

الباب الخامس

الخاتمة

أ. الاستنتاجات

بناءً على نتائج البحث والتطوير الذي تم إجراؤه، يمكن استنتاج أن تطوير فيديو الرسوم المتحركة القائم على تطبيق *Plotagon Studio* لتعليم مهارة الكلام في اللغة العربية تم باستخدام نموذج التطوير 4D الذي اقتصر على ثلاث مراحل، وهي: التعريف، والتصميم، والتطوير. ففي مرحلة التعريف، قام الباحث بتحليل احتياجات تعليم مهارة الكلام في اللغة العربية. وفي مرحلة التصميم، صمّم الباحث المادة، والحوار، والشخصيات، وتسلسل القصة، وعرض المفردات. أما في مرحلة التطوير، فقد أنتج الباحث فيديو الرسوم المتحركة باستخدام تطبيق *Plotagon Studio*، ثم حرّر الفيديو باستخدام تطبيق *CapCut*، وصمّم عرض المفردات باستخدام تطبيق *Canva* والمنتج النهائي الناتج هو فيديو رسوم متحركة لتعليم اللغة العربية بموضوع التحية والتعارف، يعرض حوارًا بسيطًا بين شخصية *Steve* والروبوت، ويُزوّد بالمفردات في الجزء الأخير من الفيديو.

أما صلاحية فيديو الرسوم المتحركة القائم على تطبيق *Plotagon Studio* لتعليم مهارة الكلام في اللغة العربية، فقد عُرفت من خلال تحكيم خبير الوسيلة، وتحكيم خبير المادة التعليمية، وتقييم المشاركين. حصل تحكيم خبير الوسيلة على درجة 128 من الدرجة القصوى 150 بنسبة 85,33٪، وهي تدخل في فئة صالح جدًا. وحصل تحكيم خبير المادة التعليمية على درجة 133 من الدرجة القصوى 170 بنسبة 78,24٪، وهي تدخل في فئة صالح. أما تقييم المشاركين فحصل على درجة 272 من الدرجة القصوى 300 بنسبة 90,67٪، وهي تدخل في فئة صالح جدًا. وبصورة عامة، حصلت الوسيلة على درجة 533 من الدرجة القصوى 620 بنسبة 85,97٪، وهي تدخل في فئة صالح جدًا.

وبذلك، فإن فيديو الرسوم المتحركة القائم على تطبيق *Plotagon Studio* الذي تم تطويره في هذا البحث يُعلن صالحًا جدًّا للاستخدام وسيلةً تعليميةً في تعليم مهارة الكلام في اللغة العربية. ويمكن لهذه الوسيلة أن تساعد المتعلمين على فهم الحوار البسيط، ومعرفة المفردات، وتقليد التعبيرات العربية، وزيادة اهتمامهم وشجاعتهم على الكلام باللغة العربية. ومع ذلك، لا تزال الوسيلة تحتاج إلى مراجعة بسيطة، خاصة في جانب وضوح الصوت، ومظهر الكتابة، ونطق اللغة العربية، وإضافة تعبيرات الرسوم المتحركة، حتى تصبح جودة الوسيلة أفضل.

ب. الإقتراحات

بناءً على نتائج البحث والتطوير الذي تم إجراؤه، يقدم الباحث بعض الاقتراحات كما يأتي.

أولاً، لمعلمي اللغة العربية، يمكن استخدام فيديو الرسوم المتحركة القائم على تطبيق *Plotagon Studio* بديلاً من الوسائل التعليمية في تعليم مهارة الكلام. ويمكن للمعلم أن يستفيد من هذه الوسيلة لتقديم الحوار البسيط، وتدريب النطق، وإثراء المفردات، وتشجيع المتعلمين على الجرأة في الكلام باللغة العربية. ومع ذلك، ينبغي أن يكون استخدام هذه الوسيلة مصحوباً بأنشطة تدريبية مباشرة، مثل تقليد الحوار، وتمثيل الأدوار، وممارسة المحادثة البسيطة.

ثانياً، للمتعلمين، يُرجى أن تساعد هذه الوسيلة في فهم مادة اللغة العربية، ولا سيما في موضوع التحيّة والتعارف. ويمكن للمتعلمين الاستفادة من هذا الفيديو في الاستماع إلى نموذج المحادثة، وتقليد النطق، ومراجعة المفردات التي تم تعلمها. وبذلك، يُتوقع أن يكون المتعلمون أكثر نشاطاً وثقةً بالنفس في متابعة تعليم مهارة الكلام.

ثالثاً، للمؤسسة التعليمية، يمكن أن تكون نتائج هذا البحث مادةً للنظر في تطوير الوسائل التعليمية القائمة على التكنولوجيا واستخدامها. ويُعدُّ استخدام الوسائل الرقمية

مثل فيديو الرسوم المتحركة من الجهود التي يمكن أن تساعد على إيجاد تعليم اللغة العربية بصورة أكثر جاذبية وتواصلية وملاءمة لخصائص المتعلمين في العصر الحاضر. رابعًا، للباحثين اللاحقين، لا يزال هذا البحث له بعض الحدود، لأن المنتج المطوّر اقتصر على موضوع واحد، وهو التحية والتعارف، ولم يصل إلى مرحلة النشر أو *disseminate*. ولذلك، يُقترح على الباحثين اللاحقين تطوير فيديو الرسوم المتحركة القائم على تطبيق *Plotagon Studio* بموضوعات أكثر تنوعًا، ومواد أوسع، وإجراء تجربة مباشرة على المتعلمين لمعرفة فاعلية الوسيلة في تنمية مهارة الكلام في اللغة العربية.