يعتمد اختيار المنهج المناسب لدراسة ظاهرة الإدمان على استخدام الألعاب الالكترونية على عدة عوامل، منها: أو التنبؤ بها؟ أو تقديم نموذج نظري لتفسير الظاهرة؟ أو مجموعة من المتغيرات؟ * **المجتمع الذي تجري فيه الدراسة:** هل تجري الدراسة على مجتمع صغير، أو مجتمع كبير؟ بناءً على هذه العوامل، يهدف المنهج الوصفي إلى وصف الظاهرة كما هي، دون محاولة تفسيرها أو التنبؤ بها. منها: * **الملاحظة:** تُستخدم الملاحظة لجمع البيانات عن الظاهرة كما هي، دون تدخل من الباحث. * **الاستبيان:** يُستخدم الاستبيان لجمع بيانات من أفراد المجتمع حول أفكارهم واتجاهاتهم حول الظاهرة. ولتحديد الفجوات في المعرفة التي يمكن أن تسهم الدراسة في سدها. 3. **تصميم الدراسة:** يضع الباحث تصميم الدراسة، والذي يتضمن تحديد المتغيرات التي سيتم دراستها، واختيار الأساليب والأدوات المناسبة لجمع البيانات، والذي يتضمن عرض نتائج الدراسة، ومناقشتها، وفيما يلي مثال على دراسة وصفية لظاهرة الإدمان على استخدام الألعاب الالكترونية: **عنوان الدراسة:** **دراسة وصفية لظاهرة الإدمان على استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين في الجزائر** **أهداف الدراسة:** * وصف ظاهرة الإدمان على استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين في الجزائر. * تحديد عوامل انتشار هذه الظاهرة. **مجتمع الدراسة:** * 1000 مراهق. **المتغيرات التي تم دراستها:** * مدة استخدام الألعاب الالكترونية. * أنواع الألعاب الالكترونية التي يتم لعبها. * الأسباب التي تدفع المراهقين إلى استخدام الألعاب الالكترونية. **أساليب جمع البيانات:** * الاستبيان. * تشير نتائج الدراسة إلى أن 20٪ من المراهقين في الجزائر مدمنون على استخدام الألعاب الالكترونية.

lakhasly.com © تم تلخيص النص بواسطة موقع لخصلي