الفصل الأول

الإطار العام للبحث

ويتضمن هذا الفصل مايلي:

أولا.. المقدمة.

ثانياً.. مشكلة البحث.

ثالثاً.. أهداف البحث.

رابعاً.. أهمية البحث.

خامساً.. حدود البحث.

سادساً.. منهج البحث.

سابعاً.. أدوات البحث ومواده.

ثامناً.. إجراءات البحث .

تاسعاً.. مصطلحات البحث.

الفصل الأول

الإطار العـــــــام للبحث

المقدمـــة:

يشـهد العـالم اليـوم تطـوراً مضـطرداً فـي شـتى المجـالات نتيجـة للتكنولوجيـا المتقدمـة حتـى أصبحت من خصائص العصر الذي نعيش فيه وأثر ذلك على حياتنا الفكرية والثقافية وتأثر بها أسلوب الحياة ، وكان للتعليم الحظ الأوفر من هذا التأثير فأصبحت التقنية تشكل تحدياً كبيراً للمدرسة وفلسفتها وللتربية عامة مما دعى رجال الفكر إلى إعادة النظر أمام هذا الإنفجار المعرفي والمعلوماتي والتكنولوجي في توسيع عرض الاستفادة من هذه التغيرات وتبني أكبر قدر من هذه المستحدثات والبحث عن أفضل الطرق والأساليب التي من شأنها أن تحقق للمتعلم النمو الشامل المتكامل.

وبدأت المؤسسات التربوية رحلتها في مواكبة هذه التغيرات بعد ظهور العديد من الأبحاث التي تنادي بتوظيف التقنية في التعليم ويؤكد (نادر، شمي، و اسماعيل، ٢٠٠٨، صفحة ٢١) على الدور الفاعل الذي تلعبه التقنية في التعليم بعدة نقاط أهمها:

- تحسين نوعية التعليم والوصول إلى درجة الإتقان.
- تحقيق الأهداف التعليمية بوقت وإمكانات أقل.
- زيادة العائد من عملية التعليم.
- خفض تكاليف التعليم دون التأثير على نوعيته.

بالإضافة إلى ما تسعى إليه التقنية باستخدام الوسائل والبرامج العلمية الحديثة في نقل المعلومات المنهجية للطلبة بصورة أسهل وأسرع وبجهود أقل من أجل الوصول إلى فهم واستيعاب المعلومات . وبالتالي يمكننا التعريف بالدور الذي يمكن أن تلعبه التكنولوجيا في التعليم على النحو التالي:

- تلعب التكنولوجيا دور المرشد الذي يساعد المعلم في توجيه المادة العلمية للطالب ويبدل من الطريقة التقليدية للتعليم في شرح الدرس وتقديم المعلومة فالتكنولوجيا بجميع

وسائلها المتطورة ببساطة تستطيع أن تغير بشكل جذري المستوى التعليمي الخاص بالمعلم وقدرته في كيفية تقديم المنهج للطالب على نحو يعطي فرصة أكبر وأسهل في الفهم وتلقي الدروس . وهذا بدوره يعكس مدى قدرة الطالب على تنمية قدراته الذهنية والفكرية في التعلم .

- ان وسيلة تعليمية كالكمبيوتر يمكن ان تكون محط أنظار الطلبة لاستخدامه في مجال التعليم واتخاذه كمرشد أو معلم اليكتروني مساعد يرشدهم ببرامجه المتنوعة ووظائفه المختلفة في مجال التعلم واكتشاف المواهب الجديدة وتنمية القدرات العقلية في مختلف المواد الدراسية والتعليمية.
- توفر مصدرا غزيرا من المعلومات التي يحتاج لها المعلم والطالب على حد سواء.
- التكنولوجيا كمصدر للتخاطب فتحت فرعا واسعا أصبح فيه المعلم والطالب في اتصال متواصل عن طريق التحدث عبر شبكة الإنترنت.
- أن هذا التوسع والانفجار المعلوماتي الكبير في مجال التكنولوجيا يجعل تعدد وسائل التعليم تعدد واسع النطاق وذو وظائف مختلفة في تأثيرها الإيجابي في طريقة التعليم والبحث عن المعلومات. (نادر، شمي، و اسماعيل، ٢٠٠٨، الصفحات ٢٣-٢٤)

وبما أن التعليم يمثل مركز الثقل في العملية التعليمية ، إذا تمثل العلاقة بين عمليات التدريس ونتائجه جوهر عملية التعلم الحادث في اطار المنظومة التعليمية فالمناهج الدراسية مهما بلغت جودة محتواها وسلامة وتتابع مضامينها ، لاعائد منها مالم تُدعم بتدريس فعال قادر على تحقيق نواتج التعليم المرجوة من مثل هذه المناهج ، والحاجة إلى تطوير التدريس وتغير اجراءات التعلم التقليدي السائد في العملية التعليمية أمر جدير بالاهتمام ، فالتطورات الحادثة في معطيات الحياة اليوميه أصبحت تُملي على النظم التعليمية في كافة المجتمعات ضرورة البحث عن اساليب تدريسية تسمح بحدوث نمو سريع للمتعلم يزيد من مهارته الادارية وقدرة أنشطته العقليه. (تغريد عمران ٢٠٠١، صفحة٧-٨).ونظراً لهذه النقلة النوعية مع نهاية القرن العشرين وبداية القرن الحادي والعشرين في التفكير التربوي أصبح التلميذ هو محور العملية التعليمية بدلاً من المادة الدراسية وهكذا انتقل مسار الفكر التربوي من البحث من أفضل من طريقة للتدريس إلى البحث عن الاستراتيجيات المناسبة لحدوث التعلم وتحقق أهدافه(الحيله ،٢٠٠٢).

لذا كان الإهتمام المتواصل من قبل علماء التربية الحديثة لتحسين وتطوير العملية التعليمية من خلال ايجاد استراتيجيات وأساليب تعليمية متطورة وفعالة تعمل على التأكيد على التعلم ذي المعنى وتجاوز طرق التدريس أمام طوفان المعلومات التي يتلقاها الطالب أثناء يومه

الدراسي من خلال الجهود التي تقوم بها النظم التربوية في العصر الحديث بمحاولات جادة لنقل تدريس المواد التعليمية من أسلوب حفظ المعلومات والحقائق إلى أُسلوب بناء المفاهيم وذلك لشعورها بحاجة الطلاب إلى تنظيم تعلمهم ومشاركتهم في عملية التعلم وتنمية مهارات معالجة المعلومات واسترجاع المعرفة والحقائق والأفكار التي تعلموها سابقاً (الحارثي، مقبل وآخرون،١٤٢٦).

وتعد المنظمات الرسومية من الأدوات الفاعلة في تقوية الذاكرة واسترجاع المعلومات حيث أنها تعمل بنفس الآلية التي يعمل بها العقل البشري حيث أشار أحد الأبحاث إلى أن لحاء المخ هو أكثر أقسام المخ تطوراً كما أسفرت نتائج بحثه الأولية إلى أن فصي المخ يتقاسمان فيما بينهما الوظائف الفكرية فالشق الأيمن يهيمن على الجوانب الفكرية كالإيقاع والصور والتخيل وغيرها بينما الشق الأيسر فيبدو مهيمناً على المهارات العقلية كالكلمات والتنظيم والتحليل والأعداد والقوائم. وبما أن العقل البشري يتكون من ملايين من الخلايا العصبية وتتخذ كل خلية من خلايا المخ شكل إخطبوط عملاق ذي جسد مركزي وآلاف المجسات التي تكون في صورة فرع شجرة يشع من مركز الخلية أو النواة. أما فروع خلايا المخ فتسمى بتفرعات الخلية العصبية وهذا ما يقوم عليه مبدأ الخريطة الذهنية (بوزان ، ٢٠٠٦).

من أمثلة هذه المنظمات الرسومية الخرائط العقلية Mind Mapping والتي ابتكرها توني بوزان Tony Buzan في نهاية الستينات، حيث يعرفها (أبو رياش، ٢٠٠٩) على أنها: تقنية رسومية قوية تزود المتعلم بمفاتيح تساعده على استخدام طاقته العقلية حيث سميت بهذا الاسم لأنها تشبه الخلايا الدماغية وذلك بوجود نقطة مركزية وأذرع متفرعة منها ومن كل ذراع تتفرع أذرع أدق وأصغر.

ففي الآونة الأخيرة ظهرت العديد من برامج الخرائط الذهنية الالكترونية Mind Mapping Software أو ما تسمى بالخرائط الذهنية الإلكترونية e-mind maps، وهي برامج حاسوبية ذات إمكانات كبيرة تعمل على إنشاء علاقات بين المعلومات وربط المعرفة الجديدة بالمعرفة السابقة وتتسم بالمرونة التي تسمح بإعادة تشكليها بشكل فوري وذلك بإضافة أي أفكار جديدة أو حذفها كما أنه بالإمكان تصحيح الأخطاء دون اللجوء لأعادتها وهي بذلك توفر الوقت على مستخدميها، هذا بالإضافة إلى أنها تمكن من القدرة على الفهم والإبداع بصورة أفضل وتساهم بتوليد أسرع وأكثر للأفكار من نظيراتها الخرائط اليدوية التقليدية؛ وهي بذلك تدعم العديد من

نظريات التعلم وعلى وجه التحديد نظرية أوزبل للتعلم ذو المعنى والتي تتخلص في أن التعلم ذو المعنى لا يحدث إلا حينما يربط الطالب معرفة جديدة بأخرى سابقة(Anderson, 2010).

وهناك العديد من الدراسات السابقة التي أكدّت على فعالية استخدام الخرائط الذهنية الإلكترونية منها دراسة (Al-Jarf , 2009) حيث أثبت فعاليتها وقدرتها على تنمية الإبداع والتصور وتنظيم الأفكار وتوليدها وانها زادت من تحصيل الطلاب من كافة المستويات على حد سواء ، ودراسة (Ruffini, 2008) التي تناولت أهميتها وأنها أداة فعالة بأيدي المعلمين للتعبير عن الأفكار وربط المفاهيم بالمحتوى بطريقة مشعة تتوافق مع تركيبة الدماغ، ودراسة (وقاد ،٢٠٠٩) والتي نادت باستخدام الخرائط الذهنية في التعليم لما لها من أثر ايجابي على تحصيل المتعلمين،وأوصت دراسة (المولد، ٢٠٠٩) بضرورة استخدام المعلمات لهذه الإستراتيجية مؤكدة على دورها الفاعل في التحصيل كما نادت باستخدام البرامج الحاسوبية الخاصة بإنشاء وتصميم الخرائط الذهنية من أجل إيصال المعلومة بشكل جذاب ومشوق. كما ترى دراسة (SINGH, 2004) و دارسة (Evrekli et al., 2009)بان الطلاب تفاعلوا بصورة ايجابية باستخدام إستراتيجية الخرائط الذهنية ، وأضاف كل من (يسرية وصبحي، ٢٠٠٩ ص٤٦) أن الطلاب يتعلمون بشكل أفضل حينما تقدم لهم المفاهيم بشكل مخطط بصري منظم.

ولهذا أصبح على المعلمين استغلال امكانيات الخرائط الذهنية الإلكترونية وتوظيفها لتحقيق الأهداف المنشودة في تعليم قواعد اللغة الإنجليزية على وجه التحديد و باقي المقررات بصفة عامة نظراً لأن قواعد اللغة الإنجليزية تتطلب الربط بين المعرفة السابقة والجديدة وهذا ما تفتقر إليه الطرق التقليدية المتبعة في التعليم ومن هذا المنطلق نشأت فكرة البحث والتي تهدف إلى التعرف على فاعلية استخدام الخرائط الذهنية الإلكترونية في تحصيل في قواعد اللغة الإنجليزية لطالبات الصف الثاني ثانوي.بمحافظة الرس.

مشكلة البحث:

في إطار البحث عن إيجاد أساليب ووسائل وسبل لنقل المادة العلمية من المعلم إلى المتعلم بالمستوى المطلوب لإحداث الاستيعاب العميق لقواعد اللغة الإنجليزية وإدراك العلاقات بينها ، وبناءا على نتائج العديد من الأبحاث والدراسات وتوصيات الباحثين باستخدام برامج الخرائط الذهنية الالكترونية ،ومن خلال عمل الباحثة كمعلمة لمادة اللغة الإنجليزية لمست أن بعض الطالبات يتعاملون مع جميع المعلومات بنفس المستوى من الأهمية لذا يلجأون الى عملية الحفظ والإستظهار أثناء فترة التقويم،هذا بالإضافة الى انه عند اجراء مراجعة شاملة في

مطلع العام الدراسي لما سبق دراسته من القواعد الإنجليزية أو في حالة اعتماد قاعدة جديدة على أخرى سبق شرحها لا تستطيع معظم الطالبات تذكرها . وقد تعود الأسباب إلى الطرق التقليدية المتبعة في التعليم وعدم التنظيم الدقيق للمعلومات في المخ نتيجة لتكدس ذهن الطالبة بالمعارف التي يصعب عليها استرجاعها إذا طلب منها ذلك أثناء التقويم أو الاختبارات. و إذا وُجِّهت الطالبة إلى الطريقة المثلى للتنظيم الدقيق والمخطط للمعلومة بالاستعانة باستراتيجية الخرائط الذهنية الإلكترونية فإنه قد يسهل عليها استرجاع المعلومة بسرعة وسهولة فائقة وبالتالي قد يزيد من قدرتها التحصيلية أثناء عمل هذه الخرائط بالإستعانة بأحد البرامج المتاحة، وهذا ادعى لبقاء التعلم في الذاكرة لفترة أطول واستيعاب قدر من المعرفة أكبر حيث أنها سوف تعتمد على برنامج حاسوبي يستخدم الرموز والألوان والروابط ومدعم بالصور وهذا بدوره ينشط عمل الذاكرة البصرية واللفظية معاً ويعمل على تشغيل فصي المخ الأيمن والأيسر في آن واحد. وبالتالي فإن هذا البحث يحاول التعرف على فاعلية استخدام الخرائط الذهنية الإلكترونية في تحصيل قواعد اللغة الإنجليزية لطالبات الصف الثاني ثانوي بمحافظة الرس.

و يمكننا تحديد مشكلة البحث بالسؤال الرئيسي التالي:

-ما فاعلية استخدام الخرائط الذهنية الإلكترونية في تحصيل قواعد اللغة الإنجليزية لطالبات الصف الثاني ثانوي بمحافظة الرس؟

والذي تتفرع منه التساؤلات الفرعية التالية:

١. ما محتوى اللغة الإنجليزية المقدم خلال برنامج قائم على الخرائط الذهنية الإلكترونية ؟
٢. ما التصور المقترح لبرنامج تعليمى قائم على الخرائط الذهنية الالكترونية لتقديم قواعد اللغة الإنجليزية لطالبات الصف الثاني ثانوي بمحافظة الرس؟
٣. ما فاعلية البرنامج التعليمى المقترح والقائم على الخرائط الذهنية الإلكترونية في تحصيل قواعد اللغة الإنجليزية لطالبات الصف الثاني ثانوي بمحافظة الرس؟

أهداف البحث:

يسعى البحث إلى تحقيق الأهداف التالية:

١. تحديد محتوى اللغة الإنجليزية المراد تقديمه من خلال برنامج قائم على الخرائط الذهنية الإلكترونية.
٢. اعداد التصور المقترح لتقديم قواعد اللغة الإنجليزية باستخدام إستراتيجية الخرائط الذهنية الإلكترونية لطالبات الصف الثاني ثانوي علمي بمحافظة الرس.
٣. التعرف على فاعلية استخدام برامج الخرائط الذهنية في تدريس قواعد اللغة الإنجليزية للصف الثاني ثانوي.

أهمية البحث:

انطلاقاً من الأهداف العامة لسياسة التعليم في المملكة العربية السعودية والتي تؤكد أحد محاورها على الأخذ بمستجدات العلم والتقنية، لذا يعد البحث التالي استجابة لذلك.وبناءا على توصيات البحوث والدراسات السابقة فإن هذا البحث قد يسهم في:

- توفير طريقة تساعد الطالبات للاستذكار واسترجاع المعلومة .
- إعادة صياغة الدروس باستخدام برامج الخرائط الذهنية الالكترونية.
- توضيح الدور الذي تلعبه الخرائط الذهنية الإلكترونية في عملية التعليم والتعلم لمعلمات اللغة الإنجليزية.
- الوقوف على أثر بعض الإستراتيجيات الحديثة في تعليم اللغة الإنجليزية لتحقيق أهداف التعلم المرجوة.
- القاء الضوء أمام الباحثين لإجراء بحوث حول استخدام الخرائط الذهنية الإلكترونية في مقررات ومراحل دراسية أخرى.

حدود البحث:

١. **الحدود المكانية:** تقتصر الدراسة على إحدى المدارس الثانوية بمحافظة الرس – الثانوية الأولى المطورة.
٢. **الحدود البشرية:** تكون مجتمع البحث من طالبات الصف الثاني ثانوي بالمملكة العربية السعودية. اختيار العينة من نفس مجتمع البحث وتقسيمها بشكل عشوائي إلى مجموعة ضابطة وأخرى تجريبية ، حيث ستدرس المجموعة التجريبية المحتوى باستخدام الخرائط الذهنية الإلكترونية و المجموعة الضابطة ستدرس نفس المحتوى باستخدام الطريقة التقليدية.

٣. **الحدود الزمانية:** سوف تطبق الدراسة في الفصل الدراسي الثاني للعام الهجري ١٤٣١ – ١٤٣٢هـ.

٤. **الحدود الموضوعية:** سوف تقتصر الدراسة على قواعد اللغة الإنجليزية لمنهج الصف الثاني ثانوي – الترم الثاني –للوحدات الأولى والثانية والثالثة وأحد برامج الخرائط الذهنية الالكترونية .

منهج البحث:

من خلال دراسة المشكلة ووضع تصور لها وتحديد أهدافها والإطلاع على دراسات سابقة فإن المنهج المتبع لهذه الدراسة هو المنهج التجريبي الذي يعتمد على تصميم مجموعتين أحداهما تجريبه والأخرى ضابطة مع اختبار قبلي وبعدي (علام ،٢٠٠٩).

وبما أن هذا البحث يسعى إلى الكشف عن فاعلية برنامج تعليمى قائم على الخرائط الذهنية الإلكترونية (المتغير المستقل) على تحصيل اللغة الإنجليزية (المتغير التابع) لدى طالبات الصف الثاني ثانوي، لذا ستتبع الباحثة التصميم شبه التجريبي حيث ستقسّم العينة إلى مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة، وتُخضع المجموعتين لاختبار قبلي، ثم تُدرّس المجموعة التجريبية باستخدام الخرائط الذهنية الإلكترونية أو برامج الخرائط الذهنية وتُدرس المجموعة الأخرى (الضابطة) بالطريقة التقليدية، وبعد انتهاء الخطة الزمنية المحددة يتم إعادة تطبيق الاختبار التحصيلي "بعديا" على أفراد المجموعتين لمعرفة فيما إذا كان للمتغير المستقل أثر في التدريس على تحصيل الطالبات أم لا؟

أدوات البحث ومواده:

١. اختبار تحصيلي يهدف إلى قياس تحصيل طالبات عينه الدراسة عن وعرضه على عدد من المحكمين للتأكد من صحته وسلامته.
٢. البرنامج التعليمى المقترح القائم على الخرائط الذهنية الالكترونية.

إجراءات البحث:

للإجابة عن التساؤل الذي نصه " ما فعالية استخدام الخرائط الذهنية الإلكترونية في تحصيل قواعد اللغة الإنجليزية لطالبات الصف الثاني ثانوي بمحافظة الرس؟" ستقوم الباحثة بما يلي:

- الرجوع إلى الأدبيات والدراسات السابقة.
- إعداد البرنامج التعليمي المقترح.

أ – اختيار برنامج الكتروني يمكّن الطالبات من عمل خريطة بشكل سهل وسريع.

ب –عمل لقاء تمهيدي لشرح آلية استخدام برنامج الخرائط الذهنية.

- اختيار عينة البحث من طالبات الصف الثاني ثانوي.
- تحليل المحتوى:

أ – صياغة الأهداف السلوكية للدروس.

ب –عمل جدول الأوزان النسبية للأهداف السلوكية عند مستوى المعرفة لـ (الفهم – تطبيق).

ج – التأكد من صدق تحليل المحتوى بعرضه على مجموعة من المحكمين.

- تطبيق الاختبار التحصيلي على عينة البحث قبلياً.
- تطبيق تجربة البحث.
- تطبيق الاختبار التحصيلي على عينة البحث بعدياً.
- تحليل النتائج باستخدام أساليب احصائية مناسبة للتأكد من فعالية استراتيجية الخرائط الذهنية الإلكترونية.
- مناقشة نتائج البحث.
- تقديم التوصيات والمقترحات.

مصطلحات البحث:

برامج الخرائط الذهنية:

- يعرف Tony Buzan (بوزان ، ٢٠٠٦) الخرائط الذهنية بأنها: تقنية رسومية قوية تزودك بمفاتيح تساعدك على استخدام طاقة عقلك بتسخير أغلب مهارات العقل كلمة، صورة، أعداد، ألوان، منطق، إيقاع في كل مرة، وهي أسلوب قوي يعطيك الحرية

المطلقة في استخدام طاقة عقلك ويمكن أن تستخدم في مختلف مجالات الحياة وفي تحسين تعلمك وتفكيرك وبأوضح طريقة وأحسن أداء بشري.

- وتعرف الباحثة برامج الخرائط الذهنية – أ و ماتسمى بالخرائط الذهنية الإلكترونية – إجرائيا بأنها: برامج حاسوبية تستخدم الصور والرموز والألوان، و وهي تقنية حاسوبية يستطيع المعلم توظيفها في مجال التعليم لمساعدة المتعلمين على تنظيم معلوماتهم المختلفة من مفاهيم وقواعد نحوية وغيرها وتلخيصها وبالتالي تنظيم بناءهم المعرفي .