

المهمة السادسة:

إعداد خطة بحثية مفصلة تتضمن مشكلة البحث وأهميته
وأهدافه والمنهجية المقترحة

مقرر قضايا نقدية ٣ اشرف د . أحمد يحيى

إعداد الطالب سعد بن محمد العمري



عنوان البحث

فاعلية برنامج إرشادي قائم على اللعب في تحسين الحاجات النفسية وتعزيز
الأمن النفسي لدى طلبة صعوبات التعلم في غرف المصادر

إعداد: سعد محمد العمري

مقرر: قضايا بحثية

إشراف: د. أحمد يحيى

جامعة ميدأوشن

المقدمة

يعاني طلبة صعوبات التعلّم من تحديات نفسية تؤثر في توافقهم الأكاديمي والاجتماعي. تُعد الحاجات النفسية والأمن النفسي من أهم عوامل نجاحهم داخل غرف المصادر. البرامج القائمة على اللعب أثبتت فعاليتها في تحسين الجوانب الانفعالية والاجتماعية. يهدف هذا البحث إلى اختبار أثر برنامج قائم على اللعب في دعم هذه الجوانب.

مشكلة البحث

ما فاعلية برنامج إرشادي قائم على اللعب في تحسين الحاجات النفسية وتعزيز الأمن النفسي لدى طلبة صعوبات التعلم؟

أهمية البحث

أولاً: الأهمية النظرية

إثراء الأدبيات حول الحاجات النفسية والأمن النفسي لدى ذوي صعوبات التعلم.
دعم الاتجاهات الحديثة في استخدام اللعب كمدخل إرشادي.

ثانياً: الأهمية التطبيقية

تقديم برنامج قابل للتطبيق داخل غرف المصادر.
تحسين الصحة النفسية للطلبة بما ينعكس على تحصيلهم وتوافقهم.

أهداف البحث

قياس أثر البرنامج على الحاجات النفسية.
قياس أثر البرنامج على الأمن النفسي.
الكشف عن العلاقة بين الحاجات النفسية والأمن النفسي بعد تطبيق البرنامج.

أسئلة البحث

ما أثر البرنامج القائم على اللعب في تحسين الحاجات النفسية؟
ما أثر البرنامج في تعزيز الأمن النفسي؟
هل توجد علاقة بين الحاجات النفسية والأمن النفسي بعد التطبيق؟

فروض البحث

الفرض الأول: يوجد تأثير للبرنامج في تحسين الحاجات النفسية.

الفرض الثاني: يسهم البرنامج في تعزيز الأمن النفسي.

الفرض الثالث: توجد علاقة ارتباطية بين الحاجات النفسية والأمن النفسي بعد التطبيق.

متغيرات البحث

المتغير المستقل:

البرنامج الإرشادي القائم على اللعب.

المتغيرات التابعة:

الحاجات النفسية

الأمن النفسي

منهجية البحث

المنهج: شبه تجريبي (مجموعة تجريبية + ضابطة).

العينة: طلبة صعوبات التعلم في غرف المصادر.

الأدوات:

مقياس الحاجات النفسية

مقياس الأمن النفسي

البرنامج الإرشادي القائم على اللعب

إجراءات البحث

- تطبيق قبلي للمقاييس.
- تنفيذ البرنامج على المجموعة التجريبية.
- تطبيق بعدي للمقاييس.
- تحليل النتائج باستخدام الاختبارات الإحصائية المناسبة.

حدود البحث

- موضوعية: الحاجات النفسية، الأمن النفسي، البرنامج القائم على اللعب.
- بشرية: طلبة صعوبات التعلم.
- مكانية: غرف المصادر في المدارس.
- زمانية: فصل دراسي واحد.

مصطلحات البحث

البرنامج القائم على اللعب: أنشطة إرشادية تستخدم اللعب لتنمية الجوانب النفسية والاجتماعية.
الحاجات النفسية: الانتماء، التقدير، الكفاءة، الاستقلالية.
الأمن النفسي: شعور الفرد بالطمأنينة والقدرة على مواجهة المواقف دون خوف.

خاتمة

يقدم البحث إطارًا تطبيقيًا لتحسين الجوانب النفسية لطلبة صعوبات التعلم. يمكن للبرنامج أن يساهم في تطوير الممارسات الإرشادية داخل غرف المصادر