

أجريت الدراسة لمعرفة تأثير الألعاب الرقمية على أداء التعلم لدى الطلاب وتحفيزهم. تم إجراء دراسة شبه تجريبية مع مجموعتين بينما تم تدريس المجموعة الضابطة بالطريقة Kahoot من الطلاب. تم تدريس المجموعة التجريبية باستخدام اللعبة الرقمية التقليدية. وكانت الاختبارات القبليّة والاختبارات البعديّة والاستبيانات حول دوافع الطلاب ومواقفهم تجاه اللعب في تعلم اللغة هي المستقلة وتحليل التباين أحادي الاتجاه. وأظهرت t الأدوات المستخدمة في هذه الدراسة. تم تحليل البيانات باستخدام اختبارات النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الأداء والدافعية للتعلم عند مستوى 0.0. 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.