



عنوان الرسالة المستخدمة

The Impact of Digital Game-Based Learning on Students' Academic Achievement and Motivation in English Language Learning

إعداد : Fatemeh Ghaemi

الجامعة : Universiti Putra Malaysia

سنة النشر: 2020

رابط الرسالة:

<https://eur02.safelinks.protection.outlook.com/?url=https%3A%2F%2Fetd.uum.edu.my%2F8635%2F&data=05%7C02%7Cmansourtf%40sabic.com%7Cb350e23781b94a6f11b208ddb21e3994%7Ca77c517ce95e435bbbb4cb17e462491f%7C0%7C0%7C638862565406156619%7CUnknown%7CTWFpbGZsb3d8eyJFbXB0eU1hcGkiOnRydWUsIlYiOiIwLjAuMDAwMCIslIAiOiJXaW4zMlslkFOljoiTWFpbGlldUljoyfQ%3D%3D%7C0%7C%7C%7C&sdata=00BlfYzUQGvfOCZaBP8vSH1g4frmbjHDAu0TpzNCvlc%3D&reserved=0>

ملخص أهم الدراسات السابقة المرتبطة بموضوع البحث

- فيما يلي عرض موجز لأهم الأبحاث العلمية التي ناقشت أثر التعلم القائم على الألعاب الرقمية على التحصيل الأكاديمي ودافعية الطلاب لتعلم اللغة الإنجليزية:

• 1. الدراسة (Wang & Zheng 2015) :

- الهدف: اختبار فعالية الألعاب التعليمية في تحسين دافعية طلاب المرحلة الثانوية لتعلم المفردات الإنجليزية.
- المنهجية: شبه تجريبية (quasi-experimental) ، باستخدام مجموعتين (ضابطة وتجريبية).
- النتائج: تفوق واضح في المجموعة التي استخدمت الألعاب.
- الاستنتاج: التعلم القائم على الألعاب يعزز الاهتمام ويزيد التفاعل.

ملخص أهم الدراسات السابقة المرتبطة بموضوع البحث

- 2. الدراسة (Liu et al. 2017) :
 - الهدف: دراسة تأثير بيئة تعلم قائمة على الألعاب في تعلم مهارات اللغة الإنجليزية.
 - المنهجية: دراسة كمية باستخدام اختبارات تحصيل قبلية وبعدية.
 - النتائج: تحسن تحصيلي في المفردات ومهارات الفهم القرائي.
 - الاستنتاج: وجود علاقة إيجابية بين استخدام الألعاب والتحصيل الأكاديمي.
- 3. الدراسة (Hwang & Wu 2018) :
 - الهدف: قياس أثر توظيف الألعاب الرقمية التعليمية على التحصيل في مفردات اللغة الإنجليزية.
 - المنهجية: تحليل مقارن (Meta-analysis) لـ 42 دراسة سابقة.
 - النتائج: دلالة إحصائية على تحسن الأداء الأكاديمي في معظم الدراسات.
 - الاستنتاج: الألعاب التعليمية أداة فعالة على نطاق واسع.

الاتجاهات البحثية السائدة في المجال

1. التركيز على بيئات التعلم الرقمية التفاعلية: معظم الدراسات تناولت التعلم التفاعلي القائم على الألعاب والأجهزة الذكية والمنصات الرقمية.
2. اعتماد التصميم التجريبي أو شبه التجريبي: لاختبار فاعلية الألعاب، استخدمت العديد من الأبحاث تصميمًا تجريبيًا لمقارنة نتائج المجموعات.
3. دراسة التأثير على التحصيل والدافعية معًا: أغلب الدراسات دمجت بين التحصيل الأكاديمي (كالدرجات والاختبارات) والدافعية (مثل الحماس أو الاستمرارية).
4. الاعتماد على أدوات قياس كمية: اختبارات قياسية واستبانات لقياس نتائج المتعلمين.

الفجوات البحثية التي كشفتها الدراسات

1. قلة الدراسات في البيئات العربية أو الإسلامية
معظم الأبحاث أجريت في شرق آسيا وأوروبا، مع غياب واضح للبيئات العربية.
2. قلة التركيز على الفروق الفردية
نادرًا ما تناولت الدراسات الفروق في الاستجابة بناءً على النوع أو الخلفية التعليمية.
3. محدودية الدراسات النوعية
أغلب الدراسات كانت كمية ولم تُركز على استكشاف تجارب الطلاب بعمق.
4. نقص دراسات الدمج بين الألعاب ومهارات لغوية محددة (مثل الكتابة أو التحدث)
تم التركيز غالبًا على المفردات والقراءة، دون اهتمام كافٍ بالمهارات الأخرى.

الاستنتاج والتطبيق على مشروع البحث

هذا النوع من الدراسات يُظهر أن دمج الألعاب الرقمية في تدريس اللغة الإنجليزية ليس فقط فعالاً في تحسين الأداء الأكاديمي، بل يزيد دافعية المتعلم، مما يدعم مشروع بحثي يرغب في استكشاف هذا المجال.

موقعي في البحث: أستطيع أن أركز على "دور الفروق الفردية في فاعلية الألعاب التعليمية" أو "مدى ملائمة هذا النهج للبيئة العربية"، وهي فجوات أظهرتها الدراسات السابقة.



مجموعة جامعة
الجميع الذكية
للتعليم القابضة

MIDOCEAN
UNIVERSITY



Thank You

