الباب الخامس

خاتمة

أ. نتائج البحث

بعد أن قامت الباحثة بتحليل البيانات توصلت الباحثة إلى النتائج التالية:

١. تطوير وسيلة لعبة المنوبولي يمكن أن يتم عن طريق جمع البيانات بملاحظة ومقابلات والوثائق، ونيجتها هناك لايزال طلاب لايتحدثون العربية بطلاقة بسبب عدم وجود المفردات لأن مدخلاتهم تأتي بالفعل من المدرسة المتوسطة الحكومية وفي العادة في تعلم الكلام، يتم التراكيز فقط على أوراق عمل الطلاب فقط متابعة المحادثات المتوافرة في أوراق عمل الطلاب. وفي التصميم الأول للمنتج، ابتكر الباحثة تصميم المنتجات لعبة المنوبولي باستخدام تطبيقي "Xara" و "Pinterest" لأن كلا التطبيقين يدعمان عملية إنشاء وسيلة لعبة المنوبولي توجد فيها ميزات أو كائنات صور يتم تكييفها مع المواد العربية خصيصًا لمهارة الكلام.

2. يمكن لمعرفة فعالية على وسيلة لعبة المنوبولي أن تعرف أنه من خلال البحث الذي تم إجراؤه تحديدًا قبل الاختبار وبعده، هناك اختلافات بين الاثنين، من نتائج عدد الاختبارات الأولية التي تظهر ٢٠٧٤ في حين أن نتائج الاختبار اللاحق هي

٢٤٦٣، من هذه النتائج بالتأكيد اختلافات، عندما قبل وبعد استخدام الوسيلة لعبة المنوبولي، في الجدول ٤.٣ يظهر الاختبار التمهيدي متوسط مقدار ٦٩.١% بينما في الجدول ٤.٤، يظهر الاختبار البعدي متوسط عدد ٨٢.١ %. يمكن استنتاج أنه عندما يستخدم الباحثة وسيلة لعبة المنوبولي المعتمدة على السؤال في تعليم مهارة الكلام باللغة العربية على وجه التحديد، فإن الدرجات أفضل بكثير من الاختبار البعدي أو قبل استخدام وسيلة لعبة المنوبولي.

ب. التوصيات و المقترحات

هناك بعض المقترحات المتعلقة بتطوير وسيلة لعبة المنوبولي هو مايالي:

١. الوسيلة لعبة المنوبولي هي بالطبع لديه مزيا وعيوب فيها، وفي استخدام الوسيلة لعبة المنوبولي (Monopoly) في وسيلة لعبة المنوبولي، يتمتع بجاذبية للطلاب لأنه في الوسيلة يرافقه صور ملونة وفقًا للمفردات في الصورة ومرفقة ببطاقات أسئلة وبطاقات ألعاب، والتي يمكن للطلاب في البطاقة الإجابة عليها أو الكلام عنها مباشرة.

٢. المعلمين الذين يستخدمون هذه الوسيلة لعبة المنوبولي يجب أن يكون لدى المعلم فهم جيد للمواد التي يتم تدريسها، بحيث يمكن أن يسهل الطلاب على قبول المواد ولا يشعر الطلاب بالملل.