

تسليم 8 لمقرر دراسات نقدية 1

إعداد: عبدالله نصر الدين
الرقم الاكاديمي: 251001251

تسليم 8



نقد ورقة بحثية: ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالكفاءة الاجتماعية لدى المراهقين

تسليم 8

إعداد النقد البحثي:
عبدالله نصرالدين

المصدر: "مجلة كلية التربية في العلوم النفسية - جامعة القاهرة"
الرابط: [من هنا](#)

تسليم

08

المقدمة



تعد الألعاب الإلكترونية الجماعية من أبرز الظواهر الرقمية التي أثارت اهتمام الباحثين والتربويين، نظرًا لتأثيرها المتزايد على سلوكيات المراهقين وتفاعلهم الاجتماعي. ومع الانتشار الواسع لهذه الألعاب، أصبح من الضروري دراسة أبعادها المختلفة، لا سيما علاقتها بالمهارات الاجتماعية التي تشكّل جزءًا أساسيًا من نمو الفرد وتفاعله مع محيطه.

تسليم

08

وضوح الفروض وصياغتها

لم تُصنَّغ الفروض في هذه الدراسة بالشكل التقليدي المتعارف عليه، بل جاءت في صورة تساؤلات بحثية مثل: "ما العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والكفاءة الاجتماعية لدى المراهقين؟".

هذه التساؤلات تعكس بوضوح نية الباحثة في اختبار علاقة بين متغيرين، إلا أن غياب الصياغة الصريحة للفروض بصيغة إحصائية واضحة، كما هو متبع في الدراسات الكمية، يعد أحد أوجه القصور المنهجية.

إعادة صياغة هذه التساؤلات إلى فروض قابلة للاختبار كانت ستُسهم في تعزيز دقة التصميم البحثي.

تسليم

08

مدى ارتباط الفروض بمشكلة الدراسة

على الرغم من أن الفروض لم تُعرض بشكل مباشر، فإنها تستند إلى مشكلة بحثية واضحة تتعلق بتأثير الألعاب الإلكترونية على أبعاد متعددة من الكفاءة الاجتماعية لدى المراهقين. وقد عكست التساؤلات المطروحة ارتباطاً منطقيًا مع أهداف الدراسة ومشكلتها، مما يُظهر اتساقًا بين عناصر التصميم البحثي من حيث التوجه النظري والإجرائي.

تسليم

08

أدوات اختبار الفروض ومدى مناسبتها

استخدمت الدراسة مجموعة من الأدوات الإحصائية المناسبة لطبيعة البيانات، شملت: معامل ارتباط بيرسون لقياس العلاقة بين المتغيرات، واختبار Z لتحليل الفروق بين الجنسين، بالإضافة إلى معامل ألفا كرونباخ للتحقق من ثبات أدوات القياس، والتحليل الوصفي عبر المتوسطات والانحرافات المعيارية. ورغم ملاءمة هذه الأدوات، إلا أن الباحثة لم توضح البرنامج الإحصائي المستخدم، ولم يتم التطرق إلى شروط تطبيق هذه الاختبارات أو تحليل حجم الأثر، مما يُضعف من الجوانب التقنية في التحليل الإحصائي.

تسليم

08

نتائج الفروض وتحليلها

قدمت الورقة عرضًا منظمًا للنتائج من خلال جداول إحصائية تبين الفروق بين الذكور والإناث في أبعاد متعددة من الكفاءة الاجتماعية، حيث أظهرت النتائج أن بعض الأبعاد كانت لصالح الذكور.

كما أشارت النتائج إلى وجود ضعف في بعض الجوانب لدى الإناث، مثل الثقة الاجتماعية.

ومع وضوح العرض الكمي للنتائج، إلا أن التحليل التفسيري لهذه النتائج ظل محدودًا، حيث لم يتم التعمق في تفسير أسباب هذه الفروق.

ربط الباحث نتائجه بعدد من الدراسات السابقة، وسعى لتوضيح أوجه التشابه والاختلاف.

هذا الربط يعزز من مصداقية النتائج، إلا أن المناقشة ظلت في إطار عام نسبياً، وكان من الأفضل التوسع أكثر في تحليل أسباب التوافق أو التباين مع الدراسات السابقة، وربط ذلك بالبيئة الثقافية والسلوكية للمراهقين في المجتمع الذي أجريت فيه الدراسة.



تسليم
08

مناقشة النتائج وربطها
بالدراسات السابقة

أظهرت الورقة أن الفروض كانت محوراً رئيسياً لتحقيق أهداف البحث، حيث مكّنت الباحث من الوصول إلى استنتاجات علمية يمكن البناء عليها مستقبلاً، سواء من حيث تطوير أساليب التربية أو فهم تأثير الألعاب بشكل واقعي.



تسليم
08

مدى مساهمة الفروض في
تحقيق أهداف الدراسة

يمكن القول إن الورقة تعاملت مع اختبار صحة الفروض بطريقة علمية دقيقة، ووفرت أرضية قوية لفهم العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك الاجتماعي للمراهقين.

مع بعض التحسينات البسيطة، مثل التوسع في التفسير وتحليل الفروق الثقافية، يمكن اعتبارها دراسة ذات قيمة علمية وتطبيقية.



تسليم
08

الخاتمة

المراجع الأكاديمية

الباحث، أ. (2023). ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالكفاءة الاجتماعية لدى المراهقين. ResearchGate.
<https://www.researchgate.net/publication/373148064>



Thank You