الباب الخامس

خاتمة

أ – نتائج البحث

من التعرض للفصول واحد إلى أربعة أشخاص خلص البحث إلى أن:

١. بطاقة الألعاب الرباعية*(Kwartet)*هي وسائط التعلم تهدف إلى زيادة مفردات، و هي التي يلعبها ٤ الى٥ أطفال.

٢. خطوات التعلم باستخدام وسائط بطاقة الألعاب الرباعية :

١). يتم احتساب الطلاب من الرقم ١–٥ ثم يحسب الطلاب الأخرون إذا كانت الأرقام هي نفسها ثم يضبحون مجموعة واحدة.)٢.يتم تقاسم البطاقات مع كل مجموعات. ٣). امنح الطلاب فرضة القراءة والتذكر وحفظ المفردات الموجودة في بطاقة الألعاب الرباعية . ٤). بعد ذلك، يحذف الباحث المفردات الموجودة في بطاقة الألعاب الرباعية ويطلب من الطلاب الإجابة عن أسئلة الباحث فيما يتعلق

بالصورة على الرباعية. ٥). امنع الطلاب الأخرين الفرصة لتصحيح الإجابات من المجموعات التي يتم سؤالها.

١. فعالية وسيلة بطاقة الألعاب الرباعية *(Kwartet)* على أساس الكمبيوتر

لمعرفة فعالية منتجات وسيلة بطاقة الألعاب الرباعية *(Kwartet)* على أساس الكمبيوتر يمكن القارئ أن يظهر إلى الفرق من نتائج الاختبار القبلي ٥٨ % وقيمة والاختبار البعدي هو ٨٦،٤ % الذي تم حسابه بعد ذلك باستخدام اختبار. وباالتالي فإن المنتج لتطوير وسيلة بطاقة الألعاب الرباعية *(Kwartet)* على أساس الكمبيوتر لإتقان المفردات في الصف الثامن من المدرسة المتوسطة الإسلامية المعارف فعال ويمكن استخدامه في أنشطة التعلم.

ب _ اقتراحات

هناك عدد من الاقتراحات المتعلقة بتطوير بطاقة الألعاب الرباعية للوسائط التعليمية على النحو التالي:

١. اقتراحات لاستخدام المنتج

تم تطوير وسائط تعلم بطاقة الألعاب الرباعية على أساس الكمبيوتر هذه وفقا لخصائص طلاب مدرسة المعارف المتوسطة الإسلامية فابوران بحيث كان من المتوقع استخدامها بشكل مستقل.

٢. اقتراحات للتطوير المستمر

للمعلمين يمكن استخدام هذه الوسائط التعليمية بشكل مناسب من قبل المعلم، لأنها مرت بعملية بحث، يمكن للمعلم أيضا تطويره هذه الوسائط بشكل أكثر إبداعا.