

على خلق جو تعليمي أكثر جاذبية وتفاعلية ومتعة، مما يساعد الطلاب على فهم المواد الدراسية بسهولة أكبر ويؤدي إلى تحسين نتائجهم التعليمية.

الباب السادس

إختتام

أ . خلاصة

١. بناءً على نتائج البحث والمناقشة حول تطبيق التعلم القائم على الألعاب من خلال تطبيق وايجراوند wayground على نتائج تعلم طلاب مادة اللغة العربية بالصف الثامن في مدرسة الثانوية الحكومية ١ بمدينة كديري، يمكن استخلاص النتائج التالية: يمكن تطبيق التعلم القائم على الألعاب من خلال تطبيق وايجراوند wayground في تدريس اللغة العربية بشكل جيد، وهو قادر على خلق جو تعليمي أكثر جاذبية وتفاعلية ومتعة. إن استخدام

wayground في عملية التعلم يجعل الطلاب أكثر نشاطاً وحماساً في متابعة الأنشطة التعليمية. ويتجلى ذلك في زيادة مشاركة الطلاب أثناء الدرس، وكذلك في تحسن نتائج التعلم بعد استخدام وسيلة wayground.

٢. بالإضافة إلى ذلك، كان لاستخدام منصة واغراوند wayground تأثير إيجابي على نتائج التعلم لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الثانوية الحكومية ١ بمدينة كديري. وقد تم إثبات ذلك بناءً على نتائج اختبار t-test للعينات المزدوجة في الفصل التجريبي، حيث حصلت على قيمة دلالة إحصائية (Sig. 2-tailed) قدرها $0.000 < 0.005$ ، وبالتالي تم قبول الفرضية البديلة (H_a) ورفض الفرضية الصفرية (H_o). بالإضافة إلى ذلك، ارتفع متوسط درجات الاختبار النهائي في الفصل التجريبي من ٦٦,٣٢ إلى ٨٤,١٢. وتشير هذه النتائج إلى أن التعلم القائم على التلعيب من خلال wayground فعال في تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة اللغة العربية

ب التوصيات

- استناداً إلى نتائج البحث الذي أُجري، يقدم الباحثون بعض التوصيات التالية:
- ١) بالنسبة للمعلمين، يمكن اعتبار استخدام الوسائط التعليمية القائمة على التلعيب من خلال تطبيق wayground بديلاً تعليمياً لتعزيز اهتمام الطلاب وحماسهم ونتائجهم الدراسية، لا سيما في مادة اللغة العربية. ويُتوقع من المعلمين أن يكونوا أكثر إبداعاً وابتكاراً في الاستفادة من الوسائط التعليمية الرقمية لجعل عملية التعلم أكثر جاذبية وأقل رتابة.
 - ٢) بالنسبة للطلاب، يُتوقع منهم أن يكونوا أكثر نشاطاً وحماساً في المشاركة في عملية التعلم باستخدام تطبيق wayground، مما يؤدي إلى تحسين فهمهم للمواد الدراسية ونتائجهم التعليمية على النحو الأمثل.

٣) بالنسبة للمدرسة، يُتوقع أن تدعم استخدام الوسائط التعليمية القائمة على التكنولوجيا من خلال توفير المرافق والوسائل الكافية لدعم عملية تعليمية أكثر فعالية وابتكارًا.

٤) بالنسبة للباحثين في المستقبل، يمكن اعتبار هذه الدراسة مرجعًا لتطوير أبحاث تتعلق بالوسائط التعليمية القائمة على التلعيب أو غيرها من الوسائط التعليمية الرقمية مع متغيرات أو مواد أو مستويات تعليمية مختلفة.