فاعلية تطبيق برنامج للتربية الإعلامية من خلال إستخدام ألعاب الفيديو فى تنمية مهارات النقد والتحليل لدى المراهقين

أ.د. محمد معوض إبراهيم
أستاذ الإعلام وثقافة الأطفال معهد الدراسات العليا للطفولة جامعة عين شمس
د. تامر محمد صلاح الدين سكر
مدرس الإذاعة والتليفزيون كلية الإعلام جامعة فاروس
نهى سامى إبراهيم عامر

ملخص

مقدمة: تعتمد التربية الإعلامية على التفكير النقدى التأملى، إذ أننا نعيش فى بيئة مشبعة بالمواد الإعلامية، وينبغى علينا أن نعى أن وسائل الإعلام المختلفة لا تقدم عرض بسيط للواقع والأحداث، والتربية الإعلامية تساعدنا على تفكيك عملية تصنيع الرسائل الإعلامية، وفهم ما هو كامن ورائها.

مشكلة الدراسة: ما مدى فاعلية تطبيق برنامج للتربية الإعلامية من خلال إستخدام ألعاب الفيديو فى تنمية مهارات النقد والتحليل لدى عينة من المراهقين؟

أهمية الدراسة: تباين نتائج الدراسات حول إيجابيات وسلبيات ألعاب الفيديو، فتكمن أهمية التربية الإعلامية فى تقنين السلبيات وتعزيز الإيجابيات، والدور الإيجابى الذى تلعبة التربية الإعلامية فى حياة الأفراد.

أهداف الدراسة: التعرف على مدى فاعلية تطبيق برنامج للتربية الإعلامية من خلال إستخدام ألعاب الفيديو فى تنمية مهارات النقد والتحليل، والوقوف على العلاقة بين النوع ومعدل إكتسابهم لمهارات التربية الإعلامية.

نوع الدراسة ومنهجها: تعد هذه الدراسة من الدراسات الشبه تجريبى.

عينة الدراسة: العينة التحليلية هم FiFa, Call of Duty, GTA، والعينة الميدانية عينة قوامها ٤٠ مفردة من المراهقين بمدرسة أبوزهرة الخاصة.

أدوات الدراسة: مقياس للتفكير الناقد، إستمارتين تحليل مضمون.

نتائج الدراسة: وجود فروق دالة بين متوسطات درجات المراهقين على مقياس مهارات التفكير الناقد والتحليل من خلال ممارسة ألعالب الفيديو قبل تطبيق برنامج التربية الإعلامية وبعده، لصالح التطبيق البعدى، وعدم وجود فروق دالة بين متوسطات درجات المراهقين على مقياس مهارات التفكير الناقد والتحليل من خلال ممارسة ألعالب الفيديو قبل تطبيق برنامج التربية الإعلامية تبعاً للنوع، وعدم وجود فروق دالة بين متوسطات درجات المراهقين على مقياس مهارات التفكير الناقد والتحليل من خلال ممارسة ألعالب الفيديو بعد تطبيق برنامج التربية الإعلامية تبعاً للنوع.

The effectiveness of Applying Media Literacy program through playing video games in developing criticism and analysis skills of Adolescents

Introduction: Media Literacy relies on critical thinking contemplative, since we live in a saturated media material environment, and we should be aware that various media doesn't provide a simple display of reality and events, Media Literacy helps us to dismantle media messages .

Problem: What is the effectiveness of Applying Media Literacy program through playing video games in developing criticism and analysis skills of Adolescents?

Importance: The importance of Media Literacy lies in reducing negatives and enhancing positives of video games, and The positive role played by Media Literacy in individuals' lives.

Objectives: To determine the effectiveness of applying the program of Media Literacy in developing criticism and analysis skills, and Discovering the relationship between the gender and the rate of acquisition of Media Literacy skills.

Type And Methodology: This is a Quasi- experimental study.

Society and Sample: Analytical sample FIFA, GTA, Call of Duty, and Field sample 40 Adolescent of Abu Zahra School.

Tools: The contain analysis, and Critical Thinking Scale.

Result: There were statistically significant differences between the mean scores of adolescents on the scale of critical thinking through playing video games before& after applying Media Literacy program in favor of the post test, There were no differences between the mean scores of adolescents on the scale of critical thinking through playing video games before applying the Media Literacy program depending on gender, and There were no differences between the mean scores of adolescents on the scale of critical thinking through playing video games after applying the media Literacy program depending on gender.

مقدمة:

إنه فى ظل عصر تتلاشى فيه الحدود الثقافية بين الدول، وفى ظل ثورة علمية تكنولوجية واسعة، تلعب وسائل الإعلام دورًا كبيرًا فى بناء شخصيات الأطفال ثقافيًا ودينيًا وإجتماعيًا لذا يجب علينا مراعاة ما يُقدم للطفل من ثقافات مختلفة عبر الوسائط الإعلامية المتعددة، والتى تتمثل فى ألعاب الفيديو حيث يتم ممارستها عبر أهم وسائل الإعلام فى عصرنا الحالى وهو الإنترنت.

ولأننا فى العصر الرقمى والتطور السريع لوسائل الإتصالات، يجب علينا محو الأمية الإعلامية إلى جانب محو الأمية المعلوماتية، والتى تعمل على تحقيق التنمية البشرية الكاملة، لبناء المجتمعات المدنية، ووضع أسس الحوار البناء بين الثقافات.

فتعتمد محو الأمية الإعلامية أو كما يطلق عليها البعض مصطلح التربية الإعلامية على التفكير النقدى التأملى، إذ أننا نعيش فى بيئة مشبعة بالمواد الإعلامية، وينبغى علينا أن نعى أن وسائل الإعلام المختلفة لا تقدم مجرد عرض بسيط للواقع والأحداث، بل هى تعرض تراكيب ورسائل مصاغه بعناية تعبر عن مجموعة من القرارات والمصالح المختلفة، والتربية الإعلامية تساعدنا على تفكيك عملية تصنيع الرسائل الإعلامية، وفهم ما هو كامن وراء تلك الرسائل، ومن ثم فهم كيفية إستيعابها وإستخدامها.

ومع سيطرة الإعلام على المجتمعات الغربية والعربية، ومع توسّع نفوذه بين الفئات الإجتماعية المختلفة، وتحت ضغط تأثيره الكبير على النشء وسلوكه وأخلاقياته، أصبحت التربية الإعلامية من المواضيع الأكثر أهمية وجدلية فى وقتنا الحالى خاصة مع تطور وسائل التواصل والإتصال التى تنعكس مباشرة على الفرد والأسرة وبالتالى على المجتمع بأسره، فالثقافة الشعبية الجماهيرية نحو وسائل الإعلام، وأهميتها ودورها فى المجتمع، ما زالت فى حاجة إلى مزيد من الدراسة.

لازال مفهوم التربية الإعلامية غائباً عند الكثيرين، ويحتاج إلى الوقوف عنده وتوضيحه، كما أن الجدال مازال قائماً بين التربويين والإعلاميين حول هذا المفهوم كمصطلح، ولكنهم متفقون على أهميته وضروريته، فالتربية الإعلامية ضرورة وإحتياج عصرى، فهى تهدف إلى تقديم إطار علمى فى أصول التدريس، وكذلك المنهج الثقافى الذى يسهم فى بناء الإنسان فى أى مكان، فهى تهتم بتنمية أساليب التفكير الناقد، وتدعيم مهارات المتعلم فى البحث والتحليل والتقييم لكل ما يعرض عليه عبر وسائل الإعلام، إلا أن عدم وضوح هذا المفهوم جاء بسبب سياسات عدم الوضوح فى التنمية والتربية والتعليم، وتعد التربية الإعلامية هى أحد المبادئ والأحكام التى يكتسبها الفرد عبر وسائل الإعلام عن طريق تحصين الجماهيرلمواجهة الإنفلات الإعلامى، وتعريفهم بالأسلوب الصحيح للتعامل مع هذه الوسائل، وما تقدمه هذه الوسائل من منتجات مختلفة.

وهناك عوامل متعددة تؤثر على فاعلية وسائل الإعلام وقدرتها على التأثير والتغيير والقيادة، وهذه العوامل يمكن التعبير عنها بالمتغيرات التالية:

١. متغيرات البيئة: وهى كافة الظروف السياسية والإقتصادية والإجتماعية، وهى قد تكون مساعدة لوسائل الإعلام على إحداث التأثير والتغيير، أو تكون عوامل تضعف فعالية وسائل الإعلام.
٢. متغيرات الوسيلة: وهى العوامل المتعلقة بوسائل الإعلام ومصداقيتها، وتنوعها، وشمولها، وتجانسها، وهل هى متشابهة ومتسقة أم لديها تنوع وتعددية إعلامية.
٣. متغيرات المحتوى: يلعب المحتوى وقدرته على الإستمالة، والإقناع، والتنوع، والتكرار، والجاذبية، وإشباع حاجات المتلقى دوراً هاماً فى فعالية تأثير وسائل الإعلام.
٤. متغيرات الجمهور: لها دلالة كبيرة فى فعالية تأثير وسائل الإعلام، حيث يختلف الأفراد فى خبراتهم، وثقافتهم، وتعرضهم الإنتقائى لوسائل الإعلام، وقابليتهم للتأثر، بل إنه أحياناً يستجيب الشخص الواحد بشكل مختلف لنفس المحتوى وفقاً لظروفه الصحية أو النفسية أو الإجتماعية.
٥. متغيرات التفاعل: هو آلية التفاعل وطريقته، وهل هو جماعى أم فردى، كل ذلك يحدد مدى فعالية تأثير وسائل الإعلام.

ويواجه الطفل العربى حالياً تحديات حقيقية تؤثر على نمط حياته ومستقبله، حيث يمكن القول أن الإنترنت وألعاب الفيديو لهما تأثيرات بعيدة المدى على طرق التفكير وأنماط التعلم لإضفائهما جانب من التشويق والتفاعل والإحتكاك مع الصوت والصورة مما يزيد من قدرة الفرد على عمق التفكير وتنمية قدرات للإبتكار لديه.

ولذلك تسعى الدراسة لمعرفة مدى إمكانية تحول الشخص رقمياً لنفسه وكيفية إظهار ما لديه من قدرات نقدية وعمليات عقلية، وتطوير حاسة المعرفة والفهم والتذكر، والتحليل والتركيب والتقويم، لمساعدة المتعلم على فهم البيئة الإعلامية، وتحليل المضامين والحكم عليها بالممارسة والإتقان والإبداع، والمشاركة العملية فى الإعلام عبر الحوار، والتعبير عن الذات، وإنتاج المضامين الإعلامية وبثها بالإضافة إلى إمداده بالقدرات التالية:

١. القدرة على تحليل وفهم الرسالة الإعلامية وتفسيرها، وإكتشاف ما تحمله من مضامين.
٢. القدرة على تقديم آراء نقدية للمضامين الإعلامية سلباً أو إيجاباً.
٣. القدرة على الإختيار الواعى لوسائل الإعلام والمضامين الإعلامية.
٤. القدرة على التواصل مع وسائل الإعلام للتعبير عن الرأى.
٥. القدرة على إنتاج المضامين الإعلامية وإيصالها إلى الجمهور المستهدف.
٦. القدرة على توجيه الأسرة للإستفادة المثلى من وسائل الترفيه والتقنية الحديثة.

وإنطلاقاً من إيمان الباحثة بأن دور الإعلام هو فتح أبواب الأسئلة المغلقة؛ ليساهم فى رفع درجة الوعى العام فإنه يمكن بلورة مشكلة الدراسة التساؤل الرئيسى التالى "ما مدى فاعلية تطبيق برنامج للتربية الإعلامية من خلال إستخدام ألعاب الفيديو فى تنمية مهارات النقد والتحليل لدى عينة من المراهقين؟".

أهمية الدراسة:

١. الأهتمام الدولى بمجال التربية الإعلامية من قبل الكثير من الدول والمنظمات الدولية لأهميتها لتنمية الوعى بالرسائل الإعلامية بكافة أشكالها سواء المطبوعة أو المسموعة أو المرئية.
٢. تعد التربية الإعلامية من المجالات المستحدثة فى مصر والوطن العربى، فهناك ندرة فى الدراسات التى تناولت أهمية التربية الإعلامية فى الرسائل الإعلامية.
٣. أكد الكثير من الدراسات الأجنبية منها والعربية على أهمية توظيف التربية الإعلامية لتلافى سلبيات الرسائل الإعلامية المختلفة، فيتحول الفرد لمشارك مستنير وفعال بالمجتمع.
٤. تباين نتائج الدراسات والأبحاث حول إيجابيات وسلبيات ألعاب الفيديو، لذا تكمن أهمية التربية الإعلامية فى تقنين السلبيات وتعزيز الإيجابيات.
٥. الدور الإيجابى الذى تلعبة التربية الإعلامية فى حياة الأفراد من خلال إكسابهم مهارات التعامل مع وسائل الإعلام، فهناك سماوات مفتوحة يصعب السيطرة عليها.
٦. التسيس الإعلامى والتوجيه الفكرى وفقاً لرؤية مالك المؤسسة الإعلامية أو النظام السياسى أو الإقتصادى أو غيره.

أهداف الدراسة:

تسعى الباحثة من خلال هذه الدراسة لتحقيق الأهداف التالية:

١. التعرف على مدى فاعلية تطبيق برنامج للتربية الإعلامية من خلال إستخدام ألعاب الفيديو فى تنمية مهارات النقد والتحليل لدى عينة من المراهقين.
٢. الوقوف على العلاقة بين النوع للمراهقين ومعدل إكتسابهم لمهارات التربية الإعلامية.

الدراسات السابقة:

بالإطلاع على التراث العلمى فى مجال الإعلام وثقافة الأطفال، لم تجد الباحثة دراسات سابقة مشابهة لموضوع الدراسة "فاعلية تطبيق برنامج للتربية الإعلامية من خلال إستخدام ألعاب الفيديو فى تنمية مهارات النقد والتحليل لدى المراهقين"، لذا فقد لجأت إلى تناول الدراسات السابقة وفقاً للمحاور التالية محور التربية الإعلامية، ومحور ألعاب الفيديو، ومحور مهارات النقد والتحليل. وقد إختارت الباحثة عدداً من الدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع الدراسة حول تلك المحاور، وفيما يلى عرض لدراسات كل محور متبوعاً بتعليق الباحثة عليه.

- الدراسات والبحوث العربية والأجنبية السابقة الخاصة بمحور التربية الإعلامية:

١. ناقشت دراسة حسن بن عايل أحمد يحى (٢٠٠٧)[٢] بعنوان "رؤى حول التربية والإعلام وأدوار المناهج لتنمية التفكير فى مضامين الإعلام لتحقيق التربية الإعلامية" آليات تضمين التربية الإعلامية فى المناهج التعليمية، والتعرف على أدوار المناهج لتنمية التفكير فى المضامين الإعلامية، وتصميم تصور مقترح للتكامل التربوى الإعلامى لتحقيق التربية الإعلامية، وقد توصل الباحث إلى أن ثمة إشكاليات تواجه تنفيذ تضمين التربية الإعلامية فى المناهج الدراسية، والتى تتمثل فى كونها مادة مستقلة أم يتم تضمينها بشكل تكاملى، ومن الإشكاليات أيضاً كيفية إعداد من سيقوم بتنفيذ منهج التربية الإعلاميةعلى الرغم من أنه مطلب ضرورى ومهم، وإن التسرع فى تضمين التربية الإعلامية فى المناهج من دون

إعداد دراسات وافية قد يؤدى إلى إهدار للوقت والجهد والمال دون تحقيق الأهداف المنشودة، فقد يشكل ذلك عبئاً إضافياً على المناهج، ويؤثر فى جوانب تربوية أخرى ذات أهمية قصوى، تشمل المهارات والقيم والإتجاهات التى ينبغى أن تزويد المتعلمين بها، والتى يمكن أن تساهم بفاعلية فى تحقيق أهداف التربية الإعلامية، وأن وضع تصور مقترح للتكامل التربوى الإعلامى يهدف لصياغة تحديد أهداف التربية الإعلامية، وتحديد الإجراءات التى تساعد على التفكر فيما يتم طرحه من برامج إعلامية مؤثرة لمواجهة مخاطر تلك التداعيات، ثم يتم تنفيذ هذا المقترح وتقويمه لتحقيق أهدافه.

٢. دراسة ماكدونالد (٢٠٠٨)[٣] Macdonald, M بعنوان "تفعيل التربية الإعلامية: تدريس وإستخدام أسس التربية الإعلامية فى الممارسات اليومية فى الفصول" هدفت إلى التعرف على كيفية تقديم أسس التربية الإعلامية التى تم إدخالها على مناهج الدراسات الإجتماعية الموجودة، فهى تعمل على توضيح أنواع الأنشطة التعليمية للتربية الإعلامية وإنعكاسها على الوعى العلمى لدى الطلبة، بجانب تحديد عناصر التربية الإعلامية سواء كانت المعرفية أو المهارية أو الوجدانية، وتعد هذه الدراسة من الدراسات الوصفية، وتكونت عينة الدراسة من طلاب فى الصفين الرابع والسادس من مدرستين فى المرحلة الأساسية، وإعتمد الباحث فى أدوات الدراسة على المقابلات مع المعلمين والطلاب، وإستمارات الإستبيان، ومراقبة الفصول، وإقامة محاضرات، وكانت أهم النتائج أظهر طلاب الفرقتين قابلية لفهم وتطبيق أسس التربية الإعلامية التى تم تدريسها، ووفرت هذه الدراسة تفعيلاً وصفياً للتربية الإعلامية، وشكلت خطوة أولى لتنمية شبكة مرنة وفعالة فى هذا المجال.

٣. بينما دراسة سماح محمد الدسوقى (٢٠٠٨)[٤] بعنوان "التربية الإعلامية بمرحلة التعليم الأساسى بجمهورية مصر العربية" هدفت إلى تقديم تصور مقترح لكيفية إمداد طلاب مرحلة التعليم الأساسى فى مصر بالتربية الإعلامية فى نطاق التعليم الأساسى، وإعتمدت الباحثة على المنهج الوصفى، وبما يشمل عليه من خطوات علمية ومنهجية، ويمكن رصد دواعى التربية الإعلامية وإستقراء أهم معالمها النظرية والتطبيقية، والوقوف على الخبرات التربوية لبعض الدول فى مجال التربية الإعلامية، وقد تم جمع البيانات من خلال صحيفة الإستبيان عن واقع التربية الإعلامية فى مرحلة التعليم الأساسى بمصر، وكانت أهم النتائج هى أهمية البدء من الصف الأول الإبتدائى حتى يمكن أن يسير إدخال التربية الإعلامية بطريقة متدرجة فيما يتعلمه الطلاب للحصول على منظومة متكاملة من التعليم، وتتوافق التربية الإعلامية مع الإتجاهات التربوية الحديثة من حيث المعرفة المتكاملة، وضرورة إكتساب المهارات النقدية، وحتمية أن يكون الطفل هو قلب العملية التعليمية ومركزها.

٤. هدفت دراسة شميدت هانس (٢٠١٣)[٥] Schmidt Hans بعنوان "تعليم التربية الإعلامية فى رياض الإطفال إلى الجامعة: دراسة مقارنة حول كيفية تناول التربية الإعلامية من خلال النظام التعليمى الرسمى"، إلى معرفة مدى إكتساب الطلاب مهارات التربية الإعلامية، وكفاءة تدريسها بالنظام التعليمى، وإستخدمت الدراسة المنهج الوصفى، وتكونت أدوات الدراسة من ثلاث إستمارات إحتوت على ٥٦ عنصراً، تم إرسالها عن طريق البريد الإلكترونى لعينة الدراسة والتى تكونت من ٢٧٧ مفردة من خريجى كليات خاصة بالتعليم التمهيدى والمتوسط والعالى، متوسط أعمارهم ٤٢ عاماً، وقد تضمنت الإستمارة الأولى أسئلة لقياس مدى كفاءة مهارات التربية الإعلامية لدى الطلاب، والإستمارة الثانية طلبت من الطلاب أن يكتبوا عن تجاربهم الخاصة بتناول أى عنصر من عناصر التربية الإعلامية بفصل كامل، أما الإستمارة الثالثة فتناولت أسئلة توضح إلى أى مدى يرى المشاركون أهمية تعليم مهارات التربية الإعلامية، وتمثلت نتائج هذه الدراسة فى أن التربية الإعلامية تكسب مهارات التربية الإعلامية للطلاب بكفاءة بجميع المراحل، ولكن هناك بعض المشاركين أوضحوا أن أكثر المهارات إكتساباً هى مهارات المعرفة، يليها مهارة فهم الرسالة يليها مهارة تحليل الرسالة، وهناك كفاءة لدى الطلاب فى توظيف مهارات التربية الإعلامية بالإنترنت أكثر من أى وسيلة أخرى، مما يعكس أهمية التركيز على الوسائل الإعلامية الأخرى عند تعليم الطلاب التربية الإعلامية، وأن التربية الإعلامية لا يتم تناولها بالعمق نفسه فى جميع مراحل الدراسة، وكذلك أكدت جميع مفردات العينة بجميع مراحل التدريس على أهمية التربية الإعلامية.

- الدراسات والبحوث العربية والأجنبية السابقة الخاصة بمحور ألعاب الفيديو:

١. دراسة نهى سامى إبراهيم عامر (٢٠١١)[٦] بعنوان "دور ألعاب الفيديو فى تشكيل الواقع الإفتراضى عند المراهق" والتى تقوم بمسح عينة من المراهقين فى المدارس المصرية لإكتشاف طبيعة دور ألعاب الفيديو فى تشكيل الواقع الإفتراضى عندهم فى ظل التطور المستمر لتقنيات صناعة تلك الألعاب، وقد تمثلت الحدود الموضوعية لهذه الدراسة فى مجموعة من ألعاب الفيديو، وهى الأكثر ممارسة وفقاً للدراسة الإستطلاعية التى قامت بها الباحثة، وكذلك تم تطبيق إستمارة الإستبيان على تلاميذ المرحلة الإعدادية فى أربعة مدارس مختلفة بمحافظة القاهرة، وقد كانت أهم نتائج الدراسة أن الأطفال يفضلون ألعاب الرياضة المقترنة بالعنف، وأن هناك بعض الألعاب تعمل على ترسيخ أفكار وإتجاهات تتنافى مع عادات وتقاليد مجتمعنا، كما أنه لا يوجد لدى مجتمعنا وعى بأهمية التعرف على محتويات اللعبة والتصنيف العمرى المناسب لممارستها، وأن ٠,٦% من الذكور فى مقابل ١٨% من الإناث لا يمارسون ألعاب الفيديو، وأن ٢١,٣% من المبحوثين يستخدمون بعض ألفاظ وحركات شخصية اللعبة فى الواقع بصفة دائمة، ويستخدمها ٤٨,٧% منهم أحياناً، وفى المقابل لا يستخدم تلك الألفاظ والحركات ٣٠% من المبحوثين. بالنسبة لمقياس تشكيل الواقع الإفتراضى بعد ممارسة اللعبة والتى صممته الباحثة تؤكد نتائجه على تشكيل واقع إفتراضى عند المراهقين عينة الدراسة نتيجة لممارستهم لألعاب الفيديو.

٢. وذكرت دراسة أندرو برزيبيلسكى (٢٠١٤)[٧] Przybylski Andrew K بعنوان "ألعاب الفيديو والتوافق النفسى والإجتماعى" أن فوائد وأضرار ألعاب الفيديو تتوقف على مدة ممارستها، وإستناداً إلى نتائج دراسة حديثة أجرتها جامعة أوكسفورد البريطانية، قام الباحثون بتحليل إجابات ٥٠٠٠ طفل تتراوح أعمارهم بين ١٠ و١٥ سنة شاركوا فى إستبيان حول مدة ممارسة ألعاب الفيديو خلال أيام الدراسة العادية، وبالإضافة إلى بعض الأسئلة حول مدى رضاهم عن حياتهم، ومدى جودة علاقتهم بأقرانهم، ومدى إستعدادهم لمساعدة الآخرين فى مشاكلهم، وحول ما إذا كانوا يعانون من فرط النشاط وقصور الإنتباه، وتوصلت الدراسة إلى أن أكد نحو ٧٥% من الأطفال أنهم يمارسون ألعاب الفيديو على الحاسوب أو أجهزة الألعاب يومياً، وأن الأطفال الذين يمارسون ألعاب الفيديو لمدة أقل من ساعة يومياً، يعانون من مشاكل إجتماعية وفرط النشاط بدرجة أقل من أقرانهم، الذين يمارسون ألعاب الفيديو لمدة تزيد على ثلاث ساعات، وإن الأطفال الذين يمارسون ألعاب الفيديو لمدة أقل من ساعة يومياً أكثر سعادة وإجتماعية من أقرانهم الذين لم يمارسوا ألعاب الفيديو قط، ويُرجع الباحثون ذلك إلى أن ممارسة ألعاب الفيديو تمثل موضوعاً جيداً للنقاش بين الأطفال والمراهقين، ما يعزز من العلاقات الإجتماعية، فى حين أن الأطفال الذين لا يمارسون هذه الألعاب لا يستطيعون المشاركة فى هذه النقاشات، ومن ثم يشعرون بالعزلة.

٣. وتناولت دراسة سارة بورت، كريج أندرسون، دوجلاس جانتيل وآخرون (٢٠١٤)[٨] Sara Prot Craig A. Anderson, Douglas A. Gentile& Others بعنوان "التأثيرات الإجابية والسلبية لممارسة ألعاب الفيديو" أثار ألعاب الفيديو من خلال وصف نهجين مختلفين وهما أولاً نموذج العدوان العام ونموذج التعلم العام، وثانياً الأبعاد الخمسة من منظور آثار لعبة فيديو. وتعد هذه الدراسة من الدراسات المسحية، حيث قامت بمسح الكثير من الدراسات التى تناولت ألعاب الفيديو، وكانت من أهم نتائج هذه الدراسة أن ألعاب الفيديو هى محور مناقشة عامة بشأن ما هو مفيد أو مضر للأطفال والمراهقين، وأن من إيجابيات ألعاب الفيديو أنها تنمى المهارات الإدراكية، كما لها تأثير إجتماعى إيجابى من خلال إظهار التعاطف والمساعدة وغيرها، إلى جانب دورها فى مساعدة اللاعبين فى عمليات الفهم، وأن من سلبيات ألعاب الفيديو أن ألعاب الفيديو العنيفة تزيد من السلوك العدوانى، كما أنها تزيد من خطر الإعتداء الجسدى.

٤. وأشارت دراسة كوهن، جليش، لورينز، ليندينبرجر وجالينت (٢٠١٤)[٩] S Kühn T Gleich, R C Lorenz, U Lindenberger and J Gallinat والتى كانت بعنوان "لعبة تحث على ليونة الدماغ الهيكلية: تغييرات المادة الرمادية

الناتجة عن التدريب مع لعبة الفيديو التجارية" والتى نشرت فى مجلة الطب النفسى الجزيئى أن لعبة سوبر ماريو، وهى إحدى أنجح ألعاب الفيديو وأكثرها إنتشاراً عبر أجهزة نينتندو اليابانية، وهى اللعبة التى إختارها الباحثون الألمان لأنها مصنفة لجميع الأعمار وتعد من الألعاب الممتعة. وتوصلت إلى أن ممارستها تؤدى إلى تقوية بعض المناطق فى الدماغ، لا سيما المسؤولة عن الإتجاهات وتدريب الذاكرة والتخطيط الإستراتيجى، إضافة إلى المهارات الحركية الدقيقة، وقد درس العلماء ٢٣ شاباً طلب منهم لعب سوبر ماريو أربع وستين لمدة نصف ساعة يومياً على مدى شهرين، وتمت مقارنة النتائج المستخلصة مع مجموعة مماثلة لا تمارس ألعاب الفيديو، وأبرزت النتائج أن أظهرت فحوص الأشعة للدماغ إرتفاعا كبيراً فى كمية المادة الرمادية فى عدة مناطق بالمخ لدى المجموعة التى كانت تمارس اللعبة يومياً، ويشار إلى أن المادة الرمادية تساهم فى التحكم بالعضلات والعواطف والذاكرة والنطق والإدراك الحسى. ويأمل الباحثون أن تسهم الدراسة فى إستخدام ألعاب الفيديو لعلاج المرضى الذين يعانون من بعض الإضطرابات النفسية كالصدمة النفسية وإنفصام الشخصية وغيرها.

- الدراسات والبحوث العربية والأجنبية السابقة الخاصة بمحور مهارات النقد والتحليل:

١. دراسة سندس العاتكى (٢٠١١)[١٠] بعنوان "مهارات التفكير المتضمنة فى كتب الدراسات الإجتماعية للصفوف الثلاثة الأولى من مرحلة التعليم الأساسى وأدلتها فى الجمهورية العربية السورية" كانت من الدراسات الوصفية التى إعتمدت على المنهج الوصفى، وقد هدفت لتحديد مهارات التفكير المتضمنة فى كتب الدراسات الإجتماعية، ولتحقيق هذا الهدف بنيت قائمة بمهارات التفكير الواجب تضمنها فى محتوى هذه الكتب، وقد تكونت القائمة من ٨ مهارات رئيسية و٢١ مهارة فرعية ٤٨ مؤشراً دالاً على المهارات الفرعية. وأستخدمت هذه القائمة فى تحليل محتوى عينة البحث والتى إشتملت على ثلاث أدلة للمعلم فى مادة الدراسات الإجتماعية، وثلاث كتب للتلاميذ فى هذه المادة، بمعدل دليل وكتاب لكل صف من الصفوف الثلاثة الأولى لمرحلة التعليم الأساسى، وقد أظهرت نتائج هذا البحث أن كتب الدراسات الإجتماعية للصفوف الثلاثة المذكورة وأدلتها قد تضمنت عدداً من مهارات التفكير وبنسب متفاوتة من مهارة لأخرى ومن صف لأخر، وقد حصلت مهارة التذكر ومهارة جمع المعلومات والتوليد على نسب مئوية عالية مقارنة بمهارات التكامل والتقويم والتى تضمنت فى المحتوى بسب مئوية ضئيلة، فى حين أن مهارة صياغة الأهداف ومهارة إعادة البناء ومهارة تحديد الأفكار الرئيسية ومهارة تحديد الأخطاء ومهارة بناء المحكات غير متضمنة فى عينة الكتب المحللة.

٢. بينما هدفت دراسة داوود عبد الملك الحدابى وألطاف أحمد محمد الأشول (٢٠١٢)[١١] والتى كانت بعنوان "مدى توافر بعض مهارات التفكير الناقد لدى الطلبة الموهوبين فى المرحلة الثانوية بمدينتى صنعاء وتعز" للتعرف على بعض مهارات التفكير النافد لدى الطلبة الموهوبين الذين يخضعون لبرنامج خاص يحتوى على مواد إثرائية فى المرحلة الثانوية بمدينتى صنعاء وتعز، والكشف عن العلاقة بين النوع (ذكر– أنثى) والتحصيل الدراسى بمستوى إمتلاك عينة الدراسة لتلك المهارات. وقد بلغ عدد أفراد عينة الدراسة ١٢١ طالب وطالبة، بواقع ٦١ طالب من الطلاب الموهبين بمدرسة الميثاق بأمانة العاصمة، و٦٠ طالبة من الطالبات الموهوبات بمدرسة زيد الموشكى بمدينة تعز، ولتحقيق أهداف البحث إستخدم الباحثان مقياس واطسون/ جلاسير لقياس مهارات التفكير الناقد (الإستنتاج، التعرف على الإفتراضات، الإستنباط، التفسير، تقويم الحجج). وأظهرت نتائج هذه الدراسة أن أفراد العينة يمتلك مهارات التفكير الناقد (كل مهارة على حدة والمهارات ككل) بنسب متفاوتة لم تصل إلى حد القبول تربوياً، وترتب هذه المهارات بحسب نسبها المئوية الأتى (الإستنباط، معرفة الإفتراضات، تقويم الحجج، التفسير، الإستنتاج)، وكانت النسبة المئوية لمهارة الإستنباط ٥٩% قريبة جداً من الحد المقبول تربوياً، ولا توجد علاقة إرتباطية بين درجات أفراد العينة على إختبار مهارات التفكير الناقد (كل إختبار فرعى أو الإختبار ككل) وتحصيلهم الدراسى، ولا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى درجات الإناث والذكور على إختبار مهارات التفكير الناقد ككل، ولكنها وجدت فى مهارة الإستنباط لصالح مجموعة الذكور، وفى مهارة معرفة الإفتراضات لصالح مجموعة الإناث.

٣. فى حين أن دراسة راش كوسجروف (٢٠١٣)[١٢] Rush Cosgrove بعنوان "التفكير الناقد: الدروس المستفادة من مبادرة التدريب المهنى المستمر فى مدرسة لندن المستمرة الشاملة" تعد من الدراسات الإستطلاعية، وقد تضمنت هذه الدراسة إجراء عدة مقابلات وملاحظات لفصول أثنين من المدرسين، إلى جانب إجراء مقابلات مع الطلاب، وقد تم إختيار مدرسة أمبيتون نموذج للتفكير الناقد التى وضعتها مؤسسة التفكير النقدى لتكون قلب محاولاتهم لجلب التفكير النقدى بصورة أكثر وضوحاً ومنهجية فى الفصول الدراسية، فضلاً عن تأثيرها على قيم المعلمين، والطلاب، والمفاهيم، والغرض من هذه الدراسة التعرف على التعرف على هذه المبادرة فى مدرسة أمبيتون، وتأثيرها على التحفيز، وقد أظهرت نتائج هذه الدراسة أبداء المعلمون والطلاب مستويات مختلفة من فهم وتطبيق التفكير النقدى، وأشار المعلمون المشاركون فى الدراسة إلى أن تدابر التقييم الوطنية لا تتماشى مع هدف تعزيز التفكير النقدى، وأن أولئك الذين لديهم المفاهيم الأكثر تطوراً يقدرون التفكير النقدى ويحصلون على المزيد من المكافآت والمزايا نتيجة لإستخدامه.

التعريفات الإجرائية:

- التربية الإعلامية Media Literacy: وتعرف إجرائياً بأنها هى محو الأمية الإعلامية إى التلقى الواعى للرسائل الإعلامية بكافة أشكالها وتفكيكها وتحليلها ونقدها وإعادة تكونها ثم بثها بشكل واعى، (أى تحول المتلقى من مجرد متلقى سلبى أو حتى متلقى إيجابى إلى متلقى ناقد مفكر).
- ألعاب الفيديو Video Games: وتعرف إجرائياً بأنها هى الألعاب التى يمارسها الأفراد بإستخدام الكمبيوتر أو غيرها من الوسائل، والتى تعتمد على تقنيات مختلفة فى الصوت والصورة والحركة والألوان وغيرها، ويمكن ممارستها عن طريق إستخدام الإنترنت أو بدونه، ويكون بها نوع من الإثارة والتشويق تجعل الأفراد يرغبون ممارستها مراراً.
- مهارات النقد والتحليل Analysis& Criticism Skills: وتعرف إجرائياً بأنها مجموعة من القدرات تمكن الأفراد من الفهم العميق للرسائل التى يتعرضون لها، وتمكنهم من مراعة التفاصيل، والتدقيق فى محتويات الرسالة، وتفكيك عناصر الرسائل، وفهم المعانى الضمنية الغير ظاهرة، وإعادة إنتاج الرسائل فى شكل جديد.

متغيرات الدراسة:

تسعى الدراسة إلى إختبار العلاقة بين عدد من المتغيرات التى تضمنتها فروض الدراسة:

- المتغير المستقل: يتمثل فى برنامج التربية الإعلامية الذى تم تصميمه من قبل الباحثة.
- المتغير التابع: يتمثل فى تنمية مهارات النقد والتحليل لدى المراهقين عينة الدراسة.
- المتغير الوسيط: يتمثل فى النوع سواء (ذكور أو إناث).

فروض الدراسة:

١. توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المراهقين على مقياس مهارات التفكير الناقد من خلال ممارسة ألعالب الفيديو ومهارات التحليل قبل تطبيق برنامج التربية الإعلامية محل الدراسة وبعد التطبيق، لصالح التطبيق البعدى.
٢. لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات المراهقين على مقياس مهارات التفكير الناقد من خلال ممارسة ألعالب الفيديو ومهارات التحليل بعد تطبيق برنامج التربية الإعلامية محل الدراسة تبعاً للنوع.

نوع الدراسة ومنهجها:

تعد هذه الدراسة من الدراسات التجريبية، التى تعتمد على المنهج الشبه تجريبى Quasi-Experimental Study.

مجتمع وعينة الدراسة:

تعتمد هذه الدراسة على دراسة مجتمعين هما:

١. مجتمع وثائقى: وهو مجتمع الدراسة التحليلية، والذى يتمثل فى عدد من ألعاب الفيديو.
٢. مجتمع بشرى: ويتمثل المجتمع البشرى فى المراهقين من سن ١٣:١٥ سنة بمدرسة أبوزهرة الخاصة بمحافظة القاهرة.

وتتمثل عينة الدراسة فيما يلى:

١. عينة الدراسة التحليلية: قامت الباحثة بتحليل مضمون عينة من ألعاب الفيديو، وهى

الألعاب الأكثر ممارسة وفقاً لأراء العينة العشوائية المختارة من المراهقين، وهم FiFa, Call of Duty, GTA.

٢. عينة الدراسة التجريبية: قامت الباحثة بتطبيق الدراسة على عينة عشوائية من المراهقين، قوامها ٤٠ مفردة (٢٠ ذكور، ٢٠ إناث)، من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم من (١٣- ١٥) سنة بمدرسة أبوزهرة الخاصة.

إجراءات تطبيق الدراسة:

- إستخدمت الباحثة مقياس التفكير الناقد (من تصميم الباحثة) فى التطبيق على أفراد العينة قبل إجراء التجربة للتعرف على ما لديهم من مهارات نقدية قبل تطبيق البرنامج المقترح عليهم .
- إجراء التجربة:

١. قامت الباحثة فى البداية بدخول فصول الصف الثالث الإعدادى، والتعريف بنفسها، وإعطاء الطلاب لمحة عما ستقوم به، والتعرف على من سيرغب فى المشاركة، تم تقسيم عينة الدراسة إلى ثمانى مجموعات، تكونت كل مجموعة من خمسة أفراد، حتى يسهل إجراء المناقشات والتحاور معهم بالإضافة إلى الإجابة على تساؤلاتهم، قامت الباحثة بالإجتماع بكل مجموع فى المكتبة، وبدأ المبحوثون بالأجابة على أسئلة المقياس، ثم قاموا أفراد العينة بتطبيق أول مرحلة فى برنامج التربية الإعلامية المصمم من قبل الباحثة وهى لعبة (إلعب بعقلك)، وهى اللعبة التى تم تصميمها على الكمبيوتر، واحداً تلو الأخر، ومناقشة كل فرد على حدة فى أسباب إختيارى لإختيار معين لفهم وجهة نظره تجاه ما يراه من صور، ثم إقامة مناقشة جماعية بعد إنتهاء كل أفراد المجموعة من ممارسة اللعبة، حتى يتم شرح مكونات الصور، وتعريفهم بالرموز والعلامات ومدلولها السياسى أو الدينى وكذلك الإتجاهات والأفكار، من خلال تحليل وتفكيك ما تراه أعيننا، ثم فهم المعنى المباشر والمعنى المستتر لتلك الصور، والرسائل الخفية، ثم نقده، ثم تكوين رأى ثابت مدعم بحجج وبراهين، يكون الفرد قادر على المشاركة به.

٢. وتلا بعد ذلك المرحلة الثانية وهى المناقشة، والتى سعت من خلالها الباحثة إفهام المبحوثين بأننا نستقبل يومياً مئات الرسائل المختلفة سواء المباشرة أو الغير مباشرة، وعلينا أن نعيها ونفكر فيها ونحللها ونفهمها، وأن لا نكتفى بدورنا السلبى أو حتى الإيجابى تجاه أى رسالة، فيجب على كل فرد ان يكون لديه موقف إيجابى واعى وناقد، ولابد أن يكون الفرد هو رقيب نفسه، ليس بحاجة لمراقبة والدية أو حتى من معلمينه، لأنه على قدر من الوعى تسمح له بتنقيح كل ما يتعرض له من رسائل .

٣. ثم أتت فى النهاية المرحلة الثالثة، وهى ممارسة اللعبة اللوحية، التى تم تصميمها من قبل الباحثة، وفى البداية قامت الباحثة بشرح اللعبة وتعليماتها المرفقة معها لأفراد كل مجموعة، وقاموا بممارسة اللعبة معاً، وتابعت الباحثة طريقة اللعب وعدد درجات كل لاعب.

نتائج الدراسة:

- أهم نتائج الدراسة التحليلية وتفسيرها:

١. تحليل لعبة إلعب بعقلك المصممة على الكمبيوتر: تباينت نسب الذكور عن الإناث فى قدرتهم على تحديد القوتين بالصورة فبلغت نسبة الذكور القادرين على التحديد ٣٠%، بينما كانت نسبة الإناث ٤٠%، فى حين أنه كانت نسبة الغير قادرين على التحديد فى الذكور ٧٠%، وفى الإناث ٦٠%.

بالرغم من وجود نسبة من أفراد العينة الكلية قد رأت أنها قادرة على تحديد قوة الخير وقوة الشر فإنهم قد حددوا كلاهما وفقاً لشكل الأفراد المتحاربين، فقد كان أحد الطرفان المتحاربان عبى شكل إنسان ولكن ليس فى هيئته الطبيعية، وبالتالى قرروا أنه قوة الشر والطرف الأخر هو الخير، ولم يلاحظوا العلامات الواضحة بالصورة التى تحدد أيهم الخير وأيهم الشر، أى لم يحددوا وفقاً لأسباب واضحة ومقنعة ولكن وفقاً لميولهم وإحساسهم.

أوضحت النتائج التفصيلية وجود إختلاف فى إستجابات المبحوثين الذكور والإناث حول مدى ظهور هذه الصورة على أرضية لعبة كول أوف ديوتى Call of Duty، فقد كانت نسبة إعتقاد الذكور بتواجدها ٢٥%، بينما كانت نسبة إعتقاد الإناث بتواجدها ٦٠%، فى حين كانت نسبة الغير معتقدين لذلك من الذكور ٧٥%، ومن الإناث ٤٠%.

وجدت الباحثة فى مناقشتها مع المبحوثين حول إجاباتهم تبريرات الغير معتقدين لوجود الصورة باللعبة من الذكور أنها مبالغة من المدعين بذلك، وأنها لا تشبهها بالضبط، عقامت الباحثة بشرح معنى وجود رسائل متضمنة وغير بالرسائل المتعددة والمختلفة التى يتعرض لها الإفراد يومياً، فهم كانوا لا يعون إحتمالية وجود رسائل غير مباشرة، بل يعتقدون أن جميع الرسائل التى يتعرضون لها هى رسائل مباشرة ولا تحمل أكثر من معنى مبررين ذلك بأنه لايوجد وجه إستفادة من ذلك لصالح مصممى الألعاب.

وكانت عينة الإناث أكثر وعياً بالرسائل الضمنية والغير مباشرة عن الذكور .

٢. نتائج إستمارة تحليل المضمون للتعرف على مدى توافر مهارات النقد والتحليل بالألعاب:

أ. أن ١٠٠% من الألعاب تتيح للاعب إتخاذ القرارات، ويعنى ذلك أنه تتوافر فى ألعاب الفيديو عينة الدراسة عامل من عوامل التفكير الناقد.

ب. أن ٦٦,٧% من الألعاب تسمح للاعب بإتخاذ خطوات متسلسلة للوصول للحل، و٣٣,٣% من الألعاب إلى حد ما تسمح للاعب بإتخاذ خطوات متسلسلة للوصول للحل، أى أن لعبتى Fifa وCall of Duty تم تصميمهما بشكل يسمح للاعب بإتخاذ خطوات متسلسلة للوصول للحل، فيعتبر اللاعب هو المتحكم فى الأحداث ولكن بشكل متسلسل ومتتابع، بينما لعبة GTA إلى حد ما تسمح بذلك حيث أنها تترك للاعب الحرية فى إختيار الأفعال والسلوك الذى يريد إتباعه.

٣. نتائج إستمارة تحليل المضمون وفقاً لعناصر اللعبة اللوحية (ميديا جيم) التى صممتها الباحثة للتعرف على محتوى ألعاب الفيديو:

أ. لا يوجد عنف لفظى مستخدم فى لعبة FiFa، ولكنه موجود بلعبتى Call of Duty، GTA.

ب. لا يوجد عنف نفسى مستخدم فى لعبة FiFa، ولكنه موجود بلعبتى Call of Duty، GTA.

ج. لا يوجد إستخدام للسجائر والخمور والمخدرات فى لعبة FiFa، ولكن يتم إستخدامها بلعبتى Call of Duty، GTA.

- نتائج الدراسة التجريبية وتفسيرها:

١. إستجابات المراهقين على البعد الخاص بـ(فهم الموضوع وتحديده) على مقياس مهارات التفكير الناقد من خلال ممارسة ألعالب الفيديو ومهارات التحليل بعد تطبيق برنامج التربية الإعلامية محل الدراسة، فجاء فى المرتبة الأولى أستطيع تحديد الفكرة الرئيسية لقصة اللعبة بمتوسط حسابى، وفى المرتبة الثانية جاءت يمكننى طرح موضوع اللعبة فى صورة مشكلة قابلة للمناقشة مع الأصدقاء، وفى المرتبة الثالثة جاء أتمكن من تلخيص موضوع اللعبة، وفى المرتبة الرابعة جاءت أستطيع تحديد الأفكار الفرعية لقصة اللعبة، وفى المرتبة الخامسة جاءت أستطيع تحديد العبارات الغير مفهومة باللعبة.

٢. وبالنسبة لإستجابات المراهقين على البعد الخاص بـ(تحليل الموضوع ونقده) على مقياس مهارات التفكير الناقد من خلال ممارسة ألعالب الفيديو ومهارات التحليل بعد تطبيق برنامج التربية الإعلامية محل الدراسة، فجاء فى المرتبة الأولى أستطيع إكتشاف المغالطات المنطقية باللعبة، وفى المرتبة الثانية جاءت أقدر على التمييز بين الأراء والحقائق باللعبة، وأفرق بين المقدمات والنتائج باللعبة، وفى المرتبة الثالثة جاء أتمكن من تحديد العلاقات بين عناصر اللعبة، وفى المرتبة الرابعة جاءت أصنف الحجج والبراهين المستخدمة فى اللعبة بناءًا على نقاط الضعف والقوة فيها، ويمكننى طرح عدد من التساؤلات حول موضوع اللعبة، وفى المرتبة الخامسة جاءت أستطيع طرح عدد من الفرضيات (الحلول المؤقتة) لموضوع اللعبة.

٣. أما إستجابات المراهقين على البعد الخاص بـ(إصدار الأحكام والإستنتاج والإنتاج) على المقياس بعد تطبيق برنامج التربية الإعلامية محل الدراسة، فجاء فى المرتبة الأولى أستطيع تخزين وإسترجاع المعلومات أثناء اللعب، تلاها جاءت أشارك أصدقائى بأفكارى وتنبؤاتى حول اللعبة، وفى المرتبة الثالثة جاء أستطيع الإستدلال بالمعلومات باللعبة للوصول لإستنتاجات، وفى المرتبة الرابعة جاءت يمكننى التنبؤ بمسار أحداث اللعبة، وفى المرتبة الخامسة جاءت أستطيع إعادة

بناء أفكار وأحداث اللعبة بشكل منطقى.

نتيجة فروض الدراسة:

١. وجود فروق دالة بين متوسطات درجات المراهقين عينة الدراسة على مقياس مهارات التفكير الناقد من خلال ممارسة ألعالب الفيديو ومهارات التحليل قبل تطبيق برنامج التربية الإعلامية محل الدراسة وبعد التطبيق، وذلك لصالح التطبيق البعدى.

٢. عدم وجود فروق دالة بين متوسطات درجات المراهقين عينة الدراسة على مقياس مهارات التفكير الناقد من خلال ممارسة ألعالب الفيديو ومهارات التحليل بعد تطبيق برنامج التربية الإعلامية محل الدراسة تبعاً للنوع.

التوصيات:

١. توظيف نتائج الدراسات والأبحاث العربية القائمة والمستقبلية حول التربية الإعلامية.

٢. تصميم مناهج للتربية الإعلامية وفرضها للدراسة فى مختلف المراحل الدراسية إلى جانب تضمين مهارات التفكير الناقد فى المناهج الدراسية القائمة.

٣. العمل على تشجيع مزيد من الدراسات والأبحاث العربية فى مجال ألعاب الفيديو لندرتها وفى مجال التربية الإعلامية لقلتها وأهميتها وشدة الحاجة لمهارتها فى الحياه.

٤. تشجيع تكوين جماعات ضغط ولوبى عربى لتصنيف المنتجات الإعلامية المختلفة ورفض وتصحيح كل ما هو متحيزوغير قائم على أساس صحى تقبله عقائدنا وتقاليدنا.

٥. العمل على بلورة رؤية عربية حول التربية الإعلامية ومهاراتها، والتى تتناسب مع واقعنا العربى.

٦. إنشاء مؤسسات تربية إعلامية غير هادفة للربح لنشر ثقافة التعامل مع وسائل الإعلام والمنتجات الإعلامية فى الدول العربية لكل من الصغار والكبار على حد سواء.

المراجع:

١. فهد بن عبدالرحمن الشميمرى: "**التربية الإعلامية.. كيف نتعامل مع الإعلام؟**"، (المملكة العربية السعودية: دار الكفاح للنشر والتوزيع، ٢٠٠٧)

٢. حسن بن عايل أحمد يحي: "رؤى حول التربية والإعلام وأدوار المناهج لتنمية التفكير فى مضامين الإعلام لتحقيق التربية الإعلامية"، (ورقة عمل مقدمة **للمؤتمر الدولى الأول للتربية الإعلامية بجدة، ضمن محور المناهج الدراسية وعلاقتها بالتربية الإعلامية**، ٢٠٠٧)

3. Macdonald, M.: "Media literacy in action: An Exploration of teaching & using media literacy constructs in daily classrooms practice"**, Ph.D. Thesis**, (USA: University of California, 2008)

٤. سماح محمد الدسوقى: "التربية الإعلامية بمرحلة التعليم الأساسى بجمهورية مصر العربية"، **رسالة دكتوراه** غير منشورة، (القاهرة: معهد الدراسات والبحوث التربيوية، جامعة القاهرة، ٢٠٠٨)

5. Schmidt, Hans: "Media literacy education from kindergarten to college: A comparison of How media literacy is addressed across the educational system", (**Journal of Media Literacy Education**, Vol. 5, No. 1, 2013)

٦. نهى سامى إبراهيم عامر: "دور ألعاب الفيديو فى تشكيل الواقع الإفتراضى عند المراهق"، **رسالة ماجستير** غير منشورة، (جامعة عين شمس: معهد الدراسات العليا للطفولة، قسم الإعلام وثقافة الأطفال، ٢٠١١)

7. Andrew K. Przybylski: "Electronic Gaming and Psychosocial Adjustment", (**Pediatrics**, Vol. 134, No. 3, September 2014)

8. Sara Prot, Craig A. Anderson, Douglas A. Gentile& Others: "The positive and negative effects of video play", In A. Jordan D. Romer (Eds.) **Handbook of Children and the Media** (New York: Oxford University Press, 2014), pp. 109- 128.

9. S Kühn, T Gleich, R C Lorenz, U Lindenberger and J Gallinat: "Playing Super Mario induces structural brain plasticity: gray matter changes resulting from training with a commercial video game", (**Molecular Psychiatry**, Vol. 19, 2014), pp. 265–271

١٠. سندس العاتكى: "مهارات التفكير المتضمنة فى كتب الدراسات الإجتماعية للصفوف الثلاثة الأولى من مرحلة التعليم الأساسى وأدلتها فى الجمهورية العربية السورية"، **مجلة جامعة دمشق**، المجلد ٢٧، ٢٠١١، ص ٦٢٥: ٦٦٨

١١. داوود عبد الملك الحدابى وألطاف أحمد محمد الأشول: "مدى توافر بعض مهارات التفكير الناقد لدى الطلبة الموهوبين فى المرحلة الثانوية بمدينتى صنعاء وتعز"، **المجلة العربية لتطوير التفوق**، المجلد٣، العدد٥، ٢٠١٢

12. Rush Cosgrove: "Critical Thinking: Lessons from a Continuing Professional Development Initiative in a London Comprehensive Secondary School", **Master's Thesis**, (England: Cambridge University, Faculty of Education, 2013).