الباب الخامس

خاتمة

أ. نتائج البحث

بناءً على نتائج مناقشة من البحث تطوير الوسيلة لعبة اللوحة في تعليم القراءة، يمكن استخلاص النتائج على النحو التالي:

١. تم اختيار لعبة اللوحة كوسيلة رئيسية لأن لعبة اللوحة لها العديد من المزايا التي لا توجد من الألعاب أخرى، مثل القواعد في الألعاب التي تجعل يتعلم الطلاب الانصياع للقواعد الحالية وتعلم الانضباط، مما يؤدي إلى التفاعل الاجتماعي بين الناس، واللاعبين، وتدريب الطلاب على كيفية الحياة الاجتماعية.

٢. فإن تطوير لعبة اللوحة هي لعبة تتضمن عددًا من الكائنات التي يتم وضعها وتبادلها في الأماكن بناءً على قواعد معينة، على سطح تم تعليمه أو لوحة. تم تطوير لعبة اللوحة هذه من قبل الباحث لمساعدة المدرس على تسهيل توصيل المواد باستخدام الوسيلة عند التعلم، هذه الوسائط

مصنوعة من خلال تطبيق وهو Corel Draw بحجم ٦٠ × ٦٠ وبطاقة بحجم ١٢ × ١٢ مع أفضل تصميم.

٣. حصلت من النتائج اثنان من أهل المدققين، المعروف أن علي معصوم الماجستير كمدقق الوسيلة يعطى نتيجة ٩٠% من النتائج لهذا المنتج. ودينا إندريئنا الماجستير كمدقق المواد يعطى نتيجة ٨٠% لهذا المنتج، وهذا يشير إلى أن المنتج المطور حصل على نتائج جيدا ويستطع استخدامه في التعلم دون تصحيح.

٤. لمعرفة فعالية منتجات تطوير وسيلة لعبة اللوحة، يمكن أن يظهر الباحث نتائج الاختبار القبلي وهي ٥١% و الاختبار البعدي وهي ٨٠% هذا يدل على أن الوسيلة التي تم تطويرها في تعليم القراءة في الصف الثامن بمدرسة كلية الناشئين المتوسطة الإسلامية جيكندي فعالة ويمكن استخدامها في أنشطة التعلم.

ب. المقترحات

وُجدت في هذه البحث اقتراحات تتعلق بتطوير وسيلة لعبة اللوحة، وهي كالتالي :

١. يُأمَل أن يؤدي تطوير وسيلة لعبة اللوحة إلى تسهيل الطلاب في تعليم القراءة.

٢. يُأمل أن يجعل للباحث الأخر تطوير وسيلة لعبة اللوحة أكثر فاعلية في تعليم القراءة، ليسهل أن يواصل المدرس في تعليم القراءة للطلاب.

٣. الوسيلة جيدة جدًا، يجب تعديل خطوات استخدام الوسيلة فقط في التعلم من أجل الحصول على أقصى قدر من النتائج.

٤. يجب تطوير القراءة باستخدام الوسائط حتى لا يشعر الطلاب بالملل بسهولة عند القراءة.

٥. وسلية لعبة اللوحة هو وسيلة مثيرة للاهتمام للغاية في تعلم القراءة، لأن الطلاب يمكنهم قراءة من خلال اللعب.

٦. تعلم اللغة أنه أمر ممل حقًا، لذلك إنّما يجب المدرِّس استخدام وسيلة مثيرة للاهتمام حتى يكون الطلاب متحمسين ولا يشعرون بالملل.

٧. تعلم القراءة باستخدام وسيلة لعبة اللوحة سيكون أكثر متعة إذا كان الوسيلة أكثر من واحدة. الهدف هو أن يتمكن المعلم من إنشاء عدة مجموعات من الطلاب وتحقيق التعلم من خلال التنافس بين هذه المجموعات.