

الباب الخامس

الخاتمة

أ. الإستنتاج

استناداً إلى نتائج البحث والمناقشة التي أجريتها، يمكنني استخلاص النتائج التالية:

١. عملية تطوير لعبة اللوحة التفاعلية القائمة على برنامج PowerPoint

تم إجراء عملية تطوير لعبة اللوحة التفاعلية القائمة على برنامج PowerPoint لزيادة دافعية تعلم اللغة العربية لدى طلاب المدارس الثانوية من خلال خمس مراحل من نموذج ADDIE (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم)، وهي:

(أ) مرحلة التحليل: أجريت ملاحظة أولية، ومقابلة مع معلمة اللغة العربية، واستبيان احتياجات لـ ١٤ طالباً من الصف الثامن في المدرسة الإسلامية الحكومية الثالثة في إندرامايو. أظهرت نتائج التحليل أن وسائل التعلم المتاحة كانت غير متنوعة، وغير تفاعلية بما فيه الكفاية، ولم تكن هناك وسائل قائمة على الألعاب تجمع بين مادة اللغة العربية وأنشطة اللعب المنظمة.

(ب) مرحلة التصميم: صممت إطاراً شاملاً للوسيلة التعليمية يشمل أهداف التعلم، ومادة اللغة العربية للصف الثامن (المفردات، والقراءة، والكتابة البسيطة)، وسيناريو لوحة اللعبة الرقمية بنظام الروابط التشعبية، بالإضافة إلى تصميم بصري جذاب يأخذ في الاعتبار مبادئ نموذج دافعية التعلم ARCS (الانتباه، والارتباط، والثقة، والإشباع).

(ج) مرحلة التطوير: أنتجت وسيلة لعبة اللوحة التفاعلية بصيغة ملف PowerPoint (.pptx) تتكون من لوحة لعبة رقمية بـ ٣٦ مربعاً، و٤٥ سؤالاً تدريبياً موزعة على ثلاث فئات من مهارات اللغة العربية، ونظام النقاط، ورسوم متحركة بسيطة، وروابط تشعبية للتنقل بين الشرائح. تم

تصميم الوسيلة لاستخدامها دون اتصال بالإنترنت عبر جهاز العرض أو الحاسوب المحمول.

(د) مرحلة التنفيذ: اختبرت الوسيلة على ٣٢ طالباً من الصف الثامن في المدرسة الإسلامية الحكومية الثالثة في إندرامايو خلال جلسة تعليم واحدة للغة العربية. تم تقسيم الطلاب إلى مجموعات تتنافس في لعبة اللوحة بآلية رمي النرد، وتحريك القطع، والإجابة على أسئلة اللغة العربية لكسب النقاط. (هـ) مرحلة التقييم: أجريت مصادقة المنتج من قبل خبيرة المادة وخبيرة الوسائط، وجمعت البيانات من خلال استبيان دافعية التعلم للطلاب (قبل الاختبار وبعده)، واستبيان استجابة الطلاب لتقييم ملاءمة وفعالية الوسيلة.

٢. ملاءمة وسيلة لعبة اللوحة التفاعلية القائمة على برنامج PowerPoint

استناداً إلى نتائج مصادقة الخبراء، تم الإعلان عن أن لعبة اللوحة التفاعلية القائمة على برنامج PowerPoint مناسبة جداً للاستخدام في تعليم اللغة العربية. يتضح ذلك مما يلي:

- (أ) حصلت مصادقة خبيرة المادة على مجموع ٧٦ من ٩٥ نقطة بمتوسط ٤,٠٠ من ٥ (فئة "مناسب جداً")، شملت جوانب ملاءمة المادة للمنهج، ودقة المفاهيم اللغوية العربية، واكتمال المادة، وتوافق اللغة، وجودة عرض المادة.
- (ب) حصلت مصادقة خبيرة الوسائط على مجموع ٩١ من ١١٠ نقاط بمتوسط ٤,١٤ من ٥ (فئة "مناسب جداً")، شملت جوانب المظهر البصري، والتنقل والتفاعل، وملاءمة التعلم، وتوافق اللغة، وسهولة الاستخدام.
- (ج) بلغ المتوسط التراكمي لمصادقة الخبراء ٤,٠٧ من ٥، مما يؤكد أن الوسيلة تلبي معايير الملاءمة العالية من حيث جودة المحتوى والجودة التقنية والبصرية على حد سواء.

٣. فعالية استخدام وسيلة لعبة اللوحة التفاعلية القائمة على برنامج

PowerPoint

ثبت أن استخدام لعبة اللوحة التفاعلية القائمة على برنامج PowerPoint فعالاً في زيادة دافعية تعلم اللغة العربية لدى طلاب المدارس الثانوية، كما يتضح مما يلي:

(أ) ارتفع متوسط درجات دافعية التعلم من ٦٢,٣٤ (قبل الاختبار) إلى ٦٨,٣٤ (بعد الاختبار)، بفارق متوسط ٦,٠٠ نقاط أو زيادة بنسبة ٩,٦٣٪ من خط الأساس.

(ب) شهد ٢٤ طالبا (٧٥٪) زيادة في درجات الدافعية بعد استخدام الوسيلة، مما يدل على أن غالبية الطلاب استجابوا إيجاباً لهذه الوسيلة التعليمية.

(ج) حصل استبيان استجابة الطلاب على متوسط إجمالي ٣,٤١ من ٤ (فئة "جيد جداً")، مع أعلى الدرجات في جانب المتعة والمشاركة في اللعبة (٣,٥٣) والفائدة العامة للوسيلة (٣,٥١).

(د) نجحت الوسيلة في تطبيق المكونات الأربعة لنموذج دافعية التعلم ARCS: الانتباه (Attention) من خلال التصميم البصري الجذاب؛ والارتباط (Relevance) من خلال ملائمة المادة للمنهج وحياة الطلاب؛ والثقة (Confidence) من خلال نظام النقاط الشفاف وتنوع مستويات الصعوبة؛ والإشباع (Satisfaction) من خلال آلية المكافآت وتجربة اللعب الممتعة بشكل عام.

ب. المقترحات و التوصيات

بناءً على النتائج المستخلصة أعلاه، أقدم التوصيات التالية:

١. لمعلمات اللغة العربية

- أ) يُنصح المعلمات باستخدام لعبة اللوحة التفاعلية القائمة على برنامج PowerPoint كوسيلة تعليمية بديلة ومبتكرة وعملية لزيادة دافعية تعلم الطلاب في تعليم اللغة العربية.
- ب) يمكن للمعلمات تطوير تنويعات من لعبة اللوحة التفاعلية بمواد مختلفة وفقاً للكفايات الأساسية المراد تدريسها، نظراً لأن برنامج PowerPoint هو برنامج سهل الوصول ولا يتطلب مهارات تقنية معقدة.
- ج) يجب على المعلمات إعداد استراتيجيات بديلة (مثل الدليل المطبوع) للتعامل مع العقبات التقنية المحتملة أثناء التعلم، بحيث يمكن أن تستمر أنشطة اللعب بسلاسة.

٢. للطلاب

- أ) يُنصح الطلاب بالمشاركة بشكل أكثر نشاطاً وحماس في تعلم اللغة العربية من خلال الوسائط التفاعلية القائمة على الألعاب، لأن تجربة التعلم الممتعة يمكن أن تعزز الدافعية الداخلية وتسهل فهم المادة.
- ب) يُتوقع من الطلاب تطوير موقف تعاوني وتنافسي صحي داخل المجموعة أثناء اللعب، بحيث يمكن تحسين المشاركة الاجتماعية في التعلم.

٣. للمدارس

- أ) يُنصح المدارس بتوفير مرافق تكنولوجية كافية، وخاصة أجهزة العرض والحواسيب المحمولة التي تعمل بشكل جيد، كشرط أساسي لتحسين استخدام وسائل التعلم الرقمية القائمة على برنامج PowerPoint.
- ب) تحتاج المدارس إلى تقديم الدعم في شكل تدريب أو ورش عمل للمعلمات في تطوير وسائل التعلم التفاعلية القائمة على برنامج PowerPoint، بحيث يمكن للمعلمات إنشاء تنويعات وسائل التعلم بشكل مستقل وفقاً لاحتياجات فصولهن.

٤ . للباحثات الأخريات

أ) يُنصح الباحثات القادّيات بإجراء أبحاث بتصميم أكثر دقة، مثل التجربة شبه التجريبية مع مجموعة ضابطة أو التصميم التجريبي الحقيقي، للحصول على أدلة سببية أقوى حول فعالية وسيلة لعبة اللوحة التفاعلية القائمة على برنامج PowerPoint على دافعية تعلم اللغة العربية.

ب) يمكن للأبحاث المستقبلية تمديد فترة التدخل إلى أكثر من جلسة واحدة لتقييم استدامة التأثير الإيجابي للوسيلة على الدافعية التعليمية على المدى الطويل.

ج) يمكن للباحثات القادّيات تطوير وسائل مماثلة بمادة اللغة العربية في مستويات تعليمية مختلفة (المدرسة الابتدائية، أو المدرسة الثانوية العليا، أو الجامعة) أو مع التركيز على مهارات لغوية عربية محددة (مثل مهارة الاستماع أو مهارة الكلام).

د) يُنصح الباحثات المستقبليات باستخدام أدوات قياس دافعية أكثر شمولاً، من خلال الجمع بين استبيان التقرير الذاتي، والملاحظة المنظمة، والمقابلات المعمّقة، أو تحليل فيديو التعلم، للحصول على صورة أكثر دقة وتنوعاً حول تأثير الوسيلة على دافعية تعلم الطلاب.

وهكذا تم إعداد هذا الباب الختامي لإكمال مناقشة نتائج البحث. أمل أن تساهم نتائج هذا البحث بإيجابية في تطوير وسائل تعليم اللغة العربية المبتكرة والهادفة.

UINSSC