



تأثير ألعاب الكمبيوتر على تعلم اللغة الذاتي

اسم معد الرسالة

عبدالرحمن بن محمد آل زيدان

بحث مقدم لنيل درجة الماجستير في تدريس اللغة الانجليزية للناطقين بغيرها

اسم المشرف

د. طارق الياس

معهد اللغة الانجليزية

جامعة الملك عبدالعزيز

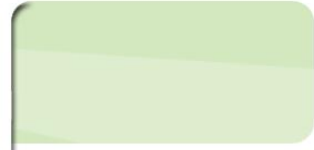
جدة- المملكة العربية السعودية

٢٠١٩-١٤٤٠ م

مستخلص

تقع بين ابيديكم رسالة ماجستير كيفية والتي تسعى الى تسليط الضوء على تأثير ألعاب الفيديو وملحقاتها على تعلم اللغة الانجليزية والمعتمدة على عنصري الدوافع والامكانيات المركزية للشخص والتي تمكنه من التعلم المستقل حينئذ بفضل تلك الالعاب. تقوم هذه الرسالة على منهجية الاوتوثوغرافيا والتي تضع نصب عين المتلقي تجربتي خارج حدود الفصل الدراسي كمستخدم لتلك الالعاب في رحلة لتعلم اللغة الانجليزية كلغة ثانية وايضا اللغة الانجليزية لاهداف خاصة. تعنى هذه الرسالة بمشاركة الدلائل المحسوسة المتعلقة بعالم العاب الفيديو والتي ساهمت في بناء لغتي الثانية بشكل مباشر من خلال سرد قصصي معتمدا على ثلاث اطارات نظرية حيث يثبت المحتوى المكتوب على ان الترفيه يمثل العجلة المؤثرة والتي تقود العملية التعليمية الى الاستقلال والاعتماد على الذات ومن هذا المنطلق ادرس حالة هذا التعلم الذاتي من خلال رحلة اكتشافية مكونة من ١٥ سنة من التعليم والترفيه معا بشكل ثابت ومستمر. يعتمد هذا البحث على نموذج تفسيري والذي أحاول من خلاله التوصل الى معنى يلخص ظاهرة تعلمي عن طريق الترفيه. في الجانب الاخر من الرسالة اتحول من مستخدم لهذه الالعاب الى مطور لاجهزة الكمبيوتر الخاصة بها حيث يتم التواصل بمجتمع الممارسين لبناء تلك الاجهزة سواءا خارج الشبكة العنكبوتية او داخلها والتي كان لها الاثر على اكتساب اللغة الانجليزية ايضا وكجزأ لا يتجزأ من منهجية الاوتوثوغرافي تم جمع البيانات لدعم هذه الرسالة من خلال الاعتماد على الاستدكار وايضا الاستدلال بالصور المستقاة من مواقف تعليمية ذاتية سابقة والتي حدثت في عالم الالعاب وتصميم اجهزتها ولتقوية هذا الدعم تم استخراج عينات من النصوص الكتابية من داخل الالعاب والمنندييات ومواقع مراجعات العاب الفيديو والتي من خلالها تم تقوية مهاراتي اللغوية. اخيرا يهدف هذا البحث للتأكيد على الاهمية الجوهرية لجانب الاهتمام الشخصي ومدى اثره على استحداث طرق اسرع واكثر تشويقا لتعلم اللغة الانجليزية

مفاتيح البحث: التعلم الاستقلالي, الدوافع الذاتية, الاثنوغرافيا, اللغة الانجليزية كلغة ثانية, اللغة الانجليزية لاغراض نوعية, العاب الكمبيوتر.



The Impact of Computer Games on Autonomous Language Learning

By: Abdulrahman Zaidan

A Thesis Submitted in Partial Fulfilment of the Requirements for the Degree of Master of Arts (Teaching English for speakers of other languages)

Supervised by

Dr. Tariq Elyas

ENGLISH LANGUAGE INSTITUTE

KING ABDULAZIZ UNIVERSITY

JEDDAH- SAUDI ARABIA

1440H-2019G

Abstract

This research study is a qualitative thesis that attempts to shed some light on the impact of videogames and their adjacent attachments on English language learning through self-centred attitudinal and aptitudinal factors involving learning autonomy and motivation driven by the vehicle of gaming. The method adopted throughout the thesis is autoethnography which puts forth to the reader my outside classroom learning experience as a gamer in the first-place mastering English as EFL and ESP. It's desired to share evidence through my personal recounts and the three theoretical frameworks selected that gaming realm have in my case contributed directly in the formulation of my English language acquisition. The research paradigm utilized is interpretive of which I attempt to make a meaning out of my language learning experience through entertainment phenomena. It's also proven in the written piece that learning through entertainment is an impactful wheel to steer the learning process towards learning independence. In the thesis, I study myself through exploration of over fifteen years of consistent learning through gaming. Later in the thesis, the study shifts to another type of interest which is also related to gaming that is developing my own computer machine which made me leap to offline and online community to learn English from on the equal footing. As part of autoethnography data collection, data was gathered through memory recall and further solidified by screen captures taken from past learning situations through games and PC assembly. It also contains samples from excerpts taken from in-game texts, forums texts and gaming websites reviews where I used to fortify my English repertoire. My goal in this self-explorative research is to put emphasis on interest and how it enables faster and more interesting methods to learn English

Keywords: Videogames, Autonomy, Autoethnography, Community of Practice, EFL.