نموذج مقترح لاستخدام الذكاء الاصطناعي في تنمية مهارات القصة الرقمية لدي معلمي الثقافة الإسلامية لبناء قادة المستقبل

أ.د. صفاء سيد محمود

أستاذ ومنسقة البحث العلمي بكلية الأعمال جامعة بيشة

Safaasayed100@gmail.com

د. أكرام حسن حكمي

وكيلة كلية الأعمال - جامعة بيشة

d.ekram2022@gmail.com

الملخص

يهدف البحث الحالي إلى تقديم نموذج للذكاء الاصطناعي لتنمية مهارات معلمي الدراسات الإسلامية في اعداد القصة الرقمية لتعليم الاطفال بالمدارس السعودية لبناء قادة المستقبل من خلال الاقتداء بقصص الخلفاء الراشدين بطريقة مبسطة وسليمة. لذا اتبعت الباحثتين المنهج الوصفي لوضع الإطار النظري، والمنهج شبه التجريبي لإجراء تجربة البحث على عينة الدراسة، والتي تكونت من ٢٠ معلم للدراسات الإسلامية بالمدارس السعودية العالمية، تم تقسيمهم إلى مجموعتين كل مجموعة مكونه من ١٠ معلمين، وتكونت من ٤٤ تلميذ كل مجموعة مكونة من ٢٢ ضابطة و تجريبية . وأظهرت نتائج البحث أنه « يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية الأولى (التعلم بدون القصة الرقمية) وطلاب المجموعة التجريبية الثانية الذين يستخدمون القصة الرقمية باستخدام الذكاء الاصطناعي في القياس البعدي لصالح طلاب المجموعة التجريبية الثانية، مما يدل على أن **استخدام القصة الرقمية** أظهر تأثيرًا إيجابيًا في تحسين **تحصيل الطلاب**. وأن الاعتماد علي نموذج **الذكاء الاصطناعي المقترح** له دور مهم في تحسين جودة التعليم . ومن أبرز التحديات:انخفاض التفاعل مع القصص الدينية المقدمة بطريقة تقليدية، محدودية استخدام التقنيات الحديثة مثل الذكاء الاصطناعي في تعليم الثقافة الإسلامية، عدم وجود دراسات ميدانية في بيشة تقيس فعالية القصص الرقمية المدعومة بالذكاء الاصطناعي. وقد أوصت الدراسة بتنمية مهارات المعلمين لتعليم معلمي الثقافة الإسلامية مهارات تصميم وانتاج القصة الرقمية باستخدام الذكاء الاصطناعي. حيث ان **استخدام القصص الرقمية** كأداة تعليمية يساهم في تبسيط المعلومات للطلاب بطريقة ممتعة وفعّالة خاصة في ظل التطور التكنولوجي السريع، وجعل تدريس مقرر الثقافة الإسلامية جذابًا للطلاب.

المفاتيح الدالة : القصة الرقمية ، الذكاء الاصطناعي ، نماذج التغيير ، قادة المستقبل ، المدارس السعودية، الثقافة الإسلامية ، الخلفاء الراشدين.

١- المقدمة

يشهد العصر الحالي تطورًا كبيرًا في استخدام الذكاء الاصطناعي (AI) في التعليم، خاصةً في تدريس مقرر الثقافة الإسلامية. كما تُعد القصص الرقمية (Digital Storytelling) أحد أبرز التطبيقات التي يمكن توظيفها لجعل الدروس أكثر تفاعلية وجذبًا للطلاب، وتعتبر رواية القصة الرقمية من الطرق الفعالة في التدريس والتعلم، حيث يمكن استخدامها في حل المشكلات والمواقف التعليمية المختلفة، ويمكن أن يشترك في إنتاجها كل من المعلم والطالب.

وتُعد القصص الرقمية من أهم وسائط التربية الإلكترونية التي تؤدي دورًا في حياة الطلبة بحيث أنها تحمل اتجاهات ايجابية وتربوية مفيدة، كما أنها تُكسب الطلبة سلوكيات مفيدة عن طريق ما تحتويه من

رسومات وصور وألوان وأفكار وأهداف ومفاهيم تربوية) عبد المؤمن، .(٢٠١٨ تقوم القصة الرقمية السمعية على مجموعة من الأحداث المتسلسلة والمترابطة، ويقوم بتقديمها مجموعة من الشخصيات الرئيسية والثانوية من خلال عقدة القصة، ويكون الهدف من ورائها إضافة سلوك معين، وتعتبر القصة آداه للتعبير عن الأحاسيس والمشاعر من خلال حكي ورسم الأحداث والشخصيات عن طريق صوت الراوي مستعينًا بالصور الفنية والعبارات والموسيقى والأصوات المتنوعة، وتنوع الاداء الصوتي لإيصال فكرة القصة أو المزج ما بين صوت الراوي والشخصيات، وتعد القصة الرقمية السمعية من أهم الاستراتيجيات التعليمية الفعالة المستخدمة في تنمية ذكاء الطلبة؛ إذ تزودهم بعدد كبير من المفاهيم والعبارات والصور الفنية والتعابير المتنوعة، وتنمية الخيال للطلبة عن طريق استرجاع الأحداث والصور (عبد الصمد ونور الدين، .٢٠١٧).

وقد زاد من استخدام الذكاء الاصطناعي في انتاج القصة الرقمية قدرتها علي تحسن الفهم والتفاعل عند استخدام القصص الرقمية المدعومة بالتقنيات الحديثة. فقد بين دراسة الغامدي(٢٠٢٣): التي أجريت على معلمي الثقافة الإسلامية في الرياض، حيث أكد ٦٥٪ من المعلمين أن الذكاء الاصطناعي ساعدهم في تبسيط تفسير القرآن الكريم للطلاب. كما أظهرت النتائج أن استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي مثل ChatGPT في شرح المفاهيم الإسلامية كان فعالاً بنسبة ٨٢٪ في رفع مستوى الفهم لدى الطلاب. كما تناولت دراسة العتيبي (٢٠٢١): أثر استخدام القصص الرقمية في تعليم الحديث النبوي، وأظهرت النتائج تحسن فهم الطلاب للحديث بنسبة ٢٩٪ عند استخدام القصص التفاعلية المدعومة بالتقنيات الرقمية.

بناء قادة المستقبل يتطلب نهجًا شاملاً يركز على تطوير المهارات القيادية والقدرات الشخصية، بالإضافة إلى توفير بيئة داعمة للنمو والتطور. يمكن تحقيق ذلك من خلال برامج تدريبية متخصصة، الإرشاد، وتوفير فرص للتعلم العملي.

١-١ مشكلة الدراسة:

من خلال الاطلاع على عدد من الاستراتيجيات التقنية الحديثة التي لها علاقة بطريقة عرض المادة التعليمية، لوحظ أن القصة الرقمية أظهرت أثرها ولاقت نجاحًا ملحوظًا في مجال التعليم لدى بعض الدراسات . ومع التطور التكنولوجي السريع، تواجه المدارس في بيشة تحديات في جعل تدريس مقرر الثقافة الإسلامية جذابًا للطلاب. من أبرز التحديات:

- انخفاض التفاعل مع القصص الدينية المقدمة بطريقة تقليدية.
- محدودية استخدام التقنيات الحديثة مثل الذكاء الاصطناعي في تعليم الثقافة الإسلامية.
- عدم وجود دراسات ميدانية في بيشة تقيس فعالية القصص الرقمية المدعومة بالذكاء الاصطناعي.

وركزت الدراسة علي السؤال الرئيسي التالي؟

كيف يمكن توظيف الذكاء الاصطناعي في تصميم قصص رقمية لتدريس الثقافة الإسلامية لطلاب مدارس بيشة، وما مدى فعاليتها؟

٢-١ الفجوات البحثية:

- نقص الدراسات في بيشة التي تركز على الذكاء الاصطناعي والقصة الرقمية وبناء قادة المستقبل: لا توجد دراسات ميدانية تركز على مدارس بيشة تحديدًا .
- معظم الدراسات لم تتناول كيفية توافق الذكاء الاصطناعي مع الضوابط الإسلامية (مثل تصوير الشخصيات في عصر الخلفاء الراشدين ودورهم في بناء مستقبل القادة.

٣-١ أهمية الدراسة:

- توضيح كيفية استخدام الذكاء الاصطناعي في تدريس

الثقافة الإسلامية عبر القصص الرقمية التفاعلية.

- تقديم نموذج تطبيقي على معلمي و طلاب الثقافة الإسلامية بمدارس بيشة العالمية في المملكة العربية السعودية، مما يساعد في اعداد جيل قادة المستقبل .

- تقديم نموذج مقترح لاستخدام الذكاء الاصطناعي في تنمية مهارات معلمي الثقافة الإسلامية في تصميم القصة الرقمية . وهذا النموذج يعتمد علي:

١. **تعزيز الفهم**: تحويل النصوص الدينية إلى قصص تفاعلية.
٢. **التعلم الشخصي**: تكييف المحتوى حسب مستوى الطالب.
٣. **جذب الانتباه**: استخدام الصوت والرسوم المتحركة لشرح سيرة الخلفاء الراشدين.
٤. **التقييم الذكي**: تحليل إجابات الطلاب وتقديم تغذية راجعة فورية.

١-٤ حدود الدراسة:

تمثلت الدراسة الحالية بالحدود الآتية:

الحدود المكانية : مدينة بيشة في مدارس بيشة العالمية) مدارس سعود العالمية - مدارس جلوبال العالمية الحديثة - مدارس النسر الذكي العالمية - مدارس واحة العلم العالمية - مدارس المرجان العالمية(

الحدود الزمانية: الفصل الدراسي الثاني للعام /١٤٤٥-١٤٤٦ هـ (٢٠٢٥ م).

الحدود الموضوعية: تناول سيرة)الخلفاء الراشدين(أبو بكر الصديق - عمر بن الخطاب - عثمان بن عفان - علي بن ابي طالب - كنماذج لبناء قادة المستقبل عند تعليم الأطفال.

١-٥ منهج الدراسة:

اتبعت الدراسة المنهج شبة التجريبي والذي يتكون من عينة تجريبية وعينة ضابطة وتم اختيارهم قصديًا، والمنهج التحليلي في تصميم القصة الرقمية وانتاجها، لمناسبتهم أغراض الدراسة الحالية.

مجتمع الدراسة : تكون مجتمع الدراسة من معلمي الثقافة الإسلامية و الطلاب الصف السادس الأساسي في مدارس بيشة العالمية / من العام الدراسي ٢٠٢٤-٢٠٢٥ .

عينة الدراسة : تم اختيار عينة الدراسة من مدارس بيشة العالمية، بالطريقة القصدية من معلمي الثقافة الإسلامية عددهم ٢٠ تم تقسيمهم حسب خبراتهم واستعدادهم لإلقاء قصة الخلفاء الراشدين بطريقة رقمية تعتمد علي أدوات الذكاء الاصطناعي و ١٠ تروي للطلاب نفس القصة بالطريقة الاعتيادية

كما تم اخذ عينة ٤٤ طلب وتم تقسيم الطلبة إلى مجموعتين: المجموعة التجريبية عددها (٢٢) تم تدريسها باستخدام استراتيجية القصة الرقمية، وضابطة عددها (٢٢) وتم تدريسها بالطريقة الاعتيادية. ويبين جدول رقم (١) توزيع أفراد الدراسة حسب المجموعة والنسبة.

جدول (١) : توزيع أفراد عينة الطلاب حسب المجموعة والنسبة

المجموعة	العدد	النسبة
التجريبية	٢٢	٥٠٪
الضابطة	٢٢	٥٠٪
المجموع	٤٤	١٠٠٪

١-٦ أدوات البحث

تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي مستعينًا بأدوات الاستبانة والمقابلات وتحليل المحتوى، وشملت:

أدوات جمع البيانات:

١. استبيان إلكتروني للمعلمين (Google Forms)
٢. اختبارات قصيرة للطلاب (قبل/بعد)
٣. مقابلات شبه مقننه مع ٥-١٠ معلمين

٤. يتحدد تعميم نتائج الدراسة الحالية من خلال:

- صدق أداة الدراسة وثباتها)الاختبار التحصيلي.(

- مجموعة من القصص الرقمية للخلفاء الراشدين الأربعة لتتناسب مع تحصيل الطلبة وتعد قدوة لهم لبناء قادة المستقبل.

- المعالجة الاحصائية المستخدمة للإجابة عن سؤال الدراسة.

الاختبار التحصيلي

تم إعداد اختبار تحصيلي مكون من (٢٠) فقرة من نوع الاختيار من متعدد لمجموعة من سيرة الخلفاء الراشدين ، بإتباع الخطوات الآتية:

١. تحديد الهدف العام من السيرة المختارة.

٢. تحديد الأهداف السلوكية لكل سيرة وصياغتها صياغة صحيحة.

٣. اختيار فقرات الاختبار في ضوء النتاجات التعليمية لبناء قائد في المستقبل.

صدق الاختبار التحصيلي

تم عرض الاختبار بصورته الأولية على مجموعة من المحكمين للتأكد من صدقه وعددهم (٩) في لإبداء الرأي. وتم تعديل وفي ضوء ملاحظاتهم

١-٧ فروض الدراسة

الفرض الأول: «توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلاب معلمي الدراسات الإسلامية في مدارس بيشة العالمية التي استخدمت مهارات القصة الرقمية باستخدام الذكاء الاصطناعي قبل وبعد تطبيق النموذج المقترح.

الفرض الثاني: «يؤدي استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي إلى تحسين جودة القصص الرقمية التي ينتجها معلمو الثقافة الإسلامية في مدارس بيشة العالمية.»

الفرض الثالث: «توجد علاقة إيجابية بين مستوى إتقان المعلمين لتقنيات الذكاء الاصطناعي وقدرتهم على إنتاج قصص رقمية فعالة في تدريس الدراسات الإسلامية- لبناء جيل هو قادة المستقبل

الفرض الرابع: «يساهم استخدام الذكاء الاصطناعي في تطوير القصص الرقمية في زيادة تفاعل الطلاب وتحسين فهمهم لمواضيع الثقافة الإسلامية.»

الفرض الخامس: «تختلف فعالية استخدام الذكاء الاصطناعي في تنمية مهارات القصة الرقمية باختلاف الخبرة التدريسية للمعلمين في تطبيقات الذكاء الاصطناعي في مدارس بيشة العالمية.»

٢. القصة الرقمية وأثرها في بناء قادة المستقبل

٢-١ مفهوم القصص الرقمية

تُعرف القصة الرقمية بأنها منظومة من الإجراءات المترابطة التي توظف القصص الرقمية بالمواقف التعليمية بشكل يمزج بين الصور الكاريكاتورية والنصوص والأصوات والتأثيرات الصوتية والحركية؛ لسرد قصة تعليمية بطريقة مشوقة. (مهدي والدريويش والجرف ٢٠١٦). .

وتتضمن القصة الرقمية عددًا من القيم التربوية؛ منها القيم الأخلاقية كالصدق والأمانة، والقيم الاجتماعية كالتعاون مع الآخرين والمشاركة مع الأصدقاء، والقيم السياسية كحب الوطن والولاء له، والقيم الاقتصادية كالمحافظة على الوقت)عبد القادر، .(٢٠١٣ ويشير مهدي (٢٠١٨) إلى أنه يمكن اعتبار القصة الرقمية عملية تحويل للقصة التقليدية المجردة إلى قصة تعمل من خلال وسيط الكتروني يتم تصميمه بتكنولوجيا التعلم الالكتروني والوسائط المتعددة واستخدام برمجيات الوسائط وتوظيفها بما تتضمنه من صور وسرد مسجل ومؤثرات صوتية.

٢,٢ أهمية القصة الرقمية

أشارت الغامدي (٢٠١٨) أن القصص الرقمية تحقق فوائد تربوية ومميزات عديدة في مجال التعليم إذ تعتبر على أنها نموذج لتفعيل التكنولوجيا، حيث تعد القصص الرقمية نموذجاً تربوياً واضحاً لتفعيل تكنولوجيا المعلومات في العملية التعليمية التعلُمية التربوية، وتهدف القصة الرقمية إلى تنمية مهارات التفكير الإبداعي وبالأخص مهارتي الطلاقة والمرونة بالإضافة إلى أنها تعمل على تنمية مهارات التفكير الناقد، وأن استخدام القصص الرقمية في مجال التعليم يساعد الطلبة على التفاعل الإيجابي بطرح ما يدور في عقوله والتعبير بحرية تامة عن آرائهم وما يخطر لديهم من قصص مشابهة، وتقوم على تحسين وتطوير مهارات الاتصال والتواصل سواء أكانت سمعية أو بصرية أو كتابية.

وهدفت دراسة جمحاوي (٢٠١٧) كشف أثر استخدام القصص الرقمية في تحصيل طالبات الصف الرابع الأساسي في مدارس لواء بني عبيد، حيث تكونت عينة الدراسة من (٨٢) طالبة من طالبات الصف الرابع من مدرسة ميسلون الأساسية للبنات وتم اختيارهن بالطريقة العشوائية، واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تحصيل الطالبات تُعزى لأثر طريقة التدريس، وجاءت الفروق لصالح طريقة القصص الرقمية.

وتوصلت دراسة العرينان (٢٠١٥) الى التعرف على فاعلية استخدام القصة الالكترونية في تنمية مهارة الاستماع والتحدث لدى طفل مرحلة الروضة في السعودية، واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (٤٤) طفلًا وأظهرت نتائج الدراسة الى فاعلية استخدام القصص الالكترونية في تنمية المهارات لمحور الدراسة.

وهدفت دراسة أبوعفيفة (٢٠١٦) أثر استخدام القصة الرقمية في تنمية مهارات الاستماع النشط والتفكير الابداعي لطلبة الصف الثالث الاساسي في اللغة العربية في الأردن، وتم اختيار عينة قصدية تكونت من (٣٦) طالباً وطالبة من طلبة الصف الثالث الاساسي، وتم استخدام المنهج شبه التجريبي وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية في المجموعة التجريبية، وعدم وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات الطلبة في الصف الثالث الاساسي في التطبيق البعدي لاختبار التفكير الابداعي.

وأوضحت دراسة الحربي (٢٠١٦) فاعلية القصص الرقمية في تنمية مهارات الاستماع الناقد في مقرر اللغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية في مدينة الرياض، استخدمت الدراسة المنهج الوصفي والمنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (٤٤) طالبة، منهم (٢٤) طالبة في المجموعة التجريبية التي درست باستخدام القصص الرقمية، و(٢٠) طالبة في المجموعة الضابطة التي درست بالطريقة الاعتيادية، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة، لصالح المجموعة التجريبية التي دُرست باستخدام القصص الرقمية.

وبينت دراسة التتري (٢٠١٦) هدف التعرف الى أثر توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات الفهم القرائي لدى طلبة الصف الثالث الاساسي في فلسطين، وقد استخدمت الدراسة المنهج التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (٧٤) طالباً تم توزيعهم عشوائيا على مجموعتين: الاولى تجريبية وعددها (٣٧) طالباً درست باستخدام القصص الرقمية، والثانية ضابطة وعددها (٣٧) طالباً درست باستخدام الطريقة الاعتيادية. وتكونت آداه الدراسة من قائمة بمهارات الفهم القرائي واختبار مهارات الفهم القرائي، وقد أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات أقرانهم في المجموعة الضابطة، في التطبيق البعدي لاختبار مهارات الفهم القرائي لصالح طلبة المجموعة التجريبية.

هدفت دراسة مهدي ودرويش والجرف (٢٠١٦) الكشف

عن فاعلية استراتيجية القصص الرقمية في اكساب طالبات الصف التاسع الأساسي في غزة للمفاهيم التكنولوجية، واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وكانت اداة الدراسة مكونة من مقياس المفاهيم التكنولوجية، وتكونت عينة الدراسة من (٥٦) طالبة قسمت الى مجموعتين تجريبية وضابطة، وأظهرت نتائج الدراسة أن استراتيجية القصص الرقمية أظهرت فاعليتها في اكساب طالبات الصف التاسع المفاهيم التكنولوجية.

وقامت دراسة السيد (٢٠١٧) بالتعرف على فاعلية برنامج مقترح قائم على استخدام القصص الرقمية لتنمية المفاهيم الرياضية والتفكير الابتكاري لدى طفل رياض الاطفال بمحافظة السويس، واعتمدت الدراسة المنهج الوصفي، وتكونت عينة الدراسة من (٤٥) تم تقسيمهم الى مجموعتين تجريبية وعددها (٢٢) وضابطة وعددها (٢٣)، وأظهرت نتيجة الدراسة وجود فرق دالة احصائيًا بين متوسط الدرجات لصالح المجموعة التجريبية.

٢-٣ عناصر القصة الرقمية

وقدمت دراسة المسعود (٢٠١٨) برنامج قائم على القصة الرقمية التفاعلية في تنمية الفهم القرائي لدى طلاب المرحلة الابتدائية بالكويت، واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكونت اداة الدراسة من اختبار الفهم القرائي، وكانت عينة الدراسة (٥٠) طالبة من طلاب المدرسة الابتدائية ووزعت على مجموعتين: الأولى تجريبية وعددها (٢٥) تم تدريسها ببرنامج قائم على القصة الرقمية والثانية ضابطة وعددها (٢٥) تم تدريسهم على البرنامج المقترح، وكانت نتيجة الدراسة لصالح المجموعة التجريبية.

وقام المطيري (٢٠١٤) بدراسة لقياس أثر القصص الرقمية باستخدام تقنية التابلت في تنمية مهارات التفكير الناقد في مادة التربية الاسرية لدى طالبات المرحلة المتوسطة في مدينة الرياض، واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من(٦٠) طالبة من طالبات الصف السادس الابتدائي مقسمين الى مجموعتين: الاولى، تجريبيه وتكونت من (٣١) طالبة والثانية ضابطه تكونت من (٢٩) طالبة، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية والضابطة، في التطبيق البعدي لمقياس التفكير الناقد لصالح المجموعة التجريبية.

لذلك هناك سبعة عناصر ضرورية وأساسية لابد من توافرها في القصة الرقمية؛ لضمان إنتاج قصص مثيرة ومشوقة، وفيما يلي توضيح لهذه العناصر والتي أشار اليها كلا من لامبرت (Lambert,٢٠٠٧) وروبين (Robin.٢٠٠٨)وهي وفقًا لـ(Aşık, ٢٠١٦)، يجب توافر العناصر التالية في القصة الرقمية:

١. **وجهة النظر:** النقطة الرئيسية في القصة ووجهة نظر المؤلف.
٢. **سؤال مثير:** لبدء القصة سؤال افتتاحي يجذب انتباه المتعلم وتتم الإجابة عليه في نهاية القصة.
٣. **المحتوى العاطفي:** القضايا التي تجذب انتباه الجمهور.
٤. **الاقتصاد:** في المعلومات استخدام المعلومات والصور والرسوم والأصوات اللازمة فقط لمحتوى القصة، دون تحميلها بتفاصيل زائدة.
٥. **تسلسل الأحداث (الخطوات):** عرض تسلسل الأحداث في القصة وفق معدل تقدم مناسب لطبيعة كل مشهد.
٦. **الموسيقى التصويرية:** تدعم محتوى القصة وتضفي جاذبية على مشاهدها.
٧. **الصوت:** الداعم الموسيقى أو الأصوات الأخرى التي تدعم وتضفي جمالية على القصة.

قد أجرت عمر(٢٠١٧) دراسة هدفت تعرف أثر التفاعل بين أنماط السرد في القصة الرقمية القائمة على الويب وطرق تقديم المحتوى بها على التحصيل المعرفي لدى طلبة المدرسة الابتدائية في مصر، واستخدمت الدراسة

المنهج التجريبي والوصفي، تكونت عينة الدراسة من (٤٨) طالبًا من الصف السادس الابتدائي تم توزيعهم على أربع مجموعات، كل مجموعة تكونت من (١٢) طالبًا، وأظهرت النتائج وجود فروق بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبيتين للدراسة في اختبار التحصيل المعرفي لدى طلبة الصف السادس الابتدائي.

٣. دور القصة الرقمية عن سيرة الخلفاء الراشدين باستخدام الذكاء الاصطناعي في بناء قادة المستقبل (نماذج التغيير)

قامت دراسة الصقرية (٢٠١٨) بالتعرف علي فاعلية التدريس بالقصة الرقمية ببيئة التعلم المدمج في تحصيل طالبات الصف الحادي عشر لمادة التربية الاسلامية وتنمية التفكير الأخلاقي لديهن، في الاردن واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (٦٠) طالبة اختيرت عشوائيًا، وتم اعتماد اختبار تحصيلي ومقياس للتفكير الأخلاقي، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات الطالبات في المجموعتين التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية التي دُرست بالقصة الرقمية.

كما اوضحت دراسة العمري (٢٠١٧) فاعلية القصص الرقمية في تدريس مقرر التوحيد على إكساب مفاهيم الأمن الفكري لدى طلاب الصف الأول المتوسط بمحافظة المزاحمية، واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (٣٥) طالبًا من طلاب الصف الأول المتوسط وزعت على مجموعتين تجريبية وضابطة، واستخدمت الدراسة اختبار قياس الأمن الفكري والقصص الرقمية، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات المجموعتين لصالح المجموعة التجريبية التي ندرس باستخدام القصص الرقمية.

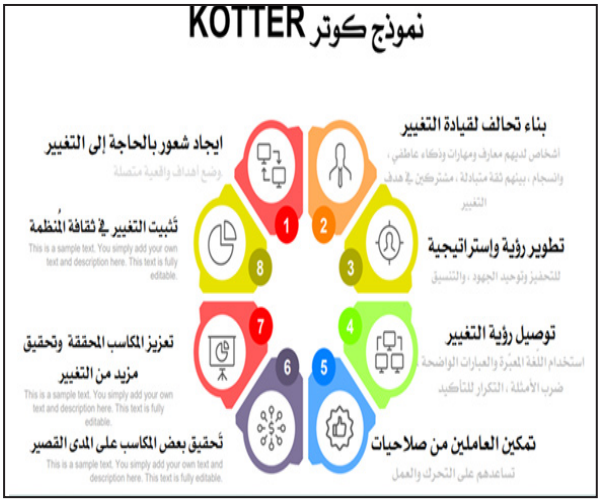
لذلك تتعرض هذه الدراسة الي التعرف علي النماذج المختلفة لتنمية مهارات معلمو الثقافة الإسلامية في استخدام الذكاء الاصطناعي لتصميم القصة الرقمية وفقا للمعايير السليمة

٣-١ نماذج تصميم القصة الرقمية باستخدام الذكاء الاصطناعي منها:

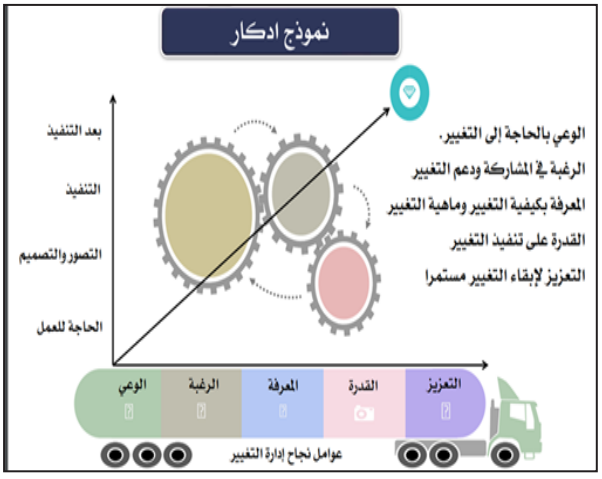
- النموذج الماليزي (٢٠٢٢):: تم دمج ChatGPT مع برامج الرسوم المتحركة لشرح القصص القرآنية، كما تم إدخال نظام تقييم تلقائي للطلاب لقياس مدى استيعابهم للمحتوى.
- منصة قصص القرآن الرقمية (جامعة الإمام محمد بن سعود، ٢٠٢٣): تعتمد على محتوى معتمد من وزارة التعليم السعودية، وتتيح خاصية الصوت بعدة لهجات عربية لتسهيل الفهم على الطلاب من مختلف المناطق.
- نموذج Digital Hadith Learning System (جامعة إسطنبول، ٢٠٢١ يقدم شجرة تفاعلية لتعليم سند الحديث النبوي، مع اختبارات تكيفية حسب مستوى الطالب.
- نموذج Quranic Stories Visualization MIT Media Lab، ٢٠٢٠: يستخدم الواقع المعزز لعرض قصص الأنبياء، مع مراعاة الضوابط الشرعية بعدم تصوير الذوات.

٣-٣ نماذج التغيير لتطوير القصة الرقمية

شكل (٢) : نموذج افانوفيتش التغيير لبناء قادة المستقبل



شكل (٣) : نموذج كوتر Kotter التغيير لبناء قادة المستقبل



شكل (٤) : نموذج أدكار لإدارة التغيير (ADKAR) التغيير لبناء قادة المستقبل

أشارت الشكري والصجري (٢٠١٦: ٢٠٢) بأن نموذج التصميم العام ADDIE يُعتبر الحجر الأساس لجميع نماذج تصميم التعليم، إذ يُعتبر اسلوب نظامي لعملية تصميم التعليم بحيث يمنح المصمم إطار من الاجراءات المنظمة التي تحقق الأهداف واستمرار اهتمام الطلبة واثارة دافعيتهم للتعلم، ويحتوي نموذج ADDIE على مراحل للتصميم منها: التحليل والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقويم.

٤- مناقشة النتائج

في ضوء سؤال الدراسة : كيف يمكن توظيف الذكاء الاصطناعي في تصميم قصص رقمية لتدريس الثقافة الإسلامية لطلاب مدارس بيشة، وما مدى فعاليتها؟

ثبات الاختبار التحصيلي

حقق من ثبات الاختبار تم تطبيقه على عينة من خارج عينة الدراسة قوامها ٢٠ طالب، وكانت قيمة معامل الثبات ٠,٩٢ باستخدام معامل كرونباخ ألفا، تم حساب معاملات الصعوبة والتمييز للاختبار التحصيلي كما هو مبين في جدول :(٢)

رقم الفقرة	معامل الصعوبة	معامل التمييز
١	٠,٣٣	٠,٦٧
٢	٠,٦٥	٠,٦٥
٣	٠,٣٣	٠,٦٧
٤	٠,٧٠	٠,٦٦
٥	٠,٦٠	٠,٤٧
٦	٠,٦٠	٠,٧١
٧	٠,٦٠	٠,٤٥
٨	٠,٣٥	٠,٦٧
٩	٠,٣٣	٠,٦٥
١٠	٠,٦٠	٠,٧١
١١	٠,٥٠	٠,٥٦
١٢	٠,٣٥	٠,٥٢
١٣	٠,٣٣	٠,٤٢
١٤	٠,٤٥	٠,٥٧
١٥	٠,٣٣	٠,٦٥
١٦	٠,٦٥	٠,٦٣
١٧	٠,٥١	٠,٥٢
١٨	٠,٥٠	٠,٧٢
١٩	٠,٤٠	٠,٣٧
٢٠	٠,٣٣	٠,٦٥

حين تراوحت قيم معاملات التمييز بين-٠,٣٧) (٠,٧١ وتعتبر هذه القيم مقبولة. والمعروف باسم t- sample test) independent) ويبين جدول(٣) الآتي نتائج التحليل:

جدول (٣) : نتائج اختبارات(لعينتين مستقلتين استخدام القصة الرقمية باستخدام الذكاء الاصطناعي

المجموعة	المتوسط	الانحراف	قيمة ت	درجات الحرية	مستوى الدلالة
تجريبية	٧,٦٤	٢,٤٠	١,٠٢	٤٢	٠,٣١٣
ضابطة	٨,٣٦	٢,٣٢			

يُلاحظ من نتائج تحليل جدول (٣) عدم وجود فرق في أداء المجموعتين في الاداء القبلي؛ وهذا يؤكد تكافؤ المجموعتين التجريبية والضابطة قبل اجراء التجربة. للإجابة عن سؤال الدراسة تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاختبار التحصيلي ولتحديد الفرق بين متوسطي مجموعتي الدراسة وتم استخدام تحليل التباين الاحادي (ANOVA)المناسبة للإجابة عن سؤال الدراسة والتحقق من فرضيته:

٤-١ تصميم الدراسة:

المجموعة	الاختبار القبلي	التجريبية	الاختبار البعدي
EG	O1	X1	O2
CG	O1	X0	O2

حيث إن:

المجموعة التجريبية : EG

المجموعة الضابطة: CG

التطبيق القبلي لاختبار التحصيل: O1 المعالجة X0:

الطريقة الاعتيادية X1:

التطبيق البعدي لاختبار التحصيل: O2

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات معلمي الدراسات الإسلامية في مدارس بيشة العالمية في مهارات القصة الرقمية قبل وبعد تطبيق النموذج المقترح لاستخدام الذكاء الاصطناعي.

١. يؤدي استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي إلى تحسين جودة القصص الرقمية التي ينتجها معلمو الدراسات الإسلامية في مدارس بيشة العالمية.

٢. توجد علاقة إيجابية بين مستوى إتقان المعلمين لتقنيات الذكاء الاصطناعي وقدرتهم على إنتاج قصص رقمية فعالة في تدريس الدراسات الإسلامية.

٣. يساهم استخدام الذكاء الاصطناعي في تطوير القصص الرقمية في زيادة تفاعل الطلاب وتحسين فهمهم لمواضيع الدراسات الإسلامية.

٤. تختلف فعالية استخدام الذكاء الاصطناعي في تنمية مهارات القصة الرقمية باختلاف الخبرة التدريسية للمعلمين في مدارس بيشة العالمية.

دلالة احصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) في التحصيل لطلبة الصف السادس الأساسي تُعزى لاستراتيجية القصة الرقمية في التدريس.

جدول (٥) : نتائج تحليل التباين المشترك المصاحب (ANOVA) للفرق بين متوسطي تحصيل مجموعتي الدراسة على الاختبار التحصيلي

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف) المحسوبة	مستوى الدلالة	حجم التأثير أيتا تربيع
الاختبار القبلي	٢٦,٢٢٣	١	٢٦,٢٢٣			
الاستراتيجية	٣٠٠,٢٢٩	١	٣٠٠,٢٢٩	٣٦,٦٧٤	٠,٠٠٠	٠,٤٧٢
الخطأ	٣٣٥,٦٤١	٤١	٨,١٨٦			
المعدل الكلي	٦٤١,٨٨٦	٤٣				

يُلاحظ من جدول (٥) وجود فرق في التحصيل لدى طلبة الصف السادس الأساسي لصالح المجموعة التجريبية. حيث بلغت قيمة فظ (٣٦,٦٧) بمستوى دلالة (٠,٠٠) وهذه القيمة دالة عند ($\alpha \geq$ ٠,٠٥) ويتضح ذلك من

ارتفاع قيمة المتوسط الحسابي لتحصيل الطلبة في المجموعة التجريبية، حيث بلغت قيمتها (١٥,٦٨) وهو أعلى مقارنة بالمتوسط الحسابي لأداء طلبة المجموعة الضابطة والذي بلغت قيمته (١٠,٦٤)، وبهذه النتيجة تم رفض الفرضية الصفرية التي نصت على أن « لا يوجد فرق ذو دلالة احصائية عند مستوى الدلالة($\alpha \leq ٠,٠٥$) في تحصيل مادة مقرر الثقافة الاسلامية لدى طلبة الصف السادس الأساسي تُعزى لاستراتيجية القصة الرقمية باستخدام الذكاء الاصطناعي وتنمية مهارات معلموا الثقافة الاسلامية.»

وهذا يعني أن الفرق في أداء طلبة على التطبيق البعدي باستخدام استراتيجية القصة الرقمية عند مقارنتها مع المجموعة الضابطة التي دُرست بالطريقة الاعتيادية وهذا الفرق يدل على وجود أثر لاستخدام استراتيجية القصة الرقمية في تحصيل طلبة الصف السادس الأساسي في مادة الثقافة الاسلامية يُعزى لاستخدام استراتيجية القصة الرقمية مقارنة بالطريقة الاعتيادية. إذ بلغ حجم الأثر حسب قيم)مربع آيتا((٠,٤٧٢) وهذا يعني أن استراتيجية القصة الرقمية أثرت بنسبة (٤٧,٢٪) على تحصيل طلبة الصف السادس الأساسي في مادة الثقافة الاسلامية.

أظهر التحليل أن استخدام القصة الرقمية المدعمة بالذكاء الاصطناعي له تأثير إيجابي كبير على تحسين مهارات المعلمين. يمكن أن تساعد هذه الأدوات الرقمية في توفير تجربة تعليمية مبتكرة تدعم التعلم النشط و التفاعل في الفصول الدراسية.

تصميم التجربة

١. العينة: ٢٠ معلمًا من معلمي الدراسات الإسلامية في المدارس الدولية بالسعودية.

٢. التقسيم: تم تقسيمهم إلى مجموعتين:

- المجموعة الأولى (التقليدية): معلمون لم يتلقوا أي تدريب على القصة الرقمية.
- المجموعة الثانية (القصة الرقمية باستخدام الذكاء الاصطناعي): معلمون استخدموا الذكاء الاصطناعي في إنشاء القصة الرقمية.

٣. الاختبار: تم قياس مهارات المعلمين قبل وبعد التجربة باستخدام اختبار تحصيلي ومقياس مهاري.

٤-٢ نتائج اختبار T-Test (لمقارنة مجموعتين فقط

جدول (٦): ختبار T لقياس الفرق بين استخدام القصة الرقمية مع وبدون الذكاء الاصطناعي

المجموعة	النتيجة	عدد المعلمين	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة T	P-Value
القصة بدون الذكاء الاصطناعي والقصة الرقمية	فرق دال إحصائيًا	١٠	٧٨,٥	٥,٢	٥,٤	٠,٠٠٢
القصة الرقمية باستخدام الذكاء الاصطناعي		١٠	٨٩,٢	٤,٧		

تحليل T-Test:

١. P-value = ٠,٠٠٢: أقل من ٠,٠٥، مما يعني أن الفرق بين المجموعتين دال إحصائيًا.

٢. المتوسط الحسابي أعلى في المجموعة التي استخدمت الذكاء الاصطناعي، مما يدل على تحسن مهاراتهم في إنشاء القصة الرقمية.

٤-٣ تحليل التباين (ANOVA) لمقارنة جميع المجموعات

جدول (٧) : تحليل ANOVA لمقارنة المجموعات

المجموعة	عدد المعلمين	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي
التعليم التقليدي	١٠	٦,١	٦٥,٣
القصة الرقمية باستخدام الذكاء الاصطناعي	١٠	٤,٧	٨٩,٢

جدول (٨) : تحليل ANOVA لمقارنة المجموعات

المصدر	مجموع المربعات (SS)	العدد	درجات الحرية (df)	متوسط المربعات (MS)	مجموع المربعات (SS)	المصدر
بين المجموعات	٤١٢,٧	٢٢	٢	٢٠٦,٣٥	٤١٢,٧	بين المجموعات
داخل المجموعات	٦٢٩,٤	٢٢	٢٧	٢٣,٣١	٦٢٩,٤	داخل المجموعات
المجموع	١٠٤٢,١	٤٤	٢٩		١٠٤٢,١	المجموع

تحليل ANOVA:

- F = ٩,٨٢، و P-value = ٠,٠٠٠٥، وهي أقل من ٠,٠٥، مما يعني أن هناك فرقًا دالًا إحصائيًا بين المجموعات.
- المعلمون الذين استخدموا الذكاء الاصطناعي في القصة الرقمية حققوا أفضل النتائج، مقارنة بمن استخدموا القصة فقط أو لم يستخدموها نهائيًا.
- ارتفاع كبير في مستوى المهارات لدى مجموعة «الذكاء الاصطناعي» مقارنة بالمجموعتين الأخريين.
- المجموعة التقليدية لديها أقل الدرجات، مما يثبت أن عدم استخدام القصة الرقمية يؤثر سلبًا على تنمية المهارات.

٤-٤ مناقشة وتحليل الفروض

الفرض الأول: «توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلاب معلمي الدراسات الإسلامية في مدارس بيشة العالمية التي استخدمت مهارات القصة الرقمية باستخدام الذكاء الاصطناعي قبل وبعد تطبيق النموذج المقترح.

التحليل: هذا الفرض يهدف إلى قياس فعالية النموذج المقترح. يمكن اختباره من خلال:

١. إجراء اختبار قبلي وبعدي لمهارات القصة الرقمية.

٢. استخدام اختبار T للعينات المرتبطة لتحليل النتائج.

٣. قد يظهر تحسن ملحوظ في المهارات، مما يدعم فعالية النموذج.

الفرض الثاني:

«يؤدي استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي إلى تحسين جودة القصص الرقمية التي ينتجها معلمو الدراسات الإسلامية في مدارس بيشة العالمية.»

التحليل: يمكن اختبار هذا الفرض من خلال:

١. تقييم جودة القصص الرقمية قبل وبعد استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي.

٢. استخدام معايير محددة لتقييم الجودة (مثل التفاعلية، الجاذبية البصرية، وضوح المحتوى).

٣. قد تظهر النتائج تحسناً في جودة القصص، مما يدعم الفرض.

الفرض الثالث:

«توجد علاقة إيجابية بين مستوى إتقان المعلمين لتقنيات الذكاء الاصطناعي وقدرتهم على إنتاج قصص رقمية فعالة في تدريس الدراسات الإسلامية- لبناء جيل هو قادة المستقبل

التحليل: يمكن دراسة هذا الفرض من خلال:

١. قياس مستوى إتقان المعلمين لتقنيات الذكاء الاصطناعي.

٢. تقييم فعالية القصص الرقمية التي ينتجونها.

٣. إجراء تحليل الارتباط بين المتغيرين.

٤. قد تظهر علاقة إيجابية، مما يؤكد أهمية التدريب على تقنيات الذكاء الاصطناعي.

الفرض الرابع:

«يساهم استخدام الذكاء الاصطناعي في تطوير القصص الرقمية في زيادة تفاعل الطلاب وتحسين فهمهم لمواضيع الدراسات الإسلامية.»

التحليل: يمكن اختبار هذا الفرض من خلال:

١. قياس مستوى تفاعل الطلاب قبل وبعد استخدام القصص الرقمية المطورة بالذكاء الاصطناعي.

٢. إجراء اختبارات لقياس فهم الطلاب للمواضيع الإسلامية.

٣. استطلاع آراء الطلاب حول تجربتهم التعليمية.

٤. قد تظهر النتائج زيادة في التفاعل وتحسن في الفهم، مما يدعم الفرض.

الفرض الخامس:

«تختلف فعالية استخدام الذكاء الاصطناعي في تنمية مهارات القصة الرقمية باختلاف الخبرة التدريسية للمعلمين في مدارس بيشة العالمية.»

التحليل: يمكن دراسة هذا الفرض من خلال:

١. تصنيف المعلمين حسب سنوات الخبرة التدريسية.

٢. مقارنة مدى التحسن في مهارات القصة الرقمية بين الفئات المختلفة.

٣. استخدام تحليل التباين (ANOVA) لدراسة الفروق بين المجموعات.

٤. قد تظهر اختلافات في الفعالية بناءً على الخبرة، مما قد يشير إلى الحاجة لتكييف التدريب حسب مستوى الخبرة.

هذه المناقشة والتحليل يوفران إطاراً لاختبار الفروض وتفسير النتائج المحتملة، مما يساعد في توجيه البحث وتحديد الأساليب الإحصائية المناسبة لتحليل البيانات.

وتبين أن الفرق كان لصالح المجموعة التجريبية التي تعلمت باستخدام استراتيجية القصة الرقمية، بمعنى أن استراتيجية القصة الرقمية، كان لها أثر في تحصيل طلبة الصف السادس الأساسي في مادة الثقافة الاسلامية، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة التتري (٢٠١٦)، ودراسة جمحاوي (٢٠١٧)، ودراسة عمر (٢٠١٧) التي أظهرت وجود فرق ذات دلالة احصائية بالنسبة لاستراتيجية القصص الرقمية لصالح المجموعة التجريبية. وهذا يوضح فاعلية الاستراتيجية المبنية على القصص الرقمية على تحصيل الطلبة، ويرجع ذلك الى طبيعة القصص الرقمية؛ إذ كانت مثيرة وجاذبة للانتباه، بحيث يتوفر فيها عناصر الصوت والصورة، وهي بذلك تقضي على الملل، وشرود الذهن وتشجع على المتابعة والتفاعل، كما ظهر في نتيجة دراسة الصقرية (٢٠١٨)، ودراسة عمر(٢٠١٧) والتي أظهرت أن هناك فروق في نتيجة استراتيجية القصة الرقمية على تحصيل الطلبة.

وترجه هذه النتيجة إلى عدد من الأسباب لعل من أهمها أن استخدام القصة الرقمية في مادة الثقافة الاسلامية كان اسلوباً جديداً لم يعتد عليه الطلبة فانعكس إيجابيًا على آدائهم، وكون القصة الرقمية تستخدم اساليب متنوعة من عرض الصور والفيديوهات فقد ساعدتهم على الفهم بشكل أسرع للدرس، وساعدت الطلبة على تبسيط التعليم، واستمرار حماسهم للتعلم والانتباه، وزيادة دافعيتهم للاستماع، إذ أن استخدام القصة الرقمية المعتمدة علي الذكاء الاصطناعي ساعد على شد انتباه الطلبة، وزاد دافعيتهم نحو التعلم، بحيث تفاعلوا مع معلم الثقافة الاسلامية من جهة، ومع المادة التعليمية كنموذج للتغيير من جهة أخرى.

واضافة إلى أن القصة الرقمية ناسبت ميول الطلبة من خلال تفاعلهم مع قصص الخلفاء الراشدين، ومشاركتهم النشطة والفعالة من خلال القصة التي عُرضت عليهم، وعدم اعتمادهم على المُعلم فقط، وهذا ما أكدته نتيجة دراسة السيد (٢٠١٧) التي أكدت أن استراتيجية القصة الرقمية تتضمن أحداث مشوقة بحيث يجعل الطلبة منجذبين طوال وقت العرض ومتفاعلين مع الأحداث. ويمكن للمعلم استخدامها كنموذج للتغيير لبناء قادة المستقبل.

وقد يعود السبب إلى ايجابية الطلبة من خلال المشاركة

الفعالة، واسلوب المناقشة، وتوفر المناخ الملائم للتعلم والدور المهم الذي لعبته القصة الرقمية باختلاف اشكالها على النمو العقلي لدى الطلبة، وقد يرجع ذلك الى طبيعة تصميم القصة الرقمية وفق نماذج الذكاء الاصطناعي بشكل متسلسل، فقد ساعد الطلبة على فهم القصة فهما صحيحا والاستجابة للعرض الذي قُدم لهم، مما أسهم في زيادة تحصيلهم، مقارنة مع الطريقة الاعتيادية المبنية على الحفظ والسماع فقط فالمعلم، وهذا ما أكدته دراسات أثبتت فاعليتها في تحصيل المواد الدراسية كدراسة عمر (٢٠١٧) ودراسة جمحاوي (٢٠١٧) التي أظهرت وجود فرق ذات دلالة في طريقة التدريس بأسلوب القصة الرقمية.

٥ - نموذج للذكاء الاصطناعي لتنمية مهارات معلمي الدراسات الإسلامية في اعداد القصة الرقمية لتعليم الاطفال بالمدارس السعودية لبناء قادة المستقبل

٥-١ خطوات تنفيذ القصة الرقمية

- **اختيار القصة** (الخلفاء الراشدين الخليفة أبو بكر الصديق - الخليفة عمر بن الخطاب - الخليفة عثمان بن عفان - الخليفة علي بن ابي طالب)
- **توليد النص باستخدام الذكاء الاصطناعي** (إدخال تفاصيل القصة في ChatGPT لصياغتها بلغة مناسبة للطلاب.
- **إنشاء الرسوم (استخدام DALL•E** لتصميم مشاهد رمزية مثل رسم الكعبة أو جبل ثور دون تصوير الأشخاص.
- **تحويل النص إلى صوت** (استخدام أدوات مثل Google Text-to-Speech أو أداة قصص المنهج السعودي.
- **تضمين الأنشطة التفاعلية**:إضافة اختبارات قصيرة باستخدام Quizizz أو Kahoot.

التطبيق	الوظيفة
ChatGPT	توليد نصوص قصصية تفاعلية بناءً على القصص الإسلامية.
MidJourney/DALL•E	إنشاء صور رقمية للشخصيات الإسلامية (مثل صور معبرة عن الخلفاء الراشدين - دون تصوير وجههم).
Text-to-Speech	تحويل النصوص إلى صوت لسرد القصص بطريقة جذابة.
منصات التعلم الذكي	مثل منصة مدرستي السعودية، التي يمكن دمج الذكاء الاصطناعي فيها.

شكل (٥) : خطوات انتاج القصة الرقمية

https://www.sqorebda3.com/vb/threads/77989/

نموذج مقترح لكتابة سيناريو قصة رقمية

المشهد	المحتوى النص	الصورة	الصوت	الزمن	الحركة
الافتتاحية	عنوان القصة – مؤلف القصة . الجهة التعليمية	خلفية مكتوب عليها عنوان ومؤلف القصة وشعار الجهة التعليمية	بدون صوت + خلفية بمؤثرات صوتية	٢٠ ثانية	من شعار الجهة مرورا على محتويات الصورة
الأول	سوف تحكي الآن قصة عن ..... مع عرض السؤال الدرامي الذي تتناوله القصة	صورة ذات علاقة وطيدة بالمحتوى النصي للمشهد الأول	صاحب القصة	٣٥ ثانية	من أكثر النقاط أهمية في الصورة
الثاني	وبعد ذلك تمر الأحداث	صورة ذات علاقة وطيدة بالمحتوى النصي للمشهد الثاني	صاحب القصة	٤٠ ثانية	من أكثر النقاط أهمية في الصورة
الثالث	وهنا بنا ننتقل إلى ..... حيث	صورة ذات علاقة وطيدة بالمحتوى النصي للمشهد الثالث	صاحب القصة	٣٥ ثانية	من أكثر النقاط أهمية في الصورة
المشهد الرابع	محتوى نصي يختتم القصة ويجب عن سؤالها الدرامي	صورة ذات علاقة وطيدة بالمحتوى النصي للمشهد الرابع	صاحب القصة	٣٥ ثانية	من أكثر النقاط أهمية في الصورة
الخاتمة	وفي نهاية القصة نتقدم بالشكر لكل من ..... كل من تم الرجوع إليه في محتوى القصة وصورها أو مؤثراتها الصوتية	خلفية مكتوب عليها الشكر	بدون + خلفية بمؤثرات صوتية	٢٠	من الداخل إلى الخارج

شكل (٦) : نموذج مقترح لكتابة سيناريو قصة رقمية

٥-٢ برامج تصميم القصص الرقمية

من هذه البرامج والتي أشار اليها كلًا من أبومغنم (٢٠١٣)، وعبد الباسط (٢٠١٦)، والدرويش وعبد العليم(٢٠١٧) ويمكن تلخيصها بالآتي:

١. برنامج :Photo Story من انتاج شركة ميكروسوفت، يستخدم في بناء القصص الرقمية ونشرها، وتصميمها من صور وسوم ومؤثرات للحركة، وخلفيات موسيقية جاهزة، وامكانية إضافة تعليق صوتي لصاحب القصة، مع إمكانية خفض الصوت ورفعه وفق متطلبات السرد القصصي.

٢. برنامج Maker Movie :Window يمكن الحصول عليه من شركة ميكروسوفت، ويستخدم لتصميم القصص الرقمية من الصور الثابتة، واللقطات المتحركة وتطويرها، ولكن لا يتيح إنشاء خلفيات موسيقية للقصة، ولا يتيح إضافة التعليق الصوتي لصاحب القصة من داخل البرنامج.

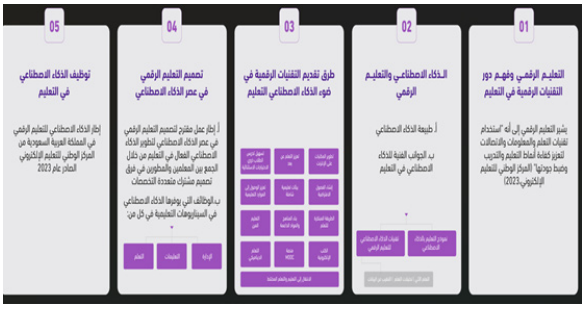
٣. برنامج أبل أي موفي iMovie: Apple يستخدم تحت بيئة نظام التشغيل «Mac» فقط، لتصميم القصص الرقمية.

٤. برنامج Premiere :Adobe يستخدم تحت بيئة نظام التشغيل ويندوز، وبيئة نظام «Mac»، واستخدامه يتطلب مهارات في مستوى المحترفين، وقد يصعب استخدامه مع المعلمين والطلاب في المراحل الدراسية المختلفة.

ترى الباحثتان أن القصة الرقمية أسلوب جديد لتقديم القصص للطلبة بحيث تشجعهم على الانتباه وتنمية تفكيرهم وتحصيلهم، وتساعدهم على التعاون فيما بينهم والمشاركة الفعالة أثناء الحصة الدراسية.

شكل (٧) : الرؤية والمهارات والموارد والتخطيط للقصة الرقمية لبناء قادة المستقبل

وأيضًا تساعدهم على التشويق لما سيتم العرض أمامهم، بحيث لا ينحصر انتباههم فقط على الكتاب والقراءة، وتجعلهم في حالة إصغاء دائم للمادة والعرض، وتشجعهم على تتابع الأحداث، والتعليق.



شكل (٨) : تقنيات الذكاء الاصطناعي في تصميم التعليم الرقمي وطرق تقديمه

غادة بنت شاكر محمد الشامي- تقنيات الذكاء الاصطناعي في تصميم التعليم الرقمي وطرق تقديمه

https://nelc.gov.sa/node/2981

٣-٥ التحديات والحلول المقترحة في انتاج القصة الرقمية للخلفاء الراشدين

التحدي	الحل المقترح
الحساسية الدينية	استخدام رسوم رمزية دون تصوير الأشخاص، والالتزام بالضوابط الشرعية.
نقص البنية التحتية	تدرب المعلمين على أدوات الذكاء الاصطناعي البسيطة (مثل Canva، ChatGPT).
تكلفة الأدوات	الاعتماد على منصات مجانية مثل منصة مدرستي أو أدوات الذكاء الاصطناعي المفتوحة.

جدول زمني مقترح للتطبيق في مدارس بيشة

المرحلة	النشاط	المدة
التخطيط	اختيار القصة وتوليد المحتوى	أسبوع
التصميم	إنشاء الرسوم والمؤثرات الصوتية	أسبوعان
التطبيق	عرض القصة على الطلاب	حصتان
التقييم	اختبار تفاعلي وتحليل النتائج	حصة

٤-٥ الهدف النهائي:

تقديم إطار تدريبي للمعلمين لتطوير مهاراتهم في استخدام الذكاء الاصطناعي، مما يساعدهم على إنشاء محتوى رقمي مبتكر مثل القصص الرقمية، الاختبارات التفاعلية، والإدارة الفعّالة للفصول الدراسية.

شكل (٩) : تقنيات الذكاء الاصطناعي وتأثيرها على الكفاءات

خطوات قياس مهارات المعلمين في الذكاء الاصطناعي

البرنامج/ الأداة	الهدف	الخطوات	المخرجات
ChatGPT	تحسين مهارات الكتابة والإبداع	١. تدريب معلموا الثقافة الاسلامية على استخدام ChatGPT لكتابة نصوص تعليمية. للقصة الرقمية السليمة ووفقا للضوابط الإسلامية. ٢. طرح أسئلة تعليمية حول كيفية توظيف الذكاء الاصطناعي في القصة الرقمية. ٣. تعليم كيفية استخدام ChatGPT لتوليد أفكار للقصص الرقمية التي تبني قادة المستقبل	- كتابة نصوص تعليمية مبتكرة. - توليد أفكار للقصص الرقمية التي تبني عقول قادة المستقبل. - إعداد أسئلة تفاعلية.
DALL•E	تصميم الرسومات التفاعلية	١. تدريب المعلمين على استخدام لتوليد DALL•E رسومات بناءً على النصوص التعليمية. ٢. تقديم ورش عمل حول كيفية توليد صور مناسبة لتمثيل المفاهيم الإسلامية وتبني عقول قادة المستقبل.	- إنشاء رسومات تفاعلية. - تطوير مهارات إنشاء محتوى مرئي باستخدام الذكاء الاصطناعي للقصة الرقمية تعين علي الاقتداء بسيرة الخلفاء الراشدين.
Text-to-Speech (TTS)	تحويل النصوص إلى صوت	١. تعليم المعلمين كيفية استخدام لتحويل TTS أدوات النصوص إلى مقاطع صوتية مناسبة TTS ٢. استخدام لقراءة النصوص التي تشرح القصص الدينية للأطفال. ٣. تدريب المعلمين على تخصيص الأصوات في TTS. تكنولوجيا	- إنشاء محتوى صوتي فعال. - تحسين مهارات توظيف الصوت لتعليم القصص.
Adobe Spark / Canva	إنشاء وتصميم قصص رقمية متكاملة	١. تعليم المعلمين كيفية استخدام أو Adobe Spark لإنشاء شرائح Canva وعروض تقديمية. ٢. استخدام هذه الأدوات لدمج النصوص، الصور، الصوت، والفيديو في قصص رقمية.	- تصميم عروض تقديمية أو قصص رقمية باستخدام الأدوات. - دمج العناصر البصرية والصوتية في المحتوى الرقمي.
Kahoot! / Quizizz	اختبار وفحص فهم الطلاب	١. تدريب المعلمين على إنشاء اختبارات تفاعلية باستخدام أدوات مثل Kahoot! للتأكد Quizizz. و من انهم عرفوا اهم اعمال الخلفاء الراشدين. ٢. تعلم كيفية تقييم تعلم الطلاب باستخدام هذه الأدوات.	- إنشاء اختبارات تفاعلية. - جمع بيانات تقييم فعّالة لتحسين التدريس.

Google Classroom/ Edmodo	إدارة الفصول الدراسية الرقمية	١. تعليم المعلمين كيفية إدارة المحتوى الدراسي على منصات Google Classroom وغيرها. ٢. تدريب معلمي الثقافة الاسلامية على إنشاء مهام رقمية وإدارة التفاعل مع الطلاب عبر الإنترنت.	- إدارة الفصول الدراسية بشكل رقمي. - تحسين مهارات معلمي الثقافة الاسلامية في التعامل مع الطلاب عن بُعد.
Socrative	تحليل أداء الطلاب	١. استخدام Socrative لإنشاء اختبارات وأسئلة تقييمية للطلاب. ٢. تحليل بيانات الأداء لمساعدة معلمي الثقافة الاسلامية في تحسين مهارات التدريس.	- تقييم أداء الطلاب باستخدام الأدوات الرقمية. - تحسين استراتيجيات التدريس.
AI-Driven Educational Tools (مثل Quizlet و Duolingo)	تعلم اللغات وتطوير المناهج	١. تدريب المعلمين على استخدام الأدوات المدعومة بالذكاء الاصطناعي لتعليم اللغات والمفاهيم الدراسية. ٢. تعلم كيفية تخصيص المناهج باستخدام هذه الأدوات.	- تصميم مناهج تعليمية مخصصة باستخدام الذكاء الاصطناعي. - تطوير مهارات اللغة والمفاهيم الدراسية.

وبالتالي يتوافق مع بعض الدراسات واسلوب العرض الذي قُدم لهم بطريقة مشوقة ومتعة وتوفير جو مناسب للتعلم، وتسهيل انتقال المعلومة بشكل مبسط بعيدًا عن التعقيد، وتسلسله في عرض أجزاء الدرس، كما تبين في نتيجة الصقرية (٢٠١٨) في أن القصة الرقمية توفر بيئة ممتعة ومشجعة للتعليم ووضوح الصوت والوسائل المستخدمة، واستخدام القصص الرقمية وبالأخص في الثقافة الاسلامية للتغلب على الصعوبات التي تواجه هذه المواد واتفقت نتيجة هذه الدراسة مع نتيجة دراسة كلًا من أحمد (٢٠١١)، أبو مغنم (٢٠١٣)، وعتيلي ونصر(٢٠١٥)، والمنجومي (٢٠١٤)، والتي أشارت جميعها الى الأثر الايجابي لاستراتيجية القصة الرقمية في التحصيل. مدارس بيشة العالمية.»

٦- التوصيات

يؤكد البحث فعالية توظيف الذكاء الاصطناعي في تنمية مهارات القصة الرقمية لدى معلمي الثقافة الإسلامية، ودوره في بناء قادة المستقبل من خلال تعزيز القيم والمعارف الدينية بطريقة تفاعلية وجذابة. ويوصي البحث بضرورة الاستثمار في تدريب المعلمين وتطوير البنية التحتية الرقمية، مع الالتزام بالضوابط الشرعية في إنتاج المحتوى الرقمي، من أجل تحقيق تعليم أكثر فاعلية وتطورًا في المملكة العربية السعودية. ولذا نوصي بما يلي:

٦-١ توصيات عملية:

- تدريب معلمي بيشة على أدوات الذكاء الاصطناعي (مثل Canva، ChatGPT).
- توفير دليل إرشادي لتصميم القصص الرقمية وفق الضوابط الشرعية.

٦-٢ توصيات بحثية:

- توسيع العينة لتشمل مدارس أخرى في منطقة عسير وغيرها.
- دراسة تأثير الذكاء الاصطناعي على الحفظ القرآني. تدريب ٢٠٪ من معلمي بيشة سنويًا على إعداد القصص الرقمية باستخدام الذكاء الاصطناعي.
- توفير دليل إرشادي للمعلمين حول التصميم الشرعي للقصص الرقمية، مع مراعاة الضوابط الإسلامية.
- توسيع الدراسة لتشمل حفظ القرآن الكريم وتدريس الحديث النبوي باستخدام القصص الرقمية.
- تحسين البنية التحتية التقنية في المدارس القروية والهجر لضمان استفادة الجميع من التقنيات

الحديثة.

- تشجيع التعاون بين الجامعات والمدارس لتطوير محتوى رقمي تفاعلي معتمد.

٦-٣ توصيات عملية:

١. تطوير المهارات التقنية للمعلمين:

- ينبغي تنظيم ورش عمل ودورات تدريبية للمعلمين حول كيفية استخدام الذكاء الاصطناعي في إعداد وتصميم القصص الرقمية.
- يجب توجيه المعلمين لكيفية استخدام الأدوات الرقمية التي تساعد في إنتاج القصص بما يتوافق مع المناهج التعليمية.

٢. زيادة الاهتمام بالتقنيات الحديثة في التعليم:

- المدارس بحاجة إلى تحديث برامجها التعليمية لتشمل أدوات تعتمد على الذكاء الاصطناعي مثل القصص الرقمية، التي توفر للطلاب طريقة تفاعلية وممتعة للتعلم.

٣. تنفيذ برامج تعليمية مبتكرة باستخدام الذكاء الاصطناعي:

- تطوير منصات تعليمية تدعم القصة الرقمية بمحتوى مخصص لدراسة القصص الدينية من خلال الذكاء الاصطناعي.
- استغلال الذكاء الاصطناعي في إنتاج القصص الرقمية يساعد في تخصيص التعليم بحيث يتماشى مع اهتمامات الطلاب ومراحلهم العمرية.

٤.التوسع في التطبيق في المدارس الدولية في السعودية:

- بما أن العديد من المدارس الدولية في السعودية تقدم مناهج متنوعة، يجب تضمين الذكاء الاصطناعي في محتويات المنهج الدراسي لتعزيز التعلم الفعال.
- يمكن للمشروع أن يُطبق على نطاق واسع في مدارس مثل المدرسة الأمريكية، المدرسة البريطانية، والمدارس اليابانية، بحيث يتم تطبيق التقنيات الحديثة في تدريس التربية الإسلامية.

٧- الخاتمة

يُظهر هذا البحث أن استخدام الذكاء الاصطناعي في إعداد القصص الرقمية، يمثل خطوة مبتكرة لتحسين تدريس الدراسات الإسلامية في المدارس السعودية. وذلك لأهمية الدمج بين التكنولوجيا والتعليم لتقديم محتوى تعليمي فعال يساهم في تطوير مهارات الطلاب والمعلمين على حد سواء.يُعد استخدام الذكاء الاصطناعي في تدريس الثقافة الإسلامية عبر القصص الرقمية خطوة مهمة نحو تعليم أكثر تشويقًا وفعالية وبناء قادة المستقبل. ويمكن لمدارس بيشة تبني هذا النموذج بعد تدريب المعلمين وتوفير الأدوات المناسبة، مع مراعاة الضوابط الشرعية.

٨- المقترحات المستقبلية:

١. توسيع الدراسة لتشمل مدارس أخرى داخل المملكة وخارجها، لتقييم مدى تأثير القصة الرقمية في التعليم الديني لدى مختلف الفئات العمرية.

٢. دمج تقنيات الذكاء الاصطناعي في أدوات تدريس أخرى مثل الواقع الافتراضي والواقع المعزز، مما سيزيد من تعزيز تجارب التعلم لدى الطلاب.

٣. التعاون بين مدارس مختلفة في استخدام الذكاء الاصطناعي والقصص الرقمية لتبادل التجارب وتوسيع نطاق التطبيق على مستوى أوسع.

٤. دراسة مدى تأثير استخدام الذكاء الاصطناعي على تحصيل الطلاب في مواد أخرى غير التربية الإسلامية.

٥. إجراء بحوث تقارن بين طرق تدريس أخرى تستخدم التقنيات الحديثة، مثل الألعاب التعليمية، وفحص مدى تأثيرها على الطلاب مقارنة بالقصص الرقمية.

٩- قائمة المراجع

٩-١ المرجع العربية

ابو مغنم، كرامي .(٢٠١٣) «فاعلية القصص التشاركية في تدريس الدراسات الاجتماعية في التحصيل وتنمية القيم الأخلاقية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية»، مجلة الثقافة والتنمية،(٧٥)١٤، -٩٣ .١٨٠

أبوعفيفة، هيا .(٢٠١٦) أثر تدريس مادّة اللغة العربيّة باستخدام القصّة الرّقميّة للصف الثّالث الأساسيّ في تنمية مهارات الاستماع النّشط والتّفكير الإبداعيّ ،) رسالة ماجستير غير منشورة(، جامعة الشرق الأوسط عمان، الاردن.

التتري، محمد .(٢٠١٦) أثر توظيف القصة الرقمية في تنمية مهارات الفهم القرائي لدى طلاب الصف الثالث الأساسي،)رسالة ماجستير غير منشورة(، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين.

جمحاوي، ابتسام أحمد.(٢٠١٧) أثر استخدام القصص الرقمية في تحصيل طالبات الصف الاربع الأساسي في مبحث التربية المهنية،)رسالة ماجستير غير منشورة(، جامعة اليرموك، الاردن. حبيب، مجدي .(٢٠٠٠) التقويم والقياس في التربية وعلم النفس. القاهرة: مكتبة النهضة المصرية.

الحربي، سلمى .(٢٠١٦) «فاعلية القصص الرقمية في تنمية مهارات الاستماع الناقد في مقرر اللغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية في مدينة الرياض»، المجلة الدولية التربوية المتخصصة، .٣٣-٢،(٨) ٥

الدريويش، أحمد، وعبدالعليم، رجاء .(٢٠١٧) المستحدثات التكنولوجية والتجديد التربوي. القاهرة: دار الفكر العربي للنشر والتوزيع.

السيد، صباح .(٢٠١٧) «برنامج مقترح قائم على استخدام القصص الرقمية لتلبية بعض المفاهيم الرياضية والتفكير الابتكاري لدى طفل رياض الأطفال»، دراسات عربية في التربية وعلم النفس، ع (٩٠)،.١٥٦-١٢٣

الشكري، مثنى، والصجري، رحيم .(٢٠١٦) التدريس بين النظرية والتطبيق، عمان: دار المنهجة للنشر والتوزيع.

الصقرية، رابعة بنت محمد .(٢٠١٨) فاعلية التدريس بالقصة الرقمية ببيئة التعلم المدمج في تحصيل طالبات الصف الحادي عشر لمادة التربية الاسلامية وتنمية التفكير الاخلاقي لديهن، العلوم التربوية، (٤٥)٣، .١٧٩-١٩٤

عبد القادر، محمود هلال .(٢٠١٣) برنامج مقترح قائم على القصص الالكترونية لتنمية مهارات الاستماع النشط وأثره في الدافعية للتعلم لدى التلاميذ منخفضي التحصيل بالمرحلة الابتدائية، مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس، .(٢)٤١

عبد المؤمن، مروة محمود .(٢٠١٨) «توظيف القصة الرقمية في تنمية بعض المفاهيم الصحية لدى طفل الروضة» مجلة الجامعة الاسلامية للدراسات التربوية، (٢٦)٣، .٣٢٦-٢٩٦

عتيلي، تقوى ونصر، حمدان «.(٢٠١٥)أثر تدريس مادة التربية الاسلامية باستراتيجيتي السرد القصصي الشفوي والسرد القصصي الالكتروني في تحسين مهارات التخيل لدى طالبات المرحلة الأساسية في

الأردن»، المجلة الاردنية في العلوم التربوية، (٤)١١، .٥٣٧-٥٢٥

العرينان، هديل محمد .(٢٠١٥) فاعلية استخدام القصة الالكترونية في تنمية بعض المهارات اللغوية لطفل الروضة،)رسالة ماجستير غير منشورة(، جامعة ام القرى، السعودية.

عمر، ايمان .(٢٠١٧) أثر التفاعل بين أنماط السرد في القصة الرقمية القائمة على الويب وطرق تقديم المحتوى بها على التحصيل المعرفي لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية،)رسالة ماجستير غير منشورة(كلية التربية النوعية، جامعة عين شمس، مصر.

العمري، محمد بن عبدالله .(٢٠١٧) فاعلية القصص الرقمية في تدريس مقرر التوحيد على اكساب مفاهيم الأمن الفكري لدى طلاب الصف الأول المتوسط بحافظة المزاحمية،)رسالة ماجستير غير منشورة(، جامعة الامام محمد بن سعود الاسلامية، السعودية.

العتيبي، م. (٢٠٢١). استخدام القصص الرقمية في تعليم الحديث النبوي. مجلة التعليم الإلكتروني، ٨(٢)، ١١٢-١٣٠.

وزارة التعليم السعودية. (٢٠٢٣). «رؤية ٢٠٣٠ والتعليم الرقمي».جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية. (٢٠٢٣). منصة قصص القرآن الرقمية.

عبد الباسط، حسين .(٢٠١٥) انتاج واستخدام القصص الرقمية، تم الرجوع اليها /١٤ /٤ ٢٠١٩

-http://www.slideshare.net/HussainAbdulbaset/ss ٥٦٠٠٨١٧١

عبد الباسط، حسين محمد «.(٢٠١٦)مواقف عملية لاستخدام حكي القصص الرقمية في تدريس المقررات الدراسية»، مجلة التعليم الإلكتروني تم الرجوع اليها ١١/١٢ /٢٠١٨ (On-line).

الغامدي، مها عبد العزيز «.(٢٠١٨)أثر استخدام القصة الرقمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة المتوسطة»، المؤتمر الثامن لتطوير التعليم العربي، معهد الأمل الأول، جدة، السعودية.

الغامدي، أ. (٢٠٢٣). أثر الذكاء الاصطناعي في تدريس القرآن الكريم. مجلة التربية الإسلامية، ١٢(٣)، ٤٥-٦٧.

المسعود، طارق عبيد «.(٢٠١٨) فاعلية برنامج قائم على القصة الرقمية التفاعلية في التنمية لدى طلاب المرحلة الابتدائية بالكويت والفهم القرائي»، مجلة كلية التربية، ع(٥)، .(٣٤)

المطيري، غادة .(٢٠١٤) أثر القصص الرقمية باستخدام تقنية التابلت في تنمية مهارات التفكير الناقد في مادة التربية الاسرية لدى طالبات المرحلة المتوسطة في مدينة الرياض،)رسالة ماجستير غير منشورة(، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، الرياض، السعودية.

المنجومي، وفاء عبدالله «.(٢٠١٤)تحليل محتوى تطبيقات قصص الأطفال المقدمة عبر المتاجر الإلكترونية والهواتف الذكية والحواسيب اللوحية والكفية»، مجلة الطفولة العربية، (٦٨)،.٧٣-٤٧

مهدي، حسن ربحي .(٢٠١٨) التعلم الالكتروني نحو عالم رقمي، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

مهدي، حسن ودريويش عطا، والجرف، ريم.(٢٠١٦) «فاعلية استراتيجية في القصص الرقمية في إكساب

طالبات الصف التاسع الأساسي بغزة المفاهيم التكنولوجية». مجلة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية.٤ (١٣)..١٨٠-١٤٥

منصة مدرستي. (٢٠٢٤). «توظيف التقنية في تعليم التربية الإسلامية».

٩-٢ المراجع الأجنبية:

1. Gable, sh (2011). Storytelling in eLearning: The Why and How, E-Learning. Magazine Article. Retrieved November 26.

2. Frazel, M. (2011) Digital Storytelling Guide for Educators. International Society for Technology in Education, Washington, DC: Eugene, Oregon.

3. Lambert, J (2007). Digital Storytelling. Center for Digital rytelling, Diner Press.

4. Robin, B (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom, Theory into Practice, 47(3), 220-228,

5. Alammary, A. (2022). «AI in Islamic Education: Challenges and Opportunities». Journal of Educational Technology.

6. Aşık, O. (2016). Digital Storytelling in Education. Educational Technology Journal, 15(1), 2334-.

7. MIT Media Lab. (2020). Quranic Stories Visualization Project. Retrieved from https://www.media.mit.edu/

8. http://emag.mans.edu.eg/index.php?page=news&task=show&id=431Preradovic, Nives Mikelic & Lesin, Gordana &Boras, Damir (2016). Introductions of Digital storytelling in Preschool Education: a case study from Groatia, Digital Education Review-142019/4/

9. http://greav.ub.edu/der/

١٠ ملحق رقم (١)

القصة الرقمية و دورها في بناء قادة المستقبل من خلال سيرة الخلفاء الراشدين

يستخدم المعلم الذى يستخدم القصة الرقمية أدوات الذكاء الاصطناعي و يتوقع من الطالب ان يكون قادراً على أن :

١. يُعرف دور الذكاء الاصطناعي في تأثير القصة الرقمية في فتوحات الخلفاء الراشدين
٢. يتمثل صفات الخلفاء الراشدين من حيث الصدق والامانة والرقة
٣. يوضح الأهمية للفتوحات الاسلامية من النواحي السياسية، والاقتصادية، والاجتماعية والجغرافية.
٤. يوضح أهم الاعمال التي قام بها الخلفاء الراشدين عند توليهم الخلافة.

عناصر القصة الرئيسية للخلفاء الراشدين

١. الخليفة أبو بكر الصديق (أهم الفتوحات الإسلامية)

التقويم:

١. تقويم خلال عرض القصة (مرحلي): مثل " ما أسباب الفتوحات الإسلامية ؟ وما هي أهم أعمال الخليفة ابي بكر الصديق عند توليه الخلافة

٢. تقويم في نهاية القصة (ختامي): تطلب المعلمة من الطلبة إجراء مجموعات وإعطاء العبرة المستفادة من القصة الرقمية، ومن يستطيع أن يقوم بتمثيل الأحداث؟

الإجراءات:

١. التمهيد: تقوم المعلمة بالتمهيد بذكر اسم الخليفة ومكان ولادته ولقبه وتناقش الطلبة بآداب الاستماع.

٢. العرض: تعرض القصة رقمياً صوتاً ونصاً وصورة، ثم تناقش كل مشهد وتطرح الأسئلة المناسبة.

٣. الحوار: حوار حول القصة واستراتيجيات التفكير، مثل تحديد أهم صفات الخليفة ابي بكر.

٤. لماذا لقب أبي بكر بالصديق؟ وهل كان من المبشرين بالجنة.

٥. ما هو موقف ابي بكر من المرتدين؟

٦. الي أي قبيلة ينسب ابي بكر.

النتاجات التعليمية:

وصف الصورة:

خريطة لمعركة الردة، أسباب الفتوحات الاسلامية

٢. الفاروق عمر بن الخطاب والدواوين

التقويم:

١. تقويم خلال عرض القصة: مثل "ماذا تعني كلمة الفاروق والدواوين؟" واعط مثالاً على شجاعة عمر بن الخطاب."

٢. تقويم ختامي: "ماذا استفدت من القصة؟" وتمثيلها من قبل الطلبة.

الإجراءات:

١. التمهيد: ذكر اسم الخليفة ومكان ولادته ولقبه ومناقشة آداب الاستماع.

٢. العرض: عرض القصة رقمياً، مناقشة نسب عمر بن الخطاب، سبب تلقيبه بالفاروق، أعماله، نظام الدواوين، وعدله.

٣. الحوار: مناقشة أهمية نظام العسعس، ودور عمر في الحفاظ على القرآن الكريم.

النتاجات التعليمية:

١. تعريف المفاهيم مثل الفاروق، الدواوين، بيت المال.

٢. بيان أهم أعمال الخليفة عمر بن الخطاب.

٣. الفتوحات في عهد عمر بن الخطاب والاشارة الي معركة اليرموك علي الخريطة

٤. تمثل القيم والصفات والأخلاق الواردة في الدرس.

٥. استيعاب المفاهيم مثل العهدة العمرية، القادسية، نهاوند

٦. بيان أهم الفتوحات الإسلامية في عهد الخليفة عمر بن الخطاب

٧. .ماذا تعني العهدة العمرية؟" وأما هي معركة نهاوند؟"

٣. عثمان بن عفان (مفهوم الشورى)

التقويم:

١.تقويم مرحلي: "ما المقصود بمفهوم الشورى؟"

٢.تقويم ختامي: مجموعات لإعطاء العبرة المستفادة من القصة وتمثيل الأحداث.

الإجراءات:

١. التمهيد: ذكر اسم الخليفة ومكان ولادته ولقبه ومناقشة آداب الاستماع.

٢. العرض: عرض القصة رقمياً، مناقشة نسب عثمان بن عفان، صفاته، مبايعته، أهم أعماله، عرض خريطة الفتوحات الإسلامية، مناقشة معركة ذات الصواري.

النتاجات التعليمية:

١. تعريف المفاهيم مثل الشورى.

٢. توضيح أهم أعمال الخليفة عثمان بن عفان.

٣. تمثل صفات عثمان بن عفان والقيم الواردة في الدرس.

وصف الصورة:

خريطة الفتوحات الإسلامية في عهد عثمان بن عفان، وصورة لموقع معركة ذات الصواري

٤. علي بن أبي طالب (الصفات والقيم)

التقويم:

١. تقويم مرحلي: "ماذا تعني الأشراف؟ ماذا نعني الأسياد؟"

٢. تقويم ختامي: مجموعات لإعطاء درس مستفاد من القصة وتمثيلها.

الإجراءات:

١. التمهيد: ذكر اسم الخليفة ومكان ولادته ولقبه ومناقشة آداب الاستماع.

٢. العرض: عرض القصة رقمياً، مناقشة نسب علي بن أبي طالب، أهم صفاته وأعماله، عرض صورة لمراكز الخلافة الإسلامية ومناقشة أهمية وجود العاصمة في وسط الدولة، متى توفي علي بن أبي طالب وكيف توفي.

النتاجات التعليمية:

١. تعريف المفاهيم مثل الأشراف والأسياد.

٢. توضيح أهم أعمال الخليفة علي بن أبي طالب.

٣. تمثل صفاته والقيم الواردة في الدرس.

وصف الصورة:

خريطة لمراكز الخلافة الإسلامية وأهمية موقع العاصمة.