

دكتوراه تقنية المعلومات

دراسات نقدية ٢

إعداد الباحث / محمد أحمد مني
2024

الأسبوع ٥





المهمة المطلوبة لهذا الأسبوع:

التكليف الخامس: تقديم عرض (فيديو من خمس إلى عشر دقائق) + الملف لبحث في مجال تخصصك مستعرضا فيه الجزء الخاص بالدراسات السابقة.



عنوان الدراسة:

بحث بعنوان : «فاعلية تقديم تقنية الواقع المعزز لبيئة تعليمية لتنمية مهارات الحاسوب لدى طلاب المرحلة الثانوية»
الباحث في هذه الدراسة هو محمد موسى مهدي مجرشي والمنشور في المجلة العلمية بجامعة أسيوط، المجلد ٣٥،
العدد الثامن، الجزء الثاني، أغسطس ٢٠١٩.



رابط الدراسة:

فاعلية تقديم تقنية الواقع المعزز لبيئة تعليمية عبر
الانترنت لتنمية مهارات الحاسوب لدى طلاب
المرحلة الثانوية



كلية التربية
جامعة أسيوط
إدارة: البحوث والنشر العلمي (المجلة العلمية)

فاعلية تقديم تقنية الواقع المعزز لبيئة تعليمية عبر الانترنت
لتنمية مهارات الحاسوب لدى طلاب المرحلة الثانوية

إعداد
محمد موسى مهدي مجري
إشراف
د. إبراهيم عبدالله الزهراني
استاذ مشارك - قسم تقنيات التعليم

المجلد الخامس والثلاثون - العدد الثامن - جزء ثاني - أغسطس ٢٠١٩ م

http://www.aun.edu.eg/faculty_education/arabic



١. مدى شمولية الدراسات السابقة وتغطيتها للأبحاث المهمة:

- تضمنت الدراسة مراجعة لعدد من الأبحاث التي تناولت تأثير تقنية الواقع المعزز في التعليم، مثل:
- دراسة عوض الله أحمد (٢٠١٩) حول تأثير تقنية الواقع المعزز على تنمية التفكير البصري.
- دراسة Bacca وآخرون (٢٠١٤) التي قدمت مراجعة منهجية لتطبيقات الواقع المعزز في التعليم.
- شملت الدراسات أبحاثاً عربية وأجنبية، مما أعطى المراجعة بُعداً دولياً ومحلياً.

نقاط النقد:

- لم يتم ذكر كيفية اختيار الدراسات السابقة وما إذا تم استخدام محركات بحث علمية مثل Scopus أو Web of Science.
- لم يتم توضيح الأسس التي اعتمدها الباحث في اختيار الدراسات (مثل حداثتها، مدى ارتباطها بالموضوع، طرقها البحثية).



٢. تنوع المصادر في مراجعة الدراسات السابقة:

- شملت المراجعة مصادر متنوعة مثل رسائل ماجستير، أبحاث علمية، ودراسات أجنبية، مما ساعد في توفير نظرة شاملة حول الموضوع.
 - كان هناك توازن بين الدراسات العربية والأجنبية، مما أتاح مقارنات بين تطبيقات الواقع المعزز في بيئات تعليمية مختلفة.
- نقاط النقد:**
- لم يتم استخدام تقارير مؤسسات بحثية دولية أو مقالات مؤتمرات، والتي قد توفر تحديثات مهمة عن التطورات الحديثة في تقنية الواقع المعزز. وذلك من خلال مؤسسات بحثية مثل اليونسكو أو IEEE التي توفر بيانات حديثة.
 - لم يتم ذكر استخدام دراسات تحليلية إحصائية مثل التحليل البعدي (Meta-Analysis)، والذي يمكن أن يعزز قوة النتائج المستخلصة من الأبحاث السابقة.



٣. التوازن بين الدراسات القديمة والحديثة:

- شملت المراجعة دراسات تعود إلى ١٩٩٧ (مثل دراسة Azuma حول الواقع المعزز)، وأخرى أحدث مثل دراسة Bacca وآخرون (٢٠١٤)، مما يوفر منظورًا زمنيًا لتطور التقنية.

نقاط النقد:

- لم يتم تحليل كيفية تطور الأبحاث حول الواقع المعزز في السنوات الأخيرة حتى ٢٠١٩. لم يتم التطرق إلى اتجاهات البحث الحديثة (٢٠١٧-٢٠١٩) في استخدام الواقع المعزز في التعليم العربي.



٤. تحليل نقدي للدراسات السابقة:

- الباحث لم يقتصر على تلخيص الدراسات السابقة، بل أوضح كيف يمكن الاستفادة منها في البحث الحالي.
- تم ذكر نقاط قوة بعض الدراسات، مثل دقة الأدوات المستخدمة في دراسة الحسيني (٢٠١٩)، والتي استخدمت اختبار تحصيلي ومقياس اتجاه لقياس فاعلية الواقع المعزز.

نقاط النقد:

- لم يتم تحليل مدى قوة الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسات السابقة (مثل مدى كفاءة العينة، دقة الاختبارات التحليلية).
- لم يتم ذكر نقاط ضعف بعض الدراسات، مما يجعل المراجعة تبدو وصفية أكثر من كونها نقدية.
- تقديم مقارنة بين مناهج البحث المختلفة المستخدمة في الدراسات السابقة، مثل الفرق بين الدراسات التجريبية والدراسات الوصفية.



٥. تحديد الفجوات البحثية بوضوح:

- أشارت الدراسة إلى عدة فجوات بحثية، منها:
- قلة الدراسات التي تركز على تأثير الواقع المعزز على مهارات البرمجة لدى طلاب الثانوية.
- عدم وجود أبحاث تقارن بين تقنيات مختلفة مثل الواقع المعزز والواقع الافتراضي في تدريس البرمجة.

نقاط النقد:

- لم يتم تحليل مدى إمكانية تعميم نتائج الدراسات السابقة على مجتمعات طلابية مختلفة.
- لم يتم ذكر كيف يمكن للدراسة الحالية تقديم حلول واضحة لسد هذه الفجوات البحثية.



Thank You