ثانوية الإمام الحسن(ع)

الأسبوع العربي للبرمجة

الدورة الرابعة لسنة 2024

الذكاء الاصطناعي في خدمة اللغة العربية

تقرير حول لعبة كرة السلة :

أهداف النّشاط:

أن يصمم التلميذ قصة رقمية، مستخدمًا تقنيات الذكاء الاصطناعي لدمج التعلم الرقمي في اللغة العربية.

وصف موجز للنّشاط:

تصميم قصة رقمية حيث تم جمع مقاطع فيديو مستخدمين الذّكاء الاصطناعي لايجاد الأحداث المتعلقة بالقصة.

****

في زمن الرقمنة والتعلم الرقمي ابتعد التلامذة عن المطالعة وكتابة القصص ، ولأن المطالعة غذاء الروح ، جاءت مسابقة Arab code للتحفيز التلامذة على دمج التعلم العربي مع التعلم الرقمي فتم الاتفاق مع التلامذة على كتابة قصص وتحويلها إلى قصص رقمية ، وبعد التصفيات الداخلية في المدرسة سيتم الفائز للمشاركة في مسابقة Arab code كل ذلك زرع عند التلامذة حب البحث والمطالعة .

بداية تم تقسيم الصفوف إلى مجموعات ، تم كتابة قصص قصيرة بع د ذلك بدأت رحلة البحث عبر الذكاء الإصطناعي عن أفلام وصور تتوافق مع القصص المكتوبة ، مستخدمين تطبيق printerest بالإضافة إلى تطبيق يوتيوب .

بعد كتابة القصة وتجميع الصور ومقاطع الفيديو تم استخدام تطبيق cupcut، لجمع الأحداث إن الإبداع كمن

من خلال استخدام التطبيقات الرقمية في تشجيع المطالعة التي بات أكثرية شباب هذا العصر مبتعدين عنها .فقد ساعدتنا مسابقة Arab code في تشجيع المطالعة حيث قرأ التلامذة قصص زملائهم ومن ثم شاهدوها عبر عرضها على lcd

أول التطبيقات التي استخدمت كانت الحاسوب بالإضافة إلى الهواتف النقالة ، برنامج بوربونت ، شاشة العرض lcd إلاّ أنّ **الإبداع كمن من خلال تطبيق الذكاء الإصطناعي** وهي كانت جديدة في تشجيع المطالعة ، **ولكن الأثر العاطفي الوجداني** الذي تركه هذا النشاط يفوق كل شيء حيث تعاون التلامذة مع بعضهم لتصميم قصة رقمية مفيدة تخدم اللغة العربية .

ليلى جوني