

الباب الخامس

الاختتام

أ. الخلاصة

بناءً على نتائج البحث والمناقشة أعلاه يمكن للباحث أن يستنتجها ويجمعها

حسب صياغة المشكلة وهي:

١. إنترنت هي إحدى نتائج رقي وتقدم العلوم والتكنولوجيا التي صنعها الإنسان. يمكن أن توفر هذه التطورات تغييراً مؤثراً للغاية في الحياة. التأثير له قيمة إيجابية ولكن هناك أيضاً قيمة سلبية.

٢. إدمان ممارسة الألعاب عبر الإنترنت على الطلاب له تأثير ، وهو تأثير السلوك الاجتماعي بشكل مباشر ، بينما ينقسم التأثير إلى قسمين ، وهما التأثيرات الإيجابية والآثار السلبية.

١. تشمل الآثار الإيجابية الألعاب عبر الإنترنت على السلوك الاجتماعي هؤلاء الطلاب ؛ أولاً ، زيادة التركيز. ثانياً ، تحسين أداء الدماغ وتنشيط الدماغ في استقبال القصص. ثالثاً: تحسين مهارات القراءة ، د. تحسين مهارات اللغة الإنجليزية. رابعاً ، ساعد في التواصل الاجتماعي ، وتحسين مهارات الكتابة ، وممارسة مهارات التداول. خامساً ، يمكن أن يخفف من التوتر.

٢. التأثير السلبي على مستخدمي هذه الألعاب عبر الإنترنت ، من بين أمور أخرى ؛ أولاً ، يصبح الطلاب مسرفين. ثانياً ، يخلق تأثيراً إدمانياً للطلاب أنفسهم. ثالثاً ، تصبح الحياة فوضوية لأنك لا تستطيع إدارة وقتك جيداً.

رابعًا: التدخل في الصحة مما قد يؤدي إلى عدم انتظام أنماط الأكل والنوم حتى يكونوا عرضة للإصابة بالأمراض.

٣. استنادًا إلى الوصف السابقة ، يمكن الاستنتاج أن الجهود التي يمكن بذلها للتغلب على الاعتماد على ممارسة الألعاب حتى لا يكون لها تأثير سلبي على نتائج تعلم الطلاب هي دائمًا تحفيز نفسك بشأن الآثار السيئة التي تحصل عليها إذا كنت في كثير من الأحيان ممارسة الألعاب عبر الإنترنت ،

ب. اقتراحات البحث

بعد أن أجرى الباحثون بحثًا حول تحليل تأثير الألعاب عبر الإنترنت على مخرجات تعلم الطلاب لبرنامج دراسة تعليم اللغة العربية في الجامعة الإسلامية الحكومية كنداري. فيما يلي بعض الاقتراحات التي تم طرحها ، من بين أمور أخرى.

١. للوالدين.

هناك حاجة إلى الإشراف المباشر من أقرب الأشخاص للطلاب المدمنين على ممارسة الألعاب عبر الإنترنت. يُتوقع من الآباء أيضًا تعليم أبنائهم المراهقين إدارة الشؤون المالية في سن مبكرة ، حتى لا يفرطوا في استخدام أموالهم.

٢. للطلاب.

١. استهدف وقتًا لممارسة الألعاب عبر الإنترنت ، وحاول ألا تتداخل مع وقت الدراسة ، وخذ وقتًا للعب الألعاب عبر الإنترنت.

٢. سيكون لتكرار ممارسة الألعاب عبر الإنترنت تأثير سيء على الشخص ، لذا يجب أن يتمكن لاعبو الألعاب عبر الإنترنت من إدارة وقتهم حتى لا يتأخروا كثيرًا في اللعبة مما يتسبب في النهاية في الإدمان.

٣. كَوْنُ صداقات في العالم الحقيقي ، لأنه كلما كانت العلاقة أقوى مع الأصدقاء
والعائلة ، قلت الحاجة إلى مواصلة ممارسة الألعاب عبر الإنترنت.

٤. مزيد من البحوث.

يمكن مواصلة هذا البحث من قبل باحثين آخرين من خلال تقديم المزيد من
التفسيرات حول تأثير ممارسة الألعاب عبر الإنترنت على نتائج التعلم للطلاب
المتخصصين في تعليم اللغة العربية في الجامعة الإسلامية الحكومية كنداري، من
أجل المساهمة بشكل أكبر في البحث

