مجلة العمدة في اللسانيات وتحليل الخطاب
Issn: 2572- 0058 Eissn: 2676-1696
https://www.asjp.cerist.dz/en/PresentationRevue/485
المجلد:10 العدد02 جوان (2026) ص307/296

الممارسات التّعليميّة التّعلّميّة في ضوء الذّكاء الاصطناعيّ-
-قراءة تحليليّة في كتاب توظيف الذّكاء الاصطناعيّ في تعليم اللّغة العربيّة-

The Didactic Practices in the Era of Artificial Intelligence
- An Analytical Reading in the Book of The Use of Artificial Intelligence in Learning Arabic-

رابح بن علي*

المدرسة العليا للأساتذة الفريق أحمد قايد صالح بوسعادة (الجزائر)

benali.rabah@ens-bousaada.dz

معلومات المقال

تاريخ الارسال: 2025-12-12
تاريخ القبول: 2026-06-12

الكلمات المفتاحية:
- ✓ الذّكاء الاصطناعيّ
- ✓ الممارسات التّعليميّة
- ✓ التّعلّم

الملخص:

تهدف هذه الورقة البحثيّة إلى تحليل كتاب توظيف الذّكاء الاصطناعيّ في تعلّم اللغة العربيّة وتعليمها، وهذا من خلال الإجابة عن كيفيّة إسهام الذّكاء الاصطناعيّ في تطوير الممارسات التّعليميّة التّعلّميّة ؟، واعتمدنا في هذه الدّراسة على المنهج الوصفيّ لتوضيح أهمّ النّقاط التي بيّنت فاعليّة الذّكاء الاصطناعيّ في النّهوض بالتّعليم.

Article info

Keywords:
- ✓ *Artificial intelligence*
- ✓ *Educational practices*
- ✓ *Learning*

Abstract :

this research paper aims to analyze the book "Employing Artificial Intelligence in Learning and Teaching Arabic," The answer "How have AI to the development of teaching and learning practices?" can help achieve that. This study employs to describe the book, and clarify the key points demonstrating the effectiveness of AI in education development. AI offers numerous features that support both teachers and learners.

*المؤلف المرسل

. مقدمة:

أصبح من الحتميّ إقحام برامج الذّكاء الاصطناعيّ في مختلف مجالات الحياة، نظرا للنّجاحات التي طالها وسجّلها، وكان التّعليم أهمّ المجالات التي استفادت منه من خلال تطوير برامجه ومناهجه، ورغم حداثة استخدامات الذّكاء الاصطناعيّ إلّا أنّ الكثير من الباحثين استلهمه الموضوع وقدّم بحوثا ودراسات في هذا المجال، ولا يعدّ الذّكاء الاصطناعيّ مجرّد برنامج متجذّر في جذاذات رقميّة فحسب، بل غدا وسيلة واستراتيجيّة حديثة تتعدّد مهامها بتعدّد استخداماتها كالتّرجمة، وتحليل البيانات، والقيام بالعمليات الحسابيّة، وتخزين المعلومات، وغير ذلك من المهام التي يقوم بها، بالإضافة إلى هدفه الأوّل وهو محاكاة العقل البشريّ رغم استحالة الهدف، وإذا ما برمج الذّكاء الاصطناعيّ في مجال التّعليم فإنّه -وبناء على برامجه وتطبيقاته وجملة الرّوبوتات التّابعة إليه- يسعى لضمان تعليم حديث وفعّال يواكب متطلّبات العصر ويهتمّ بمستوى المتعلّمين وقدراتهم، لذلك جاء الاستكتاب الدّوليّ المعنون: توظيف الذّكاء الاصطناعيّ في تعلّم اللغة العربيّة وتعليمها لتبيان فاعليّته في قطاع التّعليم.

وجاء موضوع هذا المقال للإجابة عن إشكاليّة مفادها البحث في فاعليّة الذّكاء الاصطناعيّ في تطوير العمليّة التّعليميّة التّعلّميّة، وكيف حدّث استراتيجيّات الممارسات التّعليميّة من خلال كتاب: توظيف الذّكاء الاصطناعيّ في تعلّم اللغة العربيّة وتعليمها؟

وينطلق موضوعنا من فرضيّات هي:

- الذكاء الاصطناعيّ وسيلة لتطوير الممارسات التعليميّة التّعلّميّة
- الذّكاء الاصطناعيّ استراتيجيّة حديثة لتطوير أساليب تعليم اللّغة العربيّة وتعلّمها
- يواجه الذّكاء الاصطناعيّ مشاكل وصعوبات على الصّعيد التّعليميّ
- تمثّل الألعاب الإلكترونيّة والقصّة الرّقميّة التّفاعليّة أهمّ برامج الذّكاء الاصطناعيّ التي شهدت تفاعلا كبيرا من قبل مستخدميها.

ويهدف موضوع بحثنا إلى:

- بيان ماهيّة الذّكاء الاصطناعيّ
- تسليط الضّوء على معلومات الكتاب
- التّطرّق لأهميّة الذّكاء الاصطناعيّ من خلال الكتاب

وقد اعتمدنا المنهج الوصفيّ في وصف الكتب مركّزين على التّحليل كأداة لتحليل فاعليّة الذّكاء الاصطناعيّ في تطوير الممارسات التّعليميّة.

2. مفهوم الذّكاء الاصطناعيّ

يمثّل الذّكاء الاصطناعيّ أحد أهمّ مجالات علم الحاسوب وأكثرها تطوّرا فهو يهدف بالدّرجة الأولى لمحاكاة العقل البشريّ، وعليه فإنّه: "مجال واسع من علوم الحوسبة يهدف إلى تطوير الأنظمة والبرامج التي تمتلك القدرة على التّعلّم، التّفكير، وحلّ المشكلات بشكل مشابه للبشر" (البياتي، 2024، ص: 19).

3. أهميّة الذّكاء الاصطناعيّ:

أصبح الذّكاء الاصطناعيّ مرافقا دائما للإنسان في أبحاثه ودراساته، إذ بات وسيلة مهمّة يستند إليها لتطوير مهاراته، واكتساب المعارف المختلفة والبحث فيه وتتحدّد أهميّته في:(المندلاويو نجم عبد، 2025م، ص: 14-15)

- يشمل الذّكاء الاصطناعيّ مجموعة متنوّعة من الأدوات والتّقنيّات التي تساعد الباحثين على تحليل البيانات بسرعة ودقة تفوق الطّرائق التّقليديّة
- تسريع عمليّة البحث وزيادة دقّة النّتائج
- تقليص الوقت اللازم لإجراء التّجارب؛ من خلال محاكاة النّتائج وتوقّع الاتّجاهات قبل الشّروع في الأبحاث العلميّة
- يقدّم الذّكاء الاصطناعيّ دعما كبيرا للباحثين عبر أدوات مثل المساعدات الرّقميّة والدّردشة الآليّة

- يسهم تحليل البيانات المتقدّم في تعزيز التّفكير النّقدي لدى الباحثين من خلال توفير آراء جديدة وتحليلات متنوّعة لمشكلات البحث
- تسهم تقنيّات التّعلّم العميق في معالجة البيانات المعقّدة وغير المنظّمة؛ ممّا يعزّز قدرات الباحثين في مجالات مثل الطّب والهندسة والعلوم الاجتماعيّة.

4. مظاهر تطوّر الذّكاء الاصطناعيّ واستخداماته:

سجّل الذّكاء الاصطناعيّ تطوّرا ملحوظا من خلال الاستخدامات التي برمجها وأعدّها ووسّع بذلك مجالاته وتتمثّل في الجدول الآتي:(البياتي، 2024م، ص: 27-30)

التّعلّم الآلي	**يعتبر التّعلّم الآليّ من أهمّ تطوّرات الذّكاء الاصطناعيّ، وهو مجموعة من الخوارزميّات التي تسمح للحواسيب بالتّعلّم ن البيانات بدون برمجة محدّدة لكلّ مهمة**
التّعلّم العميق	**هو شكل متقدّم من التّعلّم الآليّ يستخدم الشّبكات العصبيّة الاصطناعيّة متعدّدة الطّبقات لمحاكاة الدّماغ البشريّ**
معالجة اللّغة الطّبيعيّة	**هو فرع من الذّكاء الاصطناعيّ يهتمّ بفهم وتفسير اللّغة البشريّة، هذه التّقنيّة أحدثت ثورة في طرق معالجة وتحليل النّصوص في الأبحاث العلميّة، ممّا سمح للباحثين بتلخيص الأدبيّات العلميّة، تصنيف الوثائق، وتحليل النّصوص الكبيرة بسرعة ودقّة**
البيانات الضّخمة	**مع تزايد حجم البيانات في الأبحاث العلميّة، أصبح من الضّروريّ استخدام الذّكاء الاصطناعيّ لتحليل هذه البيانات بسرعة وكفاءة**
الروبوتات الذّكيّة	**تطوّر الرّوبوتات الذّكيّة المدعومة بالذّكاء الاصطناعيّ سمح بتطبيقات جديدة في المجالات العلميّة المختلفة، مثلا في مجال البيئة والبحريّة تستخدم الرّوبوتات لجمع البيانات في أماكن يصعب على الإنسان الوصول إليها.**

الجدول رقم 1: مظاهر تطوّر الذّكاء الاصطناعيّ

5. فاعليّة استخدام الذّكاء الاصطناعيّ في العمليّة التّعليميّة:

ارتبط الذّكاء الاصطناعيّ حديثا بالتّعليم والتّعلّم كثيرا إذ أضحى وسيلة مهمّة بل وإلزاميّة في عمليّة اكتساب المعارف والخبرات وتقديمها وتتجسّد فاعليته في التّعليم والتّعلّم من خلال ما يأتي:(عبد الستار وآخرون، 2009م، ص: 198) و (مقاتل و حسني، 2021م، ص: 121-122)

- يمكن لنظم الذّكاء الاصطناعيّ أن تقوم بالإدارة المدرسيّة بهدف تخفيف الأعباء الإداريّة؛ وذلك من خلال تحويل نظم الإدارة إلى نظم إلكترونيّة، بما يسهم في اتّخاذ القرارات الإداريّة الصّحيحة، وتوزيع المقرّرات والحصص الدّراسيّة على المعلّمين وفق قدراتهم واتّجاهاتهم.
- تساعد التّطبيقات الذّكيّة المتعلّم على التّحرّر من التّعليم بأسلوب واحد، فمثلا تطبيقات الدّروس الذّكيّة ومنصّات التّعليم المتنوّعة أصبحت متوائمة مع كلّ طالب وفقا لميوله واتّجاهاته واحتياجاته.
- هناك إمكانيّة لتعليم وتطوير الذّات من خلال برامج الذّكاء الاصطناعيّ، كآلات التّعليم والمنطق، والتّصحيح الذّاتي والبرمجة الذّاتيّة
- إنشاء قاعدة بيانات معرفيّة منظّمة؛ حيث تمّ تخزين المعلومات بشكل فعّال حتّى يتمكّن العاملون في المؤسّسة وخاصّة العاملون منهم في الإدارات المعرفيّة من الحصول على المعرفة، وتعلّم القواعد التّجريبيّة التي لا تتوفّر في الكتب أو مصادر المعلومات الأخرى.

- تخزين المعلومات والمعرفة المرتبطة بالذّكاء الاصطناعيّ، حيث يمكّن المؤسّسة من حماية المعرفة الخاصّة من التّسرّب والضّياع، بسبب العاملين بالاستقالة أو الانتقال من المؤسّسة أو الوفاة.
- إيجاد الحلول للمشاكل المعقّدة وتحليل هذه المشاكل ومعالجتها في وقت مناسب.
- ترجمة الكتابة إلى صوت ومن الصّوت إلى كتابة، وهذا يساعد كثيرا الطّلبة من ذوي الاحتياجات الخاصّة.
- تعدّ أجهزة الكمبيوتر مثاليّة لاستهداف المحتوى الأساسيّ للطّلاب، والفجوات في المهارات وتزويد المعلّمين ببيانات تقييم في الوقت المناسب، ويوفّر للمعلّمين غير الخبراء مثل المساعدين التّقنيّين والمعلّمين المبتدئين اللّمسة الإنسانيّة اللّازمة للإشراف على الطّلاب وتحفيزهم، واستكشاف صعوبات التّعلّم غير الأكاديميّة.
- تبسيط الابتكارات وتكملة جوانب مميّزة من التّدريس عن طريق الذّكاء الاصطناعيّ سيرى المعلّمون الفعّالون وغير الفعّالين على حد سواء قدراتهم معزّزة بواسطة أجهزة الكمبيوتر، ويوفر هذا النّمط نظرة ثاقبة للممارسين وصانعي السّياسات الذين يعملون لضمان حصول جميع الطّلاب على تعليم عالي الجودة.

6. مشاكل وصعوبات تواجه الذّكاء الاصطناعي على الصّعيد التّعليميّ:

رغم امتيازات الذّكاء الاصطناعيّ ورغم الخصائص الإيجابيّة التي اتّصف بها، إلّا أنّه يواجه جملة من الصّعوبات خاصّة في مجال التّعليم ويمكن جمعها في المخطّط الآتي: (مقاتل و حسني، 2021م، ص: **124**)



المخطّط رقم 1: صعوبات الذّكاء الاصطناعيّ في التّعليم

7. بطاقة تعريفيّة بالكتاب:

1.7 الوصف الخارجيّ للكتاب:

كتاب توظيف الذّكاء الاصطناعيّ في تعلّم اللّغة العربيّة وتعليمها أبحاث علميّة، هو مؤلّف علميّ تجسّد في شكل مقالات علميّة قدّمها جملة من الباحثين، حول الذّكاء الاصطناعيّ وأهميّتها العلميّة في تعليم اللّغة العربيّة وتعلّمها، صمّم غلاف الكتاب باللّون الأبيض المرفوق بحاشية بنفسجيّة، وواجهة الغلاف خصّصت – كما هو معهود في الكتاب- للعنوان الرّئيس والذي كتب في أعلى الصّفحة يليه مباشرة العنوان الفرعيّ " أبحاث علميّة محكّمة" وهي سمة اتّصفت بها المقالات الواردة في الكتاب، وورد في منتصف الغلاف اسم المحرّر "محمود محمّد قدوم وأسفله أوردوا تاريخ إصدار الكتاب، وقد دُعّم الكتاب بصورة لدماغ رقميّ، تعبيرا وتوضيحا لموضوع الكتاب والهدف منه، وأمّا الواجهة الخلفيّة للكتاب فحملت المعلومات نفسه ولكن باللّغة التّركيّة وهي نقلة نوعيّة فكثيرا ما نجد أنّ الكتب ومعلوماته تترجم إلى اللّغة الإنجليزيّة، وتحمل الواجهة الخلفيّة صورة رقميّة أخرى تجسّدت في يد روبوت يعمل ويشتغل على الحاسوب، وهي الأكثر تمثيلا لموضوع الذّكاء الاصطناعيّ، وقد أُضيفت بعض المعلومات في الواجهة الخلفيّة تعلّقت بالرّدمك وبعض المعلومات الرّقميّة التي ارتبطت بالنّسخة الرّقميّة للكتاب.(قدوم وآخرون، 2024م، ص: غلاف الكتاب)

2.7 معلومات الكتاب:

أردنا من خلال قراءتنا للكتاب جمع المعلومات الآتية عنه:

الجدول رقم 2 معلومات الكتاب

المدير العام للنّشر	أحمد دندار
تصميم الغلاف والإخراج الفنيّ والشّكليّ	وكالة إيديال
ردمك (ISBN)	978-625-8375-96-1
الطّباعة والتّجليد	مطبعة متكسان
رقم الشّهادة	46519
الطّبعة	الأولى، إسطنبول، 2024م
شهادة وزارة الثّقافة رقم	50032
دار النّشر	دار إيديال للنّشر والثّقافة
المكان	حي طوبكابي، شارع كهبلس، رقم: 31/1، فاتح إسطنبول
تحرير	
تحرير	محمود محمّد قدوم
تأليف	سعاد بسناسي، المعتز بالله سعيد، إبراهيم يحيى، محمود محمد قدوم، نادية العساف، ختام الوزان، أحمد درويش مؤذن، سليمة عياض، محمود عادل الفقي، خالد بخداش، ملاك عباس، سليم مزهود، قداويسومية، بن شريف محمد هشام، عبد الغاني الزواضي، سعيد فصيح، نور الهدى بعطوط، بوزيدي حدة، أسماء شابي
اللّجنة العلميّة	محمد قدوم، المعتز بالله السعيد، محمد الأمين محجوب، سلوى عثمان، سعاد بسناسي، هداية تاج الأصفياء، عبد الله العلمي، عبد الباقي الزعيل العبد، آلاء فيصل عيسى، سلمان وزو، بن يمينة زهرة، البشير أحمد شمبال.
عدد صفحات الكتاب	293 صفحة
عدد المواضيع والمقالات المضمّنة فيه	15 مقالة في مواضيع مختلفة

المصدر: (قدوم وآخرون، 2024م، ص: 1-4)

أمّا محتويات الكتاب فقد احتوى على مجموعة من المقالات العلميّة في مواضيع مختلفة في مجال التّعليم والتّعلّم وأردنا جمعها في الأعمدة البيانيّة الآتية:

أعمدة بيانيّة رقم 1 محتويات الكتاب



المصدر: (قدوم وآخرون، 2024م، ص: 5)

8. الذكاء الاصطناعيّ وسيلة لتطوير الممارسات التعليميّة التّعلّميّة:

نهدف من خلال هذا العنوان إلى تجسيد وتحليل المقالات والآراء الواردة في الكتاب والتي ارتبطت بالعمليّة التّعليميّة وكيفيّة استفادتها من الذّكاء الاصطناعيّ وقد حدّدت في ثمانية (08) مقالات تنوّعت بين تعليم اللّغة العربيّة للنّاطقين بها وبغيرها وإعداد المناهج وغيرها وفقا للذّكاء الاصطناعيّ.

1.8 الذّكاء الاصطناعيّ وفاعليّته في تعليم اللّغة العربيّة للنّاطقين بغيرها:

يعدّ هذا العنوان المحور الرّئيس والأساسيّ الذي جمعنا فيه عدّة مقالات وردت في هذا الكتاب والتّي تناولت جانب تعليم اللّغة العربيّة لغير النّاطقين.

وقد نالت هذه المواضيع النّصيب الوافر في هذا الكتاب لما لها من أهميّة بالغة في الانفتاح على الأجانب وتقريبهم من اللّغة العربيّة وتسهيل اكتسابها وتعليمها لهم.

وقد جمع الكتاب أربعة مقالات تطرّقت لموضوع تعليم اللّغة العربيّة للنّاطقين بغيرها وفق الذّكاء الاصطناعيّ؛ إذ أشار كل من محمود عادل عبد الحليم الفقي ومحمود محمد قدوم في مقالهما الموسوم أوجه الإفادة من تطبيقات الذّكاء الاصطناعيّ في تعليم اللّغة العربيّة لغير النّاطقين بها مفهوم الذّكاء الاصطناعيّ ونشأته وتطوّره، وقد أشرنا لذلك في الجانب النّظريّ، وقد أشار الكاتبان لأنواع الذّكاء الاصطناعيّ؛ إذ تتمثّل في الذّكاء الاصطناعيّ الخاصّ بالآلات التّفاعليّة، والذّكاء الاصطناعيّ ذو الذّاكرة المحدودة، والذّكاء الاصطناعيّ ذو الإدراك الذّاتيّ(قدوم وآخرون، 2024م، ص: 38) ، ويمكن تلخيص ما ذكره الكاتبان فيما يأتي:

المخطّط رقم 2 أنواع الذّكاء الاصطناعيّ

الاصطناعيّ الخاص بالآلات التّفاعليّة

- يتّصف هذا النّوع من الذّكاء الاصطناعيّ بالبساطة، إذ يعتمد على التّجارب الرّقميّة الحاليّة ولا ينطلق من تجارب سابقة، ومن أمثلته Deep Blue.

الاصطناعيّ ذو الذّاكرة المحدودة

- يتميّز هذا الذّكاء بالتّخزين المؤقّت للبيانات، فهو يعمل على تخزينها لمدّة زمنيّة محدّدة ثمّ تحذف تلقائيّا.

الاصطناعيّ القائم على

- يحاكي هذا النّوع من الذّكاء -نوعا ما- عقل الإنسان، فيهم مشاعره ويتواصل معه، من ذلك تطبيق Chatgpt.

الاصطناعيّ ذو الإدراك الذّاتيّ

- وهو من الأعمال الاستشرافيّة التي يسعى العلماء لتحقيقها، إذ يهدف إلى التّقليد والمحاكاة المطلقة للذّكاء البشريّ.

المصدر: (قدوم وآخرون، 2024م، ص: 38)

وقد ارتبط الذّكاء الاصطناعيّ بالجانب التّعليميّ ارتباطا كبيرا، وهو ما أسفر عن تحقيق نجاحات كبيرة في هذا المجال، ويعمل التّعليم المعتمد على الذّكاء الاصطناعيّ على تغيير أساليب التّدريس المختلفة والتّقليديّة وتجاوزها من خلال تشكيل مستقبل التّعليم بالاعتماد على التّكنلوجيا بشكل مطلق، وتعدّ أنظمة إدارة التّعلّم والألعاب الإلكترونيّة والتّطبيقات التّعليميّة وغيرها من الوسائط أهمّ الأمثلة عن استراتيجيّة تطوير التّعليم والتّعلّم، ويعدّ التّعلّم التّكيفيّ أحد أكثر مجالات الذّكاء الاصطناعيّ الصّاعدة والتي تستخدم خوارزميّات التّعلّم الآلي لتحليل بيانات الطلّاب.(قدوم وآخرون، 2024م، ص: 43-44)

وتتحدّد أهميّة الذّكاء الاصطناعيّ في الممارسات التّعليميّة التّعلّميّة في تعزيز تجربة التّعلّم لدى الطّلاب وتطويرها، من خلال تخصيص تجارب تعليميّة فرديّة لكلّ طالب، وتمكين المعلّمين من تحليل بيانات أداء الطّلاب وتفضيلاتهم لإنشاء خطط دروس وتقييمات مخصّصة لكلّ طالب، ويمكن أن يستفيد الطّالب من تطبيقات الذّكاء الاصطناعيّ في تلخيص النّصوص، وترجمتها وما إلى ذلك من الخصائص الرّقميّة التي يستفيد منها مستخدمو الذّكاء الاصطناعيّ.(قدوم وآخرون، 2024م، ص: 44-45)

ومن الطّبيعيّ أنّ أوّل ما يتعلّمه المقبل على اكتساب لغة ثانية هو المهارات اللّغويّة، إذ تمثّل بوّابة تعليم اللّغات، فلا يمكن التّحدّث باللّغة الثّانيّة بطلاقة دون سماعها جيّدا ومعرفة أصواتها، ولا يمكن الكتابة باللّغة

الثّانيّة دون التّمكّن من مهارة القراءة والكلام، فهي تركيبة علميّة لغويّة تعمل بشكل متكامل وتتشارك كلّها في خاصّية الفهم؛ أي فهم الأصوات وطريقة نطقها وتركيب الجمل والفقرات من خلالها.

وإذا ما تعلّق الأمر بتعليم اللّغة العربيّة لغير النّاطقين بها، فإنّ الذّكاء الاصطناعيّ سجّل نجاحا ملحوظا في هذا المجال، من خلال تقريب اللغّة العربيّة بشكل سلس لمتعلّميها الأجانب، وقد مسّ ذلك مختلف المهارات اللّغويّة كما يأتي:

الجدول رقم 3 فاعليّة الذّكاء الاصطناعيّ في تطوير المهارات اللّغويّة

مهارة الاستماع	مهارة القراءة	مهارة الكلام	مهارة الكتابة
إنّ الاستماع الجيّد للأصوات والمورفيمات من شأنه تسهيل عمليّة اكتساب اللّغة الثّانيّ وقد سعى الذّكاء الاصطناعيّ لتحقيق مختلف أهداف هذه المهارة منها خاصيّة تحليل الانتباه واعتماد الصّور التّفاعليّة، وكثير من تطبيقات الذّكاء الاصطناعيّ تحتويّ على أيقونة الصّوت أو مكبر الصّوت والتي تعيد قراءة الكلمات والمفردات بشكل صحيح فمثلا إذا أراد متكلّم اللّغة العربيّة تعلّم اللّغة الإنجليزيّة أو غيرها من اللّغات فهو بحاجة لمثل هذه الخاصيّة خاصّة في الحروف التي لا تنطق.	يقرأ الفرد أحيانا لترّفيه اللّغويّ، ويقرأ ليعرف أخبار معيّنة ويكون مطلّعا على أحداث يومه، ويقرأ ليتثقّف في مجالات متعدّدة ويقرأ لينكبّ على ثقافات متعدّدة وبلغات مختلفة، فالفعل القرائيّ استراتيجيّة مهمّة جدّا للاكتساب اللّغويّ ومن الخصائص التي وظّفها الذّكاء الاصطناعيّ خاصيّة التّلخيص الآليّ، من خلال اختصار النّصوص والتّركيز على الأفكار الرّئيسة، وعليه يكتسب المتعلّم ما يهمّه دون الحاجة للاطّلاع على الحشو والأفكار الثّانويّة، ومن الخصائص أيضا خاصيّة الضّبط الآلي للكلام وهي	تمثّل مهارة الكلام أو التّحدّث –كما يسمّيها البعض- معيارا أساسيّا للحكم على المتعلّم من تمكّنه اللّغويّ ونطقه الأصوات من مخارجها، وقد قدّم الذّكاء الاصطناعيّ مشاريع ناجحة في هذه المهارة بل أعناها عناية خاصّة، من خلال مجموعة من الخصائص الرّقميّ نذكر على سبيل المثال منها؛ خاصيّة المساعد الشّخصيّ وهذا بتوفير ميزات رقميّة تساعد متعلّم اللّغة على التّحدث بشكل صحيح نحو: alexa، إذ يتفاعل بالصّوت والكتابة، ومن الخصائص التي أضافها الذّكاء الاصطناعيّ أيضا ما يعرف	تهدف مهارة الكتابة إلى ترجمة الأفكار خطيّا، فالكتابة وسيلة مهمّة للحفاظ على المعلومات، وليتمكّن المتعلّم من إتقان لغة ما عليه إتقان كتابتها أيضا لذلك سعى الذّكاء الاصطناعيّ لتخصيص برامج وتطبيقات من شأنها تعزيز هذه المهارة منها برنامج أو خاصيّة التّعرّف الآليّ على الخطّ، وخاصيّة تعليم الإملاء والكتابة.

	ميزة فريدة من نوعها من شأنها تدقيق الكلام وتبيان الخطأ اللّغويّ الوارد فيه.	**بروبوتات المحادثة إذ تعتمد على معالجة اللّغة الطّبيعيّة وما يميّزها هو تمكين المتعلّم من التّعلّم من أخطائه اللّغويّة والإملائيّة.**	

المصدر: (قدوم وآخرون، 2024م، ص: 54-59)

2.8 الذّكاء الاصطناعيّ استراتيجيّة حديثة لتطوير أساليب تعليم اللّغة العربيّة وتعلّمها:

كثيرا ما سجّل الباحثون في قطاع التّعليم مشكلات تعليميّة متعدّدة عرقلت سيرورة التّعليم وآلات دون إنجاح الممارسات التّعليميّة بالشّكل المطلوب، وكان أهمّها قدم الوسائل والاستراتيجيّات البيداغوجيّة، لذا نادت مختلف المحافل العلميّة بضرورة تطويرها للنّهوض بالتّعليم وفق ما تتطلّبه مستجدّات التّعليم الحديثة.

وقد وضع الذّكاء الاصطناعيّ بصمته في هذا المجال وكان له الفضل في تطوير كثير من المناهج والاستراتيجيّات التّعليميّة، ومن الطّرائق التي تطرّق لها الذّكاء الاصطناعيّ وطوّرها -كما يرى خالد بخداش- تكنلوجيا التّعلّم والتّقييم الآليّين وبرامج التّدريب اللّغويّ، بالإضافة إلى تطبيقات التّرجمة الآليّة وغيرها من البرامج التي من شأنها تطوير الممارسات التّعليميّة، وتجدر الإشارة إلى أنّ هذه التّطبيقات تهدف لبناء فضاء تعليميّ تعلّميّ وفق متطلّبات العصر قائم على التّفاعل العلميّ الآكاديميّ، إذ تعمل على تخصيص المضمون ومحتوى الدّرس وفقا لمتطلّبات المتعلّمين دون حاجة للحشو العلميّ، مع مراعاة مستواهم العلميّ واللّغويّ، كما تهدف هذه التّطبيقات لتجديد آليّات تقييم المتعلّمين بشكل مستمرّ، إذ يتمكّن من خلالها المتعلّم من تعلّم مختلف الأنشطة وتدارك ما فاته منها، مع تحسين مستواه العلميّ في حالة الخطأ بالرّجوع لخاصيّة التّغذيّة الرّاجعة، والجدير بالذّكر أنّ بعض الدّروس أو بالأحرى كثير من المحتويات التّعليميّة التّعلّميّة تكتب باللّغة الأجنبيّة فيجد المتعلّم –ذو المستوى المتوّسط في اللّغات- نفسه عاجزا على فهمها وحلّ اختباراته وغير ذلك، وهو ما عالجه الذّكاء الاصطناعيّ بإتاحة استراتيجيّة التّرجمة الفوريّة للمحتوى العلميّ وتقريبه من المتعلّم. (قدوم وآخرون، 2024م، ص: 101-102)

3.8 الألعاب الإلكترونيّة والقصّة الرّقميّة التّفاعليّة –نحو توظيف الذّكاء الاصطناعي في تعليم اللّغة العربيّة للناشئة-:

تمثّل الألعاب الإلكترونيّة الوسيلة التّفاعليّة التّرفيهيّة التّعليميّة التي برزت حديثا في مجال التّعليم، ولجأ إليها كثير من التّربويّين نظرا لكونها أكثر الأدوات قربا من الأطفال، فالمتعلّم يتعلّم باللّعب ويكتسب الكثير من المهارات من خلال الألعاب التّعليميّة، كلعبة الحساب الذّهنيّ مثلا، ومن الألعاب اللّغويّة التي استفاد منها المتعلّمون لعبة الكلمات المتقاطعة والتي أسهمت في نماء الرّصيد اللّغويّ لمستخدميها.

وتعدّ الألعاب الإلكترونيّة نشاطا حديثا يهدف لتبسيط المعرفة للمتعلّمين، فهي "نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبيّة في العالم، والتي تعرض على شاشات التّلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، وقد تلعب أيضا على عوامل التّحكّم الخاصّة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونيّة المخصّصة لها، بحيث تزوّد هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصريّ الحركيّ) أو تحدّ لإمكانات العقليّة، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونيّة" (قويدر، 2011م، ص: 116)

ومن خصائص الألعاب الإلكترونيّة التّعليميّة؛ تقديم المحتوى التّعليميّ وفق الطّابع المبتكر، بحيث يمسّ كلّ المستويات اللّغويّة فتتنوّع بذلك الألعاب الإلكترونيّة التّعليميّة بتنوّع محتواها ومواضيعها، فمنها ما تعلّق بتعلّم اللّغة العربيّة عموما، ومنها ما تعلّق بتعلّم النّحو وغيرها، وتتميّز الألعاب الإلكترونيّة بتفعيل النّشاط الجماعيّ، ما يعزّز الثّقة العلميّة والنّفسيّة في نفسيّة المتعلّمين، والاهتمام أكثر بروح الجماعة، وإلى جانب

الأساس العلميّ والمعرفيّ الذي توفّره الألعاب الإلكترونيّة للمتعلّم، فهي أيضا وسيلة ترفيهيّة تخلق جانب المتعة لدى المتعلّم، بحيث ينكبّ على الدّراسة والمعرفة دون ملل، وهذا لما تتميّز به من خصائص وميزات ترتبط بالشّكل والصّوت والألوان، وغير ذلك. (قدوم وآخرون، 2024م، ص: 208-209)

ولتوضيح خصائص الألعاب الإلكترونيّة أكثر، وتبيان دورها في تعليم اللّغة العربيّة ارتأينا اختيار جملة من الألعاب أو التّطبيقات الإلكترونيّة التّعليميّة لوصفها وتحليل محتواها، وتجدر الإشارة إلى أنّ بعض الباحثين في الاستكتاب الدّوليّ توظيف الذّكاء الاصطناعيّ في تعلّم اللغة العربيّة وتعليمها قد تطرّقوا لبعض الألعاب التّعليميّة الإلكترونيّة منها تطبيق عصافير الذي يهدف لتعلّم اللّغة العربيّة بالتّحليل والوصف، ولكن بدورنا أردنا تقديم أمثلة عن تطبيقات وألعاب أخرى لتكون الدّراسة أكثر إفادة وفاعليّة ومن هذه الألعاب الإلكترونيّة اخترنا –على سبيل التّمثيل لا الحصر- تطبيق تعلّم الحروف العربيّة، وتطبيق عالم بسيط، وتطبيق المتكامل لتعليم الأطفال، وسنفصّل في كلّ تطبيق على حدا.

1.3.8 تطبيق تعلّم الحروف العربيّة:

هو تطبيق إلكترونيّ صمّم في شكل لعبة إلكترونيّة، يحتوي هذا التّطبيق على تسعة وثلاثين (39) شريحة مختلفة وبمواضيع متعدّدة، تتعلّق الشّريحة الأولى بتعلّم الحروف وربطها لتشكيل الكلمات، ويقدّم فيها الحرف والكلمة التي يقع في بدايتها، نحو: (أ - أسد) مع صور تجسد الكلمة وطبعا تتوفّر فيه خاصيّة النّطق لنق الكلمة نطقا سليما، أمّا الشّريحة الثّانية (Learn and Play) فهي لعبة إلكترونيّة يتعلّم من خلالها الطّالب أو المتعلّم سماع الحروف والبحث عنها من خلال اللّعب، طبعا والكثير من الشّرائح الواردة في التّطبيق مهمّة فمنها ما تعلّق بكيفيّة كتابة الحروف وتكوين الكلمات والجمل، وترتيبها، وملء الفراغ بالحرف المناسب، وغير ذلك من المواضيع والقواعد التي تطرّق لها التّطبيق(تطبيق تعلّم الحروف العربيّة، pli=1&hl=ar&https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mjplus.learnarabic)، وفيما يأتي صورة للتّطبيق.

صورة رقم 1 تطبيق تعلّم الحروف العربيّة



2.3.8 تطبيق المتكامل لتعليم الأطفال:

يقدّم تطبيق المتكامل لتعليم الأطفال المعرفة وفق طابع ترفيهيّ تعليميّ قائم ومصمّم وفق ما يعرف بالألعاب الإلكترونيّة، ويحتوي على 10 شرائح، تقدّم كلّ شريحة منه معلومات ومواضيع مختلفة، منها تعلّم الحروف، وكيفيّة نطقها، وترتيبها، ومخارجها، وكيفيّة كتابتها، بالإضافة إلى بعض التّمارين التي تتمثّل في تمرين الكتابة وتمرين البحث، وتمرين توصيل الأحرف وتهجئة الكلمات، مع بعض الألعاب كلعبة التّرتيب أي ترتيب الأحرف وتكوين كلمات، وترتيب الكلمات لتكوين الجمل.(تطبيق المتكامل لتعليم الأطفال، **https://play.google.com/store/apps/details?id=com.yarakids.game_learning_kid hl=ar&s)**

صورة رقم 2 تطبيق المتكامل لتعليم الأطفال



وتعدّ قصص الأطفال أهمّ الأجناس الأدبيّة التي يستند لها المعلّم لتنمية الثّروة اللّغويّة للمتعلّم، وتعزيز روح المطالعة إليهم، وهي: "جنس أدبيّ نمطيّ يسرد أساسا للأطفال كي يقرؤونه، أو يقرأ لهم قصد التّسليّة والإمتاع، تراعى في تركيب عناصره، وتحديد أجناسه وأنواعه الخصائص النّوعيّة والذّاتيّة لنموّه الجسميّ والنّفسيّ والعقليّ والاجتماعيّ والخلقيّ واللّغويّ، ثمّ الخصائص الموضوعيّة الخارجيّة، وكذا المكوّنات العامة للجنس الأدبيّ وسمات النّوع"(قرانيا، 2010م، ص: 13) ، وأمّا القصّة الرّقميّة فهي شكل سرديّ وفق وسيط

رقميّ وهي: "قصّة تدور حول فكرة الجمع بين فنّ سرد القصص مع مجموعة متنوّعة من الوسائط المتعدّدة الرّقميّة، مثل: الصّور، والصّوت، والفيديو، كما يقوم هذا النّوع من القصص على إيجاد خليط من بعض الرّسومات الرّقميّة والنّصوص، والسّرد والمسجّل، والصّوت والفيديو والموسيقى، لتقديم معلومات حول موضوع محدّد". (عبده، 2019م، ص: 11)

4.8 التّعليم الإلكترونيّ الجامعيّ والذّكاء الاصطناعيّ:

صخّرت الجامعة مختلف المنصّات الرّقميّة التي أصبحت فضاء للتّعليم، وبوابّة للمعرفة أهمّها منصّة مودل (Moodle)، ومنصّة أدكس (Edex)، وغيرها من المنصّات التّعليميّة التي جعلت من التّعليم الإلكترونيّ ضرورة واستراتيجيّة تعليميّة رائدة.

وقد تطرّق سعيد فصيح في هذا الكتاب من خلال مقاله المعنون "دور تطبيقات الحوسبة السّحابيّة في تعليميّة اللّغة العربيّة في الجزائر في ظلّ التّحوّل الرّقميّ" إلى التّعليم الإلكترونيّ في ظلّ جائحة كورونا مشيدا بأهميّة المنصّات التّعليميّة ممثّلا لها بمنصّة موودل، وقد كانت دراسته التّطبيقيّة الميدانيّة بجامعة أم البواقي، وقد ذكر أنّ هذه الجامعة –كغيرها من الجامعات الأخرى- عمدت التّعليم الإلكترونيّ عبر منصّة مودل في خضمّ الجائحة لتفادي توقّف التّعليم ولضمان استمراريّة تقديم المعرفة وحضور الطّلبة للمحاضرات والاستفادة من الدّروس المقدّمة عن بعد، وتجدر الإشارة إلى أنّ هذه المنصّة أسهمت وبشكل كبير في تحصيل الدّروس بشكل سلس ومستر ضمانا لاستمراريّة اكتساب المعارف(قدوم وآخرون، 2024م، 131-135)

9. قراءة في مصادر الاستكتاب الدّوليّ: توظيف الذّكاء الاصطناعيّ في تعلّم اللغة العربيّة وتعليمها ومراجعه:

لم يقدّم الكتاب قائمة للمصادر والمراجع لأنّه في حقيقة الأمر عبارة عن مجموعة مقالات علميّة قدّمها جملة من الباحثين، وكانت المصادر والمراجع مضمّنة تحت كلّ مقال (كلّ مقال ومراجعه)، ويمكن القول أنّ الباحثين اعتمدوا على مراجع مهمّة في موضوع الاستكتاب عامّة وعنوان المقالات الخاصّة بهم على وجه الخصوص، وتنوّعت المراجع وتعدّدت بين المراجع العربيّة والمراجع التي كتبت باللّغة الأجنبيّة، وأيضا لم تكون المراجع حكرا على الكتب فقط بل تنوّعت بين الرّسائل الجامعيّة والمقالات وغيرها.

4. خاتمة:

في الختام وبناء على ما سبق يمكن القول: إنّ الذّكاء الاصطناعيّ أسهم وبشكل كبير في تطوير الفعل التّعليميّ وتجديد طرائقه وأدواته، ومن خلال قراءتنا للاستكتاب الدّوليّ: الاستكتاب الدّوليّ: توظيف الذّكاء الاصطناعيّ في تعلّم اللغة العربيّة وتعليمها الذي ألّف في مجموعة مقالات تقدّم بها مجموعة باحثين خلصنا للنّتائج الآتية:

- أحدث الذّكاء الاصطناعيّ نقلة نوعيّة في تاريخ الممارسات التّعليميّة إذ أسفر عن تكوين استراتيجيّات حديثة تتجاوز القديم منها.
- يهدف الذّكاء الاصطناعيّ من خلال الكتاب إلى تبسيط العمليّة التّعليميّة وتسهيل اكتساب الخبرات والمعارف مع تجاوز العقبات التي سطّرها الجانب التّعليميّ، من خلال اقتراح مسارات تعلّم رقميّة تقدّم المعرفة في وقت وجيز وبأقلّ جهد.
- الذّكاء الاصطناعيّ لا يمكن أن يحلّ محل المعلّم بشكل كامل، ولا يمكنه إلغاء دوره الفعّال في العمليّة التّعليميّة
- الذّكاء الاصطناعيّ أنيس رقميّ يُستند إليه لتطوير الممارسات التّعليميّة، وإذا ما أردنا الحديث عن الجوانب السّلبيّة فيه وبناء على ما ورد في الاستكتاب الذي قمنا بتحليله فهو –كغيره من أدوات التّعليم، ورغم الميزات والخصائص التي يتميّز بها- أداة تتعرّض لمشاكل وتواجه تحدّيات مختلفة، أهمّها غياب التّكوين الشّامل من قبل مستخدميه، مع عدم مراعاته وأخذه بالحسبان اختلاف اللّغات والثّقافات.
- إنّ الممارسات التّعليميّة في الوقت الرّاهن تحتاج لتجديد وتفعيل للذّكاء الاصطناعيّ فيها.
- نجاح الممارسات التّعليميّة مرهون بمدى عقلانيّة استخدامنا للذّكاء الاصطناعيّ ومرونة تعاملنا معه.
- يسهم الذّكاء الاصطناعيّ في التأسيس لمعرفة علميّة تعليميّة تفاعليّة بين الإنسان والآلة وفعّالة.

- إنّ الاستكتاب الدّوليّ: توظيف الذّكاء الاصطناعيّ في تعلّم اللغة العربيّة وتعليمها يشكّل رؤية علميّة ومرجعا مهمّا يضاف للمكتبات في موضوع الذّكاء الاصطناعيّ من خلال تقصّيه مختلف القضايا العلميّة التّعليميّة التّعلّميّة التي مسّها الذّكاء الاصطناعيّ.

5. قائمة المراجع:

- **المؤلفات:**

1. البياتي, ف. (2024). الذّكاء الاصطناعيّ في البحث العلميّ أدوات وتقنيّات للباحثين المعاصرين تطبيقات وتمارين محلولة في كلّ مراحل البحث. (ط1, *Éd*.)
2. عبد الستار وآخرون, ا*(2009)* .م .(المدخل إلى إدارة المعرفة .عمان: دار المسيرة للنّشر والتّوزيع.
3. المندلاوي,ع.,& نجم عبد, إ. (2025م). منهجيّة البحث العلميّ في عصر الذّكاء الاصطناعيّ الأدوات والتّقنيّات المبتكرة. بغداد: دار السّرد.
4. قدوم وآخرون, م. (2024م). توظيف الذّكاء الاصطناعيّ في تعلّم اللغة العربيّة وتعليمها. إسطنبول: دار إيديال للنّشر والثّقافة.
5. قرانيا, م*2010)* .م .(تجليّات قصّة الأطفال .دمشق/ سوريا: منشورات اتّحاد الكتّاب العرب.

- **الأطروحات:**

1. قويدر, م. (2011م). أثر الألعاب الإلكترونيّة على السّلوكيّات لدى الأطفال –دراسة وصفيّة تحليليّة على عيّنة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة- . رسالة ماجستير. جامعة الجزائر.

- **المقالات:**

1. عبده, ر. (2019م). فاعليّة استخدام القصص الرّقميّة في تنمية مهارات إدارة الميزانيّة لدى أطفال الرّوضة. المجلّة التّربويّة، جامعة بور سعيد, الجزء 2(العدد 64).

2. مقاتل,ل.,&حسني, ه. (2021م). الذّكاء الاصطناعيّ وتطبيقاته التّربويّة لتطوير العمليّة التّعليميّة. مجلّة علوم الإنسان والمجتمع, المجلد 10(العدد 10).

- **تطبيقات إلكترونيّة:**

1. تطبيق المتكامل لتعليم الأطفال، *https://play.google.com/store/apps/details?id=com.yarakids.game_learning_kids&hl=ar. (s.d.).*

2. تطبيق تعلّم الحروف العربيّة، *https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mjplus.learnarabic&hl=ar&pli=1 . (s.d.).*