الباب السادس

الخاتمة

أ- الخلاصة

بناءً على نتائج البحث و تحليل البيانات في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة كديري يستنتج ما يلي:

١. تم تنفيذ الألعاب التعليمية التفاعلية القائمة على كانفاكود في عملية تعلُّم مفردات اللغة العربية في المدرسة وفقاً للمراحلِ المخطَّطِ لها، وذلكَ من خلالِ استخدامِ البِطاقاتِ الرَّقميَّةِ (Flashcard Digital) و لعبة التحادي summit. وقد أسهمَ هذا التَّنفيذ في إيجاد تعلُّم تفاعليّ وتعاونيّ يتمحورُ حول الطّلّاب، كما يدعم عمليّة إتقان المفردات التي تشملُ القدرةَ على الحفظ، والفهم، واستخدام المفردات في السّياق المناسب.

٢. ثبتَ أنّ استخدام اللّعبة التّعليميّة التّفاعليّة القائمة على كانفاكود فعّالٌ في تحسين إتقان المفردات لدى الطّلّاب. ويتّضح ذلك من خلال وجود فرق دالّ في نتائج التعلُّم بين ما قبل المعالجة وما بعدها .فقد ارتفعَ متوسّط درجات الاختبار القبليّ (Pretest) من ٥٨,٧٥ إلى ٨٥,٢٥في الاختبارِ البَعديّ(Posttest) ، بفارقِ متوسِّطٍ قدرُه ٢٦,٥.

كما أظهرتْ نتائجُ اختبار (N-Gain) الحصولَ على قيمةٍ قدرُها (٠,٦٦)، وهي في الفئة المتوسّطة. وبذلك، يستنتج أنّ وسيلة التعلُّم المستخدمة فعّالة في تحسين إتقان المفردات لدى الطّلّاب بدرجة فاعليّة متوسّطة، كما تُسهمُ في تحسينِ نتائجِ تعلُّمهم في هذا المجالِ.

ب- الاقتراحات

بناءً على تنفيذ نتائج البحث، يقدّم الباحث عددا من التوصيات للمستقبلِ، من بينها:

١. بالنسبة للمعلّمين، ينصح بالاستفادة من وسيلة اللّعبة التّعليميّة التّفاعليّة القائمة على كانفاكود كبديل في التعلّم، لما لها من دور في زيادة الدافعيّة، والنشاط، ومشاركة الطّلّاب في تعلُّم المفردات .

٢. بالنسبة للطّلّاب، يرجى الاستفادة من وسيلة التعلّم المستخدمة بشكل أمثل، بما يسهم في تحسين فهمهم وإتقانهم للمفردات العربيّة .

٣. بالنسبة للباحثين القادمين، ينصح بتطوير دراسات مماثلة بموادّ، وعيّنات، وتصاميم أكثر تنوّعًا، مع مراعاة استخدام مجموعة ضابطة لزيادة قوّة نتائج البحث .

٤. بالنسبة للمؤسّسة التعليميّة، يرجى دعم توفير المرافق التّعليميّة القائمة على التّكنولوجيا، بما يُسهم في تحقيق الاستخدام الأمثل للوسائط الرّقميّة.