الفصل الخامس

الإختتام

أ. الخلاصة

خلاصة تطوير الأسئلة لمادة علم البديع على أساس مهارات التفكير العالية باستخدام وسيلة WordWallفي المدرسة الثانوية روض العلوم سكاتيكا كما يأتى:

١. طوّر الباحث الأسئلة لمادة علم البديع على أساس مهارات التفكير العالية باستخدام وسيلة WordWall , و مهارات التفكير العالية هناك ثلاث مهارات, و هي: مهارة التحليل, مهارة التقييم, مهارة الإبداع. طوّر الباحث مهارة التحليل من خلال لعبة True or False و التي يتكون من عشر أسئلة ,لعبة Group Sort التى يتكون من خمس أسئلة , و لعبة Unscrumbleالتى يتكون من خمس أسئلة, طوّر الباحث مهارة التقييم خلال لعبة Maze Chase و التي يتكون من خمس أسئلة , و لعبة Matching Pairs التى يتكون من خمس أسئلة ,و لعبة Unscrumbleالتى يتكون من خمس أسئلة.لعبة Match Up التى يتكون من خمس أسئلة,و لعبة Quiz التى يتكون من خمس أسئلة. طوّر الباحث مهارة الإبداع خلال لعبة Anagram و التي يتكون من خمس أسئلة ,و لعبة Hangmanالتى يتكون من خمس أسئلة.

٢. وجد تطوير الأسئلة لمادة علم البديع على أساس مهارات التفكير العالية باستخدام وسيلة WordWall في المدرسة الثانوية روض

العلوم سكاتيكا النتيجة ٩٢.٥٥ في الصحة المواد من صحة محاضر خبير المادة, و النتيجة ٩٦.٦٦ في الصحة الوسيلة من صحة محاضر خبير الوسيلة, و النتيجة من إختبار الصلاحية, و هي كلهم صحة الأسئلة لأن كلهم أكبر من r tabel, و النتيجة من إختبار الموثوقية ٠,٩٧٤ (نتيجة Cronbach Alpha) فهي موثوق الأسئلة لأنها أكبر من ٠,٦١ (Nunally, ١٩٦٩) , و فئة الأسئلة من إختبارات الصعبة ٠,٧٧ فهو مقبول, و فئة الأسئلة من إختبار التمييز ٠,٦٥٩ فهو جيد

ب. الإفتراحات

بناء على النتائج والاستنتاجات الواردة في هذا البحث، قدم الباحث الاقتراحات التالية:

١. باستخدام هذه وسيلة اللعبة يمكن أن يسهل على المعلمين طرح أنواع مختلفة من الأسئلة.
٢. يمكن أن تكون نتائج هذا البحث مساهمتها من البيانات العلمية لمزيد من البحث