تتشرف كلية الدراسات العليا و كلية التربية بدعوتكم لحضور

مناقشة أطروحة رسالة الماجستير

العنوان

أثر استخدام موقع ألعاب إلكترونية في تعلم وتعليم المفردات الجديدة لمتعلمي اللغة الإنجليزية في الصف الرابع في دولة الإمارات العربية المتحدة

للطالبة

أماني محمد المصطفى

المشرف

د. منى الجناحي، قسم المناهج وطرق التدريس

كلية التربية

المكان والزمان

الساعة: 2 مساءً

الإثنين، 10 أبريل 2023

غرفة 0066، المبنى H1

الملخص

تركز هذه الرسالة على دراسة تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على تعلم مفردات اللغة الإنجليزية لطلاب الصف الرابع من اللغة الإنجليزية في أحد الفصول الدراسية في دولة الإمارات العربية المتحدة. الهدف الرئيسي من هذه الأطروحة هو دراسة كيفية تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على عملية تعلم المفردات في الفصل الدراسي بالصف الرابع. الغرض الآخر من هذه الدراسة هو استكشاف آراء المتعلمين والمعلمين في طرائق تعلم المفردات الجديدة. تستخدم هذه الدراسة طريقة شبة تجريبية مختلطة لتجميع المعلومات. شاركت ثلاث فصول من الصف الرابع في التجربة بشكل مستقل في استخدام موقع ألعاب يسمى Blooket. تم تقسيم كل فئة من الفصول الثلاثة بشكل عشوائي إلى مجموعة تجريبية تعلمت المفردات من خلال الألعاب الإلكترونية ومجموعة أخرى تعلمت المفردات من خلال الطرق التقليدية لمدة خمسة أسابيع. باستخدام تحليل T-test للجزء التجريبي من الدراسة والتحليل الموضوعي للجزء النوعي من الدراسة، أوضحت النتائج أن نتائج المجموعة التجريبية التي استخدمت الألعاب الإلكترونية كانت أفضل ومختلفة بشكل كبير عن درجات المجموعة الأخرى التي لم تستخدمها. هذا يعني أن استخدام الألعاب الإلكترونية قد يؤثر بشكل إيجابي على عملية تعلم المفردات. كانت تصورات المتعلمين حول استخدام الألعاب الإلكترونية إيجابية، وعلى العكس من ذلك، لم يكن معظم المعلمين متحمسين لاستخدام الألعاب الإلكترونية في الفصل الدراسي نظرًا للأسباب المختلفة التي قدموها. تبحث هذه الدراسة أيضًا في تحديات استخدام الألعاب الإلكترونية في تعلم المفردات التعلم التي يمكن أن يواجهها المتعلمين والتداعيات المستقبلية.

كلمات البحث الرئيسية: استخدام الألعاب الإلكترونية، تعلم المفردات الجديدة، متعلمي اللغة الإنجليزية، Blooket