

# MOTIVIMI I NXËNËSVE PËR TË NXËNË PËRMES LOJËRAVE KOMPJUTERIKE

Senad Orhani<sup>1</sup>, Kyvete Shatri<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Fakulteti i Edukimit, Universiteti i Prishtinës, Prishtinë, Kosovë

\*Autor korrespondues: kyvete.shatri@uni-pr.edu

Recensent: Mimoza Hoti-Kolukaj, Ermal Babuna

## Abstrakt

*Studimi eksploron ndikimin e lojërave kompjuterike në rritjen e motivimit të nxënësve për të të nxënë. Përmes një shqyrtimi sistematik të literaturës së përzgjedhur, ky punim analizon mënyrat se si elementet unike të lojërave kompjuterike, si sfidat, shpërblimet dhe progresi i dukshëm, nxisin angazhimin dhe motivimin për të nxënë. Literatura tregon se lojërat kompjuterike ofrojnë një qasje më tërheqëse për nxënësit, duke krijuar një ndjenjë arritjeje dhe kënaqësie në procesin e të nxënit. Përmes ndërveprimeve dinamike dhe objektive të qarta, lojërat kompjuterike ndihmojnë në ndërtimin e motivimit të brendshëm, i cili është i lidhur me një angazhim më të qëndrueshëm dhe të vetëdrejtuar në procesin edukativ. Metodologjia e këtij disertacioni përfshin hulumtimin empirik me nxënësit rreth asaj se sa kanë arritur nxënësit të motivohen dhe të kenë rezultate më të larta. Dizajni i zgjedhur është metoda kuazi eksperimentale me qëllim të vlerësimit të ndikimit shkakor të ndërhyrjes. Mostra për këtë hulumtim përfaqësohet nga rreth 229 nxënës, të cilët janë përzgjedhur nga 12 shkolla të mesme të ulëta në Kosovë. Metoda e përzgjedhjes së mostrës ka qenë ajo joprobabël, me një qasje të qëllimshme. Në kuadër të këtij hulumtimi, janë përdorur një sërë instrumentesh për mbledhjen e të dhënave sasiore dhe cilësore, duke përfshirë testet e njohurive, pyetësorët dhe intervistat gjysmë të strukturuar. Përfundimet mund të ndihmojnë edukatorët dhe zhvilluesit e teknologjive edukative në hartimin e strategjive që shfrytëzojnë potencialin e lojërave për të nxitur motivimin në mjediset mësimore.*

**Fjalë kyçe:** Angazhimi, lojërat kompjuterike, motivimi, qasje edukative, të nxënit.

## 1. Hyrje

Efekti i luajturit të lojërave kompjuterike në motivimin e nxënësve për të nxënë është një aspekt i rëndësishëm në kontekstin e arsimit të sotëm. Lojërat kompjuterike ofrojnë një mjedis tërheqës dhe interaktiv për nxënësit, duke i bërë ata të ndihen më të përfshirë dhe të angazhuar në mësim. Ky ndikim pozitiv ndihmon në rritjen e vullnetit dhe dëshirës për të eksploruar dhe mësuar. Prandaj, me poshtë po analizojmë studimet e mëparshme që kanë shqyrtuar efektin e të luajturit të lojërave kompjuterike në motivimin e nxënësve për të nxënë.

Pra, roli i lojërave kompjuterike në performancën akademike të nxënësve është kompleks dhe shumëdimensional. Gjersa lojërat edukative studimet kanë treguar se mund të përmirësojnë motivimin, angazhimin dhe rezultatet e të nxënit, përdorimi i tepruar i lojërave jo-edukative mund të ketë një ndikim negativ në arritjet akademike. Për këtë arsye, është e rëndësishme që edukatorët dhe prindërit të monitorojnë përdorimin e lojërave nga nxënësit dhe të inkurajojnë përdorimin e lojërave edukative që mbështesin mësimdhënien dhe të nxënit.

Prandaj, gjersa përdorimi i lojërave kompjuterike në arsimin në Kosovë është ende në fazat e hershme të zhvillimit, studimet e fundit tregojnë se ato kanë potencial të madh për të përmirësuar rezultatet e të nxënit dhe për të rritur motivimin e nxënësve. Për të arritur këtë potencial, është thelbësore që të adresohen sfidat ekzistuese përmes trajnimit dhe mbështetjes së vazhdueshme për mësimdhënësit dhe përmes zhvillimit të lojërave që janë të përshtatura për kontekstin arsimor të Kosovës.

Me avancimet e vazhdueshme teknologjike dhe zgjerimin e ndikimit të tyre, lojërat digjitale do të vazhdojnë të luajnë një rol të rëndësishëm në shoqërinë moderne. Në veçanti, përdorimi i lojërave në edukim ka treguar një ndikim pozitiv në përvetësimin e koncepteve të ndryshme. Lojërat që fokusohen në edukimin STEM (Shkencë, Teknologji, Inxhinieri dhe Matematikë) kanë treguar rezultate pozitive në përmirësimin e arritjeve akademike të nxënësve (Wang, Chen, Hwang, & Guan, 2022). Qasja e të nxënit përmes lojës gjithashtu ka rezultuar efektive në rritjen e kompetencave digjitale dhe aftësive praktike të nxënësve, duke e bërë atë një mjet të fuqishëm për

edukimin e brezit të ri (Liang, Lau, Jiang, & Maddison, 2020; Odendaal, 2018). Ndryshe nga qasjet tradicionale të mësimdhënies, lojërat u japin nxënësve mundësinë të përfshihen në mësim përmes simulimeve dhe zgjidhjes së problemeve reale, duke i ndihmuar ata të zhvillojnë aftësi të rëndësishme praktike (Hooshyar, Malva, Yang, & Pedaste, 2021). Po ashtu, lojërat digjitale mund të shfrytëzohen për të zhvilluar njohuri dhe aftësi në mënyra që qasjet tradicionale të mësimdhënies nuk mund të arrijnë. Një tjetër përparësi i lojërave kompjuterike në arsim është motivimi i nxënësve për të marrë pjesë aktive në procesin e të nxënësve. Një studim i Wang dhe autorëve tjerë (2022) zbuloi se lojërat edukative të bazuara në TIK rrisin motivimin e nxënësve, duke i ndihmuar ata të zhvillojnë një qëndrim pozitiv ndaj teknologjisë dhe të përmirësojnë arritjet e tyre akademike (Wang, Chen, Hwang, & Guan, 2022). Lojërat digjitale ofrojnë një mënyrë për të përforcuar njohuritë përmes ndërveprimit dhe informatave kthyesë të menjëhershme, duke i ndihmuar nxënësit të kuptojnë më mirë konceptet që po mësojnë (Tapingkae, Panjaburee, & Hwang, 2020). Përveç kësaj, lojërat digjitale ofrojnë një mundësi për të përmirësuar aftësitë bashkëpunuese të nxënësve. Nëpërmjet lojërave që kërkojnë bashkëpunim, nxënësit mësojnë të punojnë në grup, të ndajnë njohuritë dhe të zgjidhin probleme së bashku (Toh & Kirschner, 2020).

### **1.1. Identifikimi i problemit**

Motivimi i nxënësve për të nxënë është një fokus në rritje ditëve të sotme për shkak të rënies së motivimit të nxënësve për të nxënë, andaj përmes këtij hulumtimi studiohet kjo dukuri, ku me anë të lojërave kompjuterike të kuptojmë si dhe sa mund të motivojmë nxënësit për orët mësimore.

### **1.2. Qëllimi i hulumtimit**

Në ditët e sotme, fëmijët janë përdorues të shpeshtë të lojërave dhe aplikacioneve digjitale. Popullariteti i lojërave kompjuterike në kulturën dominuese të brezit të ri ka nxitur interesin e komunitetit arsimor, tek shumë studiues për të kërkuar qasje të ndryshme, në përdorimin e lojërave

kompjuterike në mjedisin e klasës (Granic, Lobel, & Engels, 2014; Li, Xu, Hao, Xiao, & Liu, 2022). Prandaj, qëllimi kryesor i këtij punimi është të analizojë rolin e lojërave kompjuterike në rritjen e motivimit për të nxënë, me fokus te nxënësit e shkollës së mesme të ulët.

### **1.3. Pyetjet dhe hipotezat e hulumtimit**

Pyetja 1: Çfarë efekti kanë lojërat kompjuterike në motivimin e nxënësve për të nxënë në orët mësimore të lëndës së Teknologjisë me TIK?

Hipoteza 1: Lojërat kompjuterike ndikojnë pozitivisht në motivimin e nxënësve në lëndën e Teknologjisë me TIK

Pyetja 2: Cilat janë perceptimet e nxënësve në lidhje me integrimin e lojërave kompjuterike në procesin mësimor në lëndën e Teknologjisë me TIK?

## **2. Shqyrtimi i literaturës**

Lojërat kompjuterike janë aplikacione interaktive që zhvillohen për pajisje elektronike si kompjuterë, konsola të lojërave dhe pajisje mobile. Ato ofrojnë përvoja të strukturuar për përdoruesit, ku pjesëmarrësit angazhohen në veprime dhe vendime të cilat formohen nga rregulla të paracaktuara dhe synojnë të arrijnë objektiva specifike brenda një mjedisi virtual (Sicart, 2020). Këto lojëra shpesh përfshijnë elemente si histori, personazhe të animuar dhe botë të ndërtuara me detaje, duke ofruar një përvojë gjithëpërfshirëse për përdoruesit (Muriel & Crawford, 2020).

Mësimi i bazuar në lojëra digjitale (DGBL) përkufizohet si një qasje edukative që përdor lojërat digjitale për të integruar përmbajtjen mësimore me elementët e lojës, duke krijuar një përvojë interaktive dhe tërheqëse për nxënësit. Kjo metodë synon të nxisë angazhimin, motivimin dhe të përmirësojë përvetësimin e njohurive përmes ndërveprimit aktiv, shpërblimeve dhe sfidave të strukturuar brenda lojës. DGBL është i bazuar në teorinë e të mësuarit përmes lojës, ku lojtarët zgjidhin probleme

komplekse dhe aplikojnë aftësi praktike në një mjedis të kontrolluar dhe shpesh herë të simuluar (Boyle, et al., 2016; Wouters, van\_Nimwegen, van\_Oostendorp, & van\_der\_Spek, 2013).

Performanca e nxënësve është niveli në të cilën nxënësit arrijnë objektivat arsimore dhe tregojnë përvetësimin e njohurive, aftësive dhe kompetencave të mësuara gjatë një periudhe të caktuar mësimore. Performanca e nxënësve matet zakonisht përmes vlerësimeve standarde, rezultateve të provimeve dhe vlerësimeve të tjera të bazuara në kritere që synojnë të vlerësojnë përparimin akademik të tyre (Gonzalez, et al., 2020). Performanca e nxënësve është një tregues thelbësor i efektivitetit të procesit mësimor dhe shërben për të identifikuar fushat ku nxënësit mund të kenë nevojë për mbështetje shtesë për të përmirësuar arritjet e tyre (Alhadabi & Karpinski, 2020).

Motivimi është një proces psikologjik që inicion, drejton dhe mban sjelljen drejt arritjes së qëllimeve të caktuara. Ky proces është i ndikuar nga një kompleks faktorësh të brendshëm dhe të jashtëm që formojnë dëshirën dhe vendosmërinë e individit për të ndjekur dhe për të përmbushur detyrat apo objektivat e caktuara (Hattie, Hodis, & Kang, 2020). Motivimi përfshin komponentë si motivimi i brendshëm, i cili lidhet me kënaqësinë dhe interesin personal për të kryer një veprimtari, dhe motivimi i jashtëm, i cili lidhet me shpërblimet ose presionet e jashtme (Ryan & Deci, 2020). Studimet në këtë fushë kanë treguar se motivimi është kritik për suksesin akademik dhe për përmirësimin e performancës në mjedise të ndryshme të nxënies dhe punës (Filgona, Sakiyo, Gwany, & Okoronka, 2020).

Teoria e të nxënësve nga përvoja dhe parimet e saj, ofron një bazë për integrimin e lojës dhe teorisë në të nxënësve. Duke adoptuar mësimin e bazuar në lojë, organizatat mund të përdorin teknologjinë për të mundësuar një version modern të të nxënësve nga eksperiencia për nxënësit që të zotërojnë disa nga sfidat e të mësuarit në shekullin e 21-të. Përvojat janë rezultat i ndërveprimit midis situatës aktuale dhe përvojave të kaluara. Ky është një nga parimet e projektimit të të mësuarit të bazuar në lojë (Odendaal, 2018).

Mësimi i bazuar në lojë premtan të diversifikojë arsimin, të rrisë interesin dhe motivimin e nxënësve, si dhe të ofrojë përvoja pozitive dhe efektive

gjatë procesit të nxënies (Bertram, 2020). Sipas Clark dhe Mayer (2016), mësimi përmes lojërave shpesh përfshin motivimin e nxënësve përmes shpërblimeve të jashtme, si pikat, medaljet ose nivelet, të cilat përforcojnë sjelljet e dëshiruara. Kjo qasje është veçanërisht efektive në inkurajimin e përsëritjes dhe praktikës, të cilat janë thelbësore për zotërimin e aftësive bazë ose për rikujtimin e informacionit faktik (Clark & Mayer, 2016). Megjithatë, siç thekson Gros (2015), ndonëse bihevizorizmi mund të rrisë motivimin dhe përqendrimin, ai nuk është i mjaftueshëm për detyrat që kërkojnë përpunim më të thellë kognitiv, si mendimi kritik apo zgjidhja e problemeve (Gros, 2015).

Dennis dhe Stockall (2015) vunë në dukje motivimin si një kërkesë për mësim efektiv, afatgjatë dhe domethënës (Dennis & Stockall, 2015). Call dhe disa autorë të tjerë (2012) zbuluan se motivimi për të nxënësit ishte një proces i brendshëm psikologjik për ta nxitur aktivitetin e të nxënësit të nxënësve, për të mbajtur aktiv nxënësit në mësim dhe për t'iu qasur qëllimit të veprimtarisë mësimore të caktuar nga mësimdhënësi. Aplikimi i lojërave kompjuterike në situata të të nxënësit jo vetëm që mund të përmirësojë argëtimin, por edhe të nxisë motivimin e të nxënësit të fëmijëve përmes sfidës të lojërave në mënyrë që të fitojnë acarim të vazhdueshëm (Call, Leaf, & Oppenheim-Leaf, 2012).

### **3. Metodologjia**

Metodologjia e këtij disertacioni përfshin hulumtimin empirik me nxënësit rreth asaj se sa kanë arritur nxënësit të motivohen dhe të kenë rezultate më të larta. Dizajni i zgjedhur është metoda kuazi eksperimentale me qëllim të vlerësimit të ndikimit shkakor të ndërhyrjes. Studimi aktual synon të ndjekë këtë traditë kërkimore duke aplikuar metodën kuazi-eksperimentale në një grup nxënësish të shkollave të mesme të ulëta për të matur efektin e lojërave kompjuterike në motivimin dhe rezultatet akademike të tyre. Kjo metodë përfshin përzgjedhjen e një grupi eksperimental që merr ndërhyrjen (integrimin e lojërave kompjuterike në mësim). Për të analizuar më hollësisht këtë studim është përdorur metoda e përzier, një paradigmë

kërkimore që përdor dhe u cakton një status ekuivalent metodave sasiore dhe cilësore. Qasja sasiore e këtij studimi synoi të zbulojë tendencat në lidhje me arritjet dhe qëndrimet e nxënësve në lidhje me integrimin e lojës kompjuterike në procesin e të nxënësve. Ndërkaq, qasja cilësore synoi të reflektojë motivimin dhe perceptimet më të thella të nxënësve ndaj mësimit të bazuar në lojëra kompjuterike.

Popullimi i këtij hulumtimi përfshin nxënësit e shkollave të mesme të ulëta në Kosovë, me fokus të veçantë në nxënësit e klasës IX. Mostra për këtë hulumtim përfaqësohet nga rreth 229 nxënës, të cilët janë përzgjedhur nga 12 shkolla të mesme të ulëta në Kosovë. Metoda e përzgjedhjes së mostrës ka qenë ajo joprobabil, me një qasje të qëllimshme. Kjo metodë është përdorur për të siguruar një përzgjedhje të nxënësve që janë të përshtatshëm për qëllimet specifike të studimit, duke përfshirë gatishmërinë e shkollave për të integruar lojërat kompjuterike në kurrikulën e tyre dhe gatishmërinë e mësimit për të bashkëpunuar në këtë iniciativë.

Në kuadër të këtij hulumtimi, janë përdorur një sërë instrumentesh për mbledhjen e të dhënave sasiore dhe cilësore, duke përfshirë testet e njohurive, pyetësorët dhe intervistat gjysmë të strukturuar.

*Tabela 3. Koefficienti i besueshmërisë*

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .853             | 20         |

Koefficienti Cronbach's Alpha është llogaritur me vlerën .853, duke përfshirë 20 pyetje në këtë analizë. Kjo vlerë tregon një besueshmëri të lartë të brendshme të instrumentit të përdorur për matjen e variablave të motivimit dhe perceptimeve të nxënësve për përdorimin e lojërave kompjuterike në procesin mësimor. Një vlerë Cronbach's Alpha me .853 tregoi se pyetjet brenda këtij instrumenti janë të lidhura në mënyrë të qëndrueshme dhe të besueshme për matjen e konceptit të studiuar.

*Tabela 4. Testi KMO dhe Bartlett*

|  |                    |          |
|--|--------------------|----------|
| Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy. |                    | ,814     |
| Bartlett's Test of Sphericity                    | Approx. Chi-Square | 1108,468 |
|  | df                 | 190      |
|  | Sig.               | ,000     |

Nga rezultatet e tabelës së mësipërme vërejmë se  $KMO = .814$ , që do të thotë se pyetjet mbi motivimin (brendshëm, të jashtëm dhe amotivim) kanë një nivel të lartë ndërlidhjeje mes tyre dhe janë të përshtatshme për analizën e mëtejshme. Vlera e Chi-Square është 1108.468 dhe ka një nivel të rëndësisë  $p < .005$ , që tregon se pyetjet kanë korrelacione të rëndësishme mes tyre. Duke pasur një KMO të lartë dhe një rezultat Bartlett të rëndësishëm statistikisht, kjo sugjeron që pyetjet mbi motivimin ndjekin një strukturë faktoriale të qartë dhe mund të grupohen në tre kategori kryesore: Motivimi i brendshëm, pyetje që lidhen me dëshirën e nxënësve për të mësuar për kënaqësinë personale dhe interesin e tyre për teknologjinë. Motivimi i jashtëm, pyetje që lidhen me dëshirën për të marrë vlerësime të larta, për të kënaqur mësimdhënësit/prindërit ose për të fituar njohje nga të tjerët. Amotivimi, pyetje që tregojnë mungesën e motivimit ose indiferencën ndaj lojërave si mjet mësimor.

#### **4. Rezultatet e hulumtimit**

Rezultatet e grumbulluara nga pyetëtorët me 229 nxënës të grupit eksperimental, u analizuan për të vlerësuar ndikimin e lojërave kompjuterike në motivimin e nxënësve gjatë procesit të të nxënës.

*Tabela 5. Ndjehem i/e motivuar kur luaj lojëra digjitale*

|         |                     | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|---------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid   | Nuk pajtohem aspak  | 3         | 1,3     | 1,3           | 1,3                |
|         | Nuk pajtohem        | 10        | 4,4     | 4,5           | 5,8                |
|         | Nuk kam qëndrim     | 25        | 10,9    | 11,2          | 17,0               |
|         | Pajtohem            | 123       | 53,7    | 54,9          | 71,9               |
|         | Pajtohem plotësisht | 63        | 27,5    | 28,1          | 100,0              |
|         | Total               | 224       | 97,8    | 100,0         |                    |
| Missing | System              | 5         | 2,2     |               |                    |
| Total   |                     | 229       | 100,0   |               |                    |

Rezultatet nga tabelle e mësipërme tregojnë se shumica dërrmuese e nxënësve ndihen të motivuar kur luajnë lojëra digjitale që ndihmojnë në të kuptuarit e koncepteve teknologjike. Në përgjithësi, 83% (186 nxënës) kanë shprehur qëndrime pozitive ndaj këtij pohimi, duke theksuar fuqinë motivuese të lojërave digjitale për të përmirësuar të kuptuarit e koncepteve teknologjike. Përqindja e vogël e nxënësve me qëndrime negative sugjeron që kjo metodë ka potencial të lartë për të qenë një mjet efektiv në procesin e të nxënësve.

*Tabela 6. Lojërat kompjuterike më motivojnë*

|         |                     | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|---------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid   | Nuk pajtohem aspak  | 4         | 1,7     | 1,8           | 1,8                |
|         | Nuk pajtohem        | 31        | 13,5    | 13,7          | 15,4               |
|         | Nuk kam qëndrim     | 25        | 10,9    | 11,0          | 26,4               |
|         | Pajtohem            | 112       | 48,9    | 49,3          | 75,8               |
|         | Pajtohem plotësisht | 55        | 24,0    | 24,2          | 100,0              |
|         | Total               | 227       | 99,1    | 100,0         |                    |
| Missing | System              | 2         | ,9      |               |                    |
| Total   |                     | 229       | 100,0   |               |                    |

Rezultatet tregojnë se shumica e nxënësve ndihen të motivuar nga lojërat kompjuterike për të arritur rezultate të larta. Në përgjithësi, rezultatet tregojnë një ndikim pozitiv të lojërave kompjuterike në motivimin e nxënësve për të arritur rezultate më të larta në këtë lëndë. Kjo tregon se integrimi i lojërave në procesin mësimor mund të jetë një strategji efektive për të nxitur angazhimin dhe përkushtimin akademik të nxënësve, duke i inkurajuar ata të përmirësojnë performancën e tyre në mënyrë më dinamike dhe interaktive.

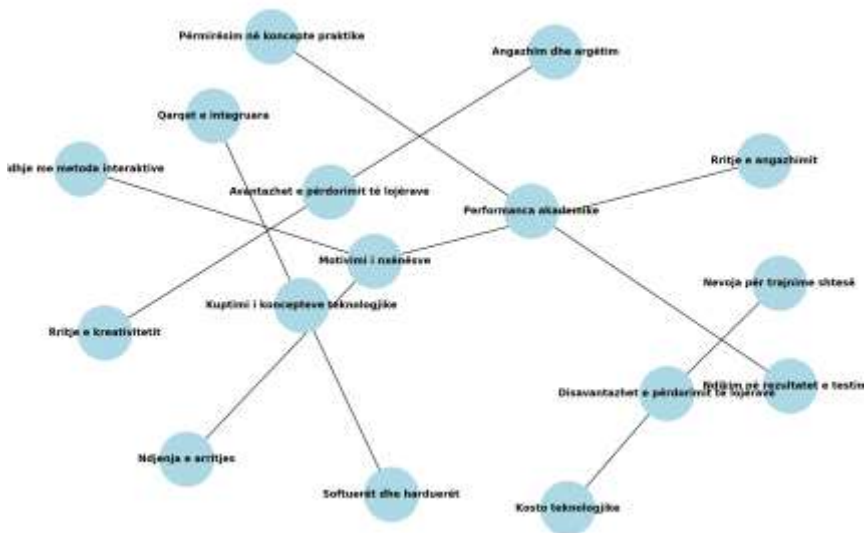
*Tabela 7. Rezultatet nga motivimi i nxënësve*

**Descriptive Statistics**

|                     | N   | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
|---------------------|-----|---------|---------|------|----------------|
| Motvimi i brendshëm | 228 | 2       | 5       | 3,98 | ,560           |
| Motivimi i jashtëm  | 229 | 1       | 5       | 3,62 | ,777           |
| Amotivimi           | 228 | 1       | 5       | 3,65 | ,777           |
| Valid N (listwise)  | 227 |         |         |      |                |

Ky rezultat përforcon idenë se lojërat kompjuterike ofrojnë një mënyrë tërheqëse dhe efektive për të nxënë konceptet e lëndës. Rezultatet treguan një shpërndarje më të gjerë të mendimeve, duke nënkuptuar se jo të gjithë nxënësit i perceptojnë njësoj përfitimet e jashtme të lojërave në procesin mësimor. Pët amotivimin mund të jetë një indikacion se disa nxënës ende nuk e kanë përvetësuar plotësisht këtë metodë të të nxënësve ose kanë nevojë për më shumë udhëzim nga mësuesit për të kuptuar rëndësinë e saj.

Në kontekstin e përdorimit të lojërave kompjuterike në mësim, është e rëndësishme të kuptojmë se si nxënësit i perceptojnë këto mjete dhe nëse ato ndikojnë në motivimin dhe angazhimin e tyre.



*Figura 2. Struktura e kodimit të intervistave me nxënës*

Përdorimi i lojërave kompjuterike në mësim tregoi një ndikim pozitiv në përmirësimin e rezultateve akademike. Nxënësit që morën pjesë në aktivitete të bazuara në këtë lojë kanë përjetuar një përgatitje më të mirë për testet dhe një kuptim më të qartë të koncepteve të trajtuara. Kjo dëshmon se loja kompjuterike funksionojë si një mjet efektiv për të rritur performancën akademike, duke ndihmuar nxënësit të përvetësojnë më mirë njohuritë.

Loja kompjuterike ndikojë në mënyrë të ndjeshme në motivimin e nxënësve për të mësuar. Integrimi i elementeve të lojës i bëri konceptet mësimore më tërheqëse dhe ngjalli dëshirën për të përvetësuar njohuri të reja. Ky aspekt i motivimit ishte një faktor kyç për krijimin e një mjedisi të favorshëm për mësimdhënie dhe nxënie.

## 5. Diskutimet dhe implikimet

Rezultatet e studimit treguan se grupi eksperimental, i cili përdori lojën si mjet mësimor, shënoi një rritje mesatare të performancës prej 11.78 pikësh. Kjo tregon një ndikim të rëndësishëm të lojës kompjuterike në përmirësimin e të nxënësve, një gjetje që përputhet me rezultatet e studimeve të mëparshme,

ku u vërtetua se lojërat kompjuterike ndihmojnë në përvetësimin më të shpejtë dhe më efektiv të njohurive (Guo, Saab, Post, & Admiraal, 2020). Rezultatet e intervistave të zhvilluara me nxënësit treguan se shumica e tyre ishin të prirur të përdornin metoda të ngjashme të të nxënësve në të ardhmen, gjë që tregon një ndikim pozitiv në autonominë e nxënësve dhe motivimin e tyre për të mësuar në mënyrë më të pavarur (Yu, Gao, & Wang, 2021). Ky aspekt ishte veçanërisht i rëndësishëm në mjediset moderne të arsimit, ku aftësia për të mësuar në mënyrë të pavarur është një nga faktorët kyç për suksesin akademik dhe profesional të nxënësve (Hattie, Hodis, & Kang, 2020).

Lojërat kompjuterike kanë treguar se rrisin motivimin e nxënësve përmes elementeve të interaktivitetit dhe argëtimit, duke e bërë procesin e të nxënësve më tërheqës (Wang, Chen, Hwang, & Guan, 2022). Në këtë studim, nxënësit që luajtën “Lojën TIK” shfaqën një interes më të madh në të nxënësve. Rezultatet e anketave treguan se 78% e nxënësve të grupit eksperimental treguan se loja i ndihmoi të ndihen më të motivuar për të marrë pjesë në mësim. Një nga faktorët kryesorë që e bëri këtë lojë të suksesshme në rritjen e motivimit ishin sfidat, pikët dhe nivelet e progresit.

Një gjetje e rëndësishme e këtij studimi ishte ndikimi afatgjatë i lojërave kompjuterike në motivimin e nxënësve. Intervistat e zhvilluara me nxënësit treguan se ata ishin të prirur të përdornin metoda të ngjashme për të mësuar lëndë të tjera në të ardhmen. Gjetjet përputhen me studime të tjera që kanë demonstruar se përdorimi i teknologjisë në procesin mësimor rrit motivimin dhe rezultatet e të nxënësve (Guo, Saab, Post, & Admiraal, 2020).

## **6. Përfundimet dhe rekomandimet**

Përdorimi i lojërave kompjuterike ndihmoi në rritjen e angazhimit të nxënësve dhe përmirësimin e kuptimit të koncepteve., duke reduktuar monotoninë e metodave tradicionale të të nxënësve dhe duke rritur motivimin e tyre për pjesëmarrje aktive në orët mësimore. Gjetjet e këtij studimi tregojnë se përdorimi i lojërave kompjuterike në procesin mësimor ka

ndikuar ndjeshëm në përmirësimin e rezultateve akademike të nxënësve në grupin eksperimental. Një tjetër gjetje e rëndësishme e këtij studimi ishte se përdorimi i lojërave kompjuterike ndikon pozitivisht në motivimin e nxënësve për të nxënë. Prandaj, ky studim ka treguar se lojërat kompjuterike kanë një ndikim pozitiv dhe të rëndësishëm në të nxënit, motivimin dhe angazhimin e nxënësve. Përmirësimet në performancën akademike të nxënësve në grupin eksperimental tregojnë se kjo metodë duhet të konsiderohet si një strategji efektive mësimdhënieje në shkollat e mesme të ulëta. Duke pasur parasysh këto gjetje, integrimi i lojërave kompjuterike edukative në mësimdhënie nuk duhet të shihet vetëm si një alternativë inovative, por si një domosdoshmëri për të përmirësuar sistemin arsimor dhe për të përshtatur metodat mësimore me nevojat e brezave të rinj.

### **6.1. Rekomandimet**

- Integrimi i lojërave kompjuterike në kurrikulë
- Zhvillimi dhe përshtatja e lojërave kompjuterike për të nxitur të nxënit
- Sigurimi i pajisjeve dhe qasjes teknologjike për të gjithë nxënësit
- Trajnimi i mësimdhënësve për integrimin e lojërave kompjuterike në mësimdhënie
- Monitorimi dhe vlerësimi i efektivitetit të lojërave kompjuterike

### **Referencat bibliografike**

- Alhadabi, A., & Karpinski, A. C. (2020). *Grit, self-efficacy, achievement orientation goals, and academic performance in university students*. . International Journal of Adolescence and Youth, 25(1), 519-535. <https://doi.org/10.1080/02673843.2019.1679202>.
- Bertram, L. (2020). *Digital Learning Games for Mathematics and Computer Science Education: The Need for Preregistered RCTs, Standardized Methodology, and Advanced Technology*. Front. Psychol., 11: 2127.

- Boyle, E. A., Hainey, T., Connolly, T. M., Gray, G., Earp, J., Ott, M., & Pereira, J. (2016). *n update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games*. *Computers & Education*, 94, 178-192.
- Call, N., Leaf, J., & Oppenheim-Leaf, M. (2012). *Teaching board games to two children with an autism spectrum disorder*. *Journal of Developmental & Physical Disabilities*, 24(4), 347-358.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley & Sons.
- Coleman, T. E., & Money, A. G. (2020). *Student-centred digital game-based learning: A conceptual framework and survey of the state of the art*. *Higher Education*, 80(2), 1-17. <https://doi.org/10.1007/s10734-019-00417-0>.
- Dennis, L. R., & Stockall, N. (2015). *Using play to build the social competence of young children with language delays: Practical guidelines for teachers*. *Early Childhood Education Journal*, 43(1), 1-7.
- Filgona, J., Sakiyo, J., Gwany, D. M., & Okoronka, A. U. (2020). *Motivation in learning*. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 10(4), 16-37. <https://doi.org/10.9734/ajess/2020/v10i430273>.
- Gonzalez, T., De la Rubia, M. A., Hincz, K. P., Comas-Lopez, M., Subirats, L., Fort, S., & Sacha, G. M. (2020). *Influence of COVID-19 confinement on students' performance in higher education*. *PLoS One*, 15(10), <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0239490>.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. (2014). *The Benefits of Playing Video Games*. *American Psychologist*, 66-78.
- Gros, B. (2015). *Digital games in education: The design of games-based learning environments*. *Journal of Research on Technology in Education*, 40(1), 23-38. <https://doi.org/10.1080/15391523.2015.967332>.
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). *A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures*. *International Journal of Educational Research*, 102, 101586. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101586>.

- Hattie, J., Hodis, F. A., & Kang, S. H. (2020). *Theories of motivation: Integration and ways forward*. Contemporary Educational Psychology, Elsevier. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101865>.
- Hooshyar, D., Malva, L., Yang, Y., & Pedaste, M. (2021). *An adaptive educational computer game: Effects on students' knowledge and learning attitude in computational thinking*. Computers in Human Behavior, 114, 106575. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106575>.
- Li, Y., Xu, Z., Hao, Y., Xiao, P., & Liu, J. (2022). *Psychosocial Impacts of Mobile Game on K12 Students and Trend Exploration for Future Educational Mobile Games*. Front. Educ., 1-10.
- Liang, Y., Lau, P. W., Jiang, Y., & Maddison, R. (2020). *Getting Active with Active Video Games: A Quasi-Experimental Study*. Int J Environ Res Public Health, 17(21), 7984. <https://doi.org/10.3390/ijerph17217984>.
- Muriel, D., & Crawford, G. (2020). *Video games and agency in contemporary society*. Games and Culture. SAGE.
- Odendaal, D. (2018). *A framework for using Experiential Learning Theory*. Faculty of Education at Stellenbosch University, 1-72.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). *Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions*. Contemporary Educational Psychology, 61, Elsevier. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>.
- Saykılı, A. (2019). *Higher education in the digital age: The impact of digital connective technologies*. Journal of Educational Technology and Online Learning, 2(3), 67-83. <https://doi.org/10.31681/jetol.516971>.
- Sicart, M. (2020). *Game, player, ethics: A virtue ethics approach to computer games*. In The Ethics of Information Technologies. Taylor & Francis.
- Tapingkae, P., Panjaburee, P., & Hwang, G. J. (2020). *Effects of a formative assessment-based contextual gaming approach on students' digital citizenship behaviours, learning motivations, and perceptions*. Computers & Education, 153, 103998. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103998>.
- Toh, W., & Kirschner, D. (2020). *Self-directed learning in video games, affordances and pedagogical implications for teaching and learning*.

Computers & Education, 143, 1-12.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103912>.

Wang, L. H., Chen, B., Hwang, G. J., & Guan, J. Q. (2022). *Effects of digital game-based STEM education on students' learning achievement: A meta-analysis*. International Journal of Science Education, 44(3), 341-355.  
<https://doi.org/10.1186/s40594-022-00344-0>.

Wouters, P., van\_Nimwegen, C., van\_Oostendorp, H., & van\_der\_Spek, E. D. (2013). *A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games*. Journal of Educational Psychology, 105(2), 249-265.

Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2021). *The effect of educational games on learning outcomes, student motivation, engagement and satisfaction*. Journal of Educational Computing Research, 59(4), 671-694.  
<https://doi.org/10.1177/0735633120969>.