الباب السادس

الخاتمة

أ. الخلاصة

بعد ملاحظة الباحث وجمع البيانات وتحليلها كنتائج البحث. فالخلاصة هي:

1. يكون استخدام منصة *kahoot* لدى طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية 3 كديري أحد الإبتكارات في التعليم الممتع والتفاعلي حسب الإبداعية ويكون تسهيلا لهم على المواد الدراسية. طبقت المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية 3 كديري الاختبار بوسيلة *kahoot* لمادة مهارة القراءة. فدرس مهارة القراءة عبر الإنترنيت هو أحد علاج لتكوين التعليم ممتعا نشيطا. والطلاب نشيطين ومقابلين في هذا التعليم بوسيلة *kahoot*. وأن ردودهم عن هذه الوسيلة متنوعة والأهم أنهم ممتعين بها.

2. الايجابيات من برنامج *kahoot* مها: أ) المظهر مثير للاهتمام ومتنوع. ب) المميزات كاملة ومستكشفة. ج) مؤسس بتكنوليجيا ويمكن لعبه من خلال الجوال الذكي ويصبح بسيطا. د) يمكن للمعلم الخيار على الأسئلة التي ستقدم حتى تكون مناسبة بأهداف التعليم. هـ) يمكن للطلاب نظر نتائج الإجابات مباشرة (*feedback*) من التقييم. و) يمكن للمعلم الملاحظة على أجوبة الطلاب سرعة. في حين أن برنامج *kahoot* تطبيقه على جوانب دقيقة يستكشف القيم من جوهرة التعليم ويميل إلى ملغو. ولو في شكل ومنظم له متكملة المحتوى، بل نمط الاعدادات مصنوعة بميل الميكاني.

ب. التوصية

بعد إجراء البحث في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية 3 كديري فالباحث له التوصيات التي ستكون مزيدة لتعليم الطلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية 3 كديري أو مدرسة أخرى. منها:

1. يرجى في المستقبل بحث أو دراسة أخرى التي يبحث في وسائل التعليم الأخرى والتى تشمل جميع المهارات العربية.

2. بجانب ذلك أن *kahoot* يمكن استخدامه في بيئة تدعم الإنترنيت الرائع. لذا تحتاج دراسة في وسائل التعليم الأخرى المناسبة بهذه البئة.