

## משחקים דיגיטליים באנגלית ותרומתם ללמידת השפה האנגלית בקרב ילדים הלומדים בכיתות ג'-ו' (פוסטר)

מיטל אמזלג  
מכון טכנולוגי חולון  
[meitalam@hit.ac.il](mailto:meitalam@hit.ac.il)

עידן משה  
מכון טכנולוגי חולון  
[idanmoshe04@gmail.com](mailto:idanmoshe04@gmail.com)

רותם שלום  
מכון טכנולוגי חולון  
[rotemshalom2451999@gmail.com](mailto:rotemshalom2451999@gmail.com)

### Digital Games in English and their Contribution to the Learning of the English Language among Children Studying in Grades 3-6 (poster)

**Rotem Shalom**  
Holon Institute of Technology  
[rotemshalom2451999@gmail.com](mailto:rotemshalom2451999@gmail.com)

**Idan Moshe**  
Holon Institute of Technology  
[idanmoshe04@gmail.com](mailto:idanmoshe04@gmail.com)

**Meital amzalag**  
Holon Institute of Technology  
[meitalam@hit.ac.il](mailto:meitalam@hit.ac.il)

#### Abstract

The use of digital games among children and teenagers has risen over the years. Digital games have several disadvantages, but, despite the drawbacks, digital games have a considerable number of advantages like promoting the acquisition of various skills related to spelling and vocabulary. However, acquiring the language can sometimes be difficult for children. Following the difficulty in learning a foreign language and children's love for digital games, the purpose of the study is to examine the effect of digital games in the English language on the level of the English language among children studying in the 3rd – 6th grades in Israel. This study was conducted using the quantitative approach, during which questionnaires were sent to 103 students in grades 3-6 from the country's center. The findings emerged that the English level is significantly higher among students in grades 3-6 who play digital games than those who do not. Following the research, one should consider using an innovative study method that includes games alongside the traditional study method that contains books and notebooks.

**Keywords:** digital games, foreign language, English, teaching methods, traditional learning.

#### תקציר

הקף השימוש במשחקים דיגיטליים בקרב ילדים ובני נוער צובר תאוצה עם השנים (Statista, 2021). למשחקים דיגיטליים ישנם מספר חסרונות דוגמת התנהגות תוקפנית, השמנת יתר, פגיעה בכישורים חברתיים ועוד (Buckley & Anderson, 2006; Lager & Bremberg, 2005; Smirni et al., 2021). על אף החסרונות, למשחקים דיגיטליים יש מספר לא מבוטל של יתרונות. הם מאפשרים לשחקן לתת פורקן לרגשות שליליים, משפרים את רמת הידע הכללי והיכולות הקוגניטיביות (Marom et al., 2017; Sharp, 2012). בנוסף, מהספרות המחקרית עולה כי משחקים דיגיטליים מקדמים רכישה של מיומנויות שונות הקשורות לאיות ואוצר מילים (Hassan, 2020).

לצד הצמיחה בהיקף השימוש במשחקים דיגיטליים, השפה האנגלית הפכה להיות השפה הבינלאומית החשובה ביותר בעולם. על כן, השפה האנגלית הינה מרכיב חשוב בהשתלבותם העתידית של הילדים ובני הנוער בשוק העבודה. עם זאת, רכישת השפה יכולה להיות לעיתים קשה לילדים (Kormos et al., 2020; Sintadewi et al., 2020).

קושי זה יכול לנבוע ממספר סיבות: גישה שלילית למקצוע האנגלית, מוטיבציה פנימית נמוכה לתהליך הלמידה שיטת הוראה מסורתית, סביבה לימודית לא אופטימלית, חוסר בתמיכה של המורים וההורים ועוד (Sharp, 2012; Sintadewi et al., 2020). בעקבות הקושי בלמידת שפה זרה ואהבתם של ילדים למשחקים דיגיטליים, מטרת המחקר הנוכחי הייתה לבחון את הפוטנציאל שיש למשחקים הדיגיטליים בשפה האנגלית לתרום לרמת השפה האנגלית בקרב ילדים הלומדים בכיתות ג'-ו' בישראל. מחקר זה נערך בגישה הכמותית ובמהלכו הועברו שאלונים מקוונים ל-103 תלמידים בכיתות ג'-ו' ממרכז הארץ. בשאלונים נתבקשו התלמידים להשיב על מאפייני השימוש שלהם במשחקים דיגיטליים ועל היקף השימוש שלהם בשפה האנגלית בחיי היום – יום. יתר על כן, השאלון כלל מבדק אוצר מילים באנגלית (כל המילים נלקחו מתוכניות הלימוד המפורסמות באתר משרד החינוך. אוצר המילים בכל מבחן הורכב מ-3 חלקים, כאשר כל חלק הורכב ממילים בדרגת קושי שונה). מתוצאות המחקר עלה כי רמת האנגלית של תלמידי כיתות ג'-ו' נמוכה מהרמה הרצויה, על פי דרישות משרד החינוך. בנוסף, קיים הבדל מובהק ברמת האנגלית של תלמידי כיתות ג'-ו' המרבים לשחק במשחקים דיגיטליים באנגלית לבין תלמידים הממעטים לשחק במשחקים מסוג זה. ממצאי המחקר אף מלמדים כי רמת האנגלית בקרב תלמידים הממעטים לשחק במשחקים דיגיטליים נמוכה באופן מובהק מרמת האנגלית של תלמידים המרבים לשחק במשחקים מסוג זה. לסיכום, תלמידים רבים מתקשים ברכישת האנגלית כשפה שנייה. בעקבות המחקר, יש לשקול להשתמש בשיטת לימוד חדשנית הכוללת שימוש במשחקים, לצד שיטת הלימוד המסורתית הכוללת ספרים ומחברות. בנוסף, אנחנו ממליצים לבצע מחקרי המשך שיבדקו את ההשפעה של משחקים דיגיטליים על תחומי לימוד נוספים ובקרב אוכלוסייה רחבה יותר.

**מילות מפתח:** משחקים דיגיטליים, למידת שפה זרה, אנגלית, שיטות לימוד, למידה מסורתית.

## מקורות

- Buckley, K. E., & Anderson, C. A. (2012). A theoretical model of the effects and consequences of playing video games. In *Playing video games* (pp. 427-446). Routledge.  
[https://www.researchgate.net/profile/Craig-Anderson-19/publication/251424046\\_A\\_Theoretical\\_Model\\_of\\_the\\_Effects\\_and\\_Consequences\\_of\\_Playing\\_Video\\_Games/links/580e7a4f08ae7525273d2826/A-Theoretical-Model-of-the-Effects-and-Consequences-of-Playing-Video-Games.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Craig-Anderson-19/publication/251424046_A_Theoretical_Model_of_the_Effects_and_Consequences_of_Playing_Video_Games/links/580e7a4f08ae7525273d2826/A-Theoretical-Model-of-the-Effects-and-Consequences-of-Playing-Video-Games.pdf)
- Hassan, I. (2020). The Influence of Modern Video Games on Children's Second Language Acquisition. Available at SSRN 3680020. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.368002>
- Kormos, J., Brunfaut, T., & Michel, M. (2020). Motivational factors in computer-administered integrated skills tasks: A study of young learners. *Language Assessment Quarterly*, 17(1), 43-59.  
<https://doi.org/10.1080/15434303.2019.1664551>
- Lager, A., & Bremberg, S. (2005). Health effects of video and computer game playing. Asystematic review. Stockholm: Swedish National Institute of Public Health.
- Marom, M., Desta, Y., Ofzer, I., & Hershkovitz, A. (2017). Characteristics of Children's Learning from Online Video Games: Multi-Age Perspective.  
[https://www.openu.ac.il/innovation/chais2017/a2\\_1.pdf](https://www.openu.ac.il/innovation/chais2017/a2_1.pdf)
- Sharp, L. A. (2012). Stealth learning: Unexpected learning opportunities through games. *Journal of Instructional Research*, 1, 42-48. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1127609.pdf>
- Sintadewi, N. M. D., Artini, N. P. J., & Febryan, I. (2020). Analysis of English Learning Difficulty of Students in Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 4(3), 431-438  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/28524>
- Smirni, D., Garufo, E., Di Falco, L., & Lavanco, G. (2021). The Playing Brain. The Impact of Video Games on Cognition and Behavior in Pediatric Age at the Time of Lockdown: A Systematic Review. *Pediatric Reports*, 13(3), 401-415. <https://doi.org/10.3390/pediatric13030047>

Statista (2021). Share of internet users worldwide who play video games on any device as of 1st quarter 2021, by region. <https://www.statista.com/statistics/195768/global-gaming-reach-by-country/>

Statista (2021). COVID-19 impact on the gaming industry worldwide - statistics & facts. <https://www.statista.com/topics/8016/covid-19-impact-on-the-gaming-industryworldwide/#dossierKeyfigures>

Statista (2021). Value of the global video games market from 2012 to 2021. <https://www.statista.com/statistics/246888/value-of-the-global-video-game-market/>