الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة

(مالها وماعليها)

ELECTRONIC GAMES IN GLOBAL AGE

Pros & Cons

الدكتورة
مها حسني الشحروري

المحتويات

التقديم 7

المقدمة 15

الفصل الأول: أطفال الجيل الرقمي في عصر العولمة 21

الفصل الثاني: اللعب: تعريفه ونظرياته ووظائفه 31

تعريف اللعب 31

نظريات اللعب 32

نظرية التحليل النفسي 33

النظريات المعرفية 33

مراحل اللعب عند بياجيه 35

1- مرحلة اللعب الحسي - حركي (0-2) 35

2- مرحلة اللعب الرمزي (2-7) 36

3- مرحلة اللعب وفقاً للقواعد (7-11) 37

4- مرحلة اللعب البنائي (11 - فما فوق) 38

النظرية الاجتماعية الثقافية 40

الفصل الثالث: الألعاب الالكترونية 45

تعريف اللعبة 46

تعريف الألعاب الإلكترونية 46

الفصل الرابع: العمليات المعرفية وأثر الألعاب الالكترونية عليها 51

الانتباه 52

الادراك 55

التذكر 58

حل المشكلة 60

اتخاذ القرار 63
التصور العقلي 64
الكفاءة المعرفية 66
أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية 67
أثر الألعاب الإلكترونية في تطور الدماغ 71
أثر الألعاب الإكترونية في التعلم والتعليم 73
الفصل الخامس: العمليات الانفعالية وأثر الألعاب الالكترونية عليها 81
الذكاء الانفعالي 82
أبحاث الدماغ 85
أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات الانفعالية 86
الفصل السادس: الجندر والألعاب الالكترونية 91
الفصل السابع: الألعاب الالكترونية من واقع الدراسات العملية 103
الدراسات التي تبنت وجهة النطر الايجابية 103
الدراسات التي تبنت وجهة النظر السلبية 108
الفصل الثامن: كيف تقييم مستوى عملياتك المعرفية وعملياتك الانفعالية 115
مقياس العمليات المعرفية 115
تصحيح مقاييس العمليات المعرفية 116
مقياس بار-أون للذكاء الانفعالي (2000) 117
تصحيح مقياس بار-أون للذكاء الانفعالي 121
الفصل التاسع : تساؤولات وإجابات 125
المراجع 135