تلعب الألعاب التعليمية الرقمية دورًا حاسمًا في خلق سياق تعليمي موات للطلاب وتعزيز مشاركتهم في التعلم. يحفز هذا السياق الافتراضي اهتمام الطلاب بالتعلم ويعزز مشاركتهم في مهام التعلم. بما في ذلك لعب الأدوار وحل المشكلات والعمل الجماعي. نقترح الفرضية 2: الفرضية 2: يوجد ارتباط إيجابي بين الألعاب التعليمية الرقمية ومشاركة الطلاب في التعلم. لقد أثبتت الأبحاث أن الطلاب يظهرون مستويات أعلى من المشاركة عندما يدركون أن أنشطة التعلم ذات مغزى وأهمية [23]. كشفت دراسة ستيبك (2002) عن وجود علاقة إيجابية بين مشاركة الطلاب في التعلم في المهام ودوافعهم للتعلم. بالإضافة إلى ذلك، تعزز مشاركة الطلاب المتصورة بشكل كبير دافع الطلاب للتعلم. يؤثر انخراط الطلاب في التعلم، على مشاعرهم تجاه الألعاب التعليمية الرقمية، يمكن أن يتوسط انخراط الطلاب في التعلم العلاقة بين الألعاب التعليمية الرقمية ودوافع الطلاب للتعلم. كشفت دراسة بانيجراهي (2021) أن انخراط الطلاب في التعلم يتوسط العلاقة بين بيئة التعلم عبر الإنترنت وأداء التعلم [28]. كلما كان تأثير مشاركة الطلاب في التعلم أقوى على دافع الطلاب للتعلم، تلعب معرفة المعلمين الرقمية دورًا حاسمًا في تحفيز الطلاب المستعدين التي تم إنشاؤها في الدراسة، من خلال إدراك مشاركة (H5) والعلاقة المعتدلة (H4) لمهنتهم من خلال بالنظر إلى العلاقة الوسيطة الطلاب في التعلم، وبالتالي تعزز الدور الوسيط لمشاركة الطلاب في التعلم في التأثير على العلاقة بين الألعاب التعليمية الرقمية ودافعية الطلاب للتعلم. نقترح الفرضية التالية: الفرضية 7: قد تعدل البيئة الرقمية للمدرسة بشكل إيجابي الدور الوسيط لمشاركة الطلاب في التعلم في العلاقة بين الألعاب التعليمية الرقمية ودافعية الطلاب للتعلم.

Summarized by © lakhasly.com