

تتشرف كلية الدراسات العليا و كلية التربية بدعوتكم لحضور

**مناقشة أطروحة الماجستير**

العنوان

**إدراك معلمي اللغة الانجليزية للتطبيق الالكتروني للتعلم القائم على أساس اللعب**

**للفوف المتوسطة في دولة الإمارات العربية المتحدة**

للطالبة

اسراء محمد عباس

المشرف

الدكتورة بدرية الخنبولي

قسم المناهج وطرق التدريس

كلية التربية

المكان والزمان

الجمعة

2022/4/29

10:00 AM

<https://eu.bbcollab.com/guest/d50aa2beb99340bfa428b5e556d008db>

### الملخص

ان الغرض من هذه الدراسة هو التحقيق في كيفية إدراك معلمي اللغة الإنجليزية لاستخدام وتنفيذ التطبيق الالكتروني للتعلم القائم على أساس اللعب في المدارس المتوسطة في دولة الإمارات العربية المتحدة. التعلم القائم على الألعاب الرقمية هو طريقة جديدة نسبياً يتم دمجها في الفصل الدراسي. وتتطلب هذه الطريقة مهارات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات بما يتماشى مع علم أصول التدريس ليتم ممارستها بشكل هادف. الهدف الرئيسي من هذه الدراسة هو إلقاء الضوء على الجوانب الإيجابية والعقبات التي قد يواجهها المعلمون عند استخدام التطبيق الالكتروني للتعلم القائم على أساس اللعب في الفصول الدراسية. وللتعمق أكثر للإجابة على أسئلة البحث ، فقد استخدمت الدراسة المنهج المختلط. ففي المرحلة الأولى ، تم استخدام الطريقة الكمية من خلال استبيان موجه لمعلمي اللغة الإنجليزية (العدد = 70). وفي المرحلة الثانية ، فقد تم استخدام النهج النوعي في مقابلة شبه منظمة مع مدرسي اللغة الإنجليزية (العدد = 10) تم اختيارهم من مجتمع البيانات الكمية لهذه الدراسة. وقد أظهرت نتائج هذه الدراسة أن مدرسي اللغة الإنجليزية يحبون استخدام الألعاب الرقمية واستخدامها في الفصل الدراسي لأنها تحفز الطلاب وتساهم في إدارة الفصل ، مما يساعد الطلاب على معالجة الموضوع بشكل أفضل. وتمهد نتائج هذه الدراسة الطريق لمزيد من البحث حول استخدام الألعاب الرقمية في الفصل الدراسي من وجهة نظر المعلمين للتغلب على الجوانب السلبية لدمج التطبيق الالكتروني للتعلم القائم على أساس اللعب في الفصل الدراسي. علاوة على ذلك ، تظهر نتائج البيانات الكمية والنوعية التناقض والتضاربات في النتائج. وقد اتفق معظم المعلمين على أن التطبيق الالكتروني للتعلم القائم على أساس اللعب هي مصدر تحفيز وبالتالي ، فإنه يسهل عملية التعلم وقد أشاروا إلى أن العائق الأكبر في استخدام التطبيق الالكتروني للتعلم القائم على أساس اللعب هي المشاكل التقنية مثل الاتصال بالإنترنت وضيق الوقت.

**كلمات البحث الرئيسية:** التطبيق الالكتروني للتعلم القائم على أساس اللعب، تحفيز، المنهج المختلط ، تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، النهج النوعي.