الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة قاصدي مرباح –ورقلة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

عنوان المذكرة :

اثر الألعاب الالكترونية على تنمية ذكاء الطفل

دراسة ميدانية لاتجاهات أولياء الأطفال الممارسين للعبة امرح وتعلم الالكترونية بولاية المغير

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال تخصص اتصال جماهيري والوسائط الجديدة

إعداد الطالبتان:

فاطمة الزهراء نتيش

سهيلة قصة

الأستاذ المشرف:

غوتي زياني

لجنة المناقشة:

لقب واسم الاستاذ	الرتبة العلمية	الجامعة	الصفة
حمايمي محرز	أستاذ مساعد " أ "	جامعة ورقلة	مناقشا
زياني غوتي	أستاذ محاضر" ب"	جامعة ورقلة	مشرفا
خافج كريمة	أستاذة محاضر" ب"	جامعة ورقلة	رئيسا

السنة الجامعية : 2021 -2022

بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد والشكر لله الذي وفقنا لإتمام هذا العمل

نتقدم بجزيل الشكر للأستاذ المشرف زياني غوتي لقبوله الإشراف على هذه المذكرة بتوجيهاته ونصائحه وعلى تواضعه معنا وعلى المعلومات القيمة التي لم يبخل بها علينا

كما نتقدم أيضا بالشكر الجزيل إلى أستاذنا الفاضل قانة مسعود، والى كل من ساعدنا في انجاز هذا العمل سواء من قريب أو من بعيد.

إهداء

بسم الله الرحمن الرحيم

والصلاة والسلام على اشرف الخلق والمرسلين سيدنا محمد عليه أفضل الصلاة وأزكى التسليم،

اشكرا لله سبحانه وتعالى الذي أعانني على هذا العمل أولا، وثانيا اهدي ثمرة جهدي إلى والديا الكريمين أمي حبيبتي قرة عيني وأبي الغالي تاج رأسي وهبكما الله لباس العافية أطال الله في اعماركما وجزاكما عني خير الجزاء، الى اخواتي حبيباتي عبير ونهاد وغفران والى اخي عزيزي عبد القادر اتمنى لهم التوفيق والنجاح في حياتهم ،والى عائلتي الثانية زوجي رفيق حياتي الذي اعانني ووقف بجانبي وشجعني باتمام مسيرتي الجامعية اطال الله في عمره وادامه الله بجانبي، والى ام زوجي وابيه الغاليين على قلبي اطال الله في اعمارهما واخوته من الكبير الى الصغير، وكل من ساعدني في انجاز هذا البحث المتواضع ،الى استاذي الفاضل قانة مسعود فله مني تحية شكر، و كل من شارك معي ولو بكلمة سواء من العائلة أو الأصدقاء فلهم مني جزيل الشكر والتقدير.

سهيلة

إهـــــــــداء

احمد الله عز وجل الذي وفقني في هذا البحث

والى الذي وهبني كل ما يملك حتى أحقق له أماله

إلى من كان يدفعني قدما نحوالأمام لنيل المبتغى

إلى الذي سهر على تعليمي بتضحيات جسام مترجمة في تقديسه للعلم

إلى مدرستي الأولى في الحياة، أبي الغالي على قلبي أطال الله في عمره

وإلى التي رعتني حق الرعاية وكانت سندي في الشدائد، وكانت دعواها لي بالتوفيق، تتبعتني خطوة بخطوة في عملي أمي نبع الحنان

والى أختي سمر وإخواني جمال وحسام وبلقاسم أحباب قلبي

أتمنى لهم التوفيق والنجاح في حياتهم، وأقاربي وصديقاتي الغاليات حفظهم الله

وإلى كل من شارك معي ولو بكلمة فلهم مني جزيل الشكر.

فاطمة الزهراء

فهرس المحتويات

خطة الدراسة

الشكر والتقدير

الإهداء

قائمة المحتويات

قائمة الجدول

قائمة الاشكال

ملخص الدراسة

مقدمة

الفصل الأول : الإطار المنهجي للدراسة

1- الإشكالية

2- التساؤلات الفرعية

3- الفرضيات

4- أسباب اختيار الموضوع

5- أهداف الدراسة

6- أهمية الدراسة

7- تحديد المفاهيم والمصطلحات

8- منهج الدراسة

9- أدوات جمع البيانات

10- مجال الدراسة

11- مجتمع الدراسة

12- عينة البحث

13- الدراسات السابقة

14- نظرية الدراسة

الفصل الثاني: الجانب التطبيقي للدراسة

1- تفريغ البيانات

2- عرض الجداول وتفسيرها

3- نتائج الدراسة

- خاتمة

- قائمة المراجع

فهرس الجدول

رقم الجدول	عنوان الجداول	الصفحة
01	يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس	26
02	يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي	27
03	يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي	28
04	يبين من الأسباب التي تجعل المبحوثين يمنحون طفلهم يمارس لعبة (امرح وتعلم الالكترونية) من أجل الترفيه والتسلية	28
05	يبين من الأسباب التي تجعل المبحوثين يمنحون طفلهم يمارس لعبة (امرح وتعلم الالكترونية) من أجل ملأ وقت الفراغ	29
06	يبين من الأسباب التي تجعل المبحوثين يمنحون طفلهم يمارس لعبة (امرح وتعلم الالكترونية) من أجل حب الاستكشاف والاستطلاع	29
07	يبين من الأسباب التي تجعل المبحوثين يمنحون طفلهم يمارس لعبة (امرح وتعلم الالكترونية) لأن زملائه يلعبونها	30
08	يبين من الأسباب التي تجعل المبحوثين يمنحون طفلهم يمارس لعبة (امرح وتعلم الالكترونية) لان الأصوات والأشكال والألوان فيها مثيرة	30
09	يبين من الأسباب التي تجعل المبحوثين يمنحون طفلهم يمارس لعبة (امرح وتعلم الالكترونية) لأنها تجعله يستمتع	30
10	يبين هل يشارك المبحوثين طفلهم أثناء قيامه باللعب بلعبة امرح وتعلم الالكترونية عندما يحتاج إليهم	31
11	يبين هل يمارس طفل المبحوثين لعبة امرح وتعلم الالكترونية بمفرده دائما	31
12	يبين هل يمارس طفل المبحوثين لعبة امرح وتعلم الالكترونية مع أصدقائه	31
13	يبين أكثر الوسائط التي يستخدمها طفل المبحوثين الهاتف النقال للعب بلعبة امرح و تعلم الالكترونية	32
14	يبين هل يمنح المبحوثين طفلهم كامل الحرية في استخدام لعبته دون تحديد مدة لعبه أو تقييده بزمن مخصص	32
15	يبين هل يشعر طفل المبحوثين عند تفاعله مع لعبة (امرح و تعلم الالكترونية) بالسعادة	32
16	يبين هل يشعر طفل المبحوثين عند تفاعله مع لعبة (امرح و تعلم الالكترونية) بالحماس والحيوية	33
17	بين هل يشعر طفل المبحوثين عند تفاعله مع لعبة امرح وتعلم الالكترونية بالارتياح النفسي	33
18	يبين هل يشعر طفل المبحوثين عند تفاعله مع اللعبة أنه أكثر ثقة بنفسه	34
19	يبين هل يشعر طفل المبحوثين عند تفاعله مع لعبة امرح. وتعلم. الالكترونية على .أنه. أكثر قدرة على. الإنجاز	34
20	يبين.هل.تلبي.لعبةامرح.وتعلم.الالكترونية.كلما.يحتاج.إليه.طفل.المبحوثين	34
21	يبين. من .بين. الجوانب. التي .تعلمها طفل.المبحوثين.من.خلال.لعبةامرح.وتعلم.الالكترونيةهي.الذكاءوالتركيز	35
22	يبين. من. بين. الجوانب. التي. تعلمها طفل. المبحوثين. من. .لعبة امرح. وتعلم. الالكترونية هي. اكتساب لغة جديدة	35
23	يبين من بين الجوانب التي تعلمها طفل المبحوثين من خلال لعبة امرح وتعلم الالكترونية هي اكتساب معلومات جديدة	35
24	يبين من بين الجوانب التي تعلمها طفل المبحوثين من خلال لعبة امرح وتعلم الالكترونية هي التفوق الدراسي	36
25		36
26	يبين من بين الجوانب السلبية لاستعمال طفل المبحوثين لعبة امرح وتعلم الالكترونية هي العنف	36
27	يبين من بين الجوانب السلبية لاستعمال طفل المبحوثين لعبة امرح وتعلم الالكترونية هي تأثيرها على تحصيله الدراسي	37

28	يبين من بين الجوانب السلبية لاستعمال طفل المبحوثين لعبة امرح وتعلم الالكترونية هي تسبب له التأخر الدراسي	37
29	يبين هل يشعر طفل المبحوثين بالتعب والإرهاق عند ممارسته للعبة امرح وتعلم الالكترونية	38

فهرس الاشكال

رقم الشكل	عنوان الشكل	الصفحة
01	يبين توزيع افراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي	**26**
02	يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي	**27**
03	يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي	**28**

ملخص الدراسة

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على اثر الألعاب الالكترونية على تنمية ذكاء الطفل من ضمنها اللعبة التي اخترناها لعبة امرح وتعلم الالكترونية من خلال التساؤل الرئيسي :

ماهي اتجاهات أولياء الأمور بولاية المغير نحو استخدام أبنائهم للعبة امرح وتعلم الالكترونية واثرها على ذكائهم؟

حيث تقوم هذه الدراسة بمعرفة الدور الذي تلعبه الألعاب الالكترونية في تنمية وتطوير ذكاء الأطفال كا لعبة امرح وتعلم الالكترونية التي من خلالها يتعلم الحروف والأرقام باللغة العربية والانجليزية بطريقة سهلة وبسيطة الاستيعاب ، كما قمنا بوضع تساؤلات فرعية نذكرها:

1-ماهي أنماط ودوافع إقبال الطفل على استخدام لعبة امرح وتعلم الالكترونية من وجهة نظر الأولياء ؟

2- ماهي الإشباعات المحققة لدى الأطفال افراد العينة من لعبة امرح وتعلم الالكترونية من وجهة نظر أوليائهم ؟

3-ماهي الانعكاسات التي تؤثر على تنمية ذكاء الأطفال أفراد العينة بولاية المغير من وجهة نظر أوليائهم ؟

ومن خلال هذه التساؤلات قمنا بدراسة على عينة من أولياء الأطفال الممارسين للعبة امرح وتعلم الالكترونية بولاية المغير، وتأتي هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية حيث استخدمنا المنهج المسحي الملائم لها ، وقمنا بجمع البيانات بالأدوات المناسبة وهي استمارة استبيان والملاحظة ، وبعد إجراءنا للدراسة تم التوصل إلى مجموعة من النتائج هي:

-الأسباب التي تجعل المبحوثين يمنحون طفلهم يمارس لعبة امرح وتعلم الالكترونية من - اجل الترفيه والتسلية كانوا موافقين على نسبة 72%، ومن اجل ملئ وقت الفراغ بنسبة

50%، ومن اجل حب الاستكشاف والاستطلاع 83%، ومن اجل الأصوات والأشكال والألوان فيها مثيرة بنسبة 65%، ولأنها تجعله يستمتع بنسبة 74%.

-ومن بين الأسباب التي تجعل المبحوثين يمنحون طفلهم يمارس لعبة امرح وتعلم الالكترونية لان زملاءه يلعبونها محايدين بنسبة 44%.

- تلبي لعبة امرح وتعلم الالكترونية كل ما يحتاج اليه طفل المبحوثين بمحايدين بنسبة 52%.

- من بين الجوانب التي تعلمها طفل المبحوثين من لعبة امرح وتعلم الالكترونية هي الذكاء والتركيز بموافقين بنسبة 70%.

- من بين الجوانب السلبية لاستعمال طفل المبحوثين لعبة امرح وتعلم الالكترونية هي العنف معارضين بنسبة 77%.

الكلمات المفتاحية: اثر ، الألعاب الالكترونية ، الذكاء ، الطفل

Summary of the study This studyaims to identify the impact of electronicgames on the development of thechilds intelligence,including the gamewe chose the game fun andlearnelectronicthrough the main question :what are the attitudes of parents in el mughayyie state towards their childrens use of the electronic game have fun and learn and its impact on their intelligence؟

where this study is to know the role played by electronic games in the development of childrens intelligence as a fun and learn electronic game through which he learns letters and numbers in arabic English in an oasyway of comprehension and we have also developed sub questions that we mention:

1-what are the patterns and motives of the childs interns in using the electronic game fun and learn from the point of view of the parents ؟

2-what are the attained gratifications of the children in the sample from the electrronic game " play and learn" from the point of view of their parents ؟

3-what are the repercussions that affect the development of the intelligence of the children of the sample in the state of al-mughir The point of view of their parents ؟throughthese questions we conducted a study on a sample of parents of children practicing the electronic game ,have fun and learn in the statsof Al-Mughir. After conducting the study, a set of results were reached:- The reasons why the respondents give their child to play the fun and learn electronic game for the sake of entertainment and entertainment, thayagreed with a percentage of 72%, and for the sake of filling free time with a percentage of 50%, and for the love of exploration and curiosity 83%,and colors in it are

exciting by 65%, and because they make him enjoy by 74%, and among the reasons why the respondents give their child to play the fun and learn electronic gam because his colleagues play it is neutral by 44%, the fun and learn electronic game meets all the needs of the respondents' child with neutrals by 52%, Intelligence and focus- Among the aspects that the respondents' child learned from the electronic game "Play and Learn" are with a percontage of 70% agree- Among the negative aspects of the respondents' use of the electronic game "Play and Learn" are violence with a percentage of 77%.

مقدمة

مقدمة

شهد العالم تطورا كبيرا في التكنولوجيا في وقتنا الحالي ، ومع هذا التطور التكنولوجي والتقني الهائل في شبكات الانترنت وانتشار الهواتف الذكية والكمبيوتر المتنقل، زاد الاستخدام الضخم للألعاب الالكترونية لدى الأطفال والشباب، حيث أصبحت تجذبهم خاصة فئة الأطفال ،باحثين فيها على التسلية والترفيه لكن هذا الترفيه متوقف على كيفية استعمال الطفل لها ، فقد يكون استخدامها غير سوي يؤدي إلى مشاكل اجتماعية واضطرابات نفسية كألعاب القتال والعنف مثلا ،وقد يكون ايجابي يزيد من تنمية وقدرات الطفل العقلية، فميول الطفل للألعاب الالكترونية يكون فطريا فهي من الأنشطة المهمة في حياته ، كما باتت هذه الألعاب تنافس معظم النشاطات التقليدية ، فالطفل صار منعزل عن العالم الواقعي ، وأكثر ما يشغل تفكيره هو اللعب ،ومن هنا نجد أن أساليب التعليم الحديثة تركز على استخدام اللعب في إيصال المعلومات للأطفال بشكل بسيط ومحبب لهم فهي من أهم مصادر تطوير التفكير الإبداعي لديه خاصة الألعاب التعليمية.

ومن اجل الإحاطة بهذا الموضوع قمنا بتقسيمه ،وفصلنا فيه أكثر كما اتبعنا فصلين رئيسيين هما :

الفصل الأول :هو الجانب المنهجي للدراسة يتم فيه عرض إشكالية الدراسة وتساؤلاتها الفرعية ويليه أهداف وأهمية الدراسة، مع إبراز أسباب اختيار الموضوع ، وتحديد المفاهيم، مرورا بالمنهج المستخدم، وادوات جمع البيانات وحدود الدراسة، بالإضافة إلى مجتمع البحث والعينة ، كذلك النظرية المتبعة والدراسات السابقة.

الفصل الثاني: الجانب التطبيقي

يحتوي على تفريغ البيانات في الجداول، وتفسير نتائج الدراسة المتوصل إليها .

الفصل الأول:

الجانب المنهجي للدراسة

الفصل الأول الجانب المنهجي للدراسة

1- الإشكالية:

انتشرت وسائل الاعلام الحديثة والتكنولوجيات الرقمية في العالم، فقد شهد اللعب عند الأطفال تغيرا ملموسا حيث كانوا يصنعون لعبهم بأنفسهم من أشياء بسيطة وكانت أصواتهم تتعالى في ساحة المنزل، ثم انتقل اهتمامهم إلى الألعاب الالكترونية وأصبحوا يقضون معظم أوقاتهم في اللعب وهي العاب تفاعلية يتم اللعب فيها باستخدام العديد من الأجهزة الالكترونية كالهواتف النقالة والحواسيب وغيرها، مما أدى إلى إدمانهم عليها وقضاء كل الساعات في ممارستها أكثر ما يقضونه مع عائلاتهم أو في المدرسة، وهناك العاب خطيرة تأثر على الأطفال فمن اللازم أن يقوم الآباء بمراقبة ومراعاة سلوكيات أبنائهم وتوعيتهم وتبيان لهم خطورتها ، كما توجد العاب الكترونية أخرى تطور من ذكاء الطفل لكن لم تكن واسعة إلى هذا الحد من قبل ولم يكن لها رواجا كبيرا بل كانت العاب ورقية ومكعبات ودوائر وغيرها ....الخ ، فالألعاب الالكترونية التعليمية لها دور كبير في تنمية ثقافة الطفل فمرحلة الطفولة هي الجانب الأساسي للطفل لتعليمه الحروف والألوان والأشكال والتفريق بينها والتركيز عليها ، وهذه هي المرحلة المهمة في حياة الطفل لكي ينمو ويتطور ذكائه درجة بدرجة ، فقد أثبتت وأعطت الدراسات التربوية قيمة كبيرة للعب من خلال اكتساب المعارف والمهارات القيمة لدى الطفل واستخدام استراتيجيات الانتباه والسرعة في حل الألغاز والمشكلات المتعلقة بالألعاب ،كذلك نجحت صناعة الألعاب الالكترونية في جذب الأطفال الصغار من الناحية الفنية للعبة،فقد عاد اللعب أسهل من السابق باستعمال الحواسيب والهواتف النقالة وغيرها، وهذا الشئ الذي ساعد في انتشارها الواسع .

ومن هنا نطرح الإشكال الرئيسي التالي:

ماهي اتجاهات أولياء الأمور بولاية المغير نحو استخدام أبنائهم للعبة امرح وتعلم الالكترونية واثرها على ذكائهم؟

2-التساؤلات الفرعية :

1-ماهي أنماط ودوافع إقبال الطفل على استخدام لعبة امرح وتعلم الالكترونية من وجهة نظر الأولياء ؟

2-ماهي الاشباعات المحققة لدى الأطفال لأفراد العينة من لعبة امرح وتعلم الالكترونية من وجهة نظر أوليائهم ؟

3-ماهي الانعكاسات التي تؤثر على تنمية ذكاء الأطفال لأفراد العينة بولاية المغير من وجهة نظر أوليائهم ؟

3-أسباب اختيار الموضوع :

1-أسباب ذاتية :

1-حب التطلع على الدراسة.

2-اهتمامنا الشخصي بدراسة هذا الموضوع وطموحنا في تعميق دراستنا له وكشف أبعاده .

3-الميل والرغبة الشخصية لدراسة اثر الألعاب الالكترونية في تنمية ذكاء الأطفال .

2-أسباب موضوعية :

1- جدة لعبة امرح وتعلم الالكترونية واستخدامها الواسع من قبل الأطفال .

2- التعرف على سبب انتشار هذه اللعبة (لعبة امرح وتعلم الالكترونية) والى ماذا يرجع الإقبال الواسع داخل الجماعات الاجتماعية بالنسبة للطفل .

3- الوصول إلى معرفة اثر لعبة امرح وتعلم الالكترونية على الطفل بالنسبة لتحصيل الدراسي.

4- تدخل هذه الدراسة ضمن التخصص .

4-أهداف الدراسة :

1- التعرف على كيفية ممارسة أطفال ولاية المغير لعبة امرح وتعلم الالكترونية .

2- اكتشاف قدرات تركيز الطفل أثناء تعرضه للعبة امرح وتعلم الالكترونية .

3- التعرف على كيفية تفاعل الطفل وذكائه مع اللعبة .

4- معرفة مدى تأثير لعبة امرح وتعلم الالكترونية ايجابيا وسلبيا على الأطفال.

5- التعرف على الاشباعات المحققة لدى الأطفال من اللعبة .

6-التعرف على دوافع إقبال لأطفال على اللعبة.

5-أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة في التعرف على الأثر الذي تخلفه الألعاب الالكترونية التي أصبحت هاجسا وإدمان كبيرلدى الأطفال ، فقد أصبحوا لايهتمون بالألعاب التقليدية ولم تعد تهويهم وهذا بفعل تطور الألعاب الالكترونية ،وكذالك معرفة درجة تفاعل الطفل أثناء التعرض للعبة امرح وتعلم الالكترونية التي تنمي و تنشط عقول الأطفال.

6- تحديد المفاهيم والمصطلحات:

1- تعريف الأثر :

لغة : اثر تأثيرا : ترك فيه أثرا ، فعل فعله وأعطى نتيجة

تأثر به : حصل فيه اثر وظهر فيه الأثر .

اصطلاحا :

بعض التغير الذي يطرأ على مستقبل الرسالة كفرد ، فقد تلفت الرسالة انتباهه ويدركها ، وقد تجعله يكون اتجاهات جديدة وقد يعدل سلوكه السابق ، فهناك مستويات عديدة للتأثير بداية من الاهتمام إلى حدوث تدعيم داخلي للاتجاهات إلى حدوث تغيير على تلك الاتجاهات ، ثم في النهاية اقدام على سلوك علني ويقصد بالتأثيرأيضا النتيجة التي يريد المرسل أن يتركها على المستقبل ، وهذا التأثير ينحصر في نواحي ثلاث : الناحية الذهنية ، الناحية الوجدانية والناحية السلوكية.[1]

إجرائيا :هي تلك التأثيرات والتغيرات التي تطرأ على الأفراد عند ممارستهم للألعاب الالكترونية

2- تعريف الألعاب الالكترونية :

اصطلاحا : تعرف اللعبة بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل ، محكوم بقواعد معينة ، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ، ويطلق على لعبة ما بأنها الكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية ،ويتم تشغيلها عادة على أجهزة الحاسوب والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة

الحديثة .[2]

[1]وردة بوقادم وفايزة بركة ، اثر الألعاب الالكترونية في خلق العزلة لدى أطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال ، دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيتي : الإخوة باجي بعين الدفلى والبشير الإبراهيمي ببومدفع ، مذكرة نيل شهادة الماستر في العلوم الإنسانية تخصص اتصال وعلاقات عامة ، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة ،2018–2019، ص 9.

[2]بوصلعة كلثوم ومسعودي يمينة ، علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوكيات العنيفة داخل المؤسسة التربوية دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ابتدائية الانتفاضة ادرار ، مذكرة ماستر ، تخصص علم اجتماع التربية ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، جامعة احمد دراية ادرار ، 2020–2021، ص7.

وتعريف أخر: بأنها عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية وتشمل العاب الحاسوب ، والعاب الانترنت ، والعاب الفيديو والعاب الهواتف النقالة ، والهواتف الذكي المحمولة .[1].

فقد عرفها ياسر بن إبراهيم الخضيري علها إنها تلك الألعاب التي تمارس على الأجهزة الالكترونية ، كجهاز الحاسوب والهاتف النقال والتلفاز وغير ذلك ، والتي تهدف إلى تحقيق المتعة والتسلية من خلال النشاط التفاعلي بين المستخدم واللعبة . [2]

وتعريف اخر أيضا : هي نوع من الألعاب تعرض على شاشة التلفاز وعلى شاشة الحاسوب والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي) أو تحد الإمكانيات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية.[3]

إجرائيا :هي العاب الكترونية يتم استخدامها فرديا او جماعيا بواسطة اجهزة كالحواسيب والهواتف النقالة وغيرها.

3-تعريف الذكاء :

لغة : الذكاء محصلة لمجموعة من القدرات والقوى النفسية كالإحساس ، والإدراك والإرادة والانفعال والهيجان والعاطفة والتذكر والتخيل .

ذكي –وذكي– وذكو– ذكاء كان سريع الفطنة والفهم فهو ذكي

[1]دمهرية خليدة وآخرون ، تأثيراتالألعاب الالكترونية باستخدام الهواتف الذكي على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم دراسة ميدانية لعينة من الأمهات بمدينة تمنراست ، المجلة العربية للتربية النوعية ، العدد13 يوليو 2020، المجلد4 , جامعة قاصدي مرباح ورقلة ، 15ماي وجوان 2020، ص176.

[2]إبراهيم جناد ، ظاهرة الألعاب الالكترونية وأثارها على مرتاديها من الأطفال ، مجلة الحوار الثقافي ،جامعة ابن خلدون تيارت (الجزائر)،المجلد10، العدد3،2021/6/1،ص14.

[3] هبة احمد بشورة أبو القاسم ، اثر برنامج الألعاب الالكترونية على تنمية ذكاء تلاميذ الحلقة الاولي بمدرسة القبس بنين بمحلية أم درمان ، بحث لنيل درجة الماجستير في علم النفس ، كلية التربية ، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا ، 2019، ص 11.

اصطلاحا :

ويعرفه وكسلر بأنه القدرة العقلية لدى الفرد على التصرف الهادئ والتفكير المنطقي والتعامل المجدي مع البيئة . [1]

تعريف ستيرن : " القدرة العقلية الفطرية العامة لدى الفرد على التكيف العقلي للمشاكل ومواقف الحياة الجديدة"

تعريف بينيه :" يرى أن الذكاء يتمثل في القدرة على الابتكار المعتمد على الفهم الموجه نحو هدف والمتصف بالحكم الصحيح على الأمور".[2]

إجرائيا :هو ذلك النشاط الفكري والمعرفي لدى الفرد وقدرته على توظيف الخبرات السابقة والاستفادة منها في حل المشكلات الحاضرة.

4- تعريف الطفل :

كل إنسان ولد حيا ولم يتم الثامنة عشر ميلادية من عمره.[3].

تعريف الطفل: الطفولة هي المرحلة الأولى من مراحل العمر للإنسان ،تبدأ من الولادة وتنتهي عند البلوغ.

يقول عز وجل(وإذا بلغ الأطفال منكم الحلم فليستئذنوا كما استئذن الذين من قبلهم) (النور:

---

[1]خليل محمد خليل عسقول ، الذكاء الاجتماعي وعلاقته بالتفكير الناقد وبعض المتغيرات لدى طلبة الجامعة ، رسالة ماجستير ، قسم علم النفس بكلية التربية بالجامعية الإسلامية بغزة ، م2009-1430،ص13.

[2]حشاني إيمان ، دور اللعب في تنمية ذكاء الأطفال ذوي متلازمة داون دراسة ميدانية بالمراكز النفسية البيداغوجية لمدينة بسكرة ، مذكرة ماستر في علوم التربية تخصص علم النفس المدرسي وصعوبات التعلم ، جامعة محمد خيضر بسكرة ، 2017-2018،ص 31،32.

[3]ليلى احمد الملا ، حقوق الطفل في القانون الدولي لحقوق الطفل والقانون الاتحادي رقم 3لسنة 2016، هيئة تنمية المجتمع ، حكومة دبي ، ص6.

الآية 59).

ويقول عز وجل (ثم نخرجكم طفلا ثم لتبلغوا أشدكم)(الحج: الآية 05).[1]

الطفل : شخص يتراوح عمره بين 18شهرا و13سنة ، والطفولة إحدى المراحل الأساسية في نمو الإنسان ، يبدأ الطفل عند بلوغه ثمانية عشرا شهرا بالتخلي عن كل ما يتعلق بالرضيع من ملابس وغيرها .[2]

إجرائيا: هو ذلك المولود الحديث الولادة حتى بلوغه سن الرشد.

7-منهج الدراسة :

ويعرف المنهج هو الطريقة الموضوعية التي يسلكها الباحث في دراسته ،أو في تتبعه لظاهرة معينة من اجل تحديد أبعادها بشكل كامل ، حتى يتمكن من التعرف عليها وتميزها ومعرفة أسبابها ومؤشراتها ، والعوامل المؤثرة فيها للوصول إلى نتائج محددة .[3]

وتعريف اخر: وهو الطريقة التي يتعين على الباحث أن يلتزم بها في بحثه ، حيث يتقيد باتباع مجموعة من القواعد العامة التي تهيمن على سير البحث ويسترشد بها الباحث في سبيل الوصول إلى الحلول الملائمة لمشكلة البحث . [4]

ويعرفه محمد بدوي: بأنه مجموعة من القواعد التي يستعملها الباحث لتفسير ظاهرة معينة بهدف الوصول للحقيقة العلمية، أو انه الطريق المؤدي إلى الكشف عن الحقيقة في العلوم

---

[1]كنيوة فاطمة، دور وسائل الاعلام في تنشئة الطفل قناة طيور الجنة أنموذجا، مذكرة شهادة الماستر في العلوم الإسلامية ، تخصص دعوة وإعلام واتصال، قسم العلوم الإنسانية ، جامعة الشهيد حمة لخضر بالوادي، 2014-2015، ص31.

[2]مريم قويدر ، اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة ، مذكرة شهادة الماجستير في علوم الاعلام والاتصال ، تخصص مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر 3 ، 2011-2012، ص35.

[3]در محمد ، أهم مناهج وعينات وادوات البحث العلمي ، مقال ، مؤسسة كنوز الحكمة للنشر والتوزيع الجزائر ، العدد 9، جامعة عمار ثليجي الاغواط ، 2017، ص 311.

[4] د عبد القهار داود العاني ، منهج البحث والتحقيق في الدراسات العلمية والإنسانية ، ط1، دار وحي القلم، 2014، ص 16.

بواسطة طائفة من القواعد العامة التي تهيمن على سير العقل وتحدد عملياته حتى يصل إلى نتيجة معلومة .[1]

وعلى ضوء دراستنا وما نريد أن نحققه ، اعتمدنا فيها على المنهج المسحي الذي يعرف انه:"البحث الذي يهدف إلى وصف الظاهرة المدروسة، أو تحديد المشكلة أو تبرير الظروف والممارسات او التقييم والمقارنة، أو التعرف على ما يفعله الآخرين في التعامل مع الحالات المماثلة لوضع الخطط المستقبلية .[2]

ويعرف كذالك هو: الطريقة العلمية التي تمكن الباحث من التعرف على الظاهرة المدروسة، من حيث العوامل المكونة لها والعلاقات السائدة داخلها كما هي في الحيز الواقعي، وضمن ظروفها الطبيعية غير المصطنعة، من خلال جمع المعلومات البيانات المحققة لذلك[3].

وهو" المنهج الذي يقوم على جمع المعلومات والبيانات عن الظاهرة المدروسة قصد التعرف على وضعها الحالي وجوانب قوتها وضعفها "

كما يعرف على انه: احد الأشكال الخاصة بجمع المعلومات عن حالة الأفراد وسلوكهم وإدراكهم ومشاعرهم واتجاهاتهم فهو يعتبر الشكل الرئيسي والمعياري لجمع المعلومات عندما تشمل الدراسة المجتمع الكلي أو تكون العينة كبيرة ومنتشرة بالشكل الذي يصعب الإيصال بمفرداتها.[4].

---

[1]بوحوش عمار وآخرون، منهجية البحث العلمي وتقنيته في العلوم الاجتماعية، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية والاقتصادية والسياسية ،برلين –ألمانيا،ط1 ،2019،ص14

[2]–سالمي سهام ،سليماني عماد، اثر استخدام مواقع التواصل الاجتماعي على القيم الاجتماعية لدى الشباب الجزائري " الفيسبوك أنموذجا"،مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال،قسم التاريخ، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية ، جامعة اكلي امحند اولحاج، البويرة ، 2018–2019،ص12.

[3]صدوقي عادل، استخدامات الألواح الالكترونية لدى فئة المكفوفون والاشباعات المحققة منها دراسة ميدانية بمدينة ورقلة ،مذكرة لنيل شهادة ماستر أكاديمي في علوم الاعلام والاتصال، قسم علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة قاصدي مرباح ورقلة،2018- 2019 ، ص7.

[4]خديجة شماخي، تأثير برامج الفتاوى على المرأة الجزائرية دراسة مسحية على عينة من جمهور برنامج انصحوني على قناة النهار ، مذكرة ماستر في علوم الاعلام والاتصال، اتصال وعلاقات عامة، قسم العلوم الإنسانية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر بسكرة،2018-2019 ،ص15 -14

حيث أن أسلوب المسح بالعينة يتوافق مع دراستنا من حيث أن دراستنا مركزة في حيز جغرافي محدد وهو ولاية المغير .

8- أدوات جمع البيانات :

1- الاستبيان:

ويعرف كذالك عبارة عن مجموعة من الخطوات المنتظمة التي تبدأ بتحديد البيانات المطلوبة

وتنتهي باستقبال استمارات الاستقصاء عن المبحوثين بعد استفاء هذه البيانات فيها ويعتبر مقننا لان تنظيم إجراءاتهوأدواته يتم بطريقة منظمة، توفر كثيرا من الوقت والجهود والنفقات المبذولة فيه، وتوفر على الباحث التدخل ثانية في مراحل التطبيق.[1]

وقمنا باستخدام استمارة استبيان بهدف الحصول على إجابات وقد مر الاستبيان بعدة مراحل ومن من خلال بناء استمارة أسئلة التي قسمت إلى اربعة محاور :

المحور الأول: البيانات الشخصية

المحور الثاني: أنماط ودوافع إقبال الطفل على استخدام لعبة امرح وتعلم الالكترونية من وجهة نظر الأولياء.

المحور الثالث: الاشباعات المحققة لدى الأطفال افراد العينة من لعبة امرح وتعلم الالكترونية من وجهة نظر أوليائهم.

المحور الرابع: الانعكاسات التي تؤثر على تنمية ذكاء الأطفال افراد العينة بولاية المغير من وجهة نظر أوليائهم.

[1]– سعد سلمان المشهداني ،مناهج البحث العلمي ،كلية الآداب، جامعة تكريت ، دار الكتاب الجامعي للنشر ،دولة الإمارات العربية المتحدة– الجمهورية اللبنانية، 2017، ص94.

وهذه الأسئلة قبل أن يتم توزيعها قمنا بعرضها على ثلاثة أساتذة محكمين ثم عدلناها وهذا بعد موافقة الأستاذ المشرف، بعد ذلك تم توزيعها على أفراد عينة الدراسة ومن ثم تفريغها في جداول وحساب تكراراتها ونسبها المئوية وتحليل نتائجها.

2-الملاحظة:

الملاحظة هي مشاهدة منهجية تعتمد على الحواس وما تستعين به من أدوات الرصد والقياس أيأنها مشاهدة للظواهر في أحوالها المختلفة وأوضاعها المتعددة لجمع البيانات وتسجيلها وتحليلها للتعبير عنها بأرقام .[1]

الملاحظة بالمشاركة:

وهي تلك الملاحظة التي يتقمص فيها الباحث أو من يمثله دور احد الأشخاص الذين تتم ملاحظتهم فهو في هذه الحالة يقوم بدورين ، دور الباحث ودور الشخص الذي تتم ملاحظته ، وبذالك فانه يقوم بكافة النشاطات التي يقوم بها الملاحظ.[2]

ويعرف (لاباصاد) الملاحظة بالمشاركة بقوله هي طريقة يشارك فيها الباحث في الحياة اليومية للمجموعة الاجتماعية موضوع البحث، بهدف مضاعفة المعارف .

H. chauchat وتحصي اربعة مواصفات أساسية لطريقة الملاحظة –المشاركة:

1- يتوجب على الملاحظ أن يندمج في المجموعة التي يتولى دراستها عبر المشاركة الفعلية في حياة هذه المجموعة.

2-الحياد في هذه الحالة مجرد وهم لان الملاحظات التي يبديها الملاحظ تجتاز عبر المصفاة المتشكلة من تدخلاته المختلفة .

---

[1]-مباركة خمقاني ،أساليب أدوات تجميع البيانات، مجلة الذاكرة، تصدر عن مخبر التراث اللغوي والأدبي في الجنوب الشرقي الجزائري، العدد: التاسع جوان 2017،جامعة قاصدي مرباح ،ورقلة ،ص42.

[2] د محمد سرحان علي المحمودي ، مناهج البحث العلمي ، ط 3، الجمهورية اليمنية صنعاء دار الكتب ، 2019، ص152.

3-دراسة وفهم الظاهرة الاجتماعية يرتبطان بالالتزام الشخصي للملاحظ .

4-تجرى الملاحظات بشكل مشترك ومتزامن مع انجاز البحث .[1]

وقد لاحظنا على الأطفال من خلال اندماجنا معهم وهم يلعبون لعبة امرح وتعلم الالكترونية :

كانت ملاحظتنا على الأطفال في البيت من خلال اندماجنا معهم أثناء ممارستهم للعبة امرح وتعلم الالكترونية حيث كان انجذابهم وتفاعلهم معها بشكل عميق إلى حد إنهم يسمحون حتى في الأكل والشرب واللعب مع الأطفال في الشارع من خلال ما تحتويه، خاصة وان لها مميزات تجذبهم بالصوت والصورة الموجودة أمامهم وما يبحثون للتعرف عليه بمجرد النقر وهم يرددون معها، كذلك عندما تكون إجابتهم صحيحة تشجعهم وتصفق لهم وتشكرهم بكلمة ممتاز وجيد ويا لك من بطل مع كل مرحلة يجتازها الطفل وهذا ما يجذبهم لها بشكل كبير، كقراءة السور القرآنية و أيام الأسبوع والأشهر وأجزاء الجسم وأسماء الحيوانات... الخ، كما إنهم يقضون وقت طويل في اللعبة وهم يكتشفونها لأنها توجد فيها أشياء كثيرة وما جذبهم لها أكثر هو الحيواناتو العاب الذاكرة والتلوين إلى غير ذلك، لأن هذه اللعبة تمتاز بالتعليم والترفيه معا في آن واحد ومع ملاحظتنا لهم صرنا نحن نلعبون معهم لكي نرفه على أنفسنا،وهناك أطفال لم يندمجوا مع اللعبة لأنهم يحبون الألعاب الحربية .

9- مجال الدراسة :

تحدد مجالات الدراسة فيمايلي:

المجال المكاني : قمنا بهذه الدراسة في ولاية المغير على عينة من أولياء التلاميذ حيث قمنا

[1]-ثابتي الحبيب، استخدام منهجية الملاحظة- المشاركة لتطوير وأنسنة أدوات تحليل العمل وتوصيف الوظائف مقال نشر في مجلة الحكمة، العدد الرابع ،سبتمبر 2010،ص18

بتوزيع100استمارة استبيان للأولياء الذين يمارسون أطفالهم لعبة امرح وتعلم الالكترونية .

المجال الزمني : هي الفترة المخصصة لإجراء الدراسة والتي بدأت بجمع المعلومات عن الجانب المنهجي لدراستنا وقد تم الانجاز في شهرين من ثم تحديد المشكلة البحثية وما يتبعها من الإجراءات المنهجية وضبط مسار خطة البحث والانجاز في استكمال عناصرها مباشرة، أما الجانب التطبيقي فقد استغرقت عملية توزيع وجمع بياناته من شهر مارس إلى شهر ماي.

المجال البشري : تمثلت عينة الدراسة في أولياء الأطفال الذين يمارسون الألعاب الالكترونية وهي (لعبة امرح وتعلم الالكترونية)

10-مجتمع الدراسة :

ويعرف مجتمع البحث هو مجموع الأفراد أو المنشاة أو الأحداث أو الظواهر التي تشكل موضوع للدراسة أو البحث.

كما يعرف كذلك على انه: جميع مفردات الظاهرة التي يدرسها الباحث أو جميع الأفراد أو الأشياء

أو الأشخاص الذين يشكلون موضوع مشكلة البحث، أي انه كل العناصر التي تنتمي لمجال الدراسة حذف.

ويعرف أيضا : بأنه جميع الأفراد أو الأشياء أو العناصر الذين لهم خصائص واحدة يمكن ملاحظتها.[1]

وفي دراستنا هذه يتمثل مجتمع البحث في مجموع الأولياء في ولاية المغير الذين يستخدمون أطفالهم لعبة "امرح وتعلم " الالكترونية.

[1]بداع عرفة ، مشاهدة الطلبة الجامعيين لبرامج قناة الشروق نيوز والاشباعات المحققة منه دراسة ميدانية على طلبة قم علوم الاعلام والاتصال بجامعة قاصدي مرباح ورقلة ، مذكرة ماستر ، جامعة قاصدي مرباح ورقلة ، 2018-2019 ، ص10.

11-عينة الدراسة :

تعريف العينة: هي جزء من مجتمع الدراسة يتم اختيارها من قبل الباحث لاجراء الدراسة عليها، وتكون ممثلة لمجتمع الدراسة.

وتعريف اخر : تمثل العينة جزء من عناصر مجتمع الدراسة يحدد عناصره وفق أسس علمية ومنطقية لتكون عناصر العينة ممثلة تمثيلا واقعيا لجميع عناصر المجتمع المدروس .[1]

وتعريف أيضا : هي جزء أو معدود من إجمال مفردات مجتمع البحث موضع الاهتمام ، بشرط أن تكون ممثلة تمثيل دقيقا لهدا المجتمع ، تختار بطريقة مناسبة لاجراء الدراسة عليها ومن ثم استخدام نتائج الدراسة لتعميمها على كامل مجتمع البحث.[2]

واعتمدنا في دراستنا على العينة القصدية: وهي تعتمد على نوع من الاختيار المقصود حيث يعتمد الباحث أن تتكون العينة من وحدات يعتقد أنها تمثل المجتمع الأصلي تمثيلا صحيحا ، وهي عينة يتم اختيارها على أساس من الخبرة السابقة ، فقد يلاحظ الباحث من الدراسات السابقة أن مجموعة من المفردات يتمثل فيها من الخصائص ما يجعل نتائجها قريبة من نتائج المجتمع ككل .[3]

وتعريف اخر : يقوم الباحث باختيار هذه العينة اختيارا حرا على أساس أنها تحقق أغراض الدراسة التي يقوم بها .[4]

---

[1] د كمال دشلي، منهجية البحث العلمي، جامعة حماة كلية الاقتصاد، 2016، ص 130.

[2] محمد لخضر وعبد الحميد الخليل، مناهج البحث العلمي، من منشورات الجامعة الافتراضية السورية، الجمهورية العربية السورية 2020، ص242.

[3] د-راوية بنت احمد القحطاني وسعود بن ضحيان الضحيان، النمطية المنهجية في الرسائل الجامعية دراسة مطبقة على عينة من رسائل الدكتوراه بجامعتي الملك سعود والامام محمد بن سعود الإسلامية، مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية جامعة الفيوم، العدد 20، 446.

[4] د ذوقان عبيدات وآخرون، البحث العلمي مفهومه وأدواته وأساليبه، 1984، ص116.

وتعريف كذالك: تمكن الباحث من استخدام حكمه الشخصي في عملية اختيار الوحدات الأفراد الموجودين والذين يمثلون أهداف الباحث والجماعة المستهدفة.[1]

وقد اعتمدنا على العينة القصدية لجمع المعلومات والبيانات اللازمة للدراسة الميدانية وهم الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5 إلى 10 سنوات الذين يمارسون لعبة امرح وتعلم الالكترونية.

12-الدراسات السابقة:

الدراسة الأولى:

دراسة دلال الواعر ،تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري دراسة ميدانية على عينة من أولياء بمدينة عين مليلة أم البواقي ، مذكرة ماستر في علوم الاعلام والاتصال تخصص صحافة وإعلام الكتروني، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي ،2016-2017

وقد طرحت الباحثة التساؤل الرئيسي على الشكل التالي: ماهي أثار ممارسة الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري؟

وحيث وضعت الباحثة مجموعة من التساؤلات من بينها:

ماهي عادات وأنماط تعرض الأطفال بلدية عين مليلة للألعاب الالكترونية؟

ماهي دوافع تعرض أطفال بلدية عين مليلة للألعاب الالكترونية؟

ماهي الاشباعات المحققة من وراء استخدام أطفال بلدية عين مليلة الألعاب الالكترونية؟

ما أثر العاب الفيديو على سلوك أطفال بلدية عين مليلة؟

[1] د نبيل محمد فريد، المختصر في مناهج البحث العلمي في العلوم الاجتماعية، جامعة غرب كردفان، 2011، ص19.

وقسمت الباحثة هذه الدراسة إلى فصلين الفصل الأول عن الألعاب الالكترونية أما الفصل الثاني عن الطفل وخصائصه واستخدمت في هذه الدراسة دراسة ميدانية على عينة من أولياء بمدينة عين مليلة أم البواقي، واعتمدت على الدراسات الوصفية لوصف أثر الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل، وعلى منهج المسح، وبالنسبة للأدوات المستخدمة في هاته الدراسة وهي استمارة استبيان والملاحظة، ومن أهم النتائج التي تحصلت عليها الباحثة هي:

-أن دوافع تعرض الطفل للألعاب الالكترونية هي الترفيه والتسلية بنسبة 60

- لا يتغير سلوك الطفل عند انتهائه من اللعب بنسبة 55/

- إن الطريقة المناسبة لكي تجنب الأطفال ممارسة الألعاب الالكترونية هي الخروج في نزهة بنسبة 48.

تمت الاستفادة من هذه الدراسة من استخدام الباحثة للمنهج المسحي وتشابه في أدوات جمع البيانات المتمثلة في استمارة الاستبيان.[1]

الدراسة الثانية:

أميرة مشري، أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي، مذكرة ماستر في علوم الاعلام والاتصال تخصص اتصال وعلاقات عامة، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي ،2016-2017.

انطلقت الباحثة من الإشكالية التالية: ما هو أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري؟

[1] دلال الواعر، دراسة دلال الواعر، تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري دراسة ميدانية على عينة من أولياء بمدينة عين مليلة أم البواقي، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي 2016 -2017

وأدرجت مجموعة من التساؤلات فرعية:

-ماهي درجة إقبال التلميذ على استخدام الألعاب الالكترونية؟

- ماهي دوافع إقبال التلميذ على استخدام الألعاب الالكترونية؟

- ماهي الألعاب الالكترونية المفضلة لدى التلميذ من منظور عينة الأولياء؟

- هل تؤثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ؟

وقسمت الباحثة هذه الدراسة إلى فصلين الفصل الأول عن الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية والفصل الثاني التلميذ والتحصيل الدراسي وكذألك إطار تطبيقي للدراسة، واعتمدت على المنهج المسحي، كما استخدمت أداة من أدوات جمع البيانات المتمثلة في استمارة الاستبيان، وعليه فقد اختارت 100مفردة من الأولياء بمدينة أم البواقي ذكور وإناث كعينة قصدية، ومن أهم النتائج التي توصلت إليها وهي:

- إن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية يوميا وعبر الهواتف الذكية من منظور عينة من الأولياء.

- إن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية بدافع التسلية والترفيه من منظور الأولياء.

- إن اغلب يفضلون العاب المغامرة من منظور عينة من الأولياء.

- الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ ويرجع ذلك إلى الإفراط في استخدام الألعاب.

إن علاقة هذه الدراسة بدراستنا هي التشابه في عينة الدراسة وكذألك استخدام نفس المنهج وهو المنهج المسحي.[1]

الدراسة الثالثة:

اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، شهادة الماجستير من إعداد الباحثة مريم قويدر بقسم علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام بجامعة الجزائر3، أجريت هذه الدراسة سنة 2011-2012 بالجزائر العاصمة.

انطلقت الباحثة من الإشكالية التالية: ما هو أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟

وأصيغت منها مجموعة من التساؤلات الفرعية وهي:

- ما مكانة الألعاب الالكترونية ضمن السياق العائلي؟
- ما مدى تأثير استعمال التكنولوجيات الرقمية في استخدام الألعاب الالكترونية؟
- هل تغرس الألعاب الالكترونية السلوك العدواني في شخصية الطفل الجزائري؟

قسمت الباحثة الدراسة الى3فصول الفصل الأول ماهية اللعب والعاب الفيديو والفصل الثاني تكنولوجيات المعلومات وأطفال الجيل الرقمي والافتراضي والفصل الثالث الألعاب الالكترونية وأساسياتها ، مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة، كما تكونت عينة الدراسة من 200 مفردة من الأطفال الجزائريين تتراوح أعمارهم بين 07 و12 عاما يقطنون كلهم في

[1] أميرة مشري ، أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي2016-2017

الجزائر العاصمة.

كما توصلت الباحثة في هذه الدراسة إلى مجموعة من الاستنتاجات أجابت بها عن التساؤلات التي تم طرحها في بداية الدراسة، فقد كانت الألعاب الالكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين ويميلون لشرائها واقتناءها، فهم يتمتعون بقدر كبير من الحرية في شراء وممارسة هذه الألعاب مع مراقبة وتوجيه وإرشاد الأولياء في ذلك ، وكل هذا بفعل عناصر الإبهار والخصائص الشكلية والتقنية الحديثة كالتلفزيون والانترنت البوابة الرئيسية للأطفال للتعرف على اخر الإصدارات الحديثة للألعاب الالكترونية.

علاقتها بموضوعنا أنها تتشابه في اثر الألعاب الالكترونية ونفس أدوات جمع البيانات والاختلاف في مجال الدراسة.

الدراسة الرابعة:

اثر الألعاب الالكترونية في خلق العزلة لدى أطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال، من إعداد الباحثتان وردة بوقادم وفايزة بركة بقسم العلوم الإنسانية تخصص اتصال وعلاقات عامة بكلية العلوم الاجتماعية والإنسانية جامعة الجيلاني بونعامة تمت هذه الدراسة سنة 2018- 2019 بخميس مليانة . انطلقت الباحثتان من الإشكالية التالية: ماهو اثر الألعاب الالكترونية في خلق العزلة لدى أطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال؟

واصيغت منها تساؤلات فرعية نذكر منها:

- ماهي عادات وانماط استخدام الأطفاللألعاب الالكترونية من خلال الهاتف النقال؟

- ماهي الدوافع من وراء استخدام الأطفاللألعاب الالكترونية من خلال الهاتف النقال؟

- ماهي محتويات الألعاب الالكترونية الممارسة من قبل الأطفال من خلال الهاتف النقال ؟

كما قسمت الباحثتان الدراسة إلى فصلين الفصل الأول هو الألعاب الالكترونية وتطبيقها على

الهاتف النقال والفصل الثاني المعنون بالطفل والعزلة الاجتماعية وهذه الدراسة ميدانية استخدمت فيها الباحثتان استمارة استبيان حيث قامتا بتوزيعها على عينة من الأطفال المتمدرسين في الطور الابتدائي في بلدية عين الدفلى في الفترة من افريل إلى شهر ماي 2019، حيث مزجت أداة المقابلة والاستمارة معا والتي تم اعدادها لقياس درجة تأثير الألعاب الالكترونية لدى أفراد العينة ، كما استعانت الباحثتان بالمقابلة مع نفس الأطفال في المدرستين الابتدائيتين وهذا ساعدهم في تدعيم النتائج التي توصلوا إليها، ومن أهم النتائج التي توصلوا إليها :

من خلا ل تحليل لبيانات أن الذكور اقل ممارسة للألعاب الالكترونية وهذا راجع إلى وجود فروق مميزة بين الجنسين كونهم أكثر نشاطا وحركية ، كما أنهم يمتلكون حماس زائدا للتعبير عن حالتهم وهذا مانراه في المجتمعات الجزائرية فان للذكر الحق في الخروج والعب خارجا عكس الإناث .

ولاحظوا أيضا بان للإباء مستوى تعليمي اكبر من الأمهات بالتالي هم أكثر وعيا منهن لذا إن المسؤولية الأكبر تقع على عاتق الأب في توعية أبنائه على مدى تأثير الألعاب الالكترونية على صحتهم وسلوكهم وحمايتهم من الأضرار التي قد تصيبهم .

علاقتها بموضوعنا التشابه في أدوات جمع البيانات والاختلاف في منهج الدراسة .[1]

[1] وردة بوقادم فايزة بركة ، اثر الألعاب الالكترونية في خلق العزلة لدى أطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال جامعة الجيلاني بونعامة 2019-2018

13-نظرية الدراسة: نظرية الاستخدامات والاشباعات

1-تعريف نظرية الاستخدامات والاشباعات :

- مفهوم النظرية: هي عبارة عن محاولة النظر إلى العلاقة بين وسائل الاعلام والجمهور بشكل مختلف، حيث ترى أن الجمهور يستخدم المواد الإعلامية لإشباع رغبات معينة لديه حيث أن وسائل الاعلام هي التي تحدد للجمهور نوع الرسائل الإعلامية التي يتلقاها ،بل ان استخدام الجمهور لتلك الوسائل لإشباع رغباته يتحكم بدرجة كبيرة في مضمون الرسائل الإعلامية التي تعرضها وسائل الاعلام .

2-نشأة نظرية الاستخدامات والاشباعات:

ازداد الاهتمام في بداية التسعينات من بداية القرن الماضي اتضحت الرؤى أكثر فيما يخص بحوث الاستخدام والإشباع في الدراسات الإعلامية التي تطورت انطلاقا من مناهج وظيفية في علم النفس وعلم الاجتماع.

يرى أصحاب هذا الاتجاه إنالإقبال على وسائل الاتصال يمكن تفسيره على ضوء استخداماتهم كذلك حول المضمون او العائد والإشباع الذي يتحقق منه، بالنسبة لهذه النظرية فان الجمهور يختار المضامين الإعلامية التي يتعرض لها بوعي والتي تشبع احتياجات شخصية مع مراعاة الفروق الفردية ومن هذا المنطق.

نجد بدايات البحوث الأولى لهاته النظرية قد صاغت تصنيفات استخدام الراديو والصحف حيث افترضت عالمة الاتصال "هيرتا وهيرزج " وجود 5 احتمالات للجمهور من برامج المسابقات هي (تنافسية، تربوية، التقدير الذاتي، رياضية، اشباعات مستمعي المسلسلات في الراديو وهي التحرر العاطفي، التفكير المبني على الرغبة، النصح ...الخ).

ومن الجدير بالذكر ان هذه النظرية انطلقت بصورة خاصة على ضوء الأبحاث التي قام بها (هيرتا وهيرزج) عام 1944 التي هدفت للكشف عن اشباعات الجمهور والرأي وتوصلت الى ضرورة اشباعات الحاجات العاطفية.

وفي عام 1945 فقد تمكن "بيرلسون" من تحليل توقف 8 صحف عن الصدور لمدة أسبوعين بسبب إضراب عمال التوزيع حيث وجه سؤالا للجمهور ما الذي افتقده بسبب غياب هذه الصحف وتوصل ان ما تقوم به بأدوار مهمة للجمهور في نقل الأخبار والمعلومات والهروب من الواقع اليومي.[1]

3-فرضيات نظرية الاستخدامات والاشباعات:

1-إن أعضاء الجمهور مشاركون فعالون في عملية الاتصال الجماهيري، ويستخدمون وسائل الاتصال لتحقيق أهداف مقصودة تلبي توقعاتهم.

2-إن أعضاء الجمهور هم الذين يختارون الرسائل والمضمون الذي يشبع حاجاتهم، وان وسائل الاعلام تتنافس مع مصادر الإشباع الأخرى في تلبية هذه الحاجات.

3-إن افراد الجمهور لديهم القدرة على تحديد دوافع تعرضهم وحاجاتهم التي يسعون إلى تلبيتها، لذا فهم يختارون الوسائل المناسبة لإشباع هذه الحاجات.

4-يمكن الاستدلال على المعايير الثقافية السائدة في المجتمع من خلال استخدام الجمهور لوسائل الاتصال، وليس من خلال محتواها فقط.[2]

[1]- علي عماد ومدور سفيان، تقنية الجيل الثالث الاستخدامات والاشباعات، دراسة ميدانية من طلبة ماستر تكنولوجيا الاتصال الجديدة، مذكرة لاستكمال متطلبات شهادة ماستر أكاديمي، قسم علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة قاصدي مرباح ورقلة، 2014-2015، ص 55.

[2] د احمد طوالبة، استخدامات الشباب للإذاعة الطربية في مملكة البحرين والاشباعات المتحققة منها، مجلة البحوث الإعلامية، جامعة الأزهر كلية الاعلام، القاهرة، العدد57، ج1، 2021، ص 152.

4-أهداف نظرية الاستخدامات والاشباعات:

-إيجاد تفسير لكيفية استخدام المتلقي للوسيلة والإشباع حاجات معينة.

-الكشف عن العملية التبادلية بين دوافع الاستخدام وبين التعرض لوسائل الاتصال والاشباعات الناتجة عن ذلك.

- معرفة دور المتغيرات الوسيطة من حيث مدى تأثيرها في كل من استخدامات الوسائل والاشباعات.

معرفة النتائج المترتبة على مجموعة الوظائف التي تقدمها وسائل الاتصال

5-عناصر نظرية الاستخدامات والاشباعات:

1-الجمهور النشط: حيث يؤكد باحثو الاستخدامات والاشباعات أن أفراد الجمهور ايجابيا ونشطين وليسو مستقبلين سلبي ناو ضحايا لوسائل الاعلام

ويرى "بالمجرين" أن الجمهور يكون نشطا من خلال:

-الانتقاء: حيث ينتقي الجمهور الوسائل الإعلامية وكذألك المضامين التي يتعرض لها وفقا لما يتفق مع احتياجاته واهتماماته .

-الاستغراق: هي خطوة تحدث أثناء عملية التعرض ، ويتم ذلك من خلال الاندماج مع ما يتعرض له الفرد من مضامين.[1]

[1]- فطوم لطرش، استخدام الطلبة للموقع الالكتروني الرسمي للجامعة والاشباعات المحققة منه دراسة مسحية على عينة من طلبة علوم الاعلام والاتصال بجامعة محمد خيضر بسكرة، مذكرة ماستر تخصص اتصال وعلاقات عامة، جامعة محمد خيضر بسكرة قطب شتمة ، 2013-2014، ص83.

-الايجابية: بمعنى الدخول في مناقشات والتعليق غلى مضمون الاتصال، وهذا يشير إلى تذكر المضمون وزيادة حجم المعلومات لدى الفرد في هذه الحالة، ويشعر الفرد بأنه حقق نوعا من الإشباع لحاجاته كزيادة معلوماته بعد التعرض لوسائل ورسائل الاعلام

2-الأصول النفسية والاجتماعية لمستخدمي وسائل الاعلام:

لقد أدى ظهور مفهوم الإدراك الانتقائي المرتكز على الفروق الفردية إلى افتراض أن الأنماط المختلفة من البشر يختارون الأنشطة بأنفسهم ويفسرون وسائل الاعلام بطرق متنوعة ومتباينة، أي أن العوامل النفسية يمكن أن تؤدي إلى وجود حوافز وان تحدد أصول كثير من استخدامات وسائل الاعلام.

3-دوافع استخدام الجمهور لوسائل الاعلام:

وترتبط دوافع التعرض لوسائل الاعلام بمجموعة من الحاجات تتلخص أساس في : حاجات معرفية ، حاجات عاطفية ، حاجات اجتماعية ، حاجات تحقيق الذات ، والحاجة إلى الترفيه ، يضاف إليها الحاجة الهروبية كالحاجة إلى إزالة التوتر.

4-توقعات الجمهور من وسائل الاتصال:

تخلق حالة الفرد الداخلية وميوله النفسية توقعات لإشباع حاجاته من خلال التعرض إلى وسائل الاتصال وهو مفهوم يتلاءم مع مفهوم الجمهور النشط حيث انه إذا كان على الجمهور الاختيار بين بدائل اتصالية وغير اتصالية أخرى طبقا لاحتياجاتهم فلا بد أن يكونوا على درجة كافية من الوعي ببدائل تكون أكثر إشباعا لاحتياجاتهم، حيث أن السلوك الاتصالية للأفراد ينشأ من التوقعات والمعتقدات بشأن احتمال أن يكون لهذا السلوك مساهمة في إشباع احتياجاتهم المختلفة.

5-اشباعات وسائل الاعلام:

يتم وفق مدخل الاستخدامات والاشباعات أن يختار الجمهور من بين الوسائل الإعلامية المتاحة أمامه ومن مضامينها ما يمكن أن يشبع حاجته ويلبي رغباته، بغية الحصول على نتائج خاصة يطلق علها الاشباعات، وهناك إمكانية ربط محتوى الرسالة بالاشباعات المتحققة، فبرامج الدراما والترفيه يمكن أن تحقق اشباعات مختلفة، مثل التنفيس والتخلص من الملل.[1]

6-انتقادات نظرية الاستخدامات والاشباعات:

- لا تصلح النظرية للتعميم الآن الاستخدامات والاشباعات من وسائل الاتصال تختلف باختلاف الثقافات وباختلاف العوامل السكانية.

- لا تستطيع النظرية تفسير السلوك الاتصالي بدقة فالمحتوى الاتصالي يحقق وظائف لبعض الأفراد في حين يسبب اختلالا وظيفيا الأفراد آخرين.

- هناك مشكلة تتعلق ببحوث الإشباع التي تركز على المحتوى حيث أنها تقوم بالنسبة إليهم على افتراض أن المضمون يشبع حاجات معينة لدى الجمهور رغم أن هذه المواد قد لا تكون هامة أو لا تشبع احتياجا معينا لدى الجمهور.

- تعاملت النظرية مع فئات عامة من المضمون في حين يعد اختلاف نوع المحتوى مؤثرا إلى حد بعيد في النتائج.

- قد لا تصلح النظرية لتكنولوجيا الاتصال الحديثة ووسائلها.

[1] فطوم لطرش، استخدام الطلبة للموقع الالكتروني الرسمي للجامعة والاشباعات المحققة منه دراسة مسحية على عينة من طلبة علوم الاعلام والاتصال بجامعة محمد خيضر بسكرة، مرجع سابق، ص 84-86.

– قد يحدث تداخل بين وظائف وسائل الاعلام ، ووظائف الأجهزة والمؤسسات الأخرى في المجتمع.[1]

[1]كمال الحاج ، نظريات الاعلام والاتصال ، الجامعة الافتراضية السورية ، الجمهورية العربية السورية 2020 ، ص103–104.

الفصل الثاني

الجانب التطبيقي للدراسة

الفصل الثاني الجانب التطبيقي للدراسة

أولا: تحليل وتفسير البيانات الميدانية:

مقدمة:

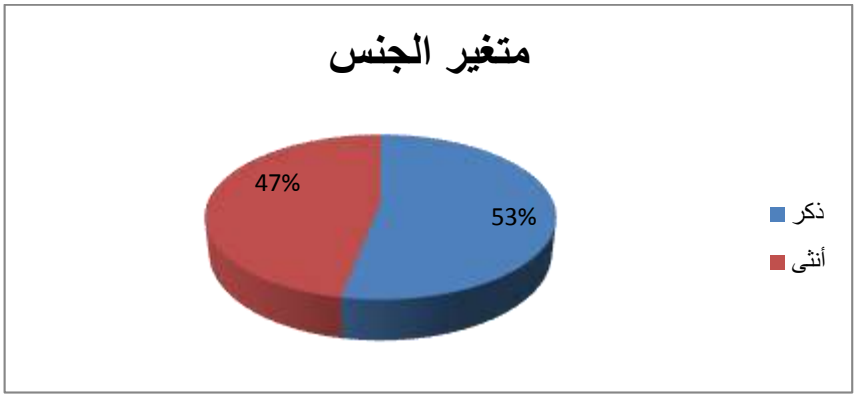
يعتبر التحليل في العلوم الإنسانية: عملية بحثية علمية متخصصة تخضع لها البيانات المجمعة بواسطة البحوث الميدانية، حيث يقوم الباحث فيها بوصف هذه البيانات والتعليق عليها كيفيا بهدف إعطاء القارئ صورة واضحة عن الظاهرة المدروسة وعليه كانت دراستنا وتفريغ جداولها وتحليلها كالاتي:

1: تفريغ البيانات الشخصية

الجدول رقم(01): يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس

المتغير	التكرار	النسبة %
ذكر	53	%53.0
أنثى	47	%47.0
المجموع	100	%100.0

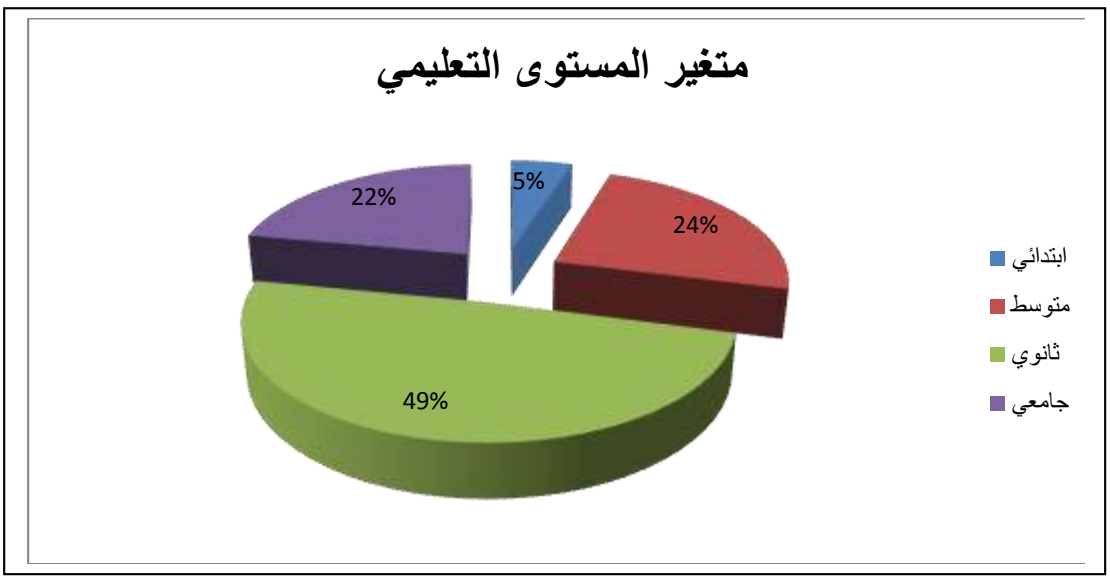
من خلال الجدول(01) الذي يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس نجد نسبة الذكور بلغت 53% وهي النسبة الأعلى مقارنة بنسبة الإناث التي قدرت ب 47% وهذا يدل على أن مجتمع البحث يتكون من عدد متقارب بين الذكور والإناث حيث أن الجنس الذكري يطغى أكثر بقليل عن الجنس الأنثوي.



الجدول رقم(02): يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي

المتغير	التكرار	النسبة %
ابتدائي	5	%5.0
متوسط	24	%24.0
ثانوي	49	%49.0
جامعي	22	%22.0
المجموع	100	%100.0

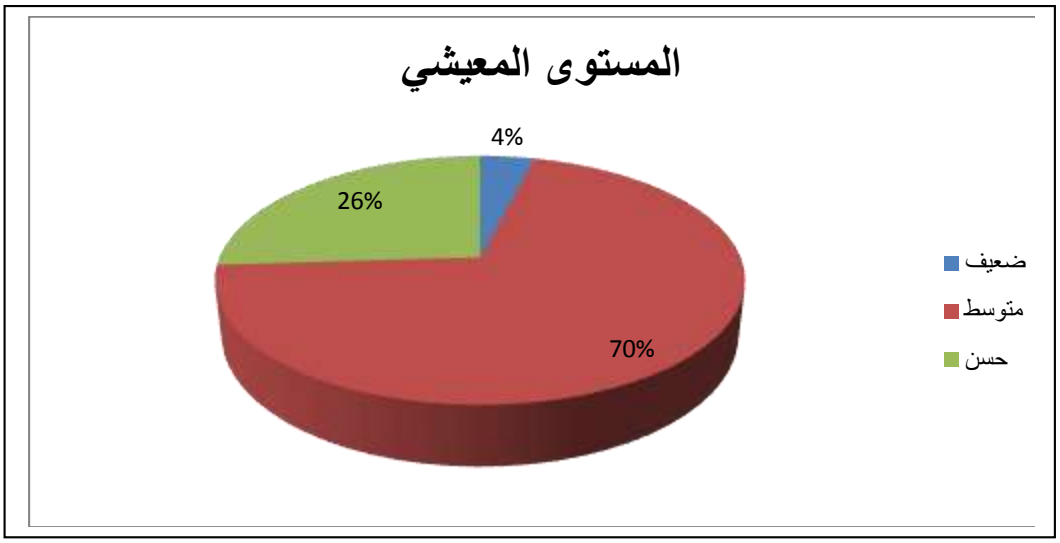
من خلال الجدول(02) الذي يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي نجد أعلى نسبة قدرت ب 49% كانت لأصحاب مستوى ثانوي تلتها نسبة 24% لأصحاب مستوى متوسط بينما سجلت نسبة 22% لأصحاب مستوى جامعي ونسبة 5% وهي النسبة الأضعف لأصحاب مستوى ابتدائي ومنه نستنتج أن ذوي المستوى الثانوي أكثر من غيرهم من المستويات في مجتمع البحث.



الجدول رقم(03): يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي

المتغير	التكرار	النسبة %
ضعيف	4	%4.0
متوسط	70	%70.0
حسن	26	%26.0
المجموع	100	%100.0

من خلال الجدول(03) الذي يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي نلاحظ في المرتبة الأولى الإجابة مستوى معيشي متوسط بلغت نسبتهم 70% بينما جاءت في المرتبة الثانية الإجابة مستوى معيشي حسن بنسبة 26% في حين أن المرتبة الثالثة كانت للإجابة مستوى معيشي ضعيف بنسبة 4% وهذا يدل على أن أغلبية أفراد العينة يملكون مستوى معيشي متوسط.



الجدول رقم(04): يبين من الأسباب التي تجعل المبحوثين يمنحون طفلهم يمارس لعبة (امرح و تعلم الالكترونية) من أجل الترفيه و التسلية

المتغير	التكرار	النسبة %
موافق	72	%72.0
محايد	20	%20.0
معارض	8	%8.0
المجموع	100	%100.0

من خلال الجدول(04) الذي يبين من الأسباب التي تجعل المبحوثين يمنحون طفلهم يمارس لعبة (امرح وتعلم الالكترونية) من أجل الترفيه والتسلية نجد النسبة الأعلى كانت للمبحوثين الذين كانوا موافقين يمارس لعبة (امرح وتعلم الالكترونية) من أجل الترفيه والتسلية.

الجدول رقم(05): يبين من الأسباب التي تجعل المبحوثين يمنحون طفلهم يمارس لعبة (امرح وتعلم الالكترونية) على ذلك حيث بلغت 72% بينما سجلت نسبة 20% للذين كانوا محايدين في حين أن نسبة 8% مثلت المبحوثين الذين كانوا معارضين لذلك و هذا يعني أن أغلبيتهم يوافقون على منح طفلهم من أجل ملأ وقت الفراغ

المتغير	التكرار	النسبة %
موافق	50	%50.0
محايد	34	%34.0
معارض	16	%16.0
المجموع	100	%100.0

من خلال الجدول(05) الذي يبين من الأسباب التي تجعل المبحوثين يمنحون طفلهم يمارس لعبة (امرح و تعلم الالكترونية) من أجل ملأ وقت الفراغ نجد النسبة الأعلى كانت للمبحوثين الذين كانوا موافقين على ذلك حيث بلغت 50% بينما سجلت نسبة 34% للذين كانوا محايدين في حين أن نسبة 16% مثلت المبحوثين الذين كانوا معارضين لذلك و هذا يعني أن أغلبيتهم يوافقون على منح طفلهم يمارس لعبة (امرح و تعلم الالكترونية) من أجل ملأ وقت الفراغ.

الجدول رقم(06): يبين من الأسباب التي تجعل المبحوثين يمنحون طفلهم يمارس لعبة (امرح وتعلم الالكترونية) من أجل حب الاستكشاف والاستطلاع

المتغير	التكرار	النسبة %
موافق	83	%83.0
محايد	12	%12.0
معارض	5	%5.0
المجموع	100	%100.0

من خلال الجدول(06) الذي يبين من الأسباب التي تجعل المبحوثين يمنحون طفلهم يمارس لعبة (امرح و تعلم الالكترونية) من أجل حب الاستكشاف و الاستطلاع نلاحظ في المرتبة الأولى الإجابة موافق بنسبة 83% بينما جاءت في المرتبة الثانية الإجابة محايد بنسبة 12% في حين أن المرتبة الثالثة كانت للإجابة معارض بنسبة 5% و منه نستنتج أن النسبة الأكبر من المبحوثين موافقين على أنهم يمنحون طفلهم يمارس اللعبة من أجل حب الاستكشاف و الاستطلاع.

الجدول رقم(07):يبين من الأسباب التي تجعل المبحوثين يمنحون طفلهم يمارس لعبة (امرح و تعلم الالكترونية) لأن زملائه يلعبونها

المتغير	التكرار	النسبة %
موافق	37	%37.0
محايد	44	%44.0
معارض	19	%19.0
المجموع	100	%100.0

من خلال الجدول(07) الذي يبين من الأسباب التي تجعل المبحوثين يمنحون طفلهم يمارس لعبة (امرح و تعلم الالكترونية) لأن زملائه يلعبونها نلاحظ في المرتبة الأولى الإجابة محايد بنسبة 44% بينما جاءت في المرتبة الثانية الإجابة موافق بنسبة 37% في حين أن المرتبة الثالثة كانت للإجابة معارض بنسبة 19% و منه نستنتج أن النسب كانت متفاوتة بين إجابات المبحوثين الموافقين و المعارضين و الذين فضلوا الحياد عن السؤال.

الجدول رقم(08): يبين من الأسباب التي تجعل المبحوثين يمنحون طفلهم يمارس لعبة (امرح و تعلم الالكترونية) لان الأصوات و الأشكال و الألوان فيها مثيرة

المتغير	التكرار	النسبة %
موافق	65	%65.0
محايد	25	%25.0
معارض	10	%10.0
المجموع	100	%100.0

من خلال الجدول(08) الذي يبين من الأسباب التي تجعل المبحوثين يمنحون طفلهم يمارس لعبة (امرح و تعلم الالكترونية) لأن الأصوات و الأشكال و الألوان فيها مثيرة نجد النسبة الأعلى كانت للمبحوثين الذين كانوا موافقين على ذلك حيث بلغت 65% بينما سجلت نسبة 25% للذين كانوا محايدين في حين أن نسبة 10% مثلت المبحوثين الذين كانوا معارضين لذلك و هذا يعني أن أغلبيتهم يوافقون على منح طفلهم يمارس لعبة (امرح و تعلم الالكترونية) لأن الأصوات و الأشكال و الألوان مثيرة.

الجدول رقم(09): يبين من الأسباب التي تجعل المبحوثين يمنحون طفلهم يمارس لعبة (امرح و تعلم الالكترونية) لأنها تجعله يستمتع

المتغير	التكرار	النسبة %
موافق	74	%74.0
محايد	20	%20.0
معارض	6	%6.0
المجموع	100	%100.0

من خلال الجدول(09) الذي يبين من الأسباب التي تجعل المبحوثين يمنحون طفلهم يمارس لعبة (امرح و تعلم الالكترونية) لأنها تجعله يستمتع نلاحظ في المرتبة الأولى الإجابة موافق بنسبة 74% بينما جاءت في المرتبة الثانية الإجابة محايد بنسبة 20% في حين أن المرتبة الثالثة كانت للإجابة معارض بنسبة 6% و منه نستنتج أن النسبة الأكبر من المبحوثين موافقين على منح طفلهم اللعبة لأنها تجعله يستمتع.

الجدول رقم(10): يبين هل يشارك المبحوثين طفلهم أثناء قيامه باللعب بلعبة امرح و تعلم الالكترونية عندما يحتاج إليهم

المتغير	التكرار	النسبة %
موافق	63	%63.0
محايد	27	%27.0
معارض	10	%10.0
المجموع	100	%100.0

من خلال الجدول(10) الذي يبين هل يشارك المبحوثين طفلهم أثناء قيامه باللعب بلعبة امرح و تعلم الالكترونية عندما يحتاج إليهم نجد أعلى نسبة قدرت ب63% كانت للإجابة موافق تلتها نسبة 27% للإجابة محايد بينما سجلت نسبة 10% و هي أدنى نسبة كانت للإجابة معارض و منه فإن أغلب المبحوثين وافقوا على أنهم يقومون بمشاركة طفلهم عندما يحتاج إليهم أثناء قيامه باللعب بهذه اللعبة.

الجدول رقم(11): يبين هل يمارس طفل المبحوثين لعبة امرح و تعلم الالكترونية بمفرده دائما

المتغير	التكرار	النسبة %
موافق	24	%24.0
محايد	52	%52.0
معارض	24	%24.0
المجموع	100	%100.0

من خلال الجدول(11) الذي يبين هل يمارس طفل المبحوثين لعبة امرح و تعلم الالكترونية بمفرده دائما نلاحظ في المرتبة الأولى الإجابة محايد بنسبة 52% بينما سجلت في المرتبة الثانية نسبة متساوية قدرت ب24% لكل من الإجابتين موافق و معارض و منه نستنتج أن النسبة الأعلى تصدرها المبحوثين المحايدين.

الجدول رقم(12): يبين هل يمارس طفل المبحوثين لعبة امرح و تعلم الالكترونية مع أصدقائه

المتغير	التكرار	النسبة %
موافق	43	%43.0
محايد	39	%39.0
معارض	18	%18.0
المجموع	100	%100.0

من خلال الجدول(12) الذي يبين هل يمارس طفل المبحوثين لعبة امرح و تعلم الالكترونية مع أصدقائه نجد النسبة الأعلى كانت للمبحوثين الذين كانوا موافقين على ذلك حيث بلغت 43% بينما سجلت نسبة 39% للذين كانوا محايدين في حين أن نسبة 18% مثلت المبحوثين الذين كانوا معارضين لذلك و منه نستنتج أن النسب كانت متفاوتة بين إجابات المبحوثين حيث أن الأكثرية منهم كانوا موافقين على أن طفلهم يمارس لعبة امرح و تعلم الالكترونية مع أصدقائه.

الجدول رقم(13): يبين أكثر الوسائط التي يستخدمها طفل المبحوثين الهاتف النقال للعب بلعبة امرح و تعلم الالكترونية

المتغير	التكرار	النسبة %
موافق	40	%40.0
محايد	32	%32.0
معارض	28	%28.0
المجموع	100	%100.0

من خلال الجدول(13) الذي يبين أكثر الوسائط التي يستخدمها طفل المبحوثين الهاتف النقال للعب بلعبة امرح و تعلم الالكترونيةنلاحظ في المرتبة الأولى الإجابة موافق بنسبة 40% بينما جاءت في المرتبة الثانية الإجابة محايد بنسبة 32% في حين أن المرتبة الثالثة كانت للإجابة معارض بنسبة 28% و منه نستنتج أن النسب كانت متقاربة بين المبحوثين الموافقين و المعارضين و المحايدين في أن طفلهم يستخدم الهاتف النقال للعب بلعبة امرح و تعلم الالكترونية و النسبة الأكبر كانت لصالح الموافقين.

الجدول رقم(14): يبين هل يمنح المبحوثين طفلهم كامل الحرية في استخدام لعبته دون تحديد مدة لعبه أو تقييده بزمن مخصص

المتغير	التكرار	النسبة %
موافق	12	%12.0
محايد	27	%27.0
معارض	61	%61.0
المجموع	100	%100.0

من خلال الجدول(14) الذي يبين هل يمنح المبحوثين طفلهم كامل الحرية في استخدام لعبته دون تحديد مدة لعبه أو تقييده بزمن مخصص نلاحظ أن المبحوثين المعارضين مثلوا النسبة الأعلى و التي قدرت ب61% بينما سجلت نسبة 27% للذين كنوا محايدين في حين أن نسبة 12% مثلت النسبة الأدنى من المبحوثين الموافقين و هذا يعني أن أغلبية المبحوثين يعارضون منح طفلهم كامل الحرية في استخدام لعبته دون تحديد مدة لعبه أو تقييده بزمن مخصص.

الجدول رقم(15): يبين هل يشعر طفل المبحوثين عند تفاعله مع لعبة (امرح و تعلم الالكترونية) بالسعادة

المتغير	التكرار	النسبة %
موافق	77	%77.0
محايد	21	%21.0
معارض	2	%2.0
المجموع	100	%100.0

من خلال الجدول(15) الذيبين هل يشعر طفل المبحوثين عند تفاعله مع لعبة (امرح و تعلم الالكترونية) بالسعادة نلاحظ في المرتبة الأولى الإجابة موافق بنسبة 77% بينما جاءت في المرتبة الثانية الإجابة محايد بنسبة 21% في حين أن المرتبة الثالثة كانت للإجابة معارض بنسبة 2% و هي نسبة ضعيفة جدا و منه نستنتج أن الصدارة كانت للمبحوثين الموافقين على أن طفلهم يشعر بالسعادة عند تفاعله مع اللعبة.

الجدول رقم(16): يبين هل يشعر طفل المبحوثين عند تفاعله مع لعبة (امرح و تعلم الالكترونية) بالحماس و الحيوية

المتغير	التكرار	النسبة %
موافق	79	%79.0
محايد	20	%20.0
معارض	1	%1.0
المجموع	100	%100.0

من خلال الجدول(16) الذي يبين هل يشعر طفل المبحوثين عند تفاعله مع لعبة (امرح و تعلم الالكترونية) بالحماس و الحيوية نلاحظ أن المبحوثين الموافقين مثلوا النسبة الأعلى و التي قدرت ب79% بينما سجلت نسبة 20% للذين كنوا محايدين في حين أن نسبة1% مثلت النسبة الأدنى من المبحوثين المعارضين و هذا يعني أن أغلبية المبحوثين موافقين على أن طفلهم يشعر بالحماس و الحيوية عند تفاعله مع اللعبة.

الجدول رقم(17): يبين هل يشعر طفل المبحوثين عند تفاعله مع لعبة امرح و تعلم الالكترونية بالارتياح النفسي

المتغير	التكرار	النسبة %
موافق	54	%54.0
محايد	42	%42.0
معارض	4	%4.0
المجموع	100	%100.0

من خلال الجدول(17) الذي يبين هل يشعر طفل المبحوثين عند تفاعله مع لعبة (امرح و تعلم الالكترونية) بالارتياح النفسي نلاحظ أن المبحوثين الموافقين مثلوا النسبة الأعلى و التي قدرت ب54% بينما سجلت نسبة 42% للذين كنوا محايدين في حين أن نسبة4% مثلت النسبة الأدنى من المبحوثين المعارضين.

الجدول رقم(18): يبين هل يشعر طفل المبحوثين عند تفاعله مع اللعبة أنه أكثر ثقة بنفسه

المتغير	التكرار	النسبة %
موافق	68	%68.0
محايد	23	%23.0
معارض	9	%9.0
المجموع	100	%100.0

من خلال الجدول(18) الذي يبين هل يشعر طفل المبحوثين عند تفاعله مع اللعبة أنه أكثر ثقة بنفسه نلاحظ في المرتبة الأولى الإجابة موافق بنسبة 68% بينما جاءت في المرتبة الثانية الإجابة محايد بنسبة 23% في حين أن المرتبة الثالثة كانت للإجابة معارض بنسبة 9% و هي نسبة ضعيفة و منه نستنتج أن الصدارة كانت للمبحوثين الموافقين على أن طفلهم يشعر أنه أكثر ثقة بنفسه عند تفاعله مع اللعبة.

الجدول رقم(19): يبين هل يشعر طفل المبحوثين عند تفاعله مع لعبة امرح و تعلم الالكترونية على أنه أكثر قدرة على الإنجاز

المتغير	التكرار	النسبة %
موافق	63	%63.0
محايد	30	%30.0
معارض	7	%7.0
المجموع	100	%100.0

من خلال الجدول(19) الذي يبين هل يشعر طفل المبحوثين عند تفاعله مع لعبة امرح و تعلم الالكترونية على أنه أكثر قدرة على الإنجاز نجد أعلى نسبة قدرت ب63% كانت للإجابة موافق تلتها نسبة 30% للإجابة محايد بينما سجلت نسبة 7% و هي أدنى نسبة كانت للإجابة معارض و منه فإن أغلب المبحوثين وافقوا على أن طفلهم يشعر أنه أكثر قدرة على الإنجاز أثناء تفاعله مع اللعبة.

الجدول رقم(20): يبين هل تلبي لعبة امرح و تعلم الالكترونية كل ما يحتاج إليه طفل المبحوثين

المتغير	التكرار	النسبة %
موافق	23	%23.0
محايد	52	%52.0
معارض	25	%25.0
المجموع	100	%100.0

من خلال الجدول(20) الذي يبين هل تلبي لعبة امرح و تعلم الالكترونية كل ما يحتاج إليه طفل المبحوثين نلاحظ في المرتبة الأولى الإجابة محايد بنسبة 52% بينما جاءت في المرتبة الثانية الإجابة معارض بنسبة 25% في حين أن المرتبة الثالثة كانت للإجابة موافق بنسبة 23% و منه نستنتج النسبة الأكبر من المبحوثين كانوا محايدين حول أن اللعبة تلبي كل ما يحتاج إليه طفلهم.

الجدول رقم(21): يبين من بين الجوانب التي تعلمها طفل المبحوثين من خلال لعبة امرح و تعلم الالكترونية هي الذكاء و التركيز

المتغير	التكرار	النسبة %
موافق	70	%70.0
محايد	28	%28.0
معارض	2	%2.0
المجموع	100	%100.0

من خلال الجدول (21) الذي يبين من بين الجوانب التي تعلمها طفل المبحوثين من خلال لعبة امرح و تعلم الالكترونية هي الذكاء و التركيز نلاحظ في المرتبة الأولى الإجابة موافق بنسبة 70% بينما جاءت في المرتبة الثانية الإجابة محايد بنسبة 28% في حين أن المرتبة الثالثة كانت للإجابة معارض بنسبة2% و هي نسبة ضعيفة جدا و منه نستنتج أن الصدارة كانت للمبحوثين الموافقين على أن طفلهم تعلم جانب الذكاء و التركيز من خلال اللعبة.

الجدول رقم(22): يبين من بين الجوانب التي تعلمها طفل المبحوثين من خلال لعبة امرح و تعلم الالكترونية هي اكتساب لغة جديدة

المتغير	التكرار	النسبة %
موافق	75	%75.0
محايد	19	%19.0
معارض	6	%6.0
المجموع	100	%100.0

من خلال الجدول (22) الذي يبين من بين الجوانب التي تعلمها طفل المبحوثين من خلال لعبة امرح و تعلم الالكترونية هي اكتساب لغة جديدة نلاحظ في المرتبة الأولى الإجابة موافق بنسبة 75% بينما جاءت في المرتبة الثانية الإجابة محايد بنسبة 19% في حين أن المرتبة الثالثة كانت للإجابة معارض بنسبة6% و هي أدنى نسبة و منه نستنتج أن الصدارة كانت للمبحوثين الموافقين على أن طفلهم تعلم اكتساب لغة جديدة من خلال اللعبة.

الجدول رقم(23): يبين من بين الجوانب التي تعلمها طفل المبحوثين من خلال لعبة امرح و تعلم الالكترونية هي اكتساب معلومات جديدة

المتغير	التكرار	النسبة %
موافق	86	%86.0
محايد	11	%11.0
معارض	3	%3.0
المجموع	100	%100.0

من خلال الجدول(23) الذي يبين من بين الجوانب التي تعلمها طفل المبحوثين من خلال لعبة امرح و تعلم الالكترونية هي اكتساب معلومات جديدة نجد أعلى نسبة قدرت ب86% كانت للإجابة موافق تلتها نسبة 11% للإجابة محايد بينما سجلت نسبة 3% و هي نسبة ضعيفة جدا كانت للإجابة معارض و منه فإن أغلب المبحوثين وافقوا على أن طفلهم تعلم من اللعبة اكتساب معلومات جديدة.

الجدول رقم(24): يبين من بين الجوانب التي تعلمها طفل المبحوثين من خلال لعبة امرح و تعلم الالكترونية هي التفوق الدراسي

المتغير	التكرار	النسبة %
موافق	55	%55.0
محايد	34	%34.0
معارض	11	%11.0
المجموع	100	%100.0

من خلال الجدول(24) الذي يبين من بين الجوانب التي تعلمها طفل المبحوثين من خلال لعبة امرح و تعلم الالكترونية هي التفوق الدراسي نجد أعلى نسبة قدرت ب55% كانت للإجابة موافق تلتها نسبة 34% للإجابة محايد بينما سجلت نسبة11% و هي نسبة ضعيفة كانت للإجابة معارض و منه فإن النسبة الأكبر كانت للمبحوثين اللذين وافقوا على أن طفلهم تعل جانب التفوق الدراسي من خلال اللعبة.

الجدول رقم(25): يبين من بين الجوانب التي تعلمها طفل المبحوثين من خلال لعبة امرح وتعلم الالكترونية هي التفكير والإبداع

المتغير	التكرار	النسبة %
موافق	71	%71.0
محايد	26	%26.0
معارض	3	%3.0
المجموع	100	%100.0

من خلال الجدول(25) الذي يبين من بين الجوانب التي تعلمها طفل المبحوثين من خلال لعبة امرح وتعلم الالكترونية هي التفكير و الإبداع نجد النسبة الأعلى كانت للمبحوثين الذين كانوا موافقين على ذلك حيث بلغت 71% بينما سجلت نسبة 26% للذين كانوا محايدين في حين أن نسبة 3% مثلت المبحوثين الذين كانوا معارضين لذلك و هي نسبة ضعيفة جدا و منه نستنتج أن أغلبية المبحوثين موافقين على أن طفلهم تعلم جانب التفكير و الإبداع من خلال اللعبة.

الجدول رقم(26): يبين من بين الجوانب السلبية لاستعمال طفل المبحوثين لعبة امرح وتعلم الالكترونية هي العنف

المتغير	التكرار	النسبة %
موافق	3	%3.0
محايد	20	%20.0
معارض	77	%77.0
المجموع	100	%100.0

من خلال الجدول(26) الذي يبين من بين الجوانب السلبية لاستعمال طفل المبحوثين لعبة امرح وتعلم الالكترونية هي العنف نلاحظ أن المبحوثين المعارضين مثلوا النسبة الأعلى والتي قدرت ب 77% بينما سجلت نسبة 20% للذين كنوا محايدين في حين أن نسبة 3% مثلت النسبة الأدنى من المبحوثين الموافقين وهذا يعني أن أغلبية المبحوثين يعارضون على أن الجانب السلبي الذي تعلمه طفلهم من خلال اللعبة هو العنف.

الجدول رقم(27): يبين من بين الجوانب السلبية لاستعمال طفل المبحوثين لعبة امرح وتعلم الالكترونية هي تأثيرها على تحصيله الدراسي

المتغير	التكرار	النسبة %
موافق	19	%19.0
محايد	40	%40.0
معارض	41	%41.0
المجموع	100	%100.0

من خلال الجدول(27) الذي يبين من بين الجوانب السلبية لاستعمال طفل المبحوثين لعبة امرح وتعلم الالكترونية هي تأثيرها على تحصيله الدراسي نلاحظ أن المبحوثين المعارضين مثلوا النسبة الأعلى والتي قدرت ب 41% بينما سجلت نسبة 40% للذين كانوا محايدين في حين أن نسبة 19% مثلت النسبة الأدنى من المبحوثين الموافقين ومنه نستنتج أن النسب كانت متقاربة بين المبحوثين الموافقين والمعارضين ومحايدين في أن استعمال طفلهم اللعبة يؤثر على تحصيله الدراسي.

الجدول رقم(28): يبين من بين الجوانب السلبية لاستعمال طفل المبحوثين لعبة امرح وتعلم الالكترونية هي تسبب له التأخر الدراسي

المتغير	التكرار	النسبة %
موافق	16	%16.0
محايد	33	%33.0
معارض	51	%51.0
المجموع	100	%100.0

من خلال الجدول (28) الذي يبين من بين الجوانب السلبية لاستعمال طفل المبحوثين لعبة امرح وتعلم الالكترونية هي تسبب له التأخر الدراسي نلاحظ في المرتبة الأولى الإجابة معارض بنسبة 51% بينما جاءت في المرتبة الثانية الإجابة محايد بنسبة 33% في حين أن المرتبة الثالثة كانت للإجابة موافق بنسبة 16% وهي أدنى نسبة ومنه نستنتج أن الصدارة كانت للمبحوثين المعارضين على أن اللعبة تسببت لطفلهم في التأخر الدراسي.

الجدول رقم(29): يبين هل يشعر طفل المبحوثين بالتعب والإرهاق عند ممارسته للعبة امرح و تعلم الالكترونية

المتغير	التكرار	النسبة %
موافق	21	%21.0
محايد	50	%50.0
معارض	29	%29.0
المجموع	100	%100.0

من خلال الجدول(29) الذي يبين هل يشعر طفل المبحوثين بالتعب و الإرهاق عند ممارسته للعبة امرح و تعلم الالكترونية نلاحظ في المرتبة الأولى الإجابة محايد بنسبة 50% بينما جاءت في المرتبة الثانية الإجابة معارض بنسبة 29% في حين أن المرتبة الثالثة كانت للإجابة موافق بنسبة 21% و منه نستنتج النسبة الأكبر من المبحوثين كانوا محايدين حول شعور طفلهم بالتعب و الإرهاق عند ممارسته للعبة.

نتائج الدراسة:

– الأسباب التي تجعل المبحوثين يمنحون طفلهم يمارس لعبة امرح وتعلم الالكترونية من اجل الترفيه والتسلية كانوا موافقين على نسبة 72%، ومن اجل ملئ وقت الفراغ بنسبة 50%، ومن اجل حب الاستكشاف والاستطلاع 83%، ومن اجل الأصوات والأشكال والألوان فيها مثيرة بنسبة 65%، ولأنها تجعله يستمتع بنسبة 74%.

–ومن بين الأسباب التي تجعل المبحوثين يمنحون طفلهم يمارس لعبة امرح وتعلم الالكترونية لان زملاءه يلعبونها محايدين بنسبة 44%.

– يشارك المبحوثين طفلهم أثناء قيامه باللعب بلعبة امرح وتعلم الالكترونية عندما يحتاج إليهم موافقين بنسبة 63،% ويمارس طفل المبحوثين بلعبة امرح وتعلم الالكترونية محايدين بنسبة 52%.

يمارس طفل المبحوثين لعبة امرح وتعلم الالكترونية مع اصدقائه كانت نسبة الموافقين 43%–

أكثر الوسائط التي يستخدمها طفل المبحوثين الهاتف النقال للعب باللعبة موافقين بنسبة 40%

–يمنح المبحوثين طفلهم كامل الحرية في استخدام لعبته دون تحديد مدة لعبه او تقييده بزمن مخصص معارضين بنسبة 61 %.

–يشعر طفل المبحوثين عند تفاعله مع لعبة امرح وتعلم الالكترونية بالسعادة موافقين بنسبة 77%، وبالحماس والحيوية بنسبة 79 %، وبالارتياح النفسي بنسبة 54 %، وأكثر ثقة بنفسه 68 %، واكثر قدرة على الإنجاز بنسبة 63 %.

– تلبي لعبة امرح وتعلم الالكترونية كل ما يحتاج اليه طفل المبحوثين بمحايدين بنسبة 52 %

–من بين الجوانب التي تعلمها طفل المبحوثين من لعبة امرح وتعلم الالكترونية هي الذكاء والتركيز بموافقين بنسبة 70%.

-من بين الجوانب السلبية لاستعمال طفل المبحوثين لعبة امرح وتعلم الالكترونية هي العنف معارضين بنسبة77%.

الخاتمة

خاتمة:

تعالج هذه الدراسة موضوع اثر الألعاب الالكترونية على تنمية ذكاء الطفل من وجهة نظر الأولياء بولاية المغير، يتضح ان الألعاب الالكترونية فرضت نفسها على واقع الأطفال بفعل تقنياتها المتطورة ، التي طغت بشكل واسع سواء من ناحية التعليم او الترفيه، خاصة الألعاب التي تنمي وتطور ذكاء الطفل والهدف منها هو التثقيف ، كما تمكنت هذه الألعاب منالسيطرة على عقول الأطفال وجذبهم على استخدامها، ومن مميزات لعبة امرح وتعلم الالكترونية التي اكتسبها الطفل هي السرعة في التفكير وتحسين القدرات العقلية ومساعدته على النطق بشكل جيد والتأقلم مع ظروف اللعبة ، كذلك بإمكانه تطبيق بعض المهارات التي اقتناها من خلال اللعب في تحصيله الدراسي، ويجب على الأولياء أن تكون لهم مسؤولية مراقبة أبناء هم أثناء اللعب بأي نوع من هذه الالعاب مع محاولة اكتشاف مواهبهم .

قائمة المصادر و المراجع

قائمة المراجع:

الكتب :

1- الملا ليلى احمد ، حقوق الطفل في القانون الدولي لحقوق الطفل والقانون الاتحادي رقم 3لسنة 2016، هيئة تنمية المجتمع ، حكومة دبي

2- المشهداني سعد سليمان ،مناهج البحث العلمي ،كلية الآداب، جامعة تكريت ، دار الكتاب الجامعي للنشر ،دولة الإمارات العربية المتحدة- الجمهورية اللبنانية، 2017

3- المحمودي محمد سرحان علي ، مناهج البحث العلمي ، ط 3، الجمهورية اليمنية صنعاء دار الكتب ، 2019

4- كمال دشلي ، منهجية البحث العلمي ، جامعة حماة كلية الاقتصاد ، 2016

5- كمال الحاج ، نظريات الاعلام والاتصال ، الجامعة الافتراضية السورية ، الجمهورية العربية السورية 2020

5- داود العاني عبد القهار ، منهج البحث والتحقيق في الدراسات العلمية والإنسانية ، ط1، دار وحي القلم، 2014

6- عبيدات ذوقان وآخرون ، البحث العلمي مفهومه وأدواته وأساليبه ، 1984

7- فريد نبيل محمد ، المختصر في مناهج البحث العلمي في العلوم الاجتماعية ، جامعة غرب كردفان ، 2011

8- بوحوش عمار وآخرون، منهجية البحث العلمي وتقنيته في العلوم الاجتماعية، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية والاقتصادية والسياسية ،برلين –ألمانيا،ط1 2019،

9- لخضر محمد والخليل عبد الحميد ،مناهج البحث العلمي،من منشورات الجامعة الافتراضية السورية، الجمهورية العربية السورية 2020، ص242.

المذكرات :

10- عسقول خليل محمد خليل ، الذكاء الاجتماعي وعلاقته بالتفكير الناقد وبعض المتغيرات لدى طلبة الجامعة ، رسالة ماجستير ، قسم علم النفس بكلية التربية بالجامعية الإسلامية بغزة ، م2009-1430

11- بشورة أبو القاسم هبة احمد ، اثر برنامج الألعاب الالكترونية على تنمية ذكاء تلاميذ الحلقة الاولي بمدرسة القبس بنين بمحلية أم درمان ، بحث لنيل درجة الماجستير في علم النفس ، كلية التربية ، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا ، 2019

12- قويدر مريم ، اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة ، مذكرة شهادة الماجستير في علوم الاعلام والاتصال ، تخصص مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر 3 ، 2011-2012

13- كنيوة فاطمة، دور وسائل الاعلام في تنشئة الطفل قناة طيور الجنة أنموذجا، مذكرة شهادة الماستر في العلوم الإسلامية ، تخصص دعوة وإعلام واتصال، قسم العلوم الإنسانية ، جامعة الشهيد حمة لخضر بالوادي، 2014-2015

14 - سالمي سهام ،سليماني عماد، اثر استخدام مواقع التواصل الاجتماعي على القيم الاجتماعية لدى الشباب الجزائري " الفيسبوك أنموذجا"،مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال،قسم التاريخ، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية ، جامعة اكلي امحند اولحاج، البويرة ، 2018-2019

15- حشاني إيمان ، دور اللعب في تنمية ذكاء الأطفال ذوي متلازمة داون دراسة ميدانية بالمراكز النفسية البيداغوجية لمدينة بسكرة ، مذكرة ماستر في علوم التربية تخصص علم النفس المدرسي وصعوبات التعلم ، جامعة محمد خيضر بسكرة ، 2017-2018

16- بوقادم وردة وبركة فايزة ، اثر الألعاب الالكترونية في خلق العزلة لدى أطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال ، دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيتي : الإخوة باجي بعين الدفلى والبشير الإبراهيمي ببومدفع ، مذكرة نيل شهادة الماستر في العلوم الإنسانية تخصص اتصال وعلاقات عامة ، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة ،2018-2019

17-بوصلعة كلثوم ومسعودي يمينة ، علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوكيات العنيفة داخل المؤسسة التربوية دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ابتدائية الانتفاضة ادرار ، مذكرة ماستر ، تخصص علم اجتماع التربية ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، جامعة احمد دراية ادرار ، 2020-2021

18- بداع عرفة ، مشاهدة الطلبة الجامعيين لبرامج قناة الشروق نيوز والاشباعات المحققة منه دراسة ميدانية على طلبة قم علوم الاعلام والاتصال بجامعة قاصدي مرباح ورقلة ، مذكرة ماستر ، جامعة قاصدي مرباح ورقلة ، 2018-2019 ، ص10.

19-علي عماد ومدور سفيان، تقنية الجيل الثالث الاستخدامات والاشباعات، دراسة ميدانية من طلبة ماستر تكنولوجيا الاتصال الجديدة، مذكرة لاستكمال متطلبات شهادة ماستر أكاديمي ،قسم علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة قاصدي مرباح ورقلة، 2014-2015

20- قزعوط أسماءوبن عيسى سعاد ، استخدامات الأساتذة الجامعيين للمدونات الالكترونية والاشباعات المحققة منها دراسة ميدانية على أساتذة شعبة علوم الاعلام والاتصال جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي ، مذكرة ماستر تخصص اتصال وعلاقات عامة ، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي ، 2015-2016

21- لطرش فطوم ، استخدام الطلبة للموقع الالكتروني الرسمي للجامعة والاشباعات المحققة منه دراسة مسحية على عينة من طلبة علوم الاعلام والاتصال بجامعة محمد خيضر بسكرة ، مذكرة ماستر تخصص اتصال وعلاقات عامة ، جامعة محمد خيضر بسكرة قطب شتمة ، 2013-2014

22- صدوقي عادل، استخدامات الألواح الالكترونية لدى فئة المكفوفون والاشباعات المحققة منها، مذكرة لنيل شهادة ماستر أكاديمي في علوم الاعلام والاتصال، قسم علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة قاصدي مرباح ورقلة،2018- 2019

23- شماخي خديجة ، تأثير برامج الفتاوى على المرأة الجزائرية دراسة مسحية على عينة من جمهور برنامج انصحوني على قناة النهار ، مذكرة ماستر في علوم الاعلام والاتصال، اتصال وعلاقات عامة، قسم العلوم الإنسانية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر بسكرة،2018-2019

المجلات والمقالات :

1-المجلات :

24-مهرية خليدة وآخرون ، تأثيرات الألعاب الالكترونية باستخدام الهواتف الذكي على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم دراسة ميدانية لعينة من الأمهات بمدينة تمنراست ، المجلة العربية للتربية النوعية ، العدد13 يوليو 2020، المجلد4 , جامعة قاصدي مرباح ورقلة ، 15ماي وجوان 2020

25-جناد إبراهيم، ظاهرة الألعاب الالكترونية وأثارها على مرتاديها من الأطفال، مجلة الحوار الثقافي، جامعة ابن خلدون تيارت (الجزائر)، المجل د10، العدد3،2021/6/1

26-خمقاني مباركة، أساليب أدوات تجميع البيانات، مجلة الذاكرة، تصدر عن مخبر التراث اللغوي والأدبي في الجنوب الشرقي الجزائري، العدد: التاسع جوان 2017، جامعة قاصدي مرباح ورقلة

27- القحطاني راويه بنت احمد وبن ضحيان الضحيان سعود، النمطية المنهجية في الرسائل الجامعية دراسة مطبقة على عينة من رسائل الدكتوراه بجامعتي الملك سعود والامام محمد بن سعود الإسلامية، مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية جامعة الفيوم ، العدد 20

28-طوالبة احمد، استخدامات الشباب للإذاعة الطربية في مملكة البحرين والاشباعات المتحققة منها، مجلة البحوث الإعلامية، جامعة الأزهر كلية الاعلام، القاهرة، العدد57، ج1، 2021

2-مقالات:

29-در محمد، أهم مناهج وعينات وادوات البحث العلمي، مقال، مؤسسة كنوز الحكمة للنشر والتوزيع الجزائر ، العدد 9، جامعة عمار ثليجي الاغواط ، 2017

30-ثابتي الحبيب، استخدام منهجية الملاحظة-المشاركة لتطوير وأنسنة أدوات تحليل العمل وتوصيف الوظائف، مقال نشر في مجلة الحكمة، العدد الرابع، سبتمبر 2010

الملاحق

الملاحق

الالوان
الوقت
الحروف
العوالم
الفصول
الصمن
العب و اخلي معلوماتك
تعلم كتابة الحروف
اخلي ذكائك

13:37
97%
اللغة العربية
اللغة الانكليزية
اكتب ولون الحروف
اختبر ذكائك

09:25
99%
الحيوانات
الأشكال
الألوان
الحروف
تعلم الساعة -1-
فصول السنة
أسماء الدهن
الفواكه و الخضار
تعلم الساعة -2-
ايات من القران الكريم

LEARN
ABC
LEARN
NUMBERS
COLORS
SHAPES
FRUITS & VEGETABLES
ANIMALS
JOBS
CAPITAL & SMALL
LETTERS
SPELLING
WORDS
MEMORY
GAME
ORDER
THE NUMBERS

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة ورقلة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

استمارة استبيان:

اثر الألعاب الالكترونية على تنمية ذكاء الطفل

دراسة ميدانية على عينة من أولياء الأطفال الممارسين للعبة امرح وتعلم الالكترونية بولاية المغير

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال تخصص اتصال جماهيري والوسائط الجديدة

اعداد الطالبتان: الأستاذ المشرف:

قصة سهيلة زياني غوتي

نتيش فاطمة الزهراء

نرجو منكم الإجابة على الأسئلة بوضع علامة (×) بحسب ما هو مطلوب، ونعلمكم بأن هذه الاستمارة لغرض بحث علمي ،لذلك نطلب منكم تزويدنا ومساعدتنا بالمعلومات اللازمة.

المحور الاول: البيانات الشخصية				
الجنس: ذكر ☐ انثى ☐				
المستوى التعليمي: ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐				
المستوى المعيشي : ضعيف ☐ متوسط ☐ حسن ☐				
المحور الثاني: أنماط ودوافع اقبال الطفل على استخدام لعبة امرح وتعلم الالكترونية من وجهة نظر الاولياء				
		موافق	**محايد**	**معارض**
الأسباب التي تجعلك تمنح طفلك يمارس لعبة امرح وتعلم الالكترونية.	من اجل الترفيه والتسلية			
	من اجل ملى وقت الفراغ			
	من اجل حب الاستكشاف والاستطلاع			
	لأن زملائه يلعبونها			
	لان الاصوات والاشكال			

	والالوان فيها مثيرة			
	لأنها تجعله يستمتع			
تشارك طفلك اثناء قيامه باللعب بلعبة امرح وتعلم الالكترونية عندما يحتاج اليك				
يمارس طفلك لعبة امرح وتعلم الالكترونية بمفرده دائما				
يمارس طفلك لعبة امرح وتعلم الالكترونية مع اصدقائه				
اكثر الوسائط التي يستخدمها طفلكم الهاتف النقال للعب بلعبة امرح وتعلم الالكترونية				
تمنح طفلك كامل الحرية في استخدام لعبته دون تحديد مدة لعبه او تقييده بزمان مخصص				
المحور الثالث : الاشباعات المحققة لدى الأطفال افراد العينة من لعبة امرح وتعلم الالكترونية من وجهة نظر اوليائهم				
يشعر طفلك عند تفاعله مع لعبة امرح وتعلم الالكترونية	بالسعادة			
	بالحماس والحيوية			
	بالارتياح النفسي			
يشعر طفلك عند تفاعله مع اللعبة انه اكثر ثقة بنفسه				

يشعر طفلك عند تفاعله مع لعبة امرح وتعلم الالكترونية على انه اكثر قدرة على الإنجاز					
تلبي لعبة امرح وتعلم الالكترونية كلما يحتاج اليه طفلك					
المحور الرابع:الانعكاسات التي تؤثر على تنمية ذكاء الأطفال افرادالعينة بولاية المغير من وجهة نظر اوليائهم					
من بين الجوانب التي تعلمها طفلك من خلال لعبة امرح وتعلم الالكترونية هي :	الذكاء والتركيز				
	اكتساب لغة جديدة				
	اكتساب معلومات جديدة				
	التفوق الدراسي				
	التفكير والابداع				
من بين الجوانب السلبية لاستعمال طفلكم لعبة امرح وتعلم الالكترونية	العنف				
	تأثيرها على تحصيله الدراسي				

	تسبب له التأخر الدراسي			
يشعر طفلكم بالتعب والارهاق عند ممارسته للعبة امرح وتعلم الالكترونية				

الفهرس

الفهرس

شكر وتقدير III
إهداء IV
إهـــــداء V
فهرس المحتويات VI
فهرس الجدول VIII
فهرس الاشكال IX
ملخص الدراسة X
مقدمة..... ب
الفصل الأول الجانب المنهجي للدراسة..... 2
1- الإشكالية: 2
2-التساؤلات الفرعية :..... 3
3-أسباب اختيار الموضوع :..... 3
4-أهداف الدراسة : 4
5-أهمية الدراسة: 4
6- تحديد المفاهيم والمصطلحات: 4
7-منهج الدراسة :..... 8
8- أدوات جمع البيانات :..... 10
9- مجال الدراسة : 12
10-مجتمع الدراسة :..... 13
11-عينة الدراسة : 14
12-الدراسات السابقة:..... 15
13-نظرية الدراسة: نظرية الاستخدامات والاشباعات..... 21

الفصل الثاني الجانب التطبيقي للدراسة..... 28
أولا: تحليل وتفسير البيانات الميدانية: 28
مقدمة: 28
نتائج الدراسة: 49
خاتمة: 52
قائمة المراجع:..... 54
الملاحق..... 60
الفهرس 70