعة التجريبية. ويشير ذلك إلى أن الطلاب الذين استخدموا منصة اليوتيوب في عملية التعليم (المجموعة التجريبية) تفوقوا على اقرانهم في التقييم العملي بدرجة ثقة 95%.

ومن أجل دراسة حجم الأثر الذي احدثه استخدام منصة اليوتيوب على المجموعة التجريبية في الاختبار النظري البعدي تم إجراء اختبار (ANOVA)، وكانت النتائج كما في الجدول التالي:

جدول (7) اختبار (ANOVA) لبحث أثر استخدام منصة اليوتيوب على متوسط درجات الطلاب

		مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	ف	المعنوية	حجم الأثر	القرار
نظري بعدي	بين المجموعات	19.605	1	19.605	8.84	0.008	0.554	دال
	داخل المجموعات	44.354	20	2.218				
	المجموع	36.958	21					

وفقا لنتائج اختبار (ANOVA) الموضحة في الجدول رقم (7) أعلاه فيلاحظ وجود فوارق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الطلاب في المجموعتين الضابطة والتجريبية في التقييم النظري البعدي لصالح المجموعة التجريبية وذلك لأن القيمة المعنوية 0.008 وهي أقل من قيمة ألفا (0.01). وهنا يظهر حجم الأثر 0.554 وهو كبير لصالح المجموعة التجريبية.

ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء تأثير التدخل المتمثل في توظيف منصة اليوتويب في تنمية مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب المجموعة التجريبية، وذلك لما يتميز به هذه الأمر ومن إثارة وتشويق وجذب لانتباه الطلاب من جهة، وزيادة فاعليتهم من جهة أخرى، بجانب اعتماده على التعليم السمعي والبصري في نفس الوقت، وتركيزه على الجانبين النظري والعملي في تعليم المهارة مما جعل الفروق تأتي لصالح طلاب المجموعة التجريبية مقارنة بالمجموعة التجريبية التي درست المهارات وتعلمتها بالطريقة المعتادة، وهذا يدل على فاعلية توظيف منصة اليوتويب في تنمية مهارات التصميم الجرافيكي لدى الطلاب.

ويدعم النتيجة السابقة ما أشارت إليه بعض الأدبيات من أنه تجذب المقاطع المرئية عن طريق منصة اليوتيوب العديد من المتعلمين مقارنة بالطرق التقليدية للتعلم مثل إيصال المعرفة عن طريق الكتب أو المقررات الدراسية. وبالتالي، يمكن للمتعلمين فهم المادة العلمية بشكل أسرع وأفضل من المقررات والكتب المدرسية بشكل مستقل. كما تعتبر هذه الطريقة مثيرة وغير مملة

للمتعلمين وبالتالي تزيد من رغبة الطلاب و المتعلمين للتعلم و تحفزهم عليها (علي & عبدالله، a2022).

وتتفق هذه النتيجة مع ما أكدته بعض الدراسات من فاعلية توظيف المنصات التعليمية (كمنصة اليوتيوب) واستخدامها في العملية التعليمية كدراسة كل من (Baihong, & 2014 Yu,)، (السبيعي، 2015)، (السيد، 2016)، (الغوينم 2016)، (الربيعان، 2016)، (زنقور، 2017).

توصيات الدراسة:

1. ضرورة تدريب الطلاب على امتلاك مهارات توظيف اليوتيوب في العملية التعلمية بصفة عامة وفي تنمية مهارات التصميم الجرافيكي بصفة خاصة.
2. تزويد المعامل والحجرات الدراسية بالتجهيزات اللازمة التي تمكن أعضاء هيئة التدريس من توظيف التقنيات الحديثة ومنها منصة اليوتيوب في العملية التعليمية.
3. دراسة المشكلات التي تحد من توظيف منصة اليوتيوب في تنمية المهارات اللازمة لطلاب التصميم الجرافيكي وتشكيل فريق متخصص للعمل على حلها.
4. نشر الوعي بين الطلاب وأعضاء هيئة التدريس بأهمية منصة اليوتويب في الجانب التعليمية وآليات التوظيف الإيجابي لها.

مقترحات الدراسة:

1. متطلبات توظيف اليوتيوب في تدريس مهارات التصميم الجرافيكي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس.
2. معوقات توظيف منصة اليوتيوب في تدريس مهارات التصميم الجرافيكي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس.

3.واقع توظيف منصة اليوتيوب في تدريس مهارات التصميم الجرافيكي وعلاقته بدافعية الإنجاز لدى الطلاب.

4.تصور مقترح لتوظيف منصة اليوتيوب في تنمية مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب التصميم الجرافيكي بالجامعة.

5.قائمة المراجع

أولاً: المراجع العربية :

1) أمبروز، غافن و هاريس، بول القرعان. (2015). أساسيات التصميم الجرافيكي،ترجمة: حسام درويش القرعان ط1،جبل عمان ناشرون، عمان، الأردن.
2) بشاي، ب. ز. ب.، & بطرس، ب. ز. (2023). فاعلية بعض تطبيقات الفيديو التشاركية كوسيلة مساعدة في تعلم آلة البيانو للدارس المتخصص. مجلة علوم وفنون الموسيقى، 49(1)، 53–98.
3) الثقفي، مهدية بنت صالح بن خلف. (2021). اتجاهات معلمي ومعلمات التربية الإسلامية نحو التعليم عن بُعد باستخدام منصة مدرستي الإلكترونية في ظل جائحة كورونا COV–19 بمنطقة الباحة. مجلة كلية التربية جامعة عين شمس، 45 (2)، 149 – 188.
4) جلي، & أحمد، أ. ص. (2020). واقع استخدام موقع اليوتيوب (YouTube) في التدريس بالمدارس الصناعية والمعاهد الحرفية: دراسة ميدانية من وجهة نظر المعلمين، ولاية الجزيرة، السودان (2020م) جامعة الجزيرة].
5) الحديثي، لبنى علي حسين. (2019). دور وسائل التصميم الجرافيكي المطبوع في رفع درجة الوعي بأهمية الأطراف الصناعية في الأردن، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العمارة والتصميم، جامعة الشرق الأوسط.
6) الحسين، إبراهيم (2015م) السعوديون أكثر الشعوب مشاهدة لـ"يوتيوب"، متاح على https: //www.alarabiya.net/ar/saudi-today استرجعت في 2023/3/19.
7) خليل، أحمد. (2018). منصة اليوتيوب: ملايين السعوديين يتابعوننا، صحيفة سبق الالكترونية، متاح على https: //sabq.org بتاريخ 2023/3/19م.

8) الخيبري، سميرة سلمان حامد. (2021). واقع استخدام معلمات اللغة العربية بالمرحلة الثانوية للمنصات التعليمية في التدريس والصعوبات التي تواجههن. المجلة العربية للنشر العلمي، ع (33)، 1- 25.

9) الراوي، نزار عبد الكريم. (2011). مبادئ التصميم الجرافيكي، ط أولى، دار أوثر هاوس للنشر والتوزيع، الولايات المتحدة الأمريكية.

10) الربيعان، وفاء بنت محمد بن عبد الله. (2016). فاعلية الصف المقلوب بمنصة إيزي كلاس (Easy Class) لتنمية مهارات التفكير الناقد في مقرر العلوم لدي طالبات المرحلة المتوسطة بمدينة الرياض، رسالة ماجستير، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، السعودية.

11) الرعود، عبد الله. (2012). دور شبكات التواصل الاجتماعي في التغير السياسي في تونس ومصر من وجهة نظر الصحفيين الأردنيين، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الشرق الأوسط، عمان، الأردن.

12) الزعبي، ل. (2022). استعمالات طلاب كلية الإعلام في جامعة دمشق موقع يوتيوب في عملية التعلم الذاتي واكتساب المهارات والإشباعات المتحققة منها (دراسة مسحية). مجلة جامعة دمشق للآداب و العلوم الإنسانية، 38(2).

13) زنقور، ماهر محمد صالح. (2017). بيئة الصف المقلوب لتنمية مهارات التفكير الحدسي ومستويات الاستدلال التناسبي في الرياضيات لدى طلاب المرحلة المتوسطة مختلفي السيطرة الدماغية، مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس، العدد 220، الصفحات 16: 93.

14) زواوي، عاشور، مونية، جعفري، & نبيلة. (2020). التعليم الإلكتروني من خلال الوسائط المتعددة اليوتيوب أنموذجا.

15) زيوش، & سعيد. (2019). إستراتيجيات التعليم الرقمي ودوره في تحسين المردود التربوي.

16) السبيعي، مفرح بن محمد. (2015). فاعلية استخدام المنصة التعليمية التفاعلية Easy Class على التحصيل الدراسي لمادة الحاسب الآلي لدى طلاب الصف الأول

بالمرحلة المتوسطة بمدينة الرياض،رسالة ماجستير، كلية التربية،جامعة طيبة، السعودية.

17) السيد، عبد العال عبد الله. (2016). *اثر إستراتيجية التعلم المقلوب الموجه بمهارات التفكير ما وراء المعرفي في تنمية مهارات استخدام المنصات التعليمية التفاعلية لدى طلبة ماجستير تكنولوجيا التعليم*، مجلة دراسات تربوية واجتماعية، مجلد 22، العدد 3،الصفحات 1099:1156.

18) الشرع، علاء. (2007). الجوانب العلمية والفنية لتخطيط الحملات الإعلانية ة السياحية ودورها في تنشيط السياحة في المملكة الأردنية الهاشمية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، مصر.

19) الشواربة، داليه خليل عبد الكريم. (2019). درجة استخدام طلبة الدراسات العليا في الجامعات الأردنية الخاصة للمنصات التعليمية الإلكترونية واتجاهاتهم نحوها [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الشرق الأوسط.

20) ظهر، أ. ع. ي. (2019). واقع توظيف الفيديو الرقمي (يوتيوب) الممارس من قبل أعضاء الهيئات التدريسية، وانعكاساته على الحاجات التدريبية الفعلية في مؤسسات التعليم العالي. المجلة الفلسطينية للتعليم المفتوح والتعلم الإلكتروني، 7(13).

21) عبد السالم، ريهام محي الدين. (2015). البعد الثقافي لفنون التصميم الجرافيكي ودورها في التنمية البصرية للمجتمع، كلية الفنون الجميلة، بحث غير منشور، جامعة جنوب الوادي.

22) العربي، رمزي، محمد. (2009). التصميم الجرافيكي، مكتبه المجتمع العربي، الطبعة الأولى عمان، الأردن.

23) عزام، زكريا أحمد، والشيخ، مصطفى. (2015). مبادئ الإعلان والاتصالات التسويقية في العمل، دار الفكر،عمان، الأردن.

24) العظيم، ع.، الرحيم، ر. ع.، إبراهيم، & محمود، إ. ح. (2018). العلاقة بين استخدام الشباب الجامعي المصري والسعودي لليوتيوب كأداة للتعلم الإلكتروني ومستوى دافعية التعلم لديهم. المجلة المصرية لبحوث الأعلام، 2018(63)، 457-526.

25) علي، آ.، & عبد الله، ف. (a2022). استخدام وسائل التواصل الاجتماعي كوسائط تعليمية من وجهة نظر الطلبة. المجلة المصرية لبحوث الرأى العام، 21(2)، 351-387.

26) الغوينم، محمد عبد الرحمن. (2016). واقع استخدام المنصات التعليمية الالكترونية لطلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض، مشروع بحثي كليات الشرق العربي، الرياض.

27) فراونة، أحمد عبد القادر. (2019). فاعلية تقنية المنصات التعليمية في تنمية المفاهيم العلمية في مساق استراتيجيات تعليم العلوم: دراسة تطبيقية على طالبات كلية مجتمع الأقصى للدراسات المتوسطة (رسالة دكتوراه غير منشورة). جامعة القرآن الكريم وتأصيل العلوم.

28) القحطاني، ميمونة مبارك والشهري، خالد عبد الله. (2021). معوقات استخدام منصة مدرستي التعليمية من وجهة نظر معلمات المرحلة الثانوية في محافظة الخرج. مجلة كلية التربية جامعة عين شمس، 45 (4)، 417- 456.

29) لحديثي، ب. م. ب. ص.، & زياد. (2020). أنماط استخدام منصة اليوتيوب وأثر الإعلانات على المستخدم في المملكة العربية السعودية. المجلة العربية لبحوث الإعلام والاتصال، 2020(30)، 222-259.

30) لي، آ.، & عبدالله، ف. (b2022). استخدام وسائل التواصل الاجتماعي كوسائط تعليمية من وجهة نظر الطلبة. المجلة المصرية لبحوث الرأي العام، 21(2)، 335-371.

31) مصطفى، إيمان عبد العظيم. (2022). المنصات التعليمية كمدخل لتحقيق التنمية المستدامة للمعلم: دراسة ميدانية. المجلة التربوية لتعليم الكبار، كلية التربية جامعة أسيوط. 4(1)، 150- 170.

32)المعاوي، عبد الرحمن سالم والقطحاني، محمد عايض. (2022). تقويم تجربة التعليم عن بُعد من وجهة نظر المعلمين بمحافظة بيشة. المجلة العلمية لكلية التربية جامعة أسيوط. 38 (7)، 147– 177.

33)نصر، ع. ا. ع. (2022). دور القنوات الثقافية على اليوتيوب في تنمية الوعي الثقافي لدى الشباب–دراسة تطبيقية. مجلة البحوث الإعلامية، 62(2)، 1049–1072.

ثانياً : المراجع الأجنبية:

1) Al-Azazi, W. M., & Maghribi, E. A.-D. H . (2022). دور قنوات اليوتيوب في دعم الأنشطة التعليمية للطلاب السعوديين في المرحلة الثانوية أثناء الدراسة عن بعد Artsدراسة مسحية على عينة من مدارس مكة.

2) Alkinani, E.& Alzahrani ,A.(2021). Evaluating the Usability and Effectiveness of Madrasati Platforms as a Learning Management System in Saudi Arabia for Public Education. *International Journal of Computer Science and Network Security (IJCSNS), 21* (6), 275- 285.

3) Asmiarti, D., & Winangun, G. (2018). The Role of YouTube Media as a Means to Optimize Early Childhood Cognitive Development. MATEC Web of Conferences, 205. https://doi.org/MATEC Web of Conferences

4) Baihong,T & Yu,d. (2014). case study of teaching large classroom on easyclass platform. 2nd international conference on teaching and copmputational science.

5) Basar,Z.M.; Mansor, A.N; Jamaludin, K.A. and, Alias,B.S.(2021). The Effectiveness and Challenges of Online Learning for Secondary School Students – A Case Study. *Asian Journal of University Education (AJUE) , 17* (3),120- 129.

6) Basar,Z.M.; Mansor, A.N; Jamaludin, K.A. and, Alias,B.S.(2021). The Effectiveness and Challenges of Online Learning for Secondary School Students – A Case Study. *Asian Journal of University Education (AJUE) , 17* (3),120- 129.

7) Christoforidou, Alexandra. Georgiadou, Elissavet. (2022). Awareness and Use of OER by Higher Education Students and Educators within the Graphic Arts Discipline in Greece. *Educ. Sci, 12(1). 2-17.* https://cutt.us/a1IgX

8) De Lima, C.; Bastos,R. and Varvakis,G. (2020). Digital learning platforms: An integrative review to support Internationalization of Higher Education. *EDUR : Educaçao em Revista, 36* (2), 1- 19.

9) Degenhard, J. (2021). Forecast of the number of Youtube users in the World from 2017 to 2025. Retrieved 14/11/2022 from https://www.statista.com/forecasts/1144088/youtube-users-in-the-world

10) Greener, S., & Wakefield, C. (2015). Developing confidence in the use of digital tools in teaching. *The Electronic Journal of e-Learning, 13*(4), 26-267. Retrieved from www.ejel.org

https://www.alraimedia.com/article/ https://www.vision2030.gov.sa/

Jarboe, Greg(2009) You tube and video marketing Available:http://books.google.jo/books?id=09kzFe5roMUC&printsec=frontcover&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false Kiehne, Thomas(2004) Social Networking Systems: History, Critique، and Knowledge Management Potentials, University of Texas at Austin, Available: http://www.ischool.utexas.edu/~i385q/archive/kiehne_t/kiehne(2004)-sns.pdf

11) Latta,Margaret and Thompson,Christine(2011) The YouTube Effect: How YouTube Has Provided New Ways to Consume, Create, and Share Music, International Journal of Education & the Arts, Volume 12 Number 6 July 8, 2011.

12) Liu, Zi-Yu; Lomovtseva, N. and Korobeynikova,E. (2020). Online Learning Platforms: Reconstructing Modern Higher Educatio. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET), 15* (13), 4- 21.

13) Livingstone, K. (2015). Teaching faculty's perception about implementing eLearning practices at the University of Guyana, Guyana. *Journal of Education and Development using Information and Communication Technology, 11*(2), 85-103. Retrieved from http://ijedict.dec.uwi.edu/viewissue.php?id=42

14) Mitchell, L., Parlamis, J., & Claiborne, S. (2015). Overcoming faculty avoidance of online education: From resistance to support to active participation. *Journal of Management Education, 39*(3), 350-371. doi: 10.1177/1052562914547964

15) Ouadoud,M. Rida,N. and Chafiq, T. (2021). Overview of E-learning Platforms for Teaching and Learning. *International Journal of Recent Contributions from Engineering Science & IT (iJES), 9* (1), 50- 70.

16) SHEPHERD, J. (2022, 14/11/2022). 22 Essential YouTube Statistics You Need to Know in 2022. https://thesocialshepherd.com/blog/youtube-statistics

17) Sherin, A. (2012) Design Elements:Color Fundamentalas P.59, Issue 1,Rockport publisher, Beverly, Massachusetts

18) statista. (2022). Retrieved 10/11/2022 from https://www.statista.com/

19) Vision2030. (2022). Retrieved 4/12/2022 from