MUDALLA : PROCEEDING INTERNATIONAL CONFERENCE ON ARABIC LANGUAGE
ISSN : 2807-8780
(MUDALLA) المؤتمر الدولي للغة العربية وآدابها وتعليمها
قسم الأدب العربي جامعة مالانج الحكومية

استخدام الذكاء الاصطناعي في إنتاج فيديوهات الرسوم المتحركة لتعليم النحو: تكامل ChatGPT وGoogle Flow

سنجا دمياطي[١]، أحمد فرقان المبارك[٢]
كلية التربية، الجامعة الإسلامية العالمية بماليزيا، ماليزيا[١]
كلية التربية، جامعة شريف هداية الله الإسلامية الحكومية جاكرتا، إندونيسيا[٢]
البريد الإلكتروني:
sanja.dimyati@student.iium.edu.my[1], ahmad.furqon4.25@mhs.uinjkt.ac.id[2]

Abstract

This study aims to describe the use of ChatGPT and Google Flow in producing educational animated videos for teaching Arabic grammar. This study employed a descriptive qualitative approach. Data were collected through documentation of digital materials generated during the video production process, including grammar content, instructional texts, dialogues, character descriptions, prompts, outputs produced by ChatGPT and Google Flow, and the final animated videos. Data were analyzed using descriptive document analysis. The findings show that ChatGPT was used to simplify educational content, develop dialogues, design animated characters, and generate prompts, while Google Flow was used to transform these outputs into educational animated videos. The study concludes that using ChatGPT and Google Flow provides a practical and systematic workflow for producing educational animated videos and supports the development of AI-based educational media for teaching Arabic grammar.

Keywords **Artificial Intelligence; Educational Animated Videos; Arabic Grammar; Educational Content Development.**

مستخلص البحث

تهدف هذه الدراسة إلى وصف استخدام ChatGPT وGoogle Flow في إنتاج فيديوهات الرسوم المتحركة التعليمية لتعليم النحو. واعتمدت الدراسة المنهج الوصفي الكيفي، وجمعت البيانات باستخدام أسلوب التوثيق من الوثائق الرقمية الناتجة عن مراحل إنتاج الفيديو، وشملت محتوى النحو، والنصوص التعليمية، والحوارات، ووصف الشخصيات، والموجهات، والمخرجات التي أنتجها كل من ChatGPT وGoogle Flow، بالإضافة إلى فيديوهات الرسوم المتحركة التعليمية النهائية. وحللت البيانات باستخدام تحليل الوثائق تحليلا وصفيا. وأظهرت النتائج أنChatGPT استخدم في تبسيط المحتوى التعليمي، وإعداد الحوارات، وتصميم شخصيات الرسوم المتحركة، وصياغة الموجهات، بينما استخدم Google Flow لتحويل هذه المخرجات إلى فيديوهات رسوم متحركة تعليمية. وتخلص الدراسة إلى أن استخدام ChatGPT وGoogle Flow يوفر آلية عملية ومنظمة لإنتاج فيديوهات الرسوم المتحركة التعليمية، ويدعم تطوير الوسائط التعليمية القائمة على الذكاء الاصطناعي في تعليم النحو.

كلمات أساسية	الذكاء الاصطناعي؛ فيديوهات الرسوم المتحركة التعليمية؛ تعليم النحو؛ إنتاج المحتوى التعليمي

المقدمة

يعد علم النحو أحد العلوم الرئيسة في اللغة العربية، ويختص ببيان العلاقات بين كلمات الجملة بما يضمن فهم المعنى الذي يقصده المتكلم على الوجه الصحيح. ومن خلال إتقان قواعد النحو يتمكن المتعلم من التمييز بين الوظائف النحوية لعناصر الجملة، مثل الفاعل، والمفعول به، والمبتدأ، والخبر، مما يسهم في استخدام اللغة العربية استخداما صحيحا وسليما من الناحية التواصلية(Ibn (Khaldun, 1978) . ولذلك يحتل تعليم النحو مكانة أساسية بوصفه قاعدة تبنى عليها مهارات اللغة العربية الأربع، وهي الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة (Bzawiyah, 2022).

وعلى الرغم من الأهمية الكبيرة التي يحظى بها تعليم النحو، فإنه لا يزال يواجه عددا من التحديات. فمن أبرزها تعقيد القواعد النحوية، ومدى جاهزية المعلمين في تقديم المادة التعليمية، إضافة إلى أساليب التقويم المستخدمة، وهي عوامل تؤثر في فاعلية عملية التعليم والتعلم (Salim, 2024). كما أن اختلاف بنية اللغة العربية عن اللغة الأم للمتعلمين، ومحدودية البيئة اللغوية العربية، وهيمنة الطرائق التعليمية التي تركز على شرح القواعد، تجعل النحو ينظر إليه غالبا بوصفه مادة صعبة وأقل جاذبية للمتعلمين (Al-Haddad et al., 2025). وتؤكد هذه الظروف الحاجة إلى تطوير وسائل تعليمية مبتكرة تسهم في تقديم موضوعات النحو بصورة أكثر وضوحا وجاذبية.

ومن الوسائل التعليمية التي تمتلك إمكانات كبيرة في دعم تعليم اللغة العربية فيديوهات الرسوم المتحركة، فهي تجمع بين العناصر البصرية، والصوتية، والنصوص، والحركة، مما يجعل عرض المحتوى أكثر تشويقا وتفاعلية. وقد أظهرت دراسات سابقة أثرا إيجابيا لاستخدام فيديوهات الرسوم المتحركة في تعليم اللغة العربية. فقد توصل Rahimi et al. (2021) إلى أن المتعلمين الذين درسوا باستخدام فيديوهات الرسوم المتحركة حققوا نتائج أفضل في تعلم المفردات العربية مقارنة بالمتعلمين الذين تلقوا التعليم بالطريقة التقليدية. كما بينت دراسة Febriani et al. (2025) أن استخدام الرسوم المتحركة في تعليم اللغة العربية أسهم في تحسين التحصيل الدراسي لدى طلبة الجامعة، وأتاح لهم فرصة تحليل المعاني في سياقاتها بصورة أكثر إبداعا. وفي السياق نفسه، أفاد Irtin et al. (2025) بأن توظيف فيديوهات الرسوم المتحركة أدى إلى زيادة دافعية المتعلمين ومشاركتهم في عملية التعلم، وساعدهم على فهم معاني المفردات من خلال التكامل بين العناصر المرئية والمسموعة، كما شجع المعلمين على ابتكار ممارسات تعليمية قائمة على التكنولوجيا. وتشير

هذه النتائج إلى أن فيديوهات الرسوم المتحركة تعد وسيلة واعدة في تعليم اللغة العربية، كما يمكن الإفادة منها في تعليم النحو لتبسيط المفاهيم النحوية المجردة وجعلها أكثر سهولة في الفهم.

وعلى الرغم من المزايا المتعددة التي توفرها فيديوهات الرسوم المتحركة في تعليم اللغة العربية، فإن تطويرها لا يزال يواجه عددا من التحديات. فإنتاج هذا النوع من الوسائط يتطلب مهارات متعددة تشمل إعداد المحتوى، وكتابة السيناريو، وتصميم الرسوم، ومعالجة الصوت، وتحرير الفيديو، الأمر الذي يستلزم وقتا وجهدا وخبرة تقنية مناسبة. وقد أشار Ardiansyah et al. (2022) إلى أن محدودية مهارات المعلمين في إنتاج فيديوهات الرسوم المتحركة وتوظيفها في تعليم اللغة العربية تعد من أبرز العقبات التي تواجه تطبيقها. ويبرز هذا الواقع الحاجة إلى حلول تساعد المعلمين على إنتاج فيديوهات تعليمية من الرسوم المتحركة بسهولة أكبر، وبكفاءة أعلى، مع المحافظة على تحقيق الأهداف التعليمية.

وقد أتاح التطور المتسارع في مجال الذكاء الاصطناعي (Artificial Intelligence: AI) آفاقا جديدة في تطوير الوسائل التعليمية، ومن بينها إنتاج فيديوهات الرسوم المتحركة. فقد أصبحت تقنيات الذكاء الاصطناعي التوليدي تمكن من إنشاء المحتوى التعليمي بسرعة وكفاءة دون الحاجة إلى امتلاك مهارات متقدمة في التصميم والإنتاج. وأظهرت دراسة Shenawi et al. (2026) أن الذكاء الاصطناعي يمكن توظيفه في إنتاج فيديوهات الرسوم المتحركة والمحتويات البصرية التعليمية بآليات بسيطة نسبيا، مع الحاجة إلى مزيد من التطوير، ولا سيما فيما يتعلق بدعم اللغة العربية. كما توصل Behforouz &Al-Ghaithi (2025) إلى أن الرسوم المتحركة المنتجة بالاعتماد على الذكاء الاصطناعي أسهمت في تحسين اكتساب المفردات وزيادة دافعية المتعلمين نحو التعلم. وتؤكد هذه النتائج الإمكانات الكبيرة التي يمتلكها الذكاء الاصطناعي في تطوير وسائل تعليمية أكثر ابتكارا وكفاءة وتفاعلية.

ومن بين تطبيقات الذكاء الاصطناعي التوليدي، يعد كل من ChatGPT وGoogle Flow من المنصات التي تمتلك إمكانات واعدة في إنتاج الفيديوهات المتحركة التعليمية. وقد تناولت الدراسات السابقة استخدام الفيديو المتحرك في تعليم اللغة العربية، كما بحثت في توظيف الذكاء الاصطناعي في تطوير الوسائل التعليمية بصورة عامة. إلا أن معظم هذه الدراسات ركزت على أثر الفيديو المتحرك في التحصيل الدراسي أو دافعية المتعلمين، أو تناولت استخدام الذكاء الاصطناعي في تطوير الوسائط التعليمية بوجه عام، في حين لا تزال الدراسات التي تبحث بصورة خاصة في استخدام ChatGPT وGoogle Flow في إنتاج الفيديوهات المتحركة لتعليم النحو محدودة. وانطلاقا من ذلك، تهدف هذه

الدراسة إلى وصف استخدام الذكاء الاصطناعي في إنتاج فيديوهات الرسوم المتحركة لتعليم النحو من خلال تكامل ChatGPT وGoogle Flow. ويؤمل أن تسهم نتائجها في تقديم مرجع علمي لتطوير وسائل تعليم النحو القائمة على الذكاء الاصطناعي، وإثراء الدراسات المتعلقة بتطبيقات الذكاء الاصطناعي التوليدي في تعليم اللغة العربية. ويتكون هذا المقال من أربعة أقسام رئيسة، هي: المقدمة، ومنهجية البحث، والنتائج والمناقشة، ثم الخاتمة.

طريقة البحث

اعتمدت هذه الدراسة المنهج الوصفي الكيفي لأنه كان مناسبًا لوصف ظاهرة استخدام الذكاء الاصطناعي في إنتاج فيديوهات الرسوم المتحركة لتعليم النحو من خلال تكامل ChatGPT وGoogle Flow وصفا شاملا ومباشرا، مع الالتزام الوثيق بالبيانات دون السعي إلى بناء نظرية جديدة (Doyle et al., 2020 ؛ Bradshaw et al., 2017؛Sandelowski, 2010). وتمثلت ظاهرة الدراسة في عملية تكامل ChatGPT وGoogle Flow في إنتاج فيديوهات الرسوم المتحركة لتعليم النحو.

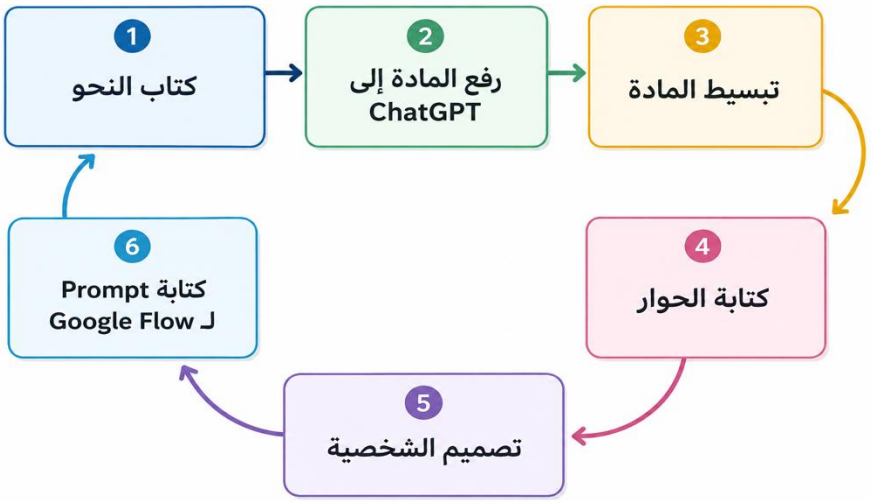
وتكونت بيانات الدراسة من الوثائق الرقمية الناتجة عن عملية إنتاج فيديوهات الرسوم المتحركة التعليمية، وشملت محتوى النحو المستمد من المراجع النحوية، والنصوص التعليمية، والحوارات، ووصف شخصيات الرسوم المتحركة، والموجهات (Prompts) التي أعدها ChatGPT، والمخرجات التي أنتجها كل من ChatGPT وGoogle Flow، بالإضافة إلى فيديوهات الرسوم المتحركة التعليمية النهائية. وجمعت البيانات باستخدام أسلوب التوثيق؛ لأنه كان الأنسب لجمع الوثائق الرقمية التي شكلت المصدر الرئيس لبيانات الدراسة.

وحللت البيانات باستخدام تحليل الوثائق تحليلا وصفيا، وهو إجراء منهجي يهدف إلى مراجعة الوثائق وتحليلها للوصول إلى فهم أعمق للظاهرة محل الدراسة (Bowen, 2009). وشمل التحليل وصف استخدام ChatGPT في إعداد المحتوى التعليمي، وتطوير النصوص التعليمية، وإعداد الحوارات، وتصميم شخصيات الرسوم المتحركة، وصياغة الموجهات (Prompts)، ثم وصف استخدام Google Flow في توظيف هذه المخرجات لإنتاج المشاهد البصرية وتحويلها إلى فيديوهات رسوم متحركة تعليمية. ثم عرضت نتائج التحليل عرضا وصفيا لتوضيح استخدام ChatGPT و Google Flow ودور كل منهما في إنتاج فيديوهات الرسوم المتحركة لتعليم النحو.

النتائج والمناقشة

أ. استخدام ChatGPT في إنتاج فيديوهات الرسوم المتحركة التعليمية

يبدأ إنتاج فيديوهات الرسوم المتحركة التعليمية في هذه الدراسة باستخدام ChatGPT بوصفه أداة لدعم إعداد المحتوى التعليمي قبل الانتقال إلى مرحلة إنتاج الفيديو باستخدام Google Flow.



ولم يستخدم ChatGPT مصدرا لمحتوى النحو، وإنما استند المحتوى إلى المراجع النحوية المعتمدة، ثم وظف ChatGPT لتبسيط المادة العلمية، وإعداد الحوار التعليمي، وتصميم شخصية الرسوم المتحركة، وصياغة الموجهات (Prompts) اللازمة لإنتاج الفيديو.

الشكل ١: مراحل استخدام ChatGPT في إعداد المحتوى التعليمي لفيديوهات الرسوم المتحركة.

كما هو موضح في الشكل ١، بدأت عملية إعداد المحتوى باختيار مادة النحو من أحد المراجع النحوية المعتمدة، ثم رفعها إلى ChatGPT بهدف إعادة تنظيمها وتحويلها إلى محتوى تعليمي أكثر وضوحا وسهولة، مع المحافظة على دقة المفاهيم النحوية الواردة في المرجع الأصلي. ولم يستخدم ChatGPT مصدرا لمحتوى النحو، وإنما وظف لدعم إعداد المحتوى التعليمي بما يتناسب مع إنتاج فيديوهات الرسوم المتحركة التعليمية. وبعد إعادة تنظيم المحتوى، استخدم ChatGPT لإعداد الحوار التعليمي بأسلوب يحاكي شرح المعلم داخل الصف، حيث أعيدت صياغة المادة العلمية في صورة حوار تفاعلي يتضمن الأسئلة والأمثلة المناسبة بما يسهم في تبسيط المفاهيم النحوية وجعلها أكثر ملاءمة للعرض المرئي.

الشكل ٢: شخصية الرسوم المتحركة المصممة باستخدام ChatGPT.

كما هو موضح في الشكل ٢، استخدم ChatGPT في تصميم شخصية الرسوم المتحركة من خلال إعداد وصف تفصيلي لملامح الشخصية، وهيئتها، وملابسها، وتعابير وجهها، وأسلوب حركتها، بما يضمن الحفاظ على اتساق الشخصية في جميع مشاهد الفيديو. وقد شكل هذا الوصف مرجعا بصريا استخدم في Google Flow لإنتاج شخصية متجانسة وثابتة في مختلف المشاهد، مما أسهم في الحفاظ على الهوية البصرية للفيديو التعليمي.

Create an 8-second vertical educational animation video in a modern classroom setting with a synchronized AI tutor robot. Character: Use the EXACT SAME AI tutor robot (no changes); smooth silver body; calm, intelligent expression; thin round glasses; simple imamah; chest text "قواعد"; no props; hands empty. Camera & Composition (STRICT): Shot: Wide medium shot (more zoomed out); character occupies ONLY 18–22% of screen height; character must remain SMALL and must NOT grow larger; character positioned on LEFT side; board on RIGHT side clearly visible; full upper body and BOTH hands always visible.

Safe area (VERY IMPORTANT): No part of the character may leave the frame; hands must NEVER be cropped; maintain empty space around the character.

Camera: Fixed camera; NO zoom; NO movement; NO reframing. Avoid: Close-up; oversized character; cropped hands.

Environment: Modern minimal classroom; clean background; digital board (main focus); no clutter; no additional elements.

Voice-over: Arabic (fusha), clear articulation. Voice style: Calm; 50% friendly; teaching tone. Audio Quality: Clean; no noise; no distortion.

Voice Script (EXACT): "هل لاحظت هذه الجملة؟ فهم العالم الدين فهماً... ما وظيفة كلمة 'فهماً' هنا؟"

BOARD TEXT (STRICT LOCK): The board MUST display ONLY: "فَهِمَ العَالِمُ الدّينَ فَهْمًا"; exact text; exact tashkeel; no extra words; no changes. Highlight: Highlight ONLY "فَهْمًا"; soft glow or underline; no other highlights. Gesture Control (IMPORTANT): Very small gestures only; hands stay close to torso; NO wide arm movement.

Animation: [0.0s–2.5s] Character looks at board, slight head tilt; [2.5s–5.5s] Small pointing gesture toward sentence; [5.5s–8.0s] Light questioning gesture (contained).

Movement: Minimal, smooth, controlled; no exaggerated motion.

Text style: Arabic text must be large, clear, centered. Duration: Strictly 8 seconds. Technical: MP4, H.264, 1080×1920, 30fps, AAC audio. Mood: Clean, focused, professional, calm.

الشكل ٣: الموجه (Prompt) الذي أنشأه ChatGPT لاستخدامه في Google Flow.

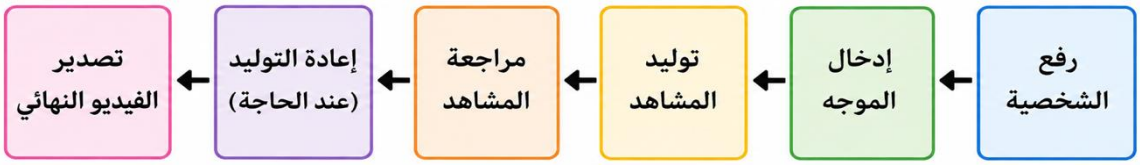
كما هو موضح في الشكل ٣، استخدم ChatGPT في المرحلة الأخيرة لصياغة الموجهات (Prompts) الخاصة بـGoogle Flow، والتي تضمنت وصف شخصية الرسوم المتحركة، والبيئة التعليمية، والحوار، وحركة الشخصية، وحركة الكاميرا، والإضاءة، والمؤثرات البصرية، والنصوص الظاهرة داخل المشهد، إضافة إلى المواصفات التقنية للفيديو. وقد صيغت هذه الموجهات بصورة دقيقة ومتكاملة لضمان توافق مخرجات Google Flow مع السيناريو التعليمي المعد مسبقا. ولم تقتصر الموجهات على تحديد عناصر المشهد، بل وجهت أيضا طريقة ظهور الشخصية، وتسلسل الأحداث، وآلية عرض المحتوى النحوي، بما يحقق أهداف الدرس. وأسهمت دقة الموجهات في تحسين

جودة الفيديوهات المنتجة، والحفاظ على اتساق الشخصية والمشاهد، وتقليل الحاجة إلى إعادة إنتاج الفيديو عدة مرات.

تشير هذه النتائج إلى أن ChatGPT لم يقتصر على تبسيط المحتوى التعليمي، بل أدى دورا مهما في إعداد الحوار، وتصميم شخصية الرسوم المتحركة، وصياغة الموجهات التي استخدمت لاحقا في Google Flow. ويتفق ذلك مع ما توصل إليه Shenawi et al. (2026) من أن أدوات الذكاء الاصطناعي التوليدي تسهم في تبسيط إنتاج المحتوى التعليمي وتقليل الجهد المبذول في تصميم الوسائط التعليمية. كما تتفق هذه النتائج مع ما توصل إليه Rouabhia (2024) الذي بين أن ChatGPTأسهم في إنتاج المحتوى التعليمي بسرعة وكفاءة من خلال استخدام الموجهات بصورة متدرجة، مع التأكيد على أهمية مراجعة المخرجات للتحقق من دقتها. إلا أن الدراسة الحالية توسع هذا الاستخدام من خلال توظيف ChatGPT في إعداد عناصر إنتاج فيديوهات الرسوم المتحركة التعليمية لتعليم النحو، بدءا من تنظيم المحتوى، وإعداد الحوار، وتصميم شخصية الرسوم المتحركة، وانتهاء بصياغة الموجهات الخاصة لمنصة Google Flow.

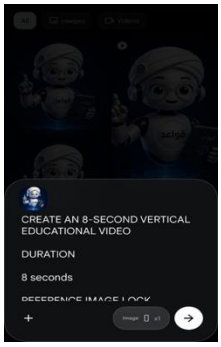
ب. استخدام Google Flow في إنتاج فيديوهات الرسوم المتحركة التعليمية

بعد الانتهاء من إعداد مخرجات ChatGPT، انتقلت عملية الإنتاج إلى Google Flow لتحويلها إلى فيديوهات رسوم متحركة تعليمية. وقد أدى Google Flow دورا رئيسا في إنتاج المشاهد البصرية اعتمادا على شخصية الرسوم المتحركة والموجهات (Prompts) التي أعدت مسبقا باستخدام ChatGPT مما أسهم في تحويل السيناريو التعليمي إلى محتوى مرئي متكامل.



الشكل ٤: مراحل استخدام Google Flow في إنتاج فيديوهات الرسوم المتحركة التعليمية.

كما هو موضح في الشكل ٤، بدأت عملية إنتاج الفيديو برفع شخصية الرسوم المتحركة التي أعدت مسبقا إلى Google Flow، ثم إدخال الموجه (Prompt) الذي أنشئ باستخدام ChatGPT. واعتمد Google Flow على هذين المدخلين لإنتاج المشاهد البصرية وفقا للتسلسل المحدد في السيناريو التعليمي، مع الحفاظ على اتساق الشخصية ومحتوى الدرس في جميع المشاهد.



الشكل ٥: واجهة Google Flow أثناء إنتاج فيديوهات الرسوم المتحركة التعليمية

كما هو موضح في الشكل ٥، أتاحت واجهة Google Flow للمستخدم إدخال الموجه (Prompt)وإرفاق الصورة المرجعية لشخصية الرسوم المتحركة التي أعدت مسبقا باستخدام ChatGPT.وبعد إدخال هذه البيانات، تولت المنصة توليد المشاهد بصورة آلية وفقا للتعليمات المحددة في الموجه، مع إتاحة إمكانية معاينة النتائج قبل اعتمادها أو إعادة توليدها عند الحاجة.

وأظهرت عملية الإنتاج أن Google Flow يعتمد بدرجة كبيرة على دقة الموجه والصورة المرجعية للشخصية، إذ أسهما في الحفاظ على اتساق الشخصية، وتسلسل المشاهد، وإنتاج محتوى بصري يتوافق مع أهداف الدرس. وبعد توليد المشاهد، أجريت مراجعة للتحقق من توافق المخرجات مع السيناريو التعليمي من حيث صحة المحتوى، وتسلسل الأحداث، وثبات شخصية الرسوم المتحركة، وجودة العناصر البصرية. وعند ظهور أي مخرجات لا تتوافق مع متطلبات الدرس، أعيد توليد المشاهد بعد تعديل الموجه حتى الوصول إلى النتيجة المطلوبة.

وبعد التأكد من مطابقة جميع المشاهد للسيناريو التعليمي، صدر الفيديو النهائي بصيغة جاهزة للاستخدام في تعليم النحو. وأسهمت هذه الآلية في تبسيط عملية إنتاج فيديوهات الرسوم المتحركة التعليمية، وتقليل الوقت والجهد مقارنة بطرائق الإنتاج التقليدية، مع المحافظة على جودة المخرجات واتساقها.

كما بينت النتائج أن جودة الفيديوهات المنتجة باستخدام Google Flow ارتبطت ارتباطا وثيقا بدقة الموجهات والصورة المرجعية للشخصية، وهو ما يشير إلى أن جودة المدخلات تؤثر بصورة مباشرة في جودة المخرجات. ويتفق ذلك مع ما توصل إليه Leiker et al. (2023) حيث أظهرت دراستهم

أن الذكاء الاصطناعي يمكن توظيفه في إنتاج فيديوهات تعليمية تمثل بديلا مناسبا لطرائق الإنتاج التقليدية. كما تتفق هذه النتيجة مع ما أشار إليه Behforouz و(2025) Al Ghaithi بشأن دور الذكاء الاصطناعي في إنتاج محتوى تعليمي بصري أكثر جاذبية وكفاءة. وتضيف الدراسة الحالية وصفا عمليا لكيفية توظيف ChatGPT وGoogle Flow بصورة متكاملة في إنتاج فيديوهات الرسوم المتحركة لتعليم النحو، بدءا من إعداد المحتوى، وتصميم الشخصية، وصياغة الموجهات، وانتهاء بإنتاج فيديوهات الرسوم المتحركة التعليمية لتعليم النحو.

الاستنتاج والخلاصة

أظهرت نتائج الدراسة أن استخدام ChatGPT وGoogle Flow في إنتاج فيديوهات الرسوم المتحركة التعليمية لتعليم النحو يتم من خلال تكامل وظيفي بين الأداتين، حيث يستخدم ChatGPT في تبسيط المحتوى التعليمي، وإعداد الحوار، وتصميم شخصية الرسوم المتحركة، وصياغة الموجهات، بينما يستخدم Google Flow في تحويل هذه المخرجات إلى فيديوهات رسوم متحركة تعليمية. ويبين هذا الاستخدام إمكانية توظيف أدوات الذكاء الاصطناعي التوليدي في إنتاج الوسائط التعليمية من خلال آلية عملية ومنظمة، يمكن أن تسهم في تطوير إنتاج فيديوهات الرسوم المتحركة التعليمية في مجال تعليم اللغة العربية.

وتوصي الدراسة بإجراء بحوث مستقبلية لتقويم فاعلية فيديوهات الرسوم المتحركة التعليمية المنتجة باستخدام ChatGPT وGoogle Flow في تعليم النحو. كما يمكن توسيع نطاق استخدام هاتين الأداتين لإنتاج فيديوهات رسوم متحركة تعليمية في مجالات أخرى من تعليم اللغة العربية، مثل الصرف، والبلاغة، والمهارات اللغوية. ويوصى أيضا بدراسة توظيف أدوات أخرى للذكاء الاصطناعي مع ChatGPT وGoogle Flow لتطوير آليات أكثر كفاءة وتنوعا في إنتاج الوسائط التعليمية.

كلمة الشكر والتقدير

يتقدم الباحث بخالص الشكر والتقدير لكل من أسهم في إنجاز هذه الدراسة، سواء من خلال تقديم الملاحظات العلمية أو الدعم الفني، مما أسهم في إتمام هذا البحث.

المراجع

Al-Haddad, A. B. A., Hassan, A. H. M., Mahmoud, H. A. A., & Eldeib, A. A. M. (2025). Teaching Arabic Grammar to Non-Native Speakers in Malaysia: Challenges and Solutions. *International Journal of Academic Research in Business*

and Social Sciences, 15(6), 520–531. https://doi.org/10.6007/IJARBSS/v15-i6/25717

Ardiansyah, A. A., Kosim, N., & Hermawan, A. (2022). The use of animated videos in increasing the Arabic learning interest. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Palangka Raya, 10*(1), 35–50. https://doi.org/10.23971/altarib.v10i1.3522

Behforouz, B., & Al Ghaithi, A. (2025). Visual language learning: Exploring the effects of artificial intelligence-generated animations on vocabulary and motivational growth. *Technology in Language Teaching & Learning, 7*(4), 103077–103077. https://doi.org/10.29140/tltl.v7n4.103077

Bowen, G. A. (2009). *Document Analysis as a Qualitative Research Method*. *Qualitative Research Journal, 9*(2), 27–40. https://doi.org/10.3316/QRJ0902027

Bradshaw, C., Atkinson, S., & Doody, O. (2017). *Employing a Qualitative Description Approach in Health Care Research*. *Global Qualitative Nursing Research, 4*, 1–8. https://doi.org/10.1177/2333393617742282

Bzawiyah, M. (2022). *Taʿlīmiyyah al-qawāʿid al-naḥwiyyah wa-dawruhā fī bināʾ al-mahārah al-lughawiyyah*. *Majallat al-Khiṭāb wa-al-Tawāṣul, 2*(2), 70–79.

Doyle, L., McCabe, C., Keogh, B., Brady, A., & McCann, M. (2020). *An Overview of the Qualitative Descriptive Design within Nursing Research*. *Journal of Research in Nursing, 25*(5), 443–455. https://doi.org/10.1177/1744987119880234

Febriani, S. R., Wicaksono, M. A., Mela, D. A., & Nursyahida, N. (2025). Effectiveness of using animation media on understanding meaning through the implementation of contextual learning. *Thariqah Ilmiah: Jurnal Ilmu-ilmu Kependidikan & Bahasa Arab, 12*(2), 292–306.

Ibn Khaldun, Abd al-Rahman. (1978). *Al-Muqaddimah*. Dar al-Qalam.

Irtin, A. M., Fanani, Z., & Ariyanto, J. (2025). The implementation of animated video media in improving Arabic vocabulary mastery of students at Madrasah Aliyah Ibadurrahman Stabat Langkat. *Action Research Journal Indonesia (ARJI), 7*(4), 3264–3274.

Leiker, D., Gyllen, A. R., Eldesouky, I., & Cukurova, M. (2023). Generative AI for learning: Investigating the potential of learning videos with synthetic virtual instructors. In *Artificial Intelligence in Education (AIED 2023)* (pp. 523–529). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-36272-9_85

Rahimi, N. M., Nasri, N., & Samihah, S. (2021). Promoting digital learning environment in Arabic language education: The use of animated video (AV) for vocabulary acquisition among primary school students. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning, 4*(3). https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v4i3.12912

Rouabhia, D. (2024). *Artificial intelligence driven course generation: A case study using ChatGPT* (arXiv:2411.01369). arXiv. https://doi.org/10.48550/arXiv.2411.01369

Salim, M. S. (2024). Challenges and Innovations in Teaching the Arabic Grammar to Non-Native Speakers. *Integrated Journal for Research in Arts and Humanities, 4*(5), 136–147. https://doi.org/10.55544/ijrah.4.5.21

Sandelowski, M. (2010). What's in a name? Qualitative description revisited. *Research in Nursing and Health, 33*(1), 77–84. https://doi.org/10.1002/nur.20362

Shenawi, D. S. E., Basheti, D. I. A., Saeed, E. N., & Elshobky, A. (2026). Using artificial intelligence in digital content creation for e-learning environments: An applied experiment at Jadara University. In *2026 International Conference on Artificial Intelligence for Sustainable Engineering and Innovation (AISEI)* (pp. 1607–1614). IEEE. https://doi.org/10.1109/AISEI68628.2026.11572814