أثر القصص الرقمية المصممة بالذكاء الاصطناعي في تعزيز التعبير الفني لدى تلامذة المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين

أ.د . عامرة خليل ابراهيم
الجامعة المستنصرية / كلية التربية الاساسية
ameraal_amery@uomustansiriyah.edu.iq

مستخلص البحث.

عنوان البحث: أثر القصص الرقمية المصممة بالذكاء الاصطناعي في تعزيز التعبير الفني لدى تلامذة المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين.

هدف البحث: هدف البحث الى تعرف الدور الذي تلعبه القصص الرقمية المصاغة بتقنيات الذكاء الاصطناعي في تطوير وتعزيز التعبير الفني لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، وتحديداً الصف الخامس الابتدائي كما هدف تعرف عن طبيعة العلاقة بين المثيرات البصرية الذكية وجودة المنتج الفني، وتقديم إطار عمل ارشادي للمعلمين لدمج هذه التقنيات في دروس التربية الفنية اعتمدت الباحثة المنهج الوصفي تكونت عينة الدراسة من (30) معلماً ومعلمة من المتخصصين في التربية الفنية، تم اختيارهم بطريقة قصدية ولتحقيق أهداف الدراسة، تم بناء استبانة علمية لتقييم أثر هذه التقنيات من ثلاثة أبعاد: تحفيز الخيال، جودة المخرجات، والعوائق التطبيقية.

أظهرت النتائج أن لتقنيات الذكاء الاصطناعي إمكانات فائقة في تجويد بناء القصص الرقمية التعليمية وتحويل المفاهيم المجردة إلى نماذج بصرية ملموسة كشف البحث عن وجود علاقة طردية بين استخدام المثيرات البصرية الذكية وتنمية مهارات التعبير الفني.

أكد المعلمون أن هذه التقنيات تساهم في تقليل "رهبة الورقة البيضاء" وتمنح التلاميذ مرونة عالية لتجربة أساليب فنية متنوعة خلص البحث إلى أن الذكاء الاصطناعي يعمل كشريك إبداعي يطور جودة المخرج التعليمي الفني دون تقليل دور المعلم أو بصمة التلميذ الخاصة واوصت الباحثة بضرورة دمج تطبيقات الذكاء الاصطناعي التوليدي رسمياً ضمن مناهج التربية الفنية، مع توفير البنية التحتية التقنية اللازمة والتدريب التخصصي للمعلمين لضمان التوظيف التربوي الأمثل لهذه الأدوات

الكلمات المفتاحية : القصص الرقمية- الذكاء الاصطناعي –التعبير الفني.

الفصل الأول: الإطار المنهجي للبحث

1. مشكلة البحث

وضحت في السنوات الاخيرة اهتمام متزايدا بتعليم في المراحل الاولى من عمر الانسان لما لها اهمية في حياه الطفل المستقبلية كما انها مرحله لها اهمية لانها تعتبر سنوان مهمة في تنظيم شخصية الفرد على جميع النواحي ولذلك تعتبر من المعايير التي يقاس بها تطور الشعوب ، وزاد من هذا الأهمية الانفجار التكنولوجي الذي شهدته السنوات الاخيرة وخاصةً التقدم الهائل في الذكاء الاصطناعي الذي غزا كل الميادين والتخصصات ولاسيما البرامج التعليمية واستغل هذا التطور في تقديم القصص المصممة بالذكاء الاصطناعي لما لها من اهمية لمرحلة الطفولة ومالها من ترغيب في التعليم والترفيه لهذه المرحلة المهمة وهذا ما دعاني الى البحث في هذا الموضوع الذي اسس له عبر مشكلة البحث في وجود فجوة بين الأساليب التقليدية في تدريس التربية الفنية وبين الانفجار التقني الذي يعيشه تلميذ المرحلة الابتدائية اليوم. فقد لوحظ أن طرق استثارة خيال الأطفال التقليدية لم تعد تحقق الجذب الكافي، مما أدى إلى جمود في "التعبير الفني" والميل نحو المحاكاة. وبما أن الذكاء الاصطناعي يمتلك قدرات هائلة في توليد صور وقصص بصرية غير مألوفة، فإن البحث يسعى لتقصي دور هذه القصص الرقمية الذكية كمدخل حديث لتعزيز التعبير الفني الحر لدى التلاميذ.

ويمكن صياغة المشكلة في التساؤل الرئيس الآتي:

ما أثر القصص الرقمية المصممة بالذكاء الاصطناعي في تعزيز التعبير الفني لدى تلامذة المرحلة الابتدائية؟

أهداف البحث :

1. التعرف على إمكانات تقنيات الذكاء الاصطناعي في بناء قصص رقمية تعليمية فنية.
2. الكشف عن العلاقة بين المثيرات البصرية الذكية وبين جودة التعبير الفني لدى الأطفال.
3. تقديم نموذج استرشادي للمعلمين حول كيفية دمج الذكاء الاصطناعي في الممارسة العملية للفن.

أهمية البحث

تستمد هذه الدراسة أهميتها من كونها استجابة للتوجهات العالمية نحو دمج الذكاء الاصطناعي في المنظومات التعليمية، وتبرز أهميتها في النقاط التالية:

أولاً: الأهمية النظرية (العلمية):

1. إثراء المحتوى المعرفي: تساهم الدراسة في سد الفجوة البحثية المتعلقة بدمج أدوات الذكاء الاصطناعي التوليدي في تعليم الفنون والقصص الرقمية للمرحلة الابتدائية، مما يعزز الأدبيات التربوية التي تدمج الفنون مع التكنولوجيا .
2. تأصيل فلسفة الإبداع الرقمي: تفتح الدراسة آفاقاً نظرية حول كيفية تأثير الذكاء الاصطناعي في "التعبير الفني"، وهل يمكن لهذه الأدوات أن تلهم الطلاب لتقديم رؤى تتجاوز الخيال التقليدي وتدفع حدود الإبداع البشري .

3. مواكبة التوجهات الحديثة: تتماشى الدراسة مع الحاجة الملحة لتطوير "الثقافة الرقمية للذكاء الاصطناعي" لدى الأطفال في مراحل مبكرة، باعتبارها كفاءة أساسية للقرن الحادي والعشرين .

ثانياً: الأهمية التطبيقية (العملية):

1. تطوير ممارسات التدريس: توفر الدراسة للمعلمين رؤى عملية حول كيفية استخدام القصص الرقمية المدعومة بالذكاء الاصطناعي كمنهجية تربوية قائمة على الاستقصاء لتطوير مهارات التعبير اللغوي والفني .
2. تحفيز التعبير الفني والابتكار: تساعد هذه الأدوات الطلاب (خاصة من يواجهون صعوبات في الرسم التقليدي) على تجاوز عوائق التعبير، حيث يعمل الذكاء الاصطناعي كـ "مساعد فني" يسرع من عملية بناء المفاهيم الفنية وتفاصيل القصة .
3. دعم اتخاذ القرار: تقدم الدراسة لصناع القرار ومطوري المناهج أدلة واقعية من وجهة نظر المعلمين حول فعالية هذه التقنيات، مما يساعد في وضع سياسات تعليمية تدعم التحول الرقمي الآمن والفعال في المدارس الابتدائية .
4. تنمية التفكير الإبداعي: أثبتت الدراسات أن توظيف أدوات الذكاء الاصطناعي التوليدي يساهم بشكل مباشر في تنمية مهارات التصميم الرقمي والتفكير الإبداعي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية .

ثالثاً: الأهمية بالنسبة للمعلمين:

تساعد الدراسة في تحديد احتياجات المعلمين التدريبية، حيث يرى المعلمون أن الوسائط التفاعلية المعتمدة على الذكاء الاصطناعي تزيد من دافعية الطلاب وتجذب انتباههم نحو المحتوى التعليمي بشكل أكثر كفاءة .

حدود البحث

1. الحد الموضوعي: القصص الرقمية وتنمية التعبير الفني.
2. الحد البشري: تلامذة المرحلة الابتدائية (الصف الخامس) لكونهم في مرحلة "الواقعية البصرية".
3. الحد الزماني: العام الدراسي 2026م.

7. مصطلحات البحث :

تعريف الذكاء (لغةً)

الذكاء في اللغة مأدته (ذ ـ ك ـ ي)، وتدل على الحدة، وسرعة الفهم، وصفاء الذهن.
"الذَّكاءُ: حِدَّةُ القَلْبِ، والذَّكاءُ في السن: تَمامُه، وقَلْبٌ ذَكِيٌّ: سَرِيعُ الفَهْمِ".
(ابن منظور 1414هـ.ص 291)

تعريف الاصطناعي (لغةً)

الاصطناعي مشتق من الفِعل "اصطنع"، وهو ما صُنع بمهارة وعناية على غير مثال طبيعي، وهو خلاف "الفطري" أو "الطبيعي"."اصطنع الشيء: أي اخترعه وأوجده بمهارة، والشيء الاصطناعي: هو ما كان من صنع الإنسان وعمله". (مجمع اللغة العربية 2004:ص523)
المعنى اللغوي المدمج (الذكاء الاصطناعي)

عند دمج المصطلحين، يصبح المعنى: "تلك القدرات الذهنية المصطنعة التي يتم تصميمها وتطويرها في الآلات لتؤدي وظائف تحاكي القدرات البشرية".(الفار .2003ص212)

عرفه اسماعيل بأنه "القدرة على التفكير واتخاذ القرارات الجيدة باستخدام عقل غير بشري يحاكي القدرات الذهنية للإنسان" (إسماعيل، 2001، ص. 82).

عرفت الباحثة الذكاء الاصطناعي اصطلاحاً على انه :

كمجال علمي: هو فرع من علوم الحاسوب يركز على تطوير أنظمة، ومعدات، وبرامج قادرة على محاكاة القدرات الذهنية للبشر.

كقدرة وظيفية: هو قدرة الآلات والبرمجيات على أداء المهام التي تتطلب عادة ذكاءً بشرياً، مثل التعلم من التجارب، استنتاج الأنماط، واتخاذ القرارات بشكل مستقل.

كتقنية: هي تقنيات تعمل معاً (مثل التعلم الآلي والشبكات العصبية) لتمكين الحواسيب من فهم اللغة البشرية، رؤية الأشياء، وتحليل البيانات بسرعة فائقة.

الذكاء الاصطناعي (AI): إجرائياً هو استخدام البرمجيات الذكية
(مثل Midjourney أو ChatGPT) في توليد صور ونصوص القصة الرقمية.

القصص الرقمية

عرفها الحربي (2019) بأنه:

"طريقة حديثة لسرد القصة وذلك باستخدام مجموعة من الوسائل السمعية والبصرية مثل الفلم والاغاني والوسائط المتعددة ويستعمل كتقنية فعالة تمزج التقنيات التكنولوجية بالتعلم وتثير دافعية التلاميذ". (الحربي، 2019: 109)

عرفها بدر (2020) بأنه:

"استخدام الوسائط الرقمية لعرض قصة واقعية او خيالية بطرق تفاعلية تدمج بين النص والصوت والصورة والفيديو لزيادة التفاعل مع المتلقي". (بدر، 2020: 81)

التعبير الفني:

عرفه خميس على انه : مظهر من مظاهر متعددة يعكس من خلالها الفنان مكنونه الداخلي، ساعيًا إلى توصيل مشاعره وأفكاره إلى الآخرين، سواء عبر الكلمة، أو الصورة، أو الخيال، أو حتى من خلال اللعب (خميس، 1993، ص 206)

وعرفته الباحثه اجرائياً: هو الناتج المادي (الرسم أو التشكيل) الذي يقدمه التلميذ، والذي يعكس قدرته على الابتكار بعد مشاهدة القصة.

الفصل الثاني

يرتبط الإدراك البشري بأنظمة الذكاء الاصطناعي عبر مسارين مختلفين؛ المسار الأول هو الذكاء الاصطناعي القوي الذي يهدف إلى بناء أنظمة تمتلك وعياً وسلوكاً يضاهي الإنسان، سواء تجسد ذلك في كيانات فيزيائية مثل "الرجل فريدي الآلي" (Robot) أو في بيئات افتراضية عبر شبكة المعلومات الدولية. أما المسار الثاني فهو الذكاء الاصطناعي الهيّن والذي يركز على دعم الإنسان في المواقف المعقدة، مثل أنظمة قيادة الطائرات الحربية أو الأنظمة الطبية التي تنبه الأطباء للمؤشرات السريرية الحرجة (الفار، 2002، ص. 210).

وتعود الجذور العلمية لهذا المجال إلى الخمسينيات من القرن العشرين، حيث سعى العلماء لإنتاج آلات ذكية بناءً على اكتشافات علم الأعصاب والمنطق الرياضي. ويُعد البحث العلمي للعالم البريطاني "آلان تورينج" (Alan Turing) عام 1950 بعنوان "آلات الحوسبة والذكاء" هو نقطة الانطلاق الرسمية، حيث وضع اختبار "تورينج" الشهير لتمييز ذكاء الآلة عن الإنسان (زيتون، 2004، ص ص. 145-146).

تعددت وجهات النظر في تعريف الذكاء الاصطناعي، إلا أنها اتفقت على كونه "فرعاً من فروع المعلوماتية يدرس تطوير خوارزميات وتقنيات ذكية تمكن الحاسوب والروبوت من محاكاة السلوك الذكي في حل المشكلات واتخاذ القرارات" (عزمي، 2014، ص. 398).

أهداف ومحددات الذكاء الاصطناعي

تتمثل الأهداف المركزية لهذا المجال في جعل الآلات أكثر ذكاءً وفائدة وفهماً لماهية الذكاء البشري.

وترتبط هذه الأهداف بمجموعة من المحددات التشغيلية أهمها (الحيلة، 2002، ص 313):

التعلم الذاتي: الفهم من خلال الخبرات المتراكمة.الاستجابة الذكية: إيجاد الاستجابة المثلى في الحالات الجديدة وغير المتوقعة.الاستنتاج العقلاني: استخدام المنطق لحل المشكلات الغامضة أو المعقدة.

خصائص الذكاء الاصطناعي

يتميز الذكاء الاصطناعي عن البرمجة التقليدية يتمتع الذكاء الاصطناعي بسمات تجعله وسيطاً مثالياً في التربية الفنية، ومن أبرزها:

1. القدرة على التعامل مع الحالات الغامضة في غياب المعلومة الكاملة.القدرة على التعلم من تجارب الخطأ والصواب (Trial and Error).
2. لاستجابة السريعة للمواقف المتغيرة والقدرة على "الإبداع الرقمي".(زيتون، 2004، ص. 150)

وعند مقارنة بين الذكاء الطبيعي والذكاء الاصطناعي بناءً على الأدبيات التربوية، يمكن المقارنة بينهما وفق الآتي :-

المقارنة الذكاء الطبيعي	الذكاء الاصطناعي
الديمومة مؤقت ومعرض للنسيان والتدهور	دائم وثابت ولا يتأثر بالعوامل الجسدية.
يتطلب جهداً كبيراً لنقل الخبرة من إنسان لآخر	يمكن نقله ونسخه وتعديله رقمياً بسرعة فائقة
التكلفة عالية (تتطلب تعليم وتدريب بشري طويل).	منخفضة التكلفة بعد مرحلة التصميم والإنتاج
الابتكار قدرة فطرية على الابتكار والخلق الإبداعي	ابتكار "محاكى" يعتمد على معالجة البيانات الضخمة.

خصائص الذكاء الاصطناعي:

التعلم الآلي (Machine Learning): القدرة على التعلم من البيانات الجديدة دون برمجة صريحة لكل قاعدة.

الاستنتاج (Reasoning): استخدام القواعد المنطقية للوصول إلى استنتاجات.

التصحيح الذاتي (Self-Correction): القدرة على تحسين الأداء بناءً على النتائج السابقة.

اتخاذ القرارات (Decision Making): القدرة على التصرف بشكل مستقل في مواقف جدية

مفهوم التعبير الفني

يرتبط وجود التعبير الفني ارتباطًا وثيقًا بوجود الإنسان، إذ يُعَدُّ أسبق زمنياً من نشوء الكتابة في تاريخ الحضارة البشرية. فقد أدرك الإنسان، منذ أقدم العصور، جمال الطبيعة، وسعى إلى التعبير عنه بمختلف الأشكال الفنية. وإذا ما تأملنا ما خلّفته الحضارات القديمة من آثار فنية، تبيّن لنا مدى قدرتهم على التعبير عن انفعالاتهم، ومعتقداتهم، ومواقفهم، بصدق وبلاغة واضحة، تعكس رؤية فنية أصيلة. يتخذ التعبير الفني مظاهر متعددة يعكس من خلالها الفنان مكنونه الداخلي، ساعيًا إلى توصيل مشاعره وأفكاره إلى الآخرين، سواء عبر الكلمة، أو الصورة، أو الخيال، أو حتى من خلال اللعب (خميس، 1993، ص 206) . ويؤكد جون ديوي (Dewey) هذا المعنى بقوله إن الفن ينمو بشكل تلقائي لدى الإنسان، تمامًا كما تنمو وسائل التعبير الأخرى كالكلام والكتابة. ويرى أن للتعبير الفني عناصر متعددة، تعتمد على أدوات فكرية تشمل الإدراك الحسي والنشاط الجسمي، بوصفها مكونات أساسية في بنية العملية التربوية، ومرتبطة ارتباطًا وثيقًا بالنمو الإنساني في مجالات العلم والمعرفة (ديوي، 1963، ص 14) ، وهنا يتضح أن التعبير الفني ليس نشاطًا ترفيهيًا فحسب، بل يُعدّ من المكونات الأساسية للنمو الإنساني، لما له من أبعاد إدراكية ونفسية وتربوية تتكامل مع مسارات التعلم والتطور الشخصي. إن ممارسة الإنسان للرسم والتعبير الفني عن الموضوعات المختلفة تمثل استجابة حيوية لتجربته الشعورية والمعرفية، حيث يُعبّر من خلالها عن قدراته التعبيرية ووجدانه وأفكاره ومشاعره تجاه العالم من حوله. ويُعد هذا الفعل الفني وسيلة لتصوير البيئة المحيطة وتفسيرها بصريًا، ما يمنح العمل الفني بعدًا ذاتيًا وثقافيًا في آنٍ واحد. وقد تجلّت هذه الحقيقة منذ العصور القديمة، " إذ أن الإنسان البدائي، رغم محدودية أدواته وتقنياته، استطاع أن يُنتج فنًا صادقًا في تعبيره، يحمل سمات أصيلة تنبع من تفاعله العميق مع الطبيعة والمجتمع الذي يعيش فيه" (عارف، 1980، ص 13) .

وبناءً على ما تقدّم، يمكن القول إن ممارسة الإنسان للرسم والتعبير الفني عن الموضوعات المختلفة تمثّل استجابة وجودية ومعرفية نابعة من تجربته الفردية، حيث يُعبّر من خلالها عن مشاعره ووجدانه وأفكاره، ساعيًا إلى تمثيل بيئته وتمثلها بصريًا. وتُعد هذه الممارسة الفنية وسيلة لخلق المعنى الشخصي والاجتماعي معًا، تُبرز قدرته على التأمل والتفسير والإبداع.

يُعد التعبير الفني شكلًا من أشكال "التفكير عبر الفعل" الذي يُمكّن الفرد من معالجة الخبرات والانفعالات من خلال أدوات حسية ورمزية. "أن الفنون البصرية تُعد وسائل مركزية في بناء الهوية الفردية والتعبير عن الذات في سياقات متعددة مما يجعل التعبير الفني نشاطًا أساسيًا في تكوين الفرد المتوازن معرفيًا وانفعاليًا ". (Thompson 2009) وبذلك، يتبيّن أن الرسم لا يُعد مجرد تمثيل بصري، بل هو نتاج تفاعلي بين الفرد وتجربته وبيئته، يحمل في طياته قيمة معرفية ونفسية وتربوية، تتقاطع مع مفاهيم النمو الإنساني الشامل.

القصة الرقمية:

تعتبر القصة اداة مهمة من ادوات تثقيف وتعليم الطفل وتربيته واخذت اهمية من بين الفنون الأدبية الأخرى وتتمتع بقدرة في نمو المعلومات والقيم الى المتعلم بأسلوب ذو امتاع وجاذبية وهو ما يجعلها تسهم في خلق شخصية الطفل وكينونته الشخصية وعلى كل الميادين النفسية والاجتماعية العقلية.

والقصص بشكل عام لها عدة أنواع:

1. القصص الدينية المختلفة: هي القصص التي تاخذ افكارها من الكتب الدينية وكتب السير المختلفة من سير الرسول (صلى الله عليه وسلم) الى قصص الانبياء الاخرين عليه السلام ومن كتب التاريخية ابطال على مختلف العصور ومن كتب كليلة ودمنة وهي من اكثر القصص التي يحبها الاطفال ويميلون اليها والتي لها تاثير في نفسية الطفل ومعارفه وتساعد على زيادة من مصطلحاته اللغوية ومفاهيمه المختلفة وتقوي الطلاقة والتعبير اللغوي لديه وتظهر من خلال ذكاء الطفل والتي تؤثر فيه تاثيرا كبيرا
2. قصة التاريخ وهي ايضا تؤخذ من السير والحكايات لأبطال في الزمن القديم ومن حكايات الاجداد وما يحفظونه وسير الابطال في الازمنة الغابرة تهتم بالشخصيات التاريخية ، فهي تثري قدراته وتثير مشاعرة الرقيقة.
3. قصة التي تحكي عن المغامرات: هنا تكون مضمون القصة واقعية مثل قصص الجغرافية والفضاء والمحيطات والبحار، والقصص التي يقوم بها الرحالة عبر الصحراء والاماكن الغريبة، .
4. قصص الحيوانات: وهي اكثرها تؤخذ من الخيال على لسان الحيوانات فيها يتم انسنة الحيوانات أي اضافة الصفات الانسانية الى الحيوانات من كلام وتفكير وحتى بعضها يتصف بالحكمة ، .
5. القصة التي تهتم بالخيال العلمي: وهنا تهتم بكل ما يخص الاختراعات والفضاء وتساعد في تنمية مخيلته العلمية وتساعده على حل المشاكل التي تواجهه في المدرسة والمجتمع.

(الشكري والسويسي، 2020: 81)

اما القصة الرقمية تمثل عرض القصص باستخدام احدى التقنيات الرقمية التي تولد بالذكاء الاصطناعي والتي تشمل العديد من الوسائط المتعددة الأساسية. أي انها تحمل عناصر القصص العادية من شخصيات وافكار واحداث وهي تشابه عناصرالقصة العادية لكن الفرق هنا انها تقدم عن طريق وسيطتكنولوجي ونستخدم فيها احد تطبيقات الذكاء الاصطناعي نقد القصة واعطاء آرائهم حولها ويعيدون انتاج القصة بشكل اخر اما بالرسم او من خلال ابتكار نهايات او حلول لففكرة التي تستعرضها القصةوهذا يدعم التعلم النشط. والقصة الرقمية اسلوب يقدمه احدى تقنيات الذكاء الاصطناعي وتكنولوجي فهي تساعد في توصيل المادة التعلمية بشكل ميسر وبتشويق اعمق وسهولة ويسر مما يتيح لهم ان يكون المتعلم هو محور العملية التعليمية وتساعد القصص الرقمية التلامذة على استخدام خبراتهم التي موجودة اصلا في ذاكرتهم المعرفية وعمل روابط اجتماعية جديدة يقدمون اسلوب تعلمي تعليمي موثوق فيه وجيد لان هنا تقدم المعلومة بشكل مشوق يستعمل مجموعة من الادوات التكنولوجية والمشوقة مفعمة بالالوان والاصوات الموسيقية ممكن تعطي رونقا وفهما اعمق للمعلومة وهنا يمتزج الالترفيه بالتعليم ويكون نسبه تحقق التعلم افضل بكثير.

و" تكون وتكون عنوان القصة ومضمونها يثير المتعلم ويطلب منه بعد الاستماع الى مجريات الحدث الذي تصوره القصة ان يعطي مجموعة من العناوين التي يراها مناسبة لمضمون القصة التي سردناها عليه". (متولي، 2014: 93)

"وهنا يكون محور الفكرة وتوصيلها بحيث تؤثر على الجمهور وبشكل اكثر تحديداً ضمان لنقل القصة ورسالتها اعادة ترتيبها وارسالها بافكار جديدة استلمها الطفل من خلال اندماجه مع البيئة وطرح الفكرة الجديدة " (شواهين، 2025: 80).

عناصر القصة الرقمية:

تعددت عناصر القصة الرقمية تشمل عناصر القصة العادية بالاضافة الى وضع وسائط مختلفة الأدوات التكنولوجية التي يتيحها التطبيق التكنولوجي، وللقة الرقمية مجموعة من العناصر لابد من توافرها وهي :

- الفكرة: فكرة القصة الرقمية هي نفس فكرة القصة العادية وهي ما يريد المعلم قوله من خلالها وهناك بعض الشروط ومنها :- وضوح فكرة القصة الرقمية ومناسبة القصة الرقمية لخبرات المتعلم وعمره الزمني والعقلي وادراكه واهتماماته وبيئته وكذلك اثارة المتعلم وتشويقه من خلال عدة امور منها الصوت والموسيقى والاغاني والاواون فضلا عن ابعاد القصة من الأفكار غير المرغوب فيها. ويتم معالجة الافكار من خلال الشخصيات وممكن تكون اكثر من شخصية بالاضافة الى الشخصيات الثانوية المعززة التي تحاول ان توضح مغزى الفكرة الاساسية للقصة بالاضافة الى الافكار الثانوية وقد تكون فكرة اخلاقية تربوية او تكون تعليمية بحته .
- الموضوع : وهنا يتم فيه بناء الاحداث التي توظف فيه العناصر الرقمية والتي وتعزز من وضوحه. مرتبطا بهدف وفكرة القصة وهذا مايساعد على توصيل الافكار والمضامين التربوية والتعليمية للمتلقي بشكل اوضح.

- المضمون: اهداف القصة يجب ان يتوفر في القصة الرقمية القيم التي تساعد على تفاعل المتعلم مع بيئته التعليمية وتجاوز بيئته التقليدية بإدخال أساليب حديثة في التعليم وكذلك الانتقال من التعليم الجاف الى التعلم النشط، كما يجب ان يتوفر رفع دافعية المتعلم بالتفاعل وإعطاء المتعلم فرصة التجريب لاختبار المواقف الحياتية، فضلا عن إعطاء المتعلم فرصة للترفيه واللعب في إطار قصصي يحبه ويفضله.

- الشخصيات: وهم الأشخاص الذين يجسدون احداث القصة , وضوح شخصية البطل وجاذبيتها وما تحمله من صفات اجتماعية واقتصادية تعبر عن صفات الشخصية ويجب ان تكون قريبة من المتلقي ومحببه له وتحمل صفات جيدة حتى يتاثر بها ويحتذي بصفاتها المرغوبة والتي نريد ان يتصف بها المتعلم المتلقي وتوحد المتعلم مع البطل ومعايشته ومن خلال ذلك ينبغي مراعاة ما يلي:

1. تكون الشخصية واضحة ويمكن ان تكون بشرية او حيوانية او فنتازية.
2. يكون سير اتجاه الشخصية بشكل سلس غير معقد.
3. ان تتكامل الشخصيات فيما بينها .

- الحكاية: وهي عرض الاحداث البسيطة القليلة مترابطة ومرتبة ترتيباً زمنياً.

- الحوار: ويقصد به هنا الأسلوب الادبي للقصة المختلف عن أسلوب التصميم من حيث تركيب الكلمات في جمل وعبارات تناسب المرحلة العمرية وتعكس حبكة ووضوح الشخصيات وحصيلتهم اللغوية لذا يجب مراعاة ما يلي:

1. اتباع اسلوب يتميز بالإثارة والتشويق.
2. وضوح الكلمات وسلاستها. وملائمتها للقاموس اللفظي
3. لابد من التكرار وخاصة من الكلمات الجديدة.
4. يكون الحوار قصير.
5. وضوح الأسلوب في التعبير.
6. صحة التراكيب اللغوية.
7. ابتعاد الأسلوب النصيحة المباشرة.
8. التنقل بين السرد للراوي والحوار للشخصيات.
9. تميزها بالمرح والفكاهة قدر الإمكان.
10. عدم التركيز على التفاصيل.
11. يتميز الأسلوب الحبكة وابعاد الشخصيات.

(اسعد، 2011: 121-123)

- الحبكة: وهي تعني ربط احداث القصة بمجملها بشكل منطقي ومتسلسل تكون فيها القصة متماسكة كوحدة متكاملة يتم سرد الاحداث التي تسردها القصة وتوضيح الاسباب الكامنة وراء كل حدث فيها..

- الصور الفنية والمشاهد المصورة: تكون المشاهد وهي من اساسيات عناصر القصة الرقمية وفيها تدمج الصور الثابتة والمتحركة مع الصوت والموسيقى والسرد ليكون غني وجذاب وتساعد المشاهد في خلق بيئة تحاكي الواقع وتجذب الانتباه.
- الصوت: ويمكن ان يكون صوت الراوي وهو له دوراً مهماً في رواية القصص ويعكس صوت الراوي تفاعله ويضيف بعمق الى التفاعل العاطفي والتواصل الفعال في سرد القصص وعندما يتمتع الراوي بصوت قوي والقاء جذاب يجعل المتلقي باحساس بالشعور مع احداث القصة بشكل مناسب معها ويكون لأسلوب الحوار والنمط الإيقاعي للراوي تعزيز تجربة سرد القصص وجعلها اكثر امتاعاً.
- الموسيقى : ولها دور هام في تقديم القصة الرقمية حيث تساعد على تنمية الحس الجمالي للمتلقي وتزيد من اندماجه في تقبل القصة وتحاكي مشاعره وكذلك تنمي معرفته السمعية والبصرية للمتلقي فيمكن للموسيقى التصويرية تزيد من الاندماج وتكون مثيرة وترفع من لحظات الفرح وتحقق التوازن في مشاهد هادئة وتساعد على تحديد الاوقات كما في استخدام الموسيقى التصويرية مثل صوت زقزقة العصافير التي توضح بان الوقت صباح على سبيل المثال كما تزيد من ، الامل، الفضول، او أي ركيزة عاطفية أخرى يهدف السرد الى تحقيقها. (ايمان، 2023: 74)
- الجو العام: ويقصد به ما تثيره القصة الرقمية في المتعلم من انطباعات وانفعالات سارة او غير سارة وما تمسه من حاجات نفسية لديه ويشتمل تحليل الجو العام على عدة نقاط هي:

- الحالة الانفعالية:

1. يمكن ان تثير القصة إعجاب المتعلم بالمواقف والبطولات للشخصيات.
2. تغرس في المتعلم التفاؤل والإيمان والعدالة والقوة والايمان بالحق والعدل.
3. تثير لدى المتعلم الشعور بالتشويق لمعرفة تطور الاحداث.

- الحاجات النفسية: فالقصة الجيدة تساعد الى حد كبير على تشبع الحاجة النفسية للمتلقي المتعلم مثل الحاجة الى الامان والى الاتزان .وذلك من خلال تقمصها للشخصيات المتوازنة التي تبثها القصة الرقمية... (روبرت، 2006: 187)

معايير انتاج القصة الرقمية:

تتطلب عملية انتاج القصة الرقمية التمكن من مجموعة من المعايير التي تضمن جودتها وتأثيرها في المتلقي فالقصة الجيدة تقوم على فكرة واضحة واحداث وحبكة مترابطة وشخصيات جيدة قابلة للتصديق وقد حدد اسعد علي رضوان أسس انتاج القصة الرقمية في برامج الكمبيوتر التعليمية:

1. العنوان: يجب ان يكون موجزاً وفكرة القصة ويكون واضحاً يكون واضحا وجليا من احداث القصة يكون مشتق من حكمة ومعبر عن حالة معينة وتتجلى في كل احداث القصة ولابد من ان تعبر عن افكاره وانفعاله ويكون قريب منه
2. الرسومات: يجب ان تحوي القصة على لوحات مرسومة سهلة وواضحة تعبر عن حدث القصة وقريبة من الواقع ولا تحتوي على عناصر ووحدات كثيرة بل تكون بسيطة وواضحة الالوان

والخطوط خاصة ونحن نريد ان نعلمه وننمي لديه التعبير الفني الصحيح من حيث الالوان والخطوط والشكل وحتى في الانشاء التصويري للوحة وكما يجب ان يكون ضمن مراحله التعبيرية .

3. الألوان: تكون الألوان الأساسية (الأصفر والازرق والاحمر) هي الأساس في رسومات القصة وكذلك تحتوي على الالوان الثانوية والتي نحصل عليها من دمج الالوان الاساسية وهذا الذي يجب ان نعلمه للاطفال. وان تكون مفرحة ومبهجة وزاهية مع وضوح قيمة اللون

4. الاقتصاد: يشير الاقتصاد في سياق القصة الى فعالية استخدام الوسائط المتعددة (الصور والفيديو) والنصوص القصيرة لنقل القصة بشكل فعال وتبرز أهمية الاقتصاد في فهم ان القصة يمكن تصويرها بشكل جيد باستخدام عدد صغير من الصور والفيديو ونص قصير مع التركيز على الاقتصاد في استخدام اللغة نظراً للتركيز الرئيسي على القصة.

5. السرعة: تكون سرعة القاء القصة مناسب ولكن هذا ليس معناه ان تسير بسرعة كبيرة نلغي فيها الانتباه لسرد القصة اللفظي والصوري ويجب ان نعطي الفترة الكافية لاستيعاب البصري للصور ليحفظها في ذاكرته .لابد ان تكون وتيرة سرد القصة بشكل متنوع ولا يكون متساوي اثناء سردها لانه يخلق نوع من الملل لهذا التنوع يكون مناسب لتفاعل المتلقين . (اسعد، 2011: 124)

عند اختيار القصص الرقمية او انشائها لابد من توفر بعض الامور بالاضافة الى كل ماذكرناه مسبقا وهي كالاتي :-

1. احتوائهاعلى عدد مناسب من الصور التي تكون ذات الوان مبهجة والنص السردي واضح والرسوم المتحركة الجذابة.

2. تحتوي على التوافق والانسجام بين العناصر السمعية والبصرية ليتسنى للمتلقس فرصة للتفكير باحداث التي تدور بين الشخصيات والتركيز على الحوار مما يقوده للتامل والتفكير وهذا مايزيد من تذوقه الفني.

3. اختيار الموسيقى والاغاني المناسبة التي تثير عواطف المتلقي نحو موضوع القصة والبعد عن الخلفيات الصوتية التي تشتت انتباه الطفل.

4. ان اختيار الرسومات الملونة ذات الحركات المتوازنة المناسبة لاحداث القصة وحبكتها والتي تجذب انتباه الطفل وتركيزه لأحداث القصة والصور تنقل المشاعر والعواطف وتؤكد وجهة نظر المؤلف. (مختار،2016: 92)

ويمكن ايجاز بعض الامور التي يمكن الاعتماد عليها عند اختيار القصص التي نقدمها للتلامذة ومنها:

5. احتوائها على لغة بسيطة من ضمن القاموس اللغوي للطفل

6. تناسب افكار القصة ومضمونها وافكارها مع المرحلة العمرية.

7. الشخصيات المختارة تكون قريبة من الطفل ومحببة له على اختلافها حيوانية كانت ام انسانية.

8. عدم تضمين القصة أي احداث عنيفة او غيراخلاقية مهما كانت بسيطة ولابد ان تكون تربوية مفعمة بالنصائح الغير مباشرة.

الفصل الثالث: منهجية البحث وإجراءاته

يتناول هذا الفصل وصفاً للمنهجية العلمية المتبعة في الدراسة، وتحديد مجتمع البحث وعينته، وبناء أداة الدراسة (الاستبانة) والتأكد من صدقها وثباتها، وصولاً إلى الأساليب الإحصائية المستخدمة.

أولاً: منهج البحث

اعتمدت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، والذي يهدف إلى رصد وواقع أثر القصص الرقمية المصممة بالذكاء الاصطناعي في تعزيز التعبير الفني من وجهة نظر المعلمين. ويعد هذا المنهج ملائماً للدراسات التربوية التي تسعى لتحليل الاتجاهات نحو التقنيات الحديثة مثل الذكاء الاصطناعي التوليدي وأثره في مهارات التصميم الرقمي .

ثانياً: مجتمع البحث وعينته

مجتمع البحث: يتكون من جميع معلمي ومعلمات التربية الفنية بالمرحلة الابتدائية، نظراً لكونهم الفئة الأكثر قدرة على تقييم المخرجات الفنية والقصصية للتلاميذ .

عينة البحث: تم اختيار عينة قصدية من معلمي التربية الفنية بلغت (30) معلماً ومعلمة، لضمان الحصول على آراء خبيرة حول كيفية مساهمة الذكاء الاصطناعي في تنمية التفكير الإبداعي لدى الطالبات والتلاميذ .

ثالثاً: أداة الدراسة (الاستبانة)

تم بناء استبانة موجهة لمعلمي التربية الفنية لتقييم أثر القصص الرقمية الذكية، وقد اشتملت على المحاور والفقرات التالية:

المحور الأول: فاعلية القصص الرقمية بالذكاء الاصطناعي في تحفيز الخيال الفني

1. تساعد أدوات الذكاء الاصطناعي التلاميذ على تصور مشاهد فنية معقدة يصعب رسمها تقليدياً.
2. تساهم القصص الرقمية الذكية في إثراء الحصيلة البصرية والجمالية لدى تلامذة المرحلة الابتدائية.
3. يحفز استخدام الذكاء الاصطناعي في بناء الشخصيات القصصية الخيال الابتكاري لدى التلميذ.
4. تمنح التقنية مرونة عالية للتلميذ لتجربة أساليب فنية متنوعة (سريالية، واقعية، كرتونية) في قصته.

المحور الثاني: أثر الذكاء الاصطناعي في جودة المخرجات الفنية والتعبيرية

1. يحسن الذكاء الاصطناعي من مهارات إنتاج القصة المتحركة التعليمية لدى المتعلمين بشكل ملحوظ.
2. تظهر المخرجات الفنية المصممة بالذكاء الاصطناعي دقة أعلى في استخدام الألوان والتكوين الفني.
3. يعزز دمج التقنية من قدرة التلميذ على التعبير عن مشاعره وأفكاره من خلال وسائط رقمية تفاعلية.

4. يساهم الذكاء الاصطناعي في تقليل "رهبة الورقة البيضاء" مما يزيد من تدفق الأفكار التعبيرية لدى التلاميذ.

المحور الثالث: العوائق التقنية والتربوية من وجهة نظر المعلمين .

1. يحتاج معلمو التربية الفنية إلى تدريب مكثف على تطبيقات الذكاء الاصطناعي التوليدي.
2. هناك تخوف من تأثير الاعتماد الكلي على الذكاء الاصطناعي على المهارات اليدوية التقليدية للتلاميذ.
3. تمثل قلة توفر الأجهزة المتطورة والاشتراكات في تطبيقات الذكاء الاصطناعي عائقاً أمام تطبيقها.
4. توجد حاجة ماسة لضوابط أخلاقية وفنية لاستخدام الذكاء الاصطناعي في حصة التربية الفنية.

رابعاً: صدق وثبات الأداة

صدق الأداة: تم التأكد من صدق المحتوى من خلال عرض الاستبانة على مجموعة من المحكمين[1] في تكنولوجيا التربية والتربية الفنية لضمان ملاءمة الفقرات لقياس مهارات إنتاج القصة والتعبير الفني (إبراهيم، 2024).

الثبات: تم حساب معامل "ألفا كرونباخ" لعينة استطلاعية، وأظهرت النتائج معاملات ثبات مقبولة تربوياً، مما يؤكد صلاحية الأداة للتطبيق الميداني.

خامساً: الأساليب الإحصائية

لتحليل البيانات المستمدة من الاستبانة، تم الاعتماد على الأساليب التالية:

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لتحديد مستوى الأثر لكل محور .

النسب المئوية والتكرارات لوصف خصائص عينة المعلمين.

الفصل الرابع: نتائج البحث ومناقشتها

بناءً على استجابات عينة البحث المكونة من (30) معلماً ومعلمة من معلمي التربية الفنية حول أثر القصص الرقمية المصممة بالذكاء الاصطناعي، تم التوصل إلى النتائج التالية:

أولاً: النتائج المتعلقة بالتعرف على إمكانات تقنيات الذكاء الاصطناعي في بناء قصص رقمية تعليمية فنية أظهرت النتائج أن لتقنيات الذكاء الاصطناعي إمكانات فائقة في تجويد بناء القصص الرقمية، وتتمثل في:

1. قدرة هذه التقنيات على إنتاج كتب رقمية تفاعلية وقصص متحركة تعليمية بدقة فنية عالية، مما يساهم في تنمية مهارات الإنتاج الفني لدى التلاميذ .

[1] ا.د عبد الرضا جاسم
ا.د سهاد جواد
ا.د فاطمة محمد
ا.م.د رجاء حميد
ا.م.د احمد شريجي

2. توفير بيئات بصرية متنوعة تساعد المعلم في بناء محتوى قصصي فني جذاب، حيث أجمع المعلمون على أن الذكاء الاصطناعي يسهل عملية التصميم الرقمي ويجعلها أكثر مرونة
3. تساهم هذه الأدوات في تحويل المفاهيم الفنية المجردة إلى نماذج بصرية ملموسة داخل القصة الرقمية، مما يعزز من قيمتها التعليمية والجمالية .

ثانياً: النتائج المتعلقة بالكشف عن العلاقة بين المثيرات البصرية الذكية وبين جودة التعبير الفني لدى الأطفال كشفت نتائج التحليل الإحصائي لاستجابات المعلمين عن وجود أثر إيجابي للمثيرات البصرية المولدة بالذكاء الاصطناعي في جودة التعبير الفني، ومنها:

1. وجود علاقة طردية بين استخدام المثيرات البصرية الذكية وبين تنمية مهارات التفكير الإبداعي والتصميم الرقمي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية
2. تعمل المثيرات البصرية الناتجة عن الذكاء الاصطناعي كقوة دافعة تحفز التلاميذ على ابتكار حلول فنية أصيلة في قصصهم، مما يرفع من جودة التعبير الفني العام لديهم
3. تساهم القصص الرقمية المدعومة بهذه المثيرات في تعزيز مهارات الفهم البصري، مما ينعكس إيجاباً على قدرة الطفل على التعبير عن أفكاره بوضوح وإتقان .

ثالثاً: تقديم نموذج استرشادي للمعلمين حول كيفية دمج الذكاء الاصطناعي في الممارسة العملية للفن من خلال استطلاع آراء عينة المعلمين (30 معلماً)، خلصت الدراسة إلى ملامح نموذج استرشادي يتضمن الإجراءات التالية:

مرحلة التخطيط: تدريب التلاميذ على صياغة الأفكار الفنية للقصة قبل البدء باستخدام أدوات الذكاء الاصطناعي لضمان بقاء دور الطفل كمبدع أساسي

مرحلة التنفيذ: دمج تطبيقات الذكاء الاصطناعي في إنتاج "القصة المتحركة التعليمية"، مع التركيز على المهارات التقنية والفنية المتكاملة .

مرحلة النقد الفني: استخدام القصص الرقمية كأداة لتنمية مهارات التفكير الناقد لدى التلاميذ، من خلال مناقشة المخرجات الفنية التي أنتجها الذكاء الاصطناعي وتقييم جودتها التعبيرية .

التوظيف التربوي: أكد المعلمون على ضرورة أن يكون دمج الذكاء الاصطناعي موجهاً نحو تعزيز "التفكير الإبداعي" وليس مجرد محاكاة للصور الجاهزة .

الاستنتاجات

بناءً على نتائج الدراسة، يمكن استخلاص ما يلي:

1. يعد الذكاء الاصطناعي وسيطاً فنياً فعالاً في المرحلة الابتدائية، حيث يساهم في تجاوز عقبات الرسم التقليدي لدى بعض التلاميذ، مما يفتح آفاقاً جديدة للتعبير الفني .
2. تساهم القصص الرقمية الذكية في إيجاد بيئة تعليمية تفاعلية تزيد من انخراط التلاميذ في العملية التعليمية، وتعزز من قدراتهم على بناء السيناريو البصري .
3. هناك قناعة لدى معلمي التربية الفنية بأن الذكاء الاصطناعي لا يلغي دور المعلم أو التلميذ، بل يعمل كشريك إبداعي يطور من جودة المخرج التعليمي .

التوصيات

في ضوء ما توصلت إليه الدراسة من نتائج، توصي الباحثة بالآتي:

1. دمج تطبيقات الذكاء الاصطناعي التوليدي ضمن مناهج التربية الفنية للمرحلة الابتدائية كأداة أساسية للتصميم الرقمي وإنتاج القصص .
2. عقد ورش تدريبية مكثفة لمعلمي التربية الفنية لتطوير مهاراتهم في توظيف أدوات الذكاء الاصطناعي التوليدي بما يخدم "التعبير الفني" وليس فقط الجانب التقني .
3. توفير البنية التحتية التقنية اللازمة في المدارس (أجهزة لوحية، اشتراكات في برمجيات الذكاء الاصطناعي) لضمان تطبيق النموذج الاسترشادي بفاعلية .
4. توعية التلاميذ بأخلاقيات استخدام الذكاء الاصطناعي، والتركيز على أهمية الحفاظ على بصمة الطفل الفنية في القصص الرقمية المنتجة .
5. رابعاً: المقترحات

لاستكمال جوانب هذا الموضوع، تقترح الدراسة إجراء البحوث التالية:

1. أثر برنامج تدريبي مقترح في تنمية مهارات "الرسم بالذكاء الاصطناعي" لدى الطلاب الموهوبين فنياً.
2. أثر القصص الرقمية المصممة بالذكاء الاصطناعي في خفض "القلق الفني" لدى التلاميذ الذين يعانون من صعوبات التعلم.
3. دراسة مقارنة بين جودة التعبير الفني في القصص الرقمية اليدوية والقصص المصممة بأدوات الذكاء الاصطناعي.

المصادر

1. إبراهيم، فتحي يونس، 2024، أسس التربية الفنية، دار الفكر العربي، القاهرة.
2. ابن منظور، جمال الدين (1414هـ). لسان العرب. بيروت: دار صادر، الجزء 14، (ص. 291).
3. اسعد رضوان،2011، سوسيولوجيا الإعلام والاتصال الجماهيري، المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر والتوزيع، بيروت، لبنان.
4. إسماعيل، الغريب زاهر (2001). تكنولوجيا المعلومات وتحديث التعليم. القاهرة: عالم الكتب.
5. ايمان شعبان عبد العزيز عبد الحليم، 2023، دراسة فاعلية القصة الرقمية التفاعلية في تنمية بعض مفاهيم التربية الدينية الإسلامية، مجلة التربية الازهر، مصر.
6. بدر، منى عبد العزيز، 2020، التعليم التفاعلي واستراتيجيات السرد الرقمي، دار صفاء، عمان.
7. الحربي، نورة بنت محمد، 2019، استراتيجيات تدريس التربية الفنية في ضوء التعلم النشط، مكتبة المتنبي، الرياض.
8. الحيلة، محمد محمود (2002). تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

9. خميس حمدي، 1993، طرق تدريس الفنون لدور المعلمين والمعلمات العامة، المركز العربي للثقافة والعلوم، بيروت، لبنان.
10.ديوي، جون (1963 .(الفن خبرة) .ترجمة: زكريا إبراهيم). القاهرة: دار النهضة العربية.
11.روبرت ما كي، 2006، (القصة. البنية. الاسلوب ومبادي الكتابة) الطبعة العربية للمجلس الأعلى للثقافة، الولايات المتحدة.
12.زيتون، كمال عبد الحميد (2004). تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات والاتصالات. القاهرة: عالم الكتب
13.الشكري، مفتاح محمد عبد الرحمن، السويسي، محمد عبد السلام محمد، 2020، الطلاقة التعبيرية لدى الأطفال ونماذج تقويتها، جامعة سرت العلمية (العلوم الإنسانية)، ليبيا.
14.شواهين، خير الله سلمان، 2025، التعليم والتدريب باستخدام التقنيات الرقمية وتطبيقات الذكاء الاصطناعي، عالم الكتب للنشر والتوزيع، اربد، الاردن.
15.عارف، عارف أحمد (1980 .(الفن والتربية .القاهرة: دار المعارف.
16.عزمي، نبيل جاد (2014). تكنولوجيا التعليم الرقمية. القاهرة: دار الفكر العربي.ا
17.الفار، إبراهيم عبد الوكيل (2002). تربويات الحاسوب وتحديات القرن الحادي والعشرين. القاهرة: دار الفكر العربي،
18.متولي، فكري لطيف، 2014، القدرات العقلية، دار الزهراء للنشر، الرياض، السعودية
19.مجمع اللغة العربية (2004). المعجم الوسيط. القاهرة: مكتبة الشروق الدولية، الطبعة الرابعة
20.مختار، عطية عبد الخالق،2016، فاعلية استراتيجية حكي القصص الرقمية التشاركية في تنمية مهارات الفهم الاستماعي والدافعية لتعلم اللغة العربية لدى متعلميها غير الناطقين بها، دار الثقافة والتنمية، مصر.

The Impact Of AI-Designed Digital Stories On Enhancing Artistic Expression Among Primary School Students From The Teachers' Perspective

Prof. Dr. Amira Khalil Ibrahim
Al-Mustansiriya University / College of Basic Education
ameraal_amery@uomustansiriyah.edu.iq

Abstract

Research Title: The Impact of AI-Generated Digital Stories on Enhancing Artistic Expression Among Primary School Students from the Teachers' Perspective.

Research Objective: The current research sought to investigate the role that digital stories generated via artificial intelligence techniques play in developing the artistic expression abilities of primary school students, specifically fifth-grade students. It also aimed to uncover the nature of the relationship between smart visual stimuli and the quality of the artistic product, and to provide a guiding framework for teachers on how to integrate these technologies into art education lessons.+2

Methodology: The researcher adopted the descriptive-analytical method. The study sample consisted of (30) male and female art education teachers, who were selected purposively. To achieve the research objectives, a scientific questionnaire was developed to evaluate the impact of these technologies across three dimensions: stimulating imagination, quality of outputs, and implementation obstacles.

Key Findings:

- The results showed that AI techniques have superior capabilities in improving the construction of educational digital stories and transforming abstract concepts into tangible visual models.
- The study revealed a positive correlation between the use of smart visual stimuli and the development of creative thinking and digital design skills.
- Teachers confirmed that these technologies contribute to reducing "blank page syndrome" and grant students high flexibility to experiment with various artistic styles.
- The research concluded that artificial intelligence acts as a creative partner that improves the quality of the educational output without eliminating the role of the teacher or the student's unique personal touch.

Recommendations: The research recommended the necessity of officially integrating generative AI applications into art education curricula, while providing the necessary technical infrastructure and specialized training for teachers to ensure the optimal educational utilization of these tools