

الباب الخامس

الخاتمة

١. الخلاصة

بناءً على نتائج البحث الذي تم إجراؤه حول "فعالية استخدام لعبة تخمين الكلمات في إتقان المفردات اللغة العربية لطلاب الصف السابع بمدرسة الثانوية مطيع المدى ها تونجونز"، يمكن للباحثة استخلاص عدّة خلاصاتٍ على النحو التالي:

بناءً على نتائج البحث وتحليل البيانات التي تم إجراؤها حول تطبيق لعبة تخمين الكلمات في إتقان المفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف السابع بمدرسة مطيع المدى الإعدادية الإسلامية هاتونجون، يمكن الاستنتاج أن تطبيق لعبة تخمين الكلمات أثبتت فعاليته وأعطى تأثيراً إيجابياً كبيراً على تحسين إتقان المفردات اللغة العربية لدى الطالب.

تم إثبات فعالية هذه الطريقة من خلال نتائج الاختبار الإحصائي التي أظهرت زيادة في متوسط درجات الفصل التجريبي من ٧٥,١٤ في الاختبار القبلي إلى ٩٣,٧ في الاختبار البعدى، بزيادة قدرها ١٨,٥٢ نقطة. هذه الزيادة أعلى بكثير مقارنة بالفصل الضابط الذي شهد زيادة قدرها ١٢,٨١ نقطة فقط. أسفرت نتائج اختبار العينات المستقلة (Independent t-test) عن قيمة دالة $t = 0,005$ ، مما يثبت وجود فرق كبير بين المجموعتين. بالإضافة إلى ذلك، أظهرت قيمة N-Gain Score البالغة ٠,٧١ أو ١٠,٧١٪ أن هذه الطريقة تصنف ضمن فئة الفعالية المتوسطة.

يُعزى نجاح لعبة تخيّل الكلمات في تحسين إتقان المفردات إلى عدّة عوامل مهمّة. أولاًً، تمكّنت هذه الطريقة من خلق جو تعليمي ممتع وغير

رتيب، مما يزيد من دافعية التعلم لدى الطلاب. ثانياً، تشجع هذه اللعبة على المشاركة النشطة للطلاب في عملية التعلم من خلال أنشطة التخمين وتذكر المفردات بشكل مباشر. ثالثاً، وجود عنصر المنافسة والتعاون في اللعبة ينمي التفاعل الاجتماعي الإيجابي بين الطلاب. رابعاً، التعلم من خلال اللعب يعزز الذاكرة طويلة المدى لأن المفردات تُدرس في سياق ذي معنى، وليس مجرد حفظ.

تتماشى نتائج هذا البحث مع مختلف الدراسات التجريبية التي تظهر أن التعلم القائم على الألعاب له تأثير إيجابي على إتقان المفردات. من الناحية النظرية، تدعم هذه النتائج أيضاً وجهة النظر البنائية في التعليم التي تؤكد على أهمية المشاركة النشطة للطلاب في بناء معرفتهم الخاصة. وبالتالي، فإن لعبة تخمين الكلمات لا تعزز القدرات المعرفية فحسب، بل تحسن أيضاً الجوانب الوجدانية والاجتماعية في عملية التعلم، مما يجعلها استراتيجية شاملة وفعالة لتدريس المفردات اللغة العربية.

ب. الاقتراحات

بناءً على نتائج البحث والاستنتاجات التي تم عرضها، يقدم الباحثة عدة اقتراحات يُرجى أن تكون مفيدة لمختلف الأطراف المعنية، وهي:

١. للطلاب

يتوقع من الطلاب أن يكونوا أكثر نشاطاً وحماساً في متابعة تعلم اللغة العربية، وخاصة في إتقان المفردات. لا ينبغي للطلاب الاعتماد فقط على طريقة الحفظ التقليدية، بل يجب عليهم أيضاً الاستفادة من طريقة الألعاب مثل لعبة تخمين الكلمات بشكل مستقل خارج أوقات الدراسة كاستراتيجية تعلم ممتعة. يجب على الطلاب بناء عادات التعلم التفاعلي والتعاوني مع الأقران، وكذلك تجربة

أنواع مختلفة من الألعاب التعليمية الأخرى لإثراء إتقان المفردات. من خلال المشاركة الأكثر نشاطاً في عملية التعلم، سيتمكن الطلاب من فهم وتدكر وتطبيق المفردات العربية في السياق الصحيح بسهولة أكبر، بحيث يمكن تحسين نتائج التعلم على النحو الأمثل.

٢. معلمي اللغة العربية

يتوقع من معلمي اللغة العربية دمج لعبة تخمين الكلمات أو أنواع أخرى من الألعاب التعليمية كجزء روتيني في عملية تعلم المفردات. يجب تكيف تطبيق هذه الطريقة مع خصائص المادة وظروف الطلاب حتى يكون التعلم أكثر معنى وغير رتيب. يحتاج المعلمون إلى مزيد من الإبداع في تصميم تنوعات الألعاب واستراتيجيات التعلم المبتكرة الأخرى التي يمكن أن تزيد من الدافعية والمشاركة النشطة للطلاب. بالإضافة إلى ذلك، يحتاج المعلمون أيضاً إلى إجراء تقييمات دورية لفعالية الطرق المستخدمة والاستمرار في الابتكار في تطوير نجاح تعليمي أكثر فعالية. وبالتالي، سيصبح تعلم اللغة العربية أكثر حيوية وإثارة للاهتمام وقدراً على تحسين تحقيق أهداف التعلم من الجوانب المعرفية والوجودانية والنفسية الحركية.

٣ . إدارة مدرسة مطيع الهدى الثانوية الإسلامية هاتونجون

يتوقع من إدارة المدرسة تقديم الدعم الكامل لتطوير طرق التعلم المبتكرة في البيئة المدرسية. يمكن أن يكون هذا الدعم في شكل توفير مرافق وبنية تحتية تعليمية كافية، بما في ذلك وسائل الألعاب التعليمية والوسائل التعليمية وتكنولوجيا التعلم التي يمكن أن تدعم أنشطة التعليم والتعلم بشكل أكثر فعالية. يجب على المدرسة أيضاً تسهيل التدريب أو ورش العمل للمعلمين حول

استراتيجيات التعلم القائمة على الألعاب والنهج المتمركز حول الطالب حتى تتحسن الكفاءة التربوية للمعلمين بشكل متزايد. تحتاج إدارة المدرسة إلى تشجيع ثقافة التعلم المبتكر والتفاعلية والممتع في جميع المواد الدراسية، وليس فقط في اللغة العربية، بحيث يمكن تحسين جودة التعلم في المدرسة بشكل شامل. من خلال خلق بيئة تعليمية مواطية وداعمة للأبتكار، من المتوقع أن يستمر التحصيل الأكاديمي للطلاب في التحسن وأن يتم تحقيق أهداف التعليم على النحو الأمثل.

٤. للباحثين المستقبليين

بالنسبة للباحثين المهتمين بإجراء مزيد من البحوث، يُنصح بتطوير دراسات مماثلة باستخدام أنواع مختلفة من الألعاب التعليمية الأخرى، مثل كاهوت وكويزينز وكلمات متقطعة وسکرابل أو الألعاب الرقمية القائمة على التطبيقات لمقارنة فعاليتها في إتقان المفردات. يمكن إجراء البحث بعينة أكبر ومستويات تعليمية مختلفة لرؤية اتساق فعالية طريقة الألعاب في تعلم اللغة العربية. يمكن للباحثين المستقبليين أيضًا استكشاف تأثير لعبة تخمين الكلمات على جوانب التعلم الأخرى، مثل مهارات التحدث والكتابة القراءة أو فهم قواعد اللغة العربية. بالإضافة إلى البحث الكمي، يُنصح أيضًا بإجراء بحث نوعي للتعقب في تصورات وخبرات واستجابات الطلاب والمعلمين تجاه تطبيق الألعاب في التعلم. يمكن للبحث المستقبلي أيضًا دراسة العوامل الأخرى التي تؤثر على فعالية الألعاب، مثل مدة التطبيق وتكرار الاستخدام ومستوى صعوبة اللعبة والخصائص الفردية للطلاب. من خلال تطوير بحث أكثر شمولًا، من المتوقع أن يقدم مساهمة أوسع في تطوير استراتيجيات تعلم اللغة العربية الفعالة والمبتكرة.