تحولات التصميم التعليمي في عصر الذكاء الاصطناعي

Transformations in Instructional Design in the Age of Artificial Intelligence

بدر بن عبدالله الصالح
أستاذ تقنية التعليم والتصميم التعليمي سابقًا بجامعات الملك فيصل والملك سعود والقصيم

20-3-1448هـ 2-9-2026م

URL (dr-alsaleh.com)

X (@ba_alsaleh)

تحولات التصميم التعليمي في عصر الذكاء الاصطناعي

محاور الورقة

مقدمة: التصميم التعليمي على مفترق طُرق

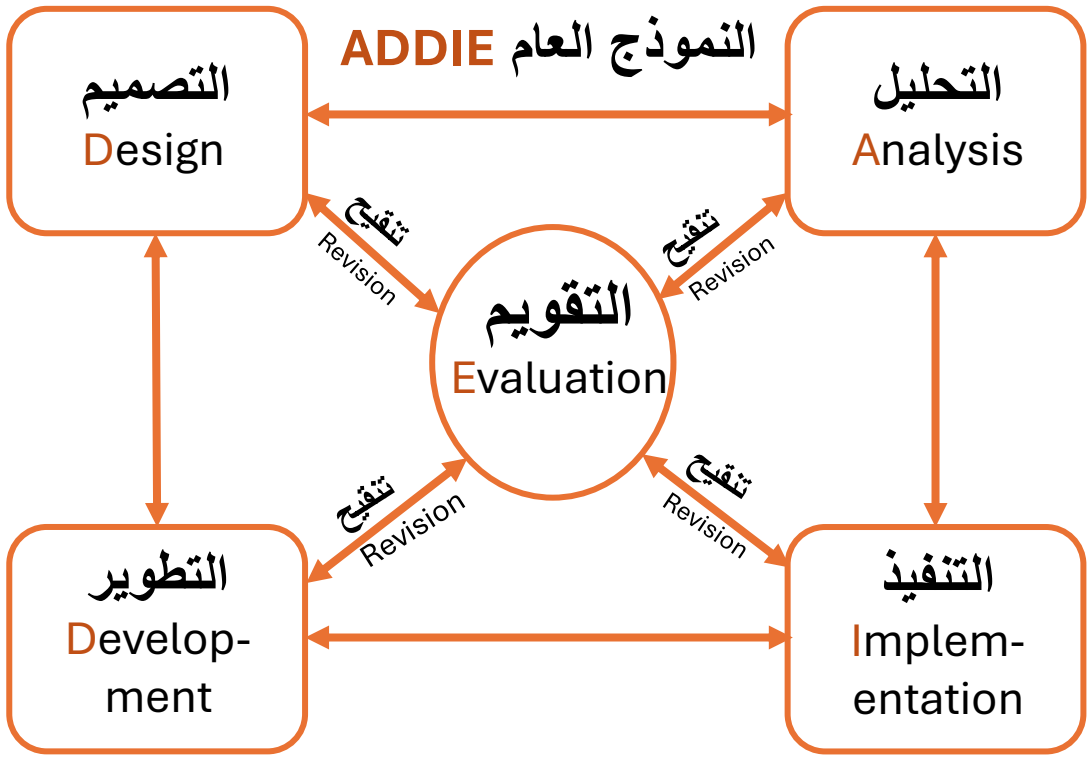
1. التحولات في تنفيذ عمليات التصميم التعليمي.
2. التحولات في أدوار ومسؤوليات المصمم التعليمي.
3. تحديات مستقبل التصميم التعليمي.

مقدمة

ما هو التصميم التعليمي Instructional Design؟

- عملية منهجية منظمة تهدف إلى تحليل احتياجات المتعلمين، وتصميم خبرات تعلم فعّالة وهادفة، وتطويرها وتنفيذها وتقويمها، بما يؤدي إلى إتقان المتعلمين مهارات جديدة، وتطبيقها، وتحقيق نواتج تعلم محددة وقابلة للقياس.

- تُبنى قرارات التصميم التعليمي على أساس المبادىء المثبتة والمشتقة من نظريات التعلم والنظريات الآخرى ذات العلاقة، لتطوير خبرات تعلم أو تدريب فعّالة يترسخ أثرها لدى المتعلمين، سواء أكان المنتَج (خبرة التعلم) في صورة مقرر للتعلم الإلكتروني، أو ورشة عمل حضورية، أو برنامج للتعلم المدمج أو غير ذلك.



مقدمة

تحولات التصميم التعليمي في عصر الذكاء الاصطناعي

تشير التطورات المستقبلية المتوقعة بتأثير الذكاء الاصطناعي، إلى أن المجال أمام لحظة إعادة ابتكار، حيث إن المهارات والاستراتيجيات التي نجحت في الماضي لن تكون بالضرورة كافية لنقل المجال إلى المستقبل

Silvia, Rojas (2024). The Future of Instructional Design in the AI Era. https://www.shiftelearning.com/blog/future-instructional-design-ai-era

مقدمة

مجال التصميم التعليمي مرشح لتحولات جوهرية في تنفيذ عملياته وأدوار المصممين

- يتوقع 72% من المتخصصين دورًا مهمًا للمجال في تقديم خبرات تعلم مخصصة خلال السنوات الخمس المقبلة.
- يستخدم 80% من مصممي التعليم الذكاء الاصطناعي التوليدي في تنفيذ مهام عملهم.
- سيُطَّور محتوى التعليم والتدريب بوقت أسرع بنسبة 50%، كما لم يحدث من قبل.
- حسَّنَت تحليلات التعلم معدلات مشاركة المتعلمين بنسبة 60%، مما يساعد على اختيار المحتوى المناسب.
- تحسّنت قدرات تصميم مواد التعلم والتدريب عند استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي.
- يستخدم المصممون التعليميون أدوات الذكاء الاصطناعي في إعدا مخططات المقررات التدريبية، واللوحات القصصية Storyboards والنص الفني Script، وكتابة أهداف التعلم، وإنشاء أنواع مختلفة من المحتوى.

ATD Team (2026). AI in Instructional Design: Transforming Workflows and Content Creation. https://www.td.org/product/research-report--ai-in-instructional-design-transforming-workflows-and-content-creation/792512
Silvia, Rojas (2024). The Future of Instructional Design in the AI Era ظhttps://www.shiftelearning.com/blog/future-instructional-design-ai-era

مقدمة

ثلاثة أسئلة مهمة لفهم مستقبل مجال التصميم التعليمي

1. **كيف يمكن لمصممي التعليم مواكبة التطورات المستقبلية دون التضحية بجودة عملية التصميم التعليمي؟**
   - المهارات والاستراتيجيات الجديدة وإعادة صياغة توجهات المجال الفلسفية والنظرية والتطبيقية.
2. **ماذا يحدث للاتصال البشري في التعلم حين يتولى الذكاء الاصطناعي مزيدًا من المهام الإبداعية والإدارية؟**
   - علاقة الإنسان بالتقنية: أي عمليات التعليم والتعلم تُترَك للآلة، وأيها يُترك للبشر، دون التفريط بالطابع الإنساني.
3. **هل مصمم التعليم مستعد للتكيّف مع هذه التطورات، أم سيخاطر بالتخلف بينما يعيد الذكاء الاصطناعي تشكيل المجال؟**
   - التغير المطلوب والتنافر المعرفي (Cognitive dissonance) بين ما يؤمن به المُصمم من تقاليد المجال، وبين التغيّر المطلوب.

Silvia, Rojas (2024). The Future of Instructional Design in the AI Era ,https://www.shiftelearning.com/blog/future-instructional-design-ai-era

تحولات التصميم التعليمي في عصر الذكاء الاصطناعي

1. التحولات في تنفيذ عمليات التصميم التعليمي

تحولات في مرحلة التحليل Analysis Stage

- تقليل تكلفة عملية تحليل البيانات وتسريعها: (مثل تحليل الحاجات Need Assessment)
- تحسين عملية إنتاج المحتوى من حيث الدقة، وترشيد استهلاك الموارد.
- توليد أسئلة التقويم، وإنشاء القصص التفاعلية المصورة، وتطوير العناصر متعددة الوسائط.
- تحويل المواد النصية إلى صيغ متنوعة (فيديوهات، إنفوجرافات، ووحدات تفاعلية).
- إنشاء المسودات الأولية للنصوص والقصص المصورة.
- اقتراح طرق متنوعة وبديلة لعرض المفاهيم المعقدة.

Grasser, Medora (2025). Instructional Design in the Age of AI: What's Changing and What Isn't. https://medium.com/@nidhigsdcouncil002/instructional-design-in-the-age-of-ai-whats-changing-and-what-isn-t-c5678e23341c. Accessed: 8/5/2025.
Ch'ng, Lay Kee (2023). How AI Makes its Mark on Instructional Design. Asian Journal of Distance Education. Volume 18, Issue 2. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/372657716_. Accessed: 10/04/2025.

تحولات في مرحلة التصميم Design Stage

تبسيط المهام المتكررة

- **لا حاجة للوحات القصصية** Storyboard**:** إدخال المحتوى أو الأهداف، وتحويلها إلى وحدات تعليمية.
- **التقويمات المولدة تلقائيًا:** لتناسب طالب معين، و تتماشى مع أهداف التعلم، و التغذية الراجعة.
- **الترجمة الفورية:** إتاحة المحتوى بلغات متعددة دون الحاجة إلى مزودي خدمات خارجيين.
- **التصميم المتسق:** تُطَبَق القوالب والتنسيقات تلقائيًا، مما يضمن منتجًا نهائيًا منظمًا في كل مرة.

مزيد من الوقت للتفكير الاستراتيجي:

- تصميم رحلات تعلم تتمحور حول المتعلم وتهدف إلى تحقيق أهداف تعلم محددة.
- التعاون مع الخبراء في الموضوعات لصياغة محتوى جذاب وهادف.
- استكشاف طرق إبداعية لدمج التقنيات الناشئة، مثل الواقع الافتراضي أو الألعاب، في المقررات.

Silvia, Rojas (2024). The Future of Instructional Design in the AI Era ,https://www.shiftelearning.com/blog/future-instructional-design-ai-era

تحولات في مرحلة التصميم Design Stage

يسرّع الذكاء الاصطناعي التوليدي عملية التصميم التعليمي، مما يجعل الانتقال من الأفكار الأولية إلى مواد تعليمية جاهزة للتدريس أسرع بكثير

- العمل كشريك في **العصف الذهني**، من خلال تقديم طرق بديلة لتنظيم خطط الدروس والأنشطة.
- إعادة كتابة **خطة المقرر أو خريطة المقرر** لتناسب نمطًا تعليميًا مختلفًا أو مدة فصل دراسي مختلفة.
- توليد مجموعة متنوعة من **أسئلة المناقشة والتأمل** استنادًا إلى محتوى المحاضرات أو قراءات المقرر.
- صياغة **أهداف تعلم** تتوافق مع الغرض من النشاط ومستواه.
- **تقدير الوقت** الذي سيستغرقه المتعلمون لإكمال الأنشطة.
- إنشاء أسئلة اختيار من متعدد، بما في ذلك البدائل المشتتة (Distractors) والتغذية الراجعة التفسيرية.

Panke, Stefanie (2025). Generative AI for Instructional Design: Changes, Chances, Challenges. https://aace.org/review/generative-ai-for-instructional-design-changes-chances-challenges

تحولات في مرحلة التطوير Development Stage

- **تسريع عملية تطوير المحتوى** من خلال إنتاج أنواع مختلفة من المحتوى، مثل النصوص، ومقاطع الفيديو، والاختبارات القصيرة.
- تُسهِم **المنصات** التي تستخدم الذكاء الاصطناعي في إنشاء **المحاكاة التفاعلية ووحدات التعلم المصغر** لتعزيز تجربة التعلم.
- **إنشاء نماذج أولية بسرعة** وتجريبها، مما يسمح بتحسين المحتوى باستمرار استنادًا إلى معلومات مستمدة من البيانات.

Choi, Gi Woong, Kim, Soo Hyeon, Lee, Daeyeoul and Moon, Jewoong (2024). Utilizing Generative AI for Instructional Design: Exploring Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats.https://www.researchgate.net/publication/380264027_Utilizing_Generative_AI_for_Instructional_Design_Exploring_Strengths_Weaknesses_Opportunities_and_Threats. (Accessed: 5/5/2025).

تحولات في مرحلة التنفيذ (الاستخدام) Implementation Stage

- قدرة المنصات المدعومة بالذكاء الاصطناعي على **تعديل المحتوى في الوقت الفعلي** استنادًا إلى تقدم المتعلم، مما يخصّص تجربة التعلم وفقًا لاحتياجات كل فرد.
- يساعد التكيّف الفوري لنشاط التعلم في الحفاظ على **ملاءمة المواد التعليمية وفاعليتها**.
- استخدام **روبوتات الدردشة** المعتمدة على الذكاء الاصطناعي ، لتعزيز التفاعل مع المستخدمين من خلال بناء روابط ذات مغزى، وتقديم تغذية راجعة فورية في الوقت الحقيقي حول واقع تطبيق البرنامج التعليمي أو التدريبي، وتحسينه أو تعديله أولًا بأول.

Mindsmith (2024). AI and the ADDIE Model :How can L&D teams use AI within the context of the ADDIE model? Retrieved from: https://www.mindsmith.ai/blog/ai-and-the-addie-model. Accessed: 30/04/2025.

تحولات في مرحلة التقويم Evaluation Stage

- توفيرمعلومات مهمة حول **أداء المتعلمين وفاعلية التدريب** من خلال **تحليلات التعلم** والتقارير.
- تقديم **توصيات** مستندة إلى البيانات في الوقت الفعلي.
- دمج أدوات الذكاء الاصطناعي في إنشاء **التقويمات التكوينية**، وتوفير **تغذية راجعة فورية**، مما يدعم التعلم بشكل أفضل من خلال منح المعلمين وقتًا أكبر للتدريس.
- يوصي **بأسئلة الاختبار**ات وأنواعها بما يتواءم مع أهداف التعلم.
- إنشاء قواعد لتقويم الدرجات **وأتمتة عملية التصحيح**.

University of Cincinnati Online (2025). How Instructional Designers Use AI to Optimize Workflow and Learning Experience. https://online.uc.edu/blog/how-instructional-designers-use-ai/. Accessed: 23/4/2025.

التحولات في عمليات التصميم التعليمي بتأثير الذكاء الاصطناعي من منظور نقاط قوة ونقاط الضعف

نقاط القوة

- توليد أهداف تعلم قابلة للقياس، ومواءمة نشاطات التعلم والتقويمات مع أهداف التعلم.
- اقتراح الأدوات والمواد المناسبة للاستخدام في المقرر.
- اقتراح توجيهات توجّه المناقشة التي تشجع الطالب على تنمية التفكير الناقد.
- توفير مقاييس تقدير (Rubrics) تفصيلية
- توفير نشاطات وتقويمات متنوعة.

نقاط الضعف

- عدم ملاءمة نشاطات التعلم التي يقترحها الذكاء الاصطناعي نظرًا لقصور فهم سياق تلك النشاطات (المحلية، العاطفية، إلخ).
- ثقة منخفضة في بعض المصادر والمواد.
- فقدان العمق في الاختبارات الاعتيادية والاختبارات القصيرة.

Choi, Gi Woong, Kim, Soo Hyeon, Lee, Daeyeoul and Moon, Jewoong (2024). Utilizing Generative AI for Instructional Design: Exploring Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats.https://www.researchgate.net/publication/380264027_Utilizing_Generative_AI_for_Instructional_Design_Exploring_Strengths_Weaknesses_Opportunities_and_Threats. (Accessed: 5/5/2025).

تحولات التصميم التعليمي في عصر الذكاء الاصطناعي

2. التحولات في أدوار ومسؤوليات المصمم التعليمي

التحولات في أدوار ومسؤوليات المصمم التعليمي

سيناريوهان محتملان لمستقبل مصممي التعليم

السيناريو الأول: انتقال مصممي التعليم إلى دور إشرافي على عمليات الإنتاج:

- ❖ يؤدي الذكاء الاصطناعي معظم العمل الإبداعي، بينما يتولى المصمم التعليمي دور المراجع:
  - مراجعة المسودات التي أنشأها الذكاء الاصطناعي.
  - تصحيح الأخطاء وعدم الدقة.
  - تعديل التنسيق.
  - ضمان الامتثال ومتطلبات حقوق الطبع والنشر.
- ❖ يرجع ذلك إلى أن 96% من المصممين يشعرون بالقلق بشأن حقوق الطبع والنشر والملكية الفكرية عند استخدام المحتوى المُنشأ بواسطة الذكاء الاصطناعي، مما يدفعهم نحو دور يركز أولًا على الإشراف والمراجعة بدلًا من الدور الإبداعي.

Sedgman, Sarah (2026). How Instructional Designers Can Stay Relevant in the Age Of AI .https://elearningindustry.com/how-instructional-designers-can-stay-relevant-in-the-age-of-ai
ATD Team (2026). AI in Instructional Design: Transforming Workflows and Content Creation. https://www.td.org/product/research-report--ai-in-instructional-design-transforming-workflows-and-content-creation/792512

التحولات في أدوار ومسؤوليات المصمم التعليمي

السيناريو الثاني: ارتقاء مصممي التعليم إلى العمل الاستراتيجي وهندسة الخبرات التعليمية:

- ❖ يحرر الذكاء الاصطناعي مصممي التعليم من المهام المتكررة، مما يتيح لهم تخصيص مزيد من الوقت للأعمال الأعلى قيمة، مثل:
  - تشخيص فجوات الأداء.
  - رسم خرائط رحلات التعلم.
  - تطبيق مبادىء علوم التعلم.
- ❖ يرى معظم مصممي التعليم أن الذكاء الاصطناعي يحسّن قدرتهم على تصميم مقررات فعّالة.
- ❖ تقليص وقت الإنتاج، يمكّن المصمم من التركيز على العمل الاستراتيجي.

Sedgman, Sarah (2026). How Instructional Designers Can Stay Relevant in the Age Of AI https://elearningindustry.com/how-instructional-designers-can-stay-relevant-in-the-age-of-ai
ATD Team (2026). AI in Instructional Design: Transforming Workflows and Content Creation. https://www.td.org/product/research-report--ai-in-instructional-design-transforming-workflows-and-content-creation/792512

التحولات في أدوار ومسؤوليات المصمم التعليمي

أدبيات حول استخدام الذكاء الاصطناعي من وجهة نظر مصممي التعليم

- يخشى الكثيرون أن يؤدي إدخال الذكاء الاصطناعي وأتمتة بعض المهام والعمليات في تصميم التعليم إلى فقدان الوظائف.
- في سوق العمل اليوم، لا يتنافس مصممو التعليم مع غيرهم من المهنيين فحسب؛ بل أصبح تقييمهم يتم أيضًا مقارنةً بالأداء المدعوم بالذكاء الاصطناعي.
- من المرجح بشكل متزايد أن يسأل أصحاب العمل قريبًا **" لماذا نوظّف هذا الشخص بدلًا من الاعتماد على الذكاء الاصطناعي لأداء هذا العمل"؟**

.(Melissa 2023)

أدبيات حول استخدام الذكاء الاصطناعي من وجهة نظر مصممي التعليم

دراسة حالات متعددة (Kozan, et al., 2025)

- دمج الذكاء الاصطناعي التوليدي في مرحلتي **تصميم التعليم وتطويره**،
- أهميته في التعامل مع المهام المملة وتوليد الأفكار.
- مخاوف بشأن جودة المخرجات وموثوقيتها.

فئات الاستخدام (Luo, 2025)

- توليد الأفكار (2) التعامل مع المهام منخفضة المخاطر (3) تبسيط عملية التصميم (4) تعزيز التعاون
- زيادة الكفاءة، مخاوف متعلقة بجودة المحتوى، وأمن البيانات، والآثار الأخلاقية.

Panke, Stefanie (2026). Generative AI for Instructional Design: Changes, Chances, Challenges. https://aace.org/review/generative-ai-for-instructional-design-changes-chances-challenges

أدبيات حول استخدام الذكاء الاصطناعي من وجهات نظر مصممي التعليم

McNeill, et al

- تسريع الكفاءة: حقق 67% توفيرًا متوسطًا إلى كبيرًا في الوقت.
- تسريع إعداد المحتوى، وتقديم التغذية الراجعة، وتوليد الأفكار.

Yang & Stefaniak (2025)

- وجود ثلاثة أنماط متميزة من المواقف: (1) المقيمون المتشائمون، (2) المؤيدون المتفائلون، و(3) المفكرون الحذرون.
- استخدام الذكاء الاصطناعي التوليدي بشكل أساسي لتوليد المحتوى، وتحسين الكتابة وحل المشكلات، والتواصل، والبحث عن المعلومات.

Panke, Stefanie (2026). Generative AI for Instructional Design: Changes, Chances, Challenges. https://aace.org/review/generative-ai-for-instructional-design-changes-chances-challenges

التحولات في أدوار ومسؤوليات المصمم التعليمي

مباركة الإبداع والتفكير الاستراتيجي

- تصميم خبرة تعلم تتميز بإلهام المتعلم، وتحفيزه، وتشجيعه على المشاركة النشطة.
- التفكير الاستراتيجي حول كيفية دعم كل حل تعليمي لأهداف المدرسة أو المؤسسة التعليمية.
- حل المشكلات المعقدة من خلال طرق مبتكرة لتلبية احتياجات المتعلمين المتنوعة.

فهم التقنية وأدوات الذكاء الاصطناعي

- تحويل المحتوى النصي إلى وحدات تعلم مصغرة تفاعلية مع اختبارات وفيديوهات مدمجة.
- تلخيص عدة صفحات، واستخراج النقاط الرئيسة، واقتراح صور، وإنشاء أنشطة تفاعلية.
- توظيف روبوتات محادثة لتقديم الدعم للمستخدمين على مدار الساعة.
- توظيف المحادثة للإجابة عن الأسئلة المتكررة، وتوصية بمصادر تبعًا لتقدم المتعلم.

Panke, Stefanie (2026). Generative AI for Instructional Design: Changes, Chances, Challenges. https://aace.org/review/generative-ai-for-instructional-design-changes-chances-challenges

التحولات في أدوار ومسؤوليات المصمم التعليمي

تطوير مهارات تحليلية قوية: فهم البيانات حول كيفية تفاعل المتعلمين مع المحتوى:

- تحليل سبب الصعوبات التي تواجه المتعلمين بشكل متكرر في وحدة معينة، لإعادة تصميمها.
- استخدام التحليلات التنبؤية لتحديد المتعلمين الذين قد يتأخرون عن زملاءه عبراكتشاف الأنماط مثل انخفاض درجات الاختبارات أو أجزاء من المحتوى تخطاها الطالب، مما يتيح التدخل مبكرًا من خلال مصادر أو دعم موجّه.
- تحسين المقررات الدراسية بشكل مستمر من خلال تتبع مقاييس مثل الوقت الذي يقضيه المتعلمون في المهام، ومعدلات الاحتفاظ بالمعرفة، ومعدلات إنهاء المقررات.

Panke, Stefanie (2026). Generative AI for Instructional Design: Changes, Chances, Challenges. https://aace.org/review/generative-ai-for-instructional-design-changes-chances-challenges

تمكين وكالة المتعلم Leaner Agency

- **وكالة المتعلم:** قدرة المتعلم على اتخاذ القرارات المتعلقة بتعلّمه، وتحمّل مسؤولية تعلمه، والمبادرة والمشاركة الفاعلة في تحديد أهدافه وطرق تعلمه.
- بعبارة آخرى، **تمكين التعلم المخصص/الشخصي** Personalized Learning

من التعلم الفردي إلى التعلم المتمايز إلى التعلم المخصص

من تكييف التدريس لسرعة المتعلم إلى تكييف خبرات التعلّم لاختلافات لمتعلمين إلى منح المتعلّم وكالة حقيقية Learning Agency لتمكينه في رحلة التعلم

التعلم الفردي Individualized Learning

- ضبط سرعة التدريس ليتناسب مع السرعة الفريدة لمختلف الطلاب.
- الأهداف الأكاديمية واحدة بالنسبة إلى مجموعة من الطلاب، لكن يمكن لكل طالب أن يتقدم في المنهج بسرعة مختلفة، استنادًا إلى احتياجاته التعليمية الخاصة.

التعلّم المتمايز Differentiated Learning

- تكييف التدريس لتلبية احتياجات الطلاب الفردية وتفضيلاتهم وأهدافهم التعليمية.
- الأهداف الأكاديمية العامة لمجموعات الطلاب واحدة.
- تمييز عملية التعلم، أو المحتوى التعليمي، أو بيئة التعلم، أو وسيلة التعلم أو المنتج النهائي.

Dale Basye (2018). Personalized vs. differentiated vs. individualized learninghttps://**iste.org**/blog/personalized-vs-differentiated-vs-individualized-learning

من التعلم الفردي إلى التعلم المتمايز إلى التعلم المخصص

التعلم المخصص (الشخصي) Personalized Learning

- توفير تجارب تعلم شخصية، من خلال تحليل بيانات المتعلم الفردية (learner analytics).
- تكييف التعلم وفقًا لتفضيلات واهتمامات المتعلمين، إلى جانب التدريس الذي يسير وفقًا للاحتياجات والسرعة الفريدة لكل طالب.
- تختلف الأهداف الأكاديمية، والمنهج، والمحتوى، وكذلك طريقة التعلم وسرعته.
- الطالب ينشيء أنشطة التعلم، بناءً على أهتماماته الشخصية وفضوله الفطري.
- التعلم الشخصي ليس شيئًا يُفرض على الطلاب بل هو شيء يشاركون في صنعه لأنفسهم.
- استخدام التقنية التكيّفية Adaptive Technology لمساعدة الطلاب على تحقيق مستويات أداء عالية.

Dale Basye (2018). Personalized vs. differentiated vs. individualized learninghttps://**iste.org**/blog/personalized-vs-differentiated-vs-individualized-learning

تحولات في أدوار مصممي التعليم: التصميم المتمحور حول الإنسان

مع تولي الذكاء الاصطناعي المهام المتكررة، أصبح لدى المصممين التعليميين مجال أكبر للتركيز على الجانب الإنساني من التعلم. يمكن للذكاء الاصطناعي تعديل المحتوى، لكنه لا يستطيع فهم تفاصيل المشاعر الإنسانية، والتحفيز، والسلوك. هذه هي النقطة التي يتألق فيها المصممون.

- إنشاء بيئات غامرة وتفاعلية تضع انخراط المتعلم في المقدمة
- ضمان توافق المحتوى في التعلم المخصص مع الاحتياجات العاطفية والتحفيزية للمتعلمين.
- تصميم محتوى يعالج الحواجز العاطفية للتعلم، مثل الخوف من الفشل، عبر تصميم أنشطة منخفضة المخاطر.
- تضمين فرص للتواصل البشري، مثل جلسات تدريب افتراضية أو التعاون بين الأقران في التعلم المدمج.
- استخدام مبادئ التصميم الشامل: دعم وتمثيل جميع المتعلمين، (اختيار شخصيات متنوعة في السيناريوهات).
- فهم دوافع المتعلمين واستجاباتهم العاطفية.

3. تحديات مستقبل التصميم التعليمي في عصر الذكاء الاصطناعي

تحديات مستقبل التصميم التعليمي في عصر الذكاء الاصطناعي

- يشعر 96% من المصممين التعليميين بالقلق بشأن حقوق الطبع والنشر وحقوق الملكية الفكرية المتعلقة بالمحتوى المُنشأ بواسطة الذكاء الاصطناعي.
- انخفاض جودة المحتوى الذي يولّده الذكاء الاصطناعي، والقيود المرتبطة به، وعدم استعداد مصممي التعليم تبنيه.
- إتقان الأدوات التقنية التي تتطور باستمرار، والفهم العميق لكيفية توظيفها بفاعلية لخدمة أهداف تعلم محددة.
- مخاطر الحمل المعرفي **الزائد** (Cognitive Overload) ، حيث يوجد ميل كبير إلى إثراء المحتوى بالعديد من العناصر التفاعلية، إلا أن علوم الإدراك تشير إلى أن تعدد المثيرات قد يعيق عملية التعلم.
- الدقة والموثوقية: تنطوي المحتويات التي يولدها الذكاء الاصطناعي على مخاطر متكررة، مثل الأخطاء الواقعية، و«الهلوسة»، والتملق والتحيز في المخرجات. ويقع على عاتق المصممين عبء التحقق الشامل من المعلومات وضمان جودة المحتوى.
- التحقق من دقة المعلومات، والتعامل مع المخاطر الأخلاقية، وصياغة المطالبات ((Prompts الفعّالة.

ATD Team (2026). AI in Instructional Design: Transforming Workflows and Content Creation. https://www.td.org/product/research-report--ai-in-instructional-design-transforming-workflows-and-content-creation/792512
didask.com (2026). Instructional Design in the Digital Age. https://www.didask.com/en/post/ingenierie-pedagogique-ere-digital

تحديات مستقبل التصميم التعليمي في عصر الذكاء الاصطناعي

السمات الجديدة التي يجب على مصممي التعليم تبنيها

- **القدرة على التكيّف:** متابعة الاتجاهات والأدوات الجديدة لمعرفة لإمكانياتها واستخداماتها.
- **الفضول:** البحث عن منهجيات مبتكرة: حضور اندوات أو تجريب نسخ تجريبية لتقنيات
- **التعاطف:** إذا كان المحتوى جافًا أو مرهقًا، يجب إعادة تصميمه ليكون سهلًا وداعمًا.
- **التعاون:** التعاون مع خبراء المحتوى، ومديري المشاريع، وحتى مع أدوات الذكاء الاصطناعي لتقديم حلول تعلم شاملة وإنسانية.
- **الرؤية:** التفكير فيما يتجاوز المقررات أو البرامج الفردية، وفهم كيف يسهم مجال التصميم التعليمي في دعم النجاح طويل المدى للمؤسسة التعليمية.

Rojas, Silvia (2025). The Future of Instructional Design in the AI Era. Retrieved from: https://www.shiftelearning.com/blog/future-instructional-design-ai-era. Accessed: 19/03/2025.

خلاصة

في ضوء التحولات التي يشهدها التعليم، تتطلب المرحلة الراهنة ما يلي:

- **استخدام الذكاء الاصطناعي كمُسرِّع، وليس كنظام قيادة آلي:**
  - الذكاء الاصطناعي ليس بوصفه بديلًا عن مصممي التعليم ، وإنما امتدادًا لتفكيرهم.
  - فهم ما يستطيع الذكاء الاصطناعي القيام به بصورة جيدة، وما لا يستطيع القيام به بالدرجة نفسها من الكفاءة.
- **معرفة ما الذي يستطيع الذكاء الاصطناعي القيام به جيدًا؟**
  - إنشاء مسودات أولية بسرعة.
  - تلخيص الوثائق الكبيرة.
  - توليد أفكار متعددة بسرعة.
  - تقديم قوالب ومخططات وبدائل متنوعة.
  - اقتراح أنشطة تفاعلية أو صيغ للاختبارات.

Sedgman, Sarah (2026). How Instructional Designers Can Stay Relevant in the Age Of AI https://elearningindustry.com/how-instructional-designers-can-stay-relevant-in-the-age-of-ai

خلاصة

في ضوء التحولات التي يشهدها التعليم، تتطلب المرحلة الراهنة ما يلي:

❖ **معرفة ما الذي لا يستطيع الذكاء الاصطناعي القيام به جيدًا؟**

- ضمان الدقة التربوية.
- فهم التفاصيل والفروق العاطفية الدقيقة.
- تطبيق علوم التعلم بعمق وحساسية.
- استنتاج ثقافة المؤسسة أو القيود التنظيمية.
- بناء الثقة مع خبراء الموضوع.
- التحقق مما إذا كان التدريب هو الحل المناسب أصلًا.

❖ يؤدي تصميم المطالبات (Prompts) بطريقة جيدة إلى الحصول على نتائج أفضل، ولكن حتى المخرجات الممتازة تظل بحاجة إلى **تنقيح وتطوير بشري**.

❖ سيحقق مصممو التعليم الذين يعرفون كيف يتحدون الذكاء الاصطناعي، ويوجهونه، ويعيدون صياغة مخرجاته، ويضيفون إليها المعنى، أداءً أفضل من أولئك الذين يعتمدون على مطالبات عامة.

Sedgman, Sarah (2026). How Instructional Designers Can Stay Relevant in the Age Of AI https://elearningindustry.com/how-instructional-designers-can-stay-relevant-in-the-age-of-ai

خلاصة

في ضوء التحولات التي يشهدها التعليم، تتطلب المرحلة الراهنة ما يلي:

❖ **للحفاظ على أهميتهم المهنية وضمان استدامة أدوارهم مستقبلًا، ينبغي على مصممي التعليم:**

- الانتقال من إنتاج المحتوى إلى حل المشكلات الاستراتيجية.
- تعزيز الخبرة في مبادىء علوم التعلم.
- التعامل مع الذكاء الاصطناعي بوصفه شريكًا، وليس نظام قيادة آليًا.
- تطوير مهارات متقدمة في صياغة المطالبات Prompts والتقييم النقدي للمخرجات.
- إنتاج المحتوى ليس مجرد توجيه أمر، وإنما يجب أن يتواءم المحتوى مع مخرجات التعلم المستهدفة (معرفية، أو إجرائية أو اتجاهات).
- تحسين القدرة على تشخيص مشكلات الأداء.
- الاستثمار في التصميم المتمحور حول الإنسان.

Sedgman, Sarah (2026). How Instructional Designers Can Stay Relevant in the Age Of AI https://elearningindustry.com/how-instructional-designers-can-stay-relevant-in-the-age-of-ai

خلاصة

في ضوء التحولات التي يشهدها التعليم، تتطلب المرحلة الراهنة

- إعادة تعريف عمليات ومهام التصميم التعليمي.
- إعادة تعريف أدوار ومهارات مهنيي تصميم التعليم، لتشمل مهارات رقمية متقدمة، وقدرة على التعامل مع تقنيات وأنظمة الذكاء الاصطناعي، و تحليلات التعلم والتحليلات التنبؤية.
- ستتغير أدوار مصممي التعليم: ستستمر بعض الأدوار، بينما سيحل محل بعضها مساعدو ذكاء اصطناعي حسب طبيعة تلك العمليات والمهام.
- أن يُعيد مهنيو المجال النظر في أساليب واستراتيجيات المجال لضمان استدامة مهنتهم في عصر التحول الرقمي والذكاء الاصطناعي.
- تصميم الخبرات التي تتطلب التكامل والتفكير المنظومي، وليس مجرد تصميم المقررات: لم تعد المؤسسات تريد مقررات منفصلة ومعزولة؛ بل تريد منظومات تعلم تُحدث تغيرًا سلوكيًا قابلًا للقياس.
- وسيظل مصممو التعليم الذين يعملون على هذا المستوى عناصر لا غنى عنها في المؤسسات.

لا يحدد الذكاء الاصطناعي مستقبل تصميم التعليم؛ بل إن طريقة استجابة المصممين له هي التي تحدد ذلك المستقبل

لن يقلل الذكاء الاصطناعي من أهمية مصممي التعليم الذين يطورون قدراتهم؛ بل سيكونون هم من يقودون التطور القادم في مجال التعلم.

لا يستبدل الذكاء الاصطناعي المصممين التعليميين، بل يستبدل مهام التصميم التعليمي

Devlin Peck (2026). Will AI Replace Instructional Designers? My Honest Answe. https://www.devlinpeck.com/content/will-ai-replace-instructional-designers
Sedgman, Sarah (2026). How Instructional Designers Can Stay Relevant in the Age Of AI https://elearningindustry.com/how-instructional-designers-can-stay-relevant-in-the-age-of-ai