الجمـهورية الجزائريـة الديمقراطيـــة الشـــعبية

وزارة التـــعليم العـــالي العـلمي والبحث العلمي

جـــامعة صالح بوبنـيدر قسنطينة -3-

الكلـية : علوم الإعلام و الاتصال و السمعي البصري

القسـم : اتصال و علاقات عامة

الرقم التسلسلي :

الرمـــــــز :

مذكرة ماستر

الشعبة : علوم الاعلام والاتصال **التخصص : اتصال و علاقات عامة**

دور الألعاب الالكترونية في تشكيل سلوك التعلم لدى المراهقين

– دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية صالح خشة بولاية قسنطينة –

– إعداد: **– إشراف : د.أ : مفيـــدة طـاير**

– معـــاذ مرمون

– نـــوح كسمون

– مـــــلاك كيبـش

السنة الجامعية :2022/2021

الدورة : جوان 2022

ملخص الدراسة :

تهدف هذه الدراسة إلى تسليط الضوء عن دور الألعاب الالكترونية في تشكيل سلوك التعلم لدى المراهقين، غير أن طرحنا لهذا الموضوع يستهدف الجانب التعليمي لهذا النوع من الأنشطة و مدى تأثيرها على المراهقين وباعتبار أن مثل هذه الألعاب أخذ حيزا كبيرا من اهتمام ، خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من المراهقين ، ومن خلال دراستنا حاولنا الإجابة على التساؤل الرئيسي : ما هو دور الألعاب الالكترونية في تشكيل سلوك التعلم لدى المراهقين ؟ وقد أدرجنا مجموعة من الأهداف المتمثلة في :

- معرفة مهارات التعلم التي يكتسبها المراهقين عن طريق الألعاب الالكترونية .

- معرفة مكانة الألعاب الالكترونية في حياة المراهقين .

- التعرف على مدى تأثير الألعاب الالكترونية في سلوك التعلم لدى المراهقين .

بالإضافة إلى اعتماد المنهج الوصفي وطريقة المسح بالعينة، كما تمت الاستعانة بأداة من أدوات جمع البيانات المتمثلة في استمارة الاستبيان ، وعليه فقد اخترنا 50 مفردة من تلاميذ ثانوية صالح خشة ، (ذكورا وإناث) كعينة ، وفي الأخير توصلنا في دراستنا إلى نتائج أهمها :

- تساهم الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات الذكاء و الابتكار لدى المراهقين .

- تساهم الألعاب الالكترونية في تدعيم اللغات الأجنبية و إثراء الرصيد اللغوي للمراهقين .

- تساهم الألعاب الالكترونية في زيادة الوعي لدى المراهقين .

- تساهم الألعاب الالكترونية في اكتساب مهارات التعلم .

- تساهم الألعاب الالكترونية في اكتساب سلوكيات عدوانية .

Résumé

Cette étude vise à mettre en lumière le rôle des jeux électroniques dans l'élaboration du comportement d'apprentissage des adolescents. Cependant, notre approche de ce sujet cible l'aspect éducatif de ce type d'activité et la mesure dans laquelle elle affecte les adolescents. Considérant que ces jeux ont reçu beaucoup d'attention, au cours d'une étude de terrain sur un échantillon d'adolescents, et à travers notre étude, nous avons essayé de répondre à la question principale : Quel est le rôle des jeux électroniques dans l'élaboration du comportement d'apprentissage des adolescents ? Un ensemble d'objectifs est inclus:

- Connaissance des compétences d'apprentissage acquises par les adolescents grâce aux jeux électroniques.

- Connaître la place des jeux électroniques dans la vie des adolescents.

- Apprenez l'impact des jeux sur le comportement d'apprentissage des adolescents.

-Outre l'utilisation d'une méthode descriptive et d'une méthode d'enquête par sondage, un outil de collecte de données a été utilisé, à savoir le questionnaire. Pour cette raison, j'ai sélectionné 50 articles de l'école secondaire Saleh Khasha pour les hommes et les femmes comme échantillon.

-Les jeux électroniques contribuent au développement de l' intelligence et de l' innovation chez les adolescents.

-Les jeux électroniques contribuent au renforcement des langues étrangères et enrichissent le stock linguistique des adolescents.

- Les jeux électroniques contribuent à sensibiliser les adolescents.

- Les jeux électroniques contribuent à l'apprentissage .

- Les jeux électroniques contribuent à un comportement agressif.

Abstract

This study aims to shed light on the role of electronic games in shaping the learning behavior of adolescents. However, our approach to this topic targets the educational aspect of this type of activity and the extent to which it affects adolescents. Considering that such games have received a lot of attention, during a field study on a sample of adolescents, and through our study we tried to answer the main question : What is the role of electronic games in shaping teenage learning behavior ? A set of objectives is included :

- Knowledge of the learning skills acquired by adolescents through electronic games.

- Know the place of electronic games in the lives of adolescents.

- Learn about the impact of games on the learning behavior of adolescents.

- In addition to the use of a descriptive method and sample survey method, a data-collection tool was used, which is the questionnaire. For this reason, I selected 50 items from the Saleh Khasha Secondary School for males and females as a sample.

- Electronic games contribute to the development of intelligence and innovation skills among adolescents .

- Electronic games contribute to the strengthening of foreign languages and enrich the language stock of adolescents .

- Electronic games contribute to raising awareness among adolescents .

- Electronic games contribute to learning skills.

- Electronic games contribute to aggressive behavior.

فهرس المحتويات	الصفحة
ملخص الدراسة	
مقدمة	ب
- الفصل الأول : الإطار المنهجي للدراسة	34-14
1-تحديد إشكالية الدراسة	14
2-تحديد التساؤلات الفرعية	15
3-أسباب اختيار الموضوع	15
4-أهمية الدراسة	16
5- أهداف الدراسة	17
6-منظور الدراسة	17
7-الدراسات السابقة	18
8- الفرضيات	24
9- تحديد المفاهيم	25
10- منهج الدراسة	29
11- أدوات الدراسة	30
12- عينة الدراسة	32
13- الحدود المكانية و الزمانية للدراسة	33
- الإطار النظري للدراسة	
الفصل الثاني: ماهية اللعب و الألعاب الالكترونية	36
المبحث الأول : ماهية اللعب	37
المطلب الأول : مفهوم اللعب	37
المطلب الثاني : أهمية اللعب	38
المطلب الثالث : أنواع اللعب	39
المطلب الرابع : وظائف اللعب	40
المطلب الخامس : سلبيات اللعب	41

المبحث الثاني : الألعاب الالكترونية و أساسياتها	42
المطلب الأول : مفهوم الألعاب الالكترونية	42
المطلب الثاني : نشأة و تاريخ الألعاب الإلكترونية	43
المطلب الثالث : أنواع الألعاب الالكترونية	49
المطلب الرابع : أهمية الألعاب الالكترونية	51
المطلب الخامس : إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية	52
الفصل الثالث :التعلم ، المراهقة و علاقتها بالألعاب الالكترونية	
المبحث الأول : ماهية المراهقة و علاقتها بالألعاب الكترونية	57
المطلب الأول : مفهوم المراهقة	57
المطلب الثاني : علاقات المراهق	58
المطلب الثالث : خصائص المراهق	60
المطلب الرابع : حاجات المراهق	62
المطلب الخامس : عوامل استخدام المراهق للألعاب الالكترونية	64
المطلب السادس : أثر الألعاب الالكترونية على المراهق	65
المبحث الثاني: ماهية التعلم	67
المطلب الأول: مفاهيم حول التعلم وأهميته	67
المطلب الثاني: خصائص التعلم	68
المطلب الثالث: شروط التعلم	69
المطلب الرابع: نظريات التعلم	71
المطلب الخامس: أساليب التعلم	72
المطلب السادس: التعليم الالكتروني	73
-الفصل الرابع : الإطار التطبيقي للدراسة	
1- تفريغ البيانات و تحليلها	77
2- النتائج العامة للدراسة	103
3- نتائج الدراسة في ضوء الفرضيات	105

4- التوصيات	106
5-خاتمة	109
- قائمة المصادر و المراجع	111
- قائمة الملاحق	118

فهرس الجداول

الجدول	العنوان	الصفحة
أ	التعلم و كيفية حدوثه من خلال كل نظرية (سلوكية ، بنائية..)	71
01	جنس المبحوثين	77
02	عمر المبحوثين	78
03	المستوى الدراسي للمبحوثين	78
04	شعبة المتمدرسين	79
05	المستوى التعليمي للمبحوثين	79
06	مستوى الدخل العائلي	80
07	مدى استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية	81
08	المدة الزمنية التي يستغرقها المبحوثين في للألعاب الالكترونية	81
09	الفترة الزمنية المفضلة المبحوثين للعب الألعاب الالكترونية	82
10	يوضح الوسيلة التكنولوجية المستخدمة	82
11	مكان لعب الألعاب الالكترونية	83
12	المواقع المستخدمة للوصول إلى الألعاب	84
13	مع من يلعب المبحوثين الألعاب الالكترونية	85
14	أين يفضل المبحوثين لعب الألعاب الالكترونية	85
15	أنواع الألعاب التي يلعبها المبحوثين	86
15-أ	أنواع الألعاب التي يلعبها الجنسان (ذكر و أنثى)	86
16	انجذاب المبحوثين للألعاب الالكترونية	88