الباب الخامس

5 – الاستنتاجات والتوصيات

5 – 1 الاستنتاجات

5 – 2 التوصيات

الباب الخامس

5 - الاستنتاجات والتوصيات:

5-1 الاستنتاجات:

1- تم تحقيق تطور ملموس في تعلم بعض المهارات الاساسية بلعبة التنس (مهارتي الضربتين الاماميـة والخلفيـة ومهـارة ضـربة الارسـال) لـدى المجموعتين التجريبيـة والـضابطة، وكانـت المجموعـة التجريبيـة أفـضل مـن المجموعة الضابطة عند تطبيق المنهجين التقليدي والمقترح.

2- أن التحصيل المعرفي لم يتأثر بطريقتي التعلـيم، فكلاهمـا مفيـدة وتحقـق الهـدف من العملية التعليمية.

3- ان استخدام وسائل تعليمية متطورة متمثلـة فـي الـتعلم الالكترونـي والتكنولوجيـا التي استخدمت في مناهج ودروس التعلم والاداء يـؤثر تـأثيراً ايجابيـاً فـي عمليـة التعلم لمهارات لعبة التنس الاساسـية، إذ حققـت المجموعـة التجريبيـة مـستويات تطور في الاختبارات البعدية.

4- ان استخدام التعلم الالكتروني مـن خـلال شـبكة المعلومـات العالميـة (الانترنـت) ساعد في عملية تسريع التعلم والتوصل الـى الاهـداف باسـتثمار الوقـت والجهـد عنها في حالة استخدام الوسائل التعليمية التقليدية.

5- ان الوقوف على نتائج الدراسة تعد محاولة تقويميـة لاعـادة النظـر فـي الوسـائل التعليمية المستخدمة واقتراح ادخال الحاسوب كوسـيلة للـتعلم مـساعدة فـي تطـور الاداء للمهارات الاساسية بلعبة التنس من خلال الدروس التعليميـة، ولمـا لهـا مـن دور فعال في زيادة متعة التعلم.

2-5 التوصيات:

1- الافادة من برامج التعلم الالكتروني في جميع عمليات التعلم ووضعها ضمن البرامج التعليمية، لانها ذات تأثير ايجابي كبير في تعلم مهارات التنس الاساسية واتقانها، وعلى مدرسي مادة التنس والمدربين مراعاة ذلك عند تدريسهم وتدريبيهم للطلبة واللاعبين على المهارات الاساسية بلعبة التنس.

2- الاستمرار في بحوث تعنى بوسائل تعليمية جديدة ولمهارات والعاب اخرى.

3- التركيز على استخدام مجال المهارات مع المجالات المعرفية وعدم الاقتصار على النواحي المهارية فقط.

4- اجراء بحوث ميدانية في تأثير الوسائل التعليمية المقترحة للناشئين والمتقدمين لتطوير الاداء المهاري والدقة للمهارات الاساسية الاخرى بلعبة التنس.

5- الافادة القصوى من شبكة المعلومات العالمية (الانترنت) ومحاولة رفدها بكل ما هو جديد وحث الباحثين على النشر على مواقعها، مع التحديث المستمر للمعلومات المنشورة على الشبكة بغية افادة اكبر قدر من الطلبة من تلك المعلومات.

6- انشاء مواقع الكترونية متخصصة في العاب وفعاليات اخرى، على شبكة المعلومات العالمية (الانترنت)، كذلك ارتباط تلك المواقع مع بعضها البعض والافادة من الخبرات السابقة في هذا المجال لاسيما باللغتين العربية والاجنبية.

7- توجيه الطلبة بمستوياتهم كافة الى أهمية استخدام تكنولوجيا المعلومات واستخدام شبكة المعلومات العالمية (الانترنت) في الحصول على المعلومات الحديثة والافادة منها في تطوير معارفهم العلمية.