# الباب الخامس

## خاتمة

### أ. نتائج البحث

استنادًا إلى نتائج البحث الذي تمت مناقشته في الباب السابق :

١. أن تنفيذ وسائط الكلمات المتقاطعة القائمة على ألعاب البروبروف حيث وافق ٥٥,٦٧٪ من الفئة التي أجابت على أن الوسائط تجعل التلاميذ متحمسين لتعلم اللغة العربية وتجعل التلاميذ يتذكرون المفردات العربية بشكل أفضل ويصبح التعلم فعالاً وغير ممل.

٢. أن قدرة حفظ المفردات من خلال وسائط ألعاب الكلمات المتقاطعة المعتمدة على موقع بروبروف الإلكتروني حيث شملت الدراسة الاختبار القبلي والاختبار البعدي والمقارنة بين استخدام موقع ألعاب بروبروف والطرق التقليدية وقد ظهر هذا التحسن في متوسط درجات التلاميذ الذين نفذوا الاختبار القبلي ٣٣,٦٧ وارتفع إلى ٨٠,٦٧ في تنفيذ الاختبار البعدي.

٣. أن لها تأثير على تحسين القدرة على حفظ مفردات تعلم اللغة العربية. في اختبار الفرضية الإحصائية التي أجريت على نتائج القدرة على المفردات من خلال اختبار العينة المستقلة. في هذا الاختبار، تم الحصول على قيمة p-value ٠,٠٠٠ < ٠,٠٠٥، ومن ثم كأساس لاتخاذ القرار يتم رفض $H_o$ وقبول $H_a$.

ب. **المقترحات**

بناءً على استنتاجات هذه الدراسة يقترح الباحثة الاقتراحات والتوصيات التالية :

١. للمعلمين

بناء على نتائج الدراسة تبين أن استخدام ألعاب الكلمات المتقاطعة القائمة على موقع ألعاب بروبروف للألعاب له تأثير على القدرة على حفظ المفردات ولذلك فإن استخدام ألعاب الكلمات المتقاطعة القائمة على موقع ألعاب بروبروف للألعاب يحتاج إلى تطبيقها في التعلم كما يمكن

للمعلمين دمج وسائط أخرى إلى جانب الكلمات المتقاطعة لزيادة اهتمام الطلاب بالتعلم والقدرة على حفظ المفردات العربية

٢. للمدارس

نظرًا لأن الألعاب القائمة على الموقع الإلكتروني تتطلب الوصول إلى الإنترنت يوصى بأن تقوم المدارس بتحسين وزيادة إمكانية الوصول إلى الإنترنت حتى يتمكن جميع التلاميذ من المشاركة على النحو الأمثل

٣. للباحثين الآخرين

يوصى الباحثون الذين سيجرون بحوثًا حول ألعاب الكلمات المتقاطعة القائمة على الموقع الإلكتروني للألعاب القائمة على الموقع الإلكتروني حول تحسين القدرة على حفظ المفردات يوصى بإجراء بحوث حول جوانب مختلفة مثل التأثير على المدى الطويل والتأثير على جوانب الدافعية والاهتمام بالتعلم أو الفعالية في مختلف الفئات العمرية.