

www.massira.jo
الألعاب الإلكترونية

في عصر العولمة

(مآلها وما عليها)

ELECTRONIC GAMES
IN GLOBAL AGE

Pros & Cons

الدكتورة

مها حسني الشحروري



رقم التصنيف : 794.8
المؤلف ومن هو في حكمه : مها حسني الشحروري
عنوان الكتاب : الالعاب الالكترونية في عصر العولمة
رقم الإيداع : 2007/07/2233
الوصفات : الالعاب الالكترونية/العولمة
بيانات النشر : عمان - دار المسيرة للنشر والتوزيع

تم إعداد بيانات الفهرسة والتصنيف الأولية من قبل دائرة المكتبة الوطنية

حقوق الطبع محفوظة للناسخ

جميع حقوق الملكية الأدبية والفنية محفوظة لدار المسيرة للنشر والتوزيع عمان - الأردن
ويحظر طبع أو تصوير أو ترجمة أو إعادة تنضيد الكتاب كاملاً أو مجزأً أو تسجيله على اشترط
كاسيت أو إدخاله على الكمبيوتر أو برمجته على إسطوانات ضوئية إلا بموافقة الناشر خطياً

Copyright © All rights reserved

No part of this publication may be translated,
reproduced, distributed in any form or by any means, or stored in a data base
or retrieval system , without the prior written permission of the publisher

الطبعة الأولى 2008م - 1429هـ



عنوان الدار

الرئيسي : عمان - العبدلي - مقابل البنك العربي هاتف : 962 6 5627049 فاكس : 962 6 5627059
الفرع : عمان - ساحة المسجد الحسيني - سوق البتراء هاتف : 962 6 4640950 فاكس : 962 6 4617640
صندوق بريد 7218 عمان - 11118 الأردن

E-mail: Info@massira.jo . Website: www.massira.jo

التصميم والخراج : دائرة الانتاج

www.massira.jo

الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة

(مآلها وما عليها)

ELECTRONIC GAMES
IN GLOBAL AGE

Pros & Cons

الدكتورة
مها حسني الشحروري

تقديم
الأستاذ الدكتور
محمد عودة الريماوي
كلية العلوم التربوية - الجامعة الأردنية



المحتويات

7	التقديم
15	المقدمة
21	الفصل الأول: أطفال الجيل الرقمي في عصر العولمة
31	الفصل الثاني: اللعب: تعريفه ونظرياته ووظائفه
31	تعريف اللعب
32	نظريات اللعب
33	نظرية التحليل النفسي
33	النظريات المعرفية
35	مراحل اللعب عند بياجيه
35	1- مرحلة اللعب الحسي - حركي (2-0)
36	2- مرحلة اللعب الرمزي (7-2)
37	3- مرحلة اللعب وفقاً للقواعد (11-7)
38	4- مرحلة اللعب البنائي (11 - فما فوق)
40	النظرية الاجتماعية الثقافية
45	الفصل الثالث: الألعاب الإلكترونية
46	تعريف اللعبة
46	تعريف الألعاب الإلكترونية
51	الفصل الرابع: العمليات المعرفية وأثر الألعاب الإلكترونية عليها
52	الانتباه
55	الادراك
58	التذكر
60	حل المشكلة

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