جامعة العربي بن مهيدي – أم البواقي-
كلية العلوم الاجتماعية والانسانية
قسم العلوم الإنسانية

السنة الجامعية: 2024 - 2025
المستوى: L2
التخصص: إعلام و اتصال جذع مشترك
المدة: 1.5سا
يوم : 12-05-2025

امتحان السداسي الثاني الدورة العادية في مادة مناهج وتقنيات البحث في علوم الإعلام والاتصال

- بناءا على السندات الثلاثة المرفقة ومعارفك المحصلة في المادة أجب بتركيز على مايلي

السؤال الأول: (06 نقاط)

1- قم بطرح التساؤلات الفرعية للدراسة المبينة في السند01. ن1

2- وضح بدقة أهداف الدراسة المبينة في السند01. ن1

3- حدد النوع والمنهج الرئيسي المناسب للدراسة المبينة في السند01، مع تبرير كل منهما ن2

4- يمكننا استخدام المنهج التجريبي لتفسير دقيق والكشف عن العلاقات السببية للدراسة المبينة في السند01. ما رأيك مع التبرير. ن1

5- ماهي الأداة الرئيسية الأنسب للدراسة المبينة في السند01، مع التبرير. ن1

السؤال الثاني: (06 نقاط)

1- يمر بناء البحث العلمي في علوم الإعلام والاتصال بثلاث أطر كبرى، أذكرها، مبينا الوظيفة المنهجية لكل منها. ن1

2- قسم الخطة المبينة في السند رقم 02 إلى الأطر الثلاث ورتبها للحصول على خطة بحث. ن3

3- ماهي الأهمية المنهجية لتحديد مفاهيم ومصطلحات الدراسة؟ ن1

4- ماهي الأهمية المنهجية لتحديد الدراسات السابقة؟ ن1

السؤال الثالث: (08 نقاط)

1- ماذا يمثل لك السند رقم 03؟ (حدد بالتفصيل) ن2

2- قم بصياغة التساؤلات الفرعية للموضوع المحدد بناءا على السند 03. ن1,5

3- حدد مؤشري قياس لكل تساؤل فرعي بناءا على السند 03. ن1.5

4- هل يمكن استخدام السند رقم 03 كأداة لجمع البيانات في الدراسة المبينة في السند01 لجمع بيانات أكثر؟ ولماذا؟ ن1

5- استخرج من السند رقم 03 سؤالين مفتوحين. ن1

6- اشرح العلاقة بين أدوات جمع البيانات والتساؤلات الفرعية. ن1

د.حسين نايلي

بالتوفيق

قضايا المجتمع الجزائري من خلال صناع المحتوى على الفايسوك

دراسة تحليلية لصفحتي صانعي المحتوى "إلياس شويخي" و"محمد عزروق"

ملاحظة: حسب تقديرات الباحث فإن هذا الموضوع لا يحتوي على دراسات سابقة كافية.

السند رقم 02 – خطة بحث علمي غير مرتبة لنفس موضوع السند01

مقدمة

– تقرير نتائج الدراسة

– مفهوم صناعة المحتوى

– القضايا الاقتصادية

– ممارسة صناعة المحتوى الرقمي

– أدوات جمع البيانات

– الدراسات السابقة

– اشكالية الدراسة

–عرض وتحليل النتائج الخاصة بصانع المحتوى "د. إلياس شويخي"

– قضايا سياسية

– نوع الدراسة والمنهج المستخدم

– الفيسبوك وخصائصه

– خطوات وتحديات صناعة المحتوى الرقمي

الفصل الثاني: صناع المحتوى الرقمي عبر مواقع التواصل الاجتماعي

– أنواع شبكات التواصل الاجتماعي

– تحديد مفاهيم والمصطلحات

– قضايا اجتماعية

– أهداف الدراسة

–عرض وتحليل النتائج الخاصة بصانع المحتوى "محمد عزروق"

– قضايا رياضية

– خصائص شبكات التواصل الاجتماعي

– أسباب اختيار الموضوع

– أنواع صناعة المحتوى الرقمي

– مجتمع البحث والعينة

الفصل الأول: قضايا المجتمع الجزائري وشبكات التواصل الاجتماعي

_ كيفية صناعة المحتوى الرقمي

– أهمية الدراسة

– التساؤلات الفرعية للدراسة

خاتمة

السند رقم 03 – خطة بحث علمي غير مرتبة

حول موضوع: ""استخدامات الألعاب الإلكترونية وإشكالات العزلة الاجتماعية لدى الطفل ، دراسة ميدانية على عينة من الأطفال الابتدائيات

البيانات الشخصية

الجنس ذكر : ☐ أنثى ☐

مهنة الأم: .....

المحور الأول: عادات إقبال الطفل الجزائري على اللعب الإلكتروني:

1- ما هي الوسائل التكنولوجية التي تمتلكها من بين هذه الوسائل التالية؟

كومبيوتر ☐ الهاتف النقال ☐ لوحة ذكية ☐ أخرى..... ☐

2- هل تحس بمراقبة والديك أثناء ممارستك الألعاب الإلكترونية ؟

نعم ☐ لا ☐ نوعا ما ☐

3- متى تمارس(ين) الألعاب الإلكترونية؟

كل يوم ☐ في نهاية الأسبوع ☐ في العطل ☐

4- كيف تعرفت على هذه الألعاب:

بمفردك ☐ الأب ☐ الأم ☐ الأخ ☐ الأخت ☐ آخرون ... ☐

5- ما هو عدد الساعات التي تقضيها في اللعب؟

ساعة ☐ ساعتين ☐ ثلاث ساعات ☐ أكثر ☐

6- عندما تخسر (ين)في الألعاب الإلكترونية هل؟

تتوقف عن اللعب ☐ تكمل اللعب دون التوقف حتى الفوز ☐ تلعب لعبة أخرى ☐

المحور الثاني: دوافع إقبال الطفل على اللعب الإلكتروني:

7- ما نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك(ي) ؟

ألعاب القتال ☐ ألعاب المغامرة ☐ ألعاب الألغاز ☐ ألعاب العنف ☐ ألعاب الرياضة ☐ ألعاب تعليمية ☐

8- ما الذي يعجبك في الألعاب الإلكترونية ؟

بطل القصة ☐ الأحداث الموجودة في قصة اللعبة ☐ الرسوم ☐ الموسيقى والألوان ☐

9- لماذا تمارس (ين)هذه الألعاب الإلكترونية:

حب المغامرة والمتعة ☐ الحاجة لشغل أوقات الفراغ ☐ الفضول ☐ تنمية الذكاء ☐

المحور الثالث: الإشكالات المتعلقة بالعزلة الاجتماعية التي تتولد لدى الطفل في ظل استخدامه للعب الإلكتروني:

10- تشعر(ين) بالسعادة في البعد عن الآخرين جراء استخدام الألعاب الإلكترونية موافق ☐ محايد ☐ معارض ☐

11-تفضل (ين) الجلوس وحدك أثناء ممارستك للألعاب الإلكترونية موافق ☐ محايد ☐ معارض ☐

12-تتعامل(ين) مع عدد كبير من الأصدقاء موافق ☐ محايد ☐ معارض ☐

13-تشعر(ين) بالقلق عندما لا يتوفر لك(ي) الوقت لممارسة الألعاب الإلكترونية موافق ☐ محايد ☐ معارض ☐

14-تتخلص(ين) من الوحدة عند استخدامك للعب الإلكتروني موافق ☐ محايد ☐ معارض ☐

15- تتشاجر من إخوتك أو صديقك في التناوب على أجهزة اللعب الإلكتروني موافق ☐ محايد ☐ معارض ☐

16- سبق وأن تأخرت عن الدراسة وأنت تلعب بالألعاب الإلكترونية موافق ☐ محايد ☐ معارض ☐