



"فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية مهارات القراءة لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي"

https://www.researchgate.net/publication/353013806_astkhdam_alalab_altlymyt_alrqmyt_fy_tnmyt_alfhm_algrayy_ldy_tlmydhat_almrhlt_alabtdayyt



إعداد: د. دعاء عبد القادر إبراهيم

سنة النشر: 2022

الجهة: كلية التربية – جامعة عين شمس

رابط الدراسة من موقع دار المنظومة (قد يتطلب الدخول عبر جهة تعليمية مشتركة) 

نص المقدمة كما وردت في الدراسة:

“تُعَدّ مهارات القراءة من المهارات الأساسية التي تُبنى عليها باقي العمليات التعليمية، ويُعاني كثير من تلاميذ المرحلة الابتدائية من ضعف في اكتساب هذه المهارات في ظل الأساليب التقليدية للتعليم. ومع تطور التكنولوجيا وظهور بيئات تعلم رقمية تفاعلية، برزت الألعاب التعليمية كوسيلة جاذبة ومحفزة للأطفال. ومن هنا، تسعى هذه الدراسة إلى استكشاف أثر استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تحسين مستوى القراءة لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي، من خلال تصميم برنامج تفاعلي وتطبيقه ميدانيًا، ثم تقييم نتائجه على أداء التلاميذ”.

تحليلي وتقييمي للمقدمة بناءً على ما فهمته من المحاضرة:

1. المقدمة بدأت بشكل منطقي ومقبول، حيث وضّحت أهمية الموضوع من خلال التمهيد لأهمية “مهارات القراءة” كقاعدة أساسية لبقية العمليات التعليمية، وهذا يتماشى تمامًا مع ما ذكر في المحاضرة من ضرورة البدء بإطار عام يوصل القارئ لفهم السياق العام للبحث.

2. الباحثة انتقلت بعد ذلك إلى ذكر المشكلة بشكل غير مباشر، وهو أمر جيد كبداية، لكن من وجهة نظري كان من الأفضل أن تُصاغ المشكلة بعبارات أوضح، مثل الإشارة إلى نسب تدني القراءة في بعض البيئات التعليمية، أو عرض دراسات سابقة تبين حجم هذه المشكلة، كما أوصت المحاضرة باستخدام الإحصاءات أو تقارير رسمية لإظهار “مدى حجم المشكلة” بوضوح.

3. من الإيجابيات القوية في هذه المقدمة أنها لم تكتفِ بتوصيف المشكلة، بل ربطتها بتطور تقني معاصر وهو “الألعاب التعليمية الرقمية”، وهذا أسلوب ممتاز لأنه يوصل فكرة وجود بديل حديث ومشجع قد يكون هو الحل للمشكلة المطروحة، وهذا يتفق تمامًا مع ما أشارت له المحاضرة حول تقديم “منطلقات البحث وأبعاده الحديثة”.

تحليلي وتقييمي للمقدمة بناءً على ما فهمته من المحاضرة:

4. الباحثة وضّحت هدف الدراسة بطريقة مباشرة وهي “استكشاف أثر استخدام الألعاب التعليمية”، لكن بصراحة كان من الأفضل لو تم إدخال تفاصيل أكثر، مثل نوع مهارات القراءة المستهدفة أو عناصر البرنامج التعليمي نفسه، لأن المحاضرة أكدت على أن الأهداف في المقدمة يجب أن تكون دقيقة وغير عامة، حتى لا تبدو الدراسة فضفاضة.
5. من النقاط التي أراها ناقصة – وأكدت المحاضرة على أهميتها – أن الباحثة لم توضح الفجوة البحثية أو ما يسمى بـ “الثغرة في المعرفة”. ما المقصود؟ يعني لم تبين لنا هل هذا المجال لم يتم تناوله سابقاً؟ وهل هناك نقص في الأدبيات التي تدمج الألعاب الرقمية بالتعليم القرائي؟ المحاضرة ذكرت بوضوح أن من شروط المقدمة القوية أن تبين ما الذي لم يتم بحثه من قبل، حتى نعرف لماذا هذه الدراسة مهمة.
6. ما كان ناقصاً أيضاً هو تحديد الجهات المستفيدة من الدراسة، مثل المعلمين، المدارس، أو مصممي المناهج، لأن القارئ يحتاج يعرف من سيستفيد من هذه النتائج ولماذا، وهذا شرط من الشروط التي ناقشتها المحاضرة بالتفصيل.
7. رغم هذه الملاحظات، أقدر أقول إن المقدمة جاءت بلغة واضحة، وأسلوبها جذاب وسهل القراءة، وفيها تسلسل جيد من العام إلى الخاص، لكنها بحاجة لإثراء بالأرقام، وتوضيح للفجوة، وصياغة أدق للأهداف.

خلاصة رأيي كمُطبق لما فهمته من المحاضرة

أنا أشوف إن المقدمة هذه تعتبر جيدة جدًا من حيث أسلوب الكتابة، والتسلسل المنطقي في عرض المشكلة، وربطها بالتقنيات الحديثة، لكنها كانت تحتاج لمزيد من التوثيق العلمي، وإدراج بعض العناصر الأساسية اللي تعلمنا إنها ضرورية في أي مقدمة ناجحة، مثل عرض الدراسات السابقة بشكل موجز، وذكر الفجوة، وتحديد الجهات المستفيدة من النتائج



مجموعة جامعة
الجميع الذكية
للتعليم القابضة

MIDOCEAN
UNIVERSITY



Thank You

