أجريت الدراسة لمعرفة تأثير الألعاب الرقمية على أداء التعلم لدى الطلاب وتحفيزهم. تم إجراء دراسة شبه تجريبية مع مجموعتين من الطلاب. تم تدريس المجموعة التجريبية باستخدام اللعبة الرقمية Kahoot بينما تم تدريس المجموعة الضابطة بالطريقة التقليدية. وكانت الاختبارات القبلية والاختبارات البعدية والاستبيانات حول دوافع الطلاب ومواقفهم تجاه اللعب في تعلم اللغة هي الأدوات المستخدمة في هذه الدراسة. تم تحليل البيانات باستخدام اختبارات t المستقلة وتحليل التباين أحادي الاتجاه. وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الأداء والدافعية للتعلم عند مستوى 0. حصلت المجموعة التجريبية على درجات أعلى من المجموعة الضابطة، وكان دافعية الطلاب في المجموعة التجريبية أعلى بكثير من المجموعة الضابطة. بالإضافة إلى ذلك، أشارت نتائج الاستطلاع إلى أن الطلاب لديهم اتجاهات إيجابية نحو تطبيق الألعاب الرقمية في تعلم اللغة.

lakhasly.com © تم تلخيص النص بواسطة موقع لخصلي