

k

قال تعالى : ﴿ قَالُوا يَا أَبَانَا مَا لَكَ لَا تَأْمَنَّا عَلَى
يُوسُفَ وَإِنَّا لَهُ لَنَاصِحُونَ ﴾ * أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَزْتَعْ
وَيَلْعَبْ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ ﴿

الطه ١١ - ١٢
الطه ١١ - ١٢
الطه ١١

إهداء

إلى الذين لولاهم ،،،
ما ابتسم ثغر لي وما تحقق جهد لي إلى الذين
لولاهم ،،،
ما كنت حرفاً أو رقماً ... شيئاً أو بعضه
إلى الذين بهم كنت ولهم أكون وسأكون
إلى روح والدي الطاهرة أهدي
عصارة جهدي

الباحثة

شكر وعرفان

الحمد لله أولاً وأخيراً . والشكر من بعد لكل من شارك وساهم في إخراج بحثي هذا .
وأخص بالشكر الدكتور **أحمد يعقوب النور** الذي كان خير ملاذ لحيرتي فقد قام بالإشراف على هذه المادة التي جمعتها فتولاها بالقراءة والتمحيص والتقنين .
كما أخص بالشكر أيضاً الدكتور / **ياسر معاذ جبريل** الذي كان خير منسق لم يبخل علي بوقته وعمله سندا يخفف معاناة التنقيب عن الوصول لتحقيق الأهداف .
كما أخص بالشكر جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا متمثلة في كلية التربية قسم علم النفس .
كما أخص بالشكر أيضاً العينات التي ساهموا في حل اختباء الذكاء العالي متمثلة في طلاب الصف الأول الثانوي والمعلمين الذين كانوا معي طيلة فترة إجراء الاختبار ، والشكر لأعضاء المكتبات في جامعة السودان والخرطوم ومدتهم لي بالمعلومات المفيدة ، لهم عظيم الأثر في مساعدتي لإنجاز هذا العمل المتواضع .
كما أخص بالشكر أهلي وأخوتي وأخواني وجميع معارفي .

مع أمنياتي لهم بالتقدم العلمي والازدهار

الباحثة

ملخص البحث باللغة العربية

هدف هذا البحث إلى معرفة أثر الألعاب الإلكترونية في تنمية القدرات العقلية للمرحلة الثانوية متمثلة في الآتي :
- التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية ودورها في تنمية القدرة اللفظية والعددية والحسية التجريدية للمرحلة الثانوية وتحققت هذه الأهداف .

تتمثل عينة الدراسة في الآتي :
(32) طالباً وطالبة من المدارس النموذجية والحكومية للمستوى الأول ثانوي بولاية الخرطوم .

واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي لهذه الدراسة عشوائياً من طلاب وطالبات باعتبارها وحدة متجانسة من حيث العمر والمستوى الاقتصادي والأكاديمي .

قسمت الدراسة على مجموعتين (16) بنين و (16) بنات وطبقت عليهم الدراسة الحالية .

استخدمت الباحثة في هذا البرنامج أداة اختبار الذكاء العالي للسيد / محمد خيرى .

كانت نتائج الدراسة على الآتي :
فاعلية الألعاب الإلكترونية في تنمية القدرات اللفظية والحسية التجريدية ، وقد ختم الباحث لأن له علاقة بالبحوث الأخرى .

Abstract

This research aims to know the effect of the electronic games in develop of mental abilities among secondary schools in terms of:

* The effect of the games on development of the speech abilities and numerical abilities, the cognitive abilities among secondary schools. The study results answered the aims.

the study sample:

The sample included (36) students from grade one at the governmental secondary schools in Omdurman locality.

The researcher used the exercise method at random within the sample as among group in age and economic and academic level.

The researcher used high – test tool for Mr. Mohamed Kheiry.

The study results answer following :

Effectiveness of the electronic games in speech abilities and the development of the sensats ability, the development of literatim ability . The end of research relationship between many researchers.

قائمة المحتويات

الموضوع	رقم الصفحة
آية قرآنية	أ
الإهداء	ب
شكر وعرفان	ج
ملخص البحث باللغة العربية	د
ملخص البحث باللغة الإنجليزية	هـ
قائمة المحتويات	و
قائمة الملاحق	ط
الفصل الأول :	1
مقدمة عامة	2
مشكلة البحث	3
أهداف البحث	3
أهمية البحث	4
فروض البحث	4
حدود البحث	5
مصطلحات البحث	5
الفصل الثاني : الإطار النظري الدراسات السابقة	
المبحث الأول : الإطار النظري	7
الخلفية التاريخية	7
مفهوم اللعب	14
نظريات اللعب	18
المبحث الثاني: القدرات العقلية	32
القدرة الحسية	36
القدرة اللفظية	38
القدرة العددية	40
الذكاء	42

الموضوع	رقم الصفحة
المبحث الثالث : الدراسات السابقة	52
الفصل الثالث : إجراءات الدراسة الميدانية	
المقدمة	57
منهج البحث	57
مجتمع البحث	57
عينة التجربة	58
اختيار عينة التجربة	60
أدوات البحث	60
وصف الاختبار	60
تصحيح الاختبار	61
الخصائص القياسية لمقياس الذكاء (القدرات العقلية)	63
الصدق الإحصائي لل فقرات	63
الفصل الرابع : تحليل ومناقشة النتائج	
مناقشة النتائج	67
الفصل الخامس	
ملخص النتائج	73
التوصيات	75
الدراسة المستقبلية	78
المراجع العربية	79
المراجع الإنجليزية	83
الملاحق	84

قائمة الملاحق

صفحة الملحق	عنوان الملحق	رقم الملحق
67	اختبار (ت) للفرق بين متوسطين لمعرفة دلالة فاعلية ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية في تنمية القدوة الحسنة وتركيب الانتباه	(1)
68	اختبارات (ت) للفرق بين متوسطين لمعرفة دلالة فاعلية ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية في تنمية القدرة اللغوية.	(2)
69	اختبار (ت) للفرق بين متوسطين لمعرفة دلالة فاعلية ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية في تنمية القدرة العديدية الحسابية.	(3)
70	اختبار (ت) للفرق بين متوسطي مجموعتين مستقلتين لمعرفة دلالة الفرق في النمو العقلي نتيجة لممارسة الألعاب الالكترونية والتي تعزى للنوع .	(4)
71	اختبار (ت) للفرق بين متوسطين لموقع دلالة فاعلية ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية في تنمية القدرة على إدراك العلاقات والتفكير الاستدلالي.	(5)