Syrian Arab Republic

Damascus University

The Higher Language Institute

English Language Teaching Department

Using Vocabulary Games as a Tool to Enhance Vocabulary Learning and Retention among EFL Learners at the HLI

A dissertation submitted in partial fulfillment of the requirements of the

M.A in Teaching English as a Foreign Language

Prepared by

Enas Zrik

Supervised by

Prof. Ali Saud Hasan

2024

Abstract

This study endeavors to explore the impact of games on vocabulary learning and retention. It also compares the effect of two distinct word game types (cooperative and competitive) on the learning and retention of vocabulary among adults studying English at the Higher Language Institute, Damascus University. Furthermore, the study examines the learners' attitudes regarding the use of word games to learn vocabulary. The sample size comprised 45 learners, divided into three groups of 15: the control group, the first experimental group which engaged in competitive vocabulary games, and the second experimental group which engaged in cooperative vocabulary games. All learners underwent a pre-test at the commencement of the course to ascertain their vocabulary level. Over the course of three weeks, the two experimental groups participated in four different vocabulary games, while the control group acquired the target vocabulary through the usual means of following coursebook exercises. Upon completion of the three weeks, a post-test was conducted for all three groups to determine immediate vocabulary learning under two different conditions, with and without vocabulary games, and to determine which game type had a more significant impact. Furthermore, a questionnaire was administered to the experimental groups to gather their perspectives on the use of word games for vocabulary learning. Six weeks later, a delayed post-test was conducted to assess the participants' ability to retain the vocabulary in all groups. The data analysis revealed that the effect of games on both vocabulary learning and retention was more significant than the usually used methods. Moreover, the results demonstrated that cooperative vocabulary games had a more substantial impact on vocabulary learning when compared to competitive games, while both game types had a similar impact on the retention of vocabulary among participants. On the other hand, analyzing participants' responses to the questionnaire items revealed that they viewed using vocabulary games to learn vocabulary positively, emphasizing their rule in facilitating their vocabulary learning, and making the process more enjoyable.

Key Words:

Vocabulary Learning – Vocabulary Retention – Vocabulary Games – Cooperative Games – Competitive Games

الجمهورية العربية السورية

جامعة دمشق

المعهد العالي للغات

قسم تعليم اللغة الإنكليزية

استخدام ألعاب المفردات كأداة لتعزيز التعلم و الاحتفاظ بالمفردات لدى متعلمي اللغة الإنكليزية في المعهد العالي للغات

دراسة أعدت لنيل درجة الماجستير في تعليم اللغة الإنكليزية

إعداد

إيناس زريق

إشراف

الأستاذ الدكتور علي سعود حسن

2024

الملخص

تسعى هذه الرسالة للتحقيق في مدى فاعلية استخدام الألعاب في تعلم الفردات والاحتفاظ بها، وتهدف للمقارنة بين تأثير نوعين مختلفين من ألعاب المفردات (التعاونية والتنافسية) على تعلُّم المفردات وتذكرها بالنسبة لمتعلمي اللغة الإنكليزية البالغين في المعهد العالي للغات التابع لجامعة دمشق. كما تهدف هذه الرسالة للتعرّف على رأي الطلاب البالغين تجاه استخدام ألعاب المفردات لتحسين تعلُّمَها. تضمَّنت عيّنة هذه الدراسة 45 متعلّماً من متعلّمي اللغة الإنكليزية لغةً أجنبيّة من المستوى المبتدئ وتمَّ توزيعهم على ثلاث مجموعات، في كلّ منها 15 طالباً: مجموعة ضابطة، مجموعة تجريبية أولى تعلَّمت المفردات عن طريق الألعاب التنافسية، ومجموعة تجريبية ثانية تعلّمت المفردات عن طريق الألعاب التعاونية. في بداية التجربة، خضع جميع الطلاب لاختبار قبلي للتأكد من أن مستوى مفرداتهم متقارب. استمرت الدراسة مدة ثلاثة أسابيع، شارك خلالها طلاب المجموعتين التجريبيتين في أربعة ألعاب أثناء تعلّمهم المفردات، بينما تعلّمت المجموعة الضابطة المفردات من خلال الطرق المتّبعة في تمارين الكتاب. بعد انتهاء الدراسة، تم اخضاع المجموعات الثلاثة لاختبار بعديّ يهدف إلى قياس التعلّم الفوري للمفردات في المجموعات الثلاث لهدفين: قياس اثر استخدام الألعاب بشكل عام على تعلُّم المفردات، ولتحديد أي نوع من ألعاب المفردات (التنافسية أم التعاونية) كان ذو تأثير أفضل على تعلّم المفردات. كما تمّ توزيع استبيان على طلاب المجموعتين التجريبيتين لمعاينة أرائهم حول استخدام الألعاب لتحسين تعلّم المفردات. بعد ستة أسابيع، خضعت المجموعات الثلاث لفحص بعديّ متأخر لقياس مقدار احتفاظهم بالمفردات.

بعد تحليل البيانات، أظهرت النتائج أن ألعاب المفردات بنوعيها كان لها تأثير إيجابي على تعلّم المفردات وتذكرها بشكل أفضل بكثير من الطرق المتّبعة عادةً في تدريس المفردات. كما أوضحت النتائج أن ألعاب المفردات التعاونية عزّزت تعلّم المفردات بشكل ملحوظ مقارنة بالألعاب التنافسية، ولكن كلا النوعين كان له أثر شبه متماثل على قدرة الطلاب على الاحتفاظ بالمفردات وتذكّرها. أما بالنسبة لرأي الطلاب، فقد بيَّنت الاستبانة (من خلال أسئلتها الكمية والنوعية) أنَّ موقف الطلاب تجاه استخدام الألعاب لتحسين تعلُّم المفردات كان إيجابيّاً، مؤكّدين أنّ استخدام الألعاب سهّلَ عليهم عملية تعلّم المفردات وجعلها أكثر متعة.

الكلمات الرئيسة:

تعلُّم المفردات – حفظ المفردات – ألعاب المفردات - ألعاب تعاونية – ألعاب تنافسية.