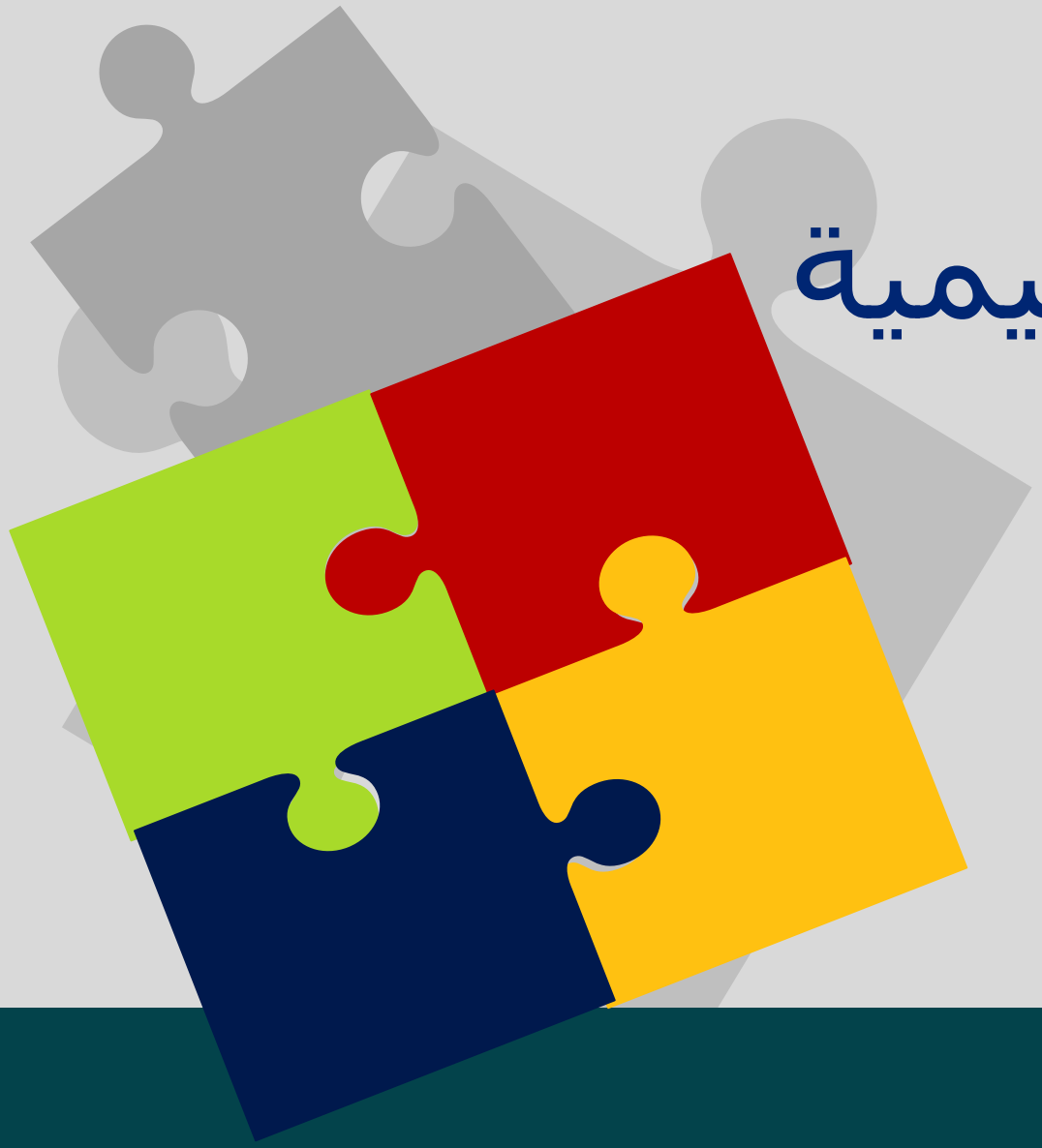


تقنيات الألعاب التعليمية

إعـــداد وتنفيذ :

ضحى خضر سبيه

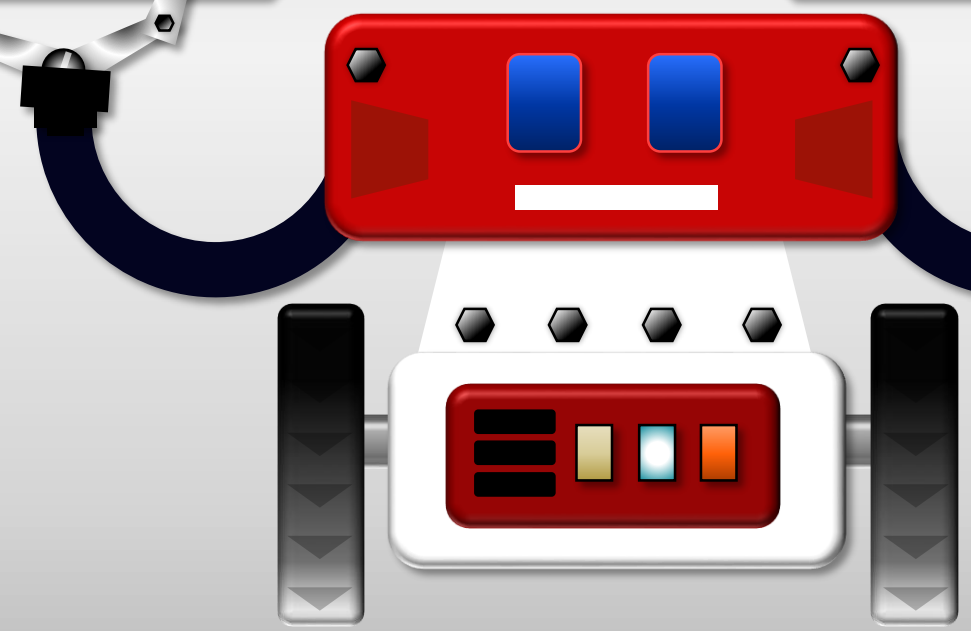
أسئلة :

س١

لماذا الأطفال نجدهم سعداء في أماكن اللعب ؟

س٢

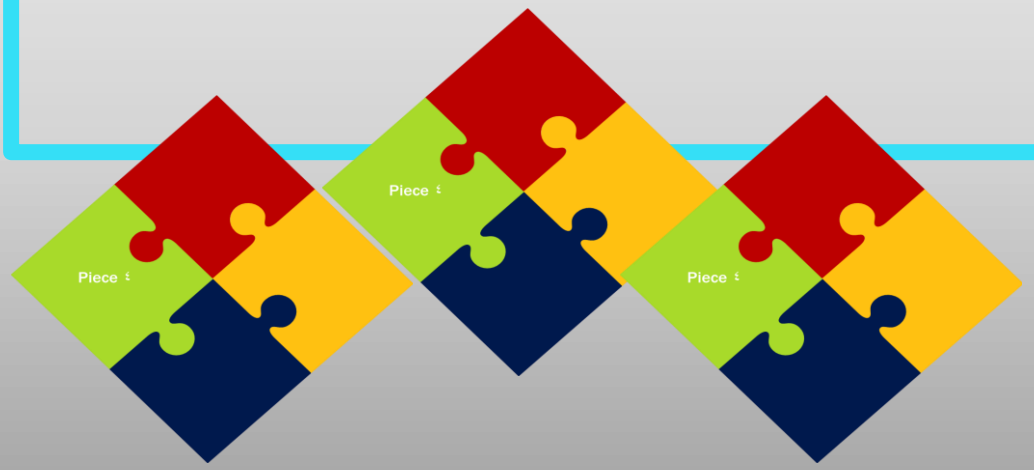
لماذا الأطفال نجدهم أقل متعة في بيئة المدارس ؟



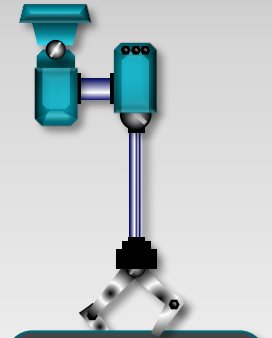
لماذا الألعاب مهمة :

❑ لماذا الألعاب مهمة ؟

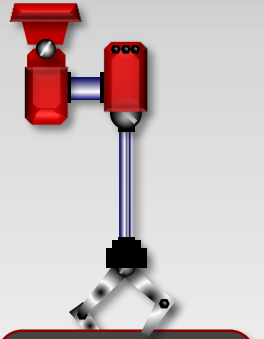
- ❑ ضرورية جدا للكبار والصغار للاسترخاء والتحفيز والرضا الوظيفي.
- ❑ 55%من الموظفين يفضلوا العمل في أماكن اللعب خاصة التي تعتمد على الخطأ والمحاولة .
- ❑ 80% من مرتادي ألعاب ديزني لاند فوق 18سنة
- ❑ التركيز على تجربة فعلية دون إنجاز الهدف.
- ❑ التعلم شي جديد.
- ❑ الاستمتاع والانبساط.
- ❑ مركز الاسترخاء والتحفيز.



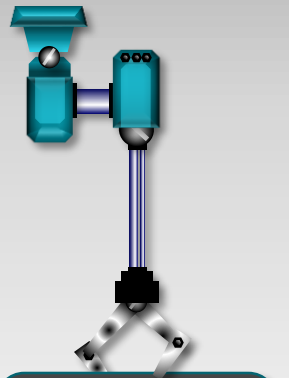
عناصر الألعاب:



المنافسة

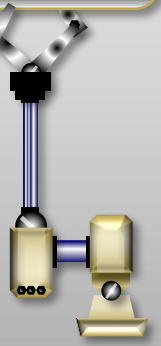


المشاركة

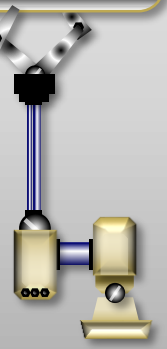


فرق العمل

التحدي



الفضول



فوائد الألعاب للأطفال :

النمو العقلي والذهني
التطور الاجتماعي

نمو الذاكرة
التفكير وحل المشاكل

التخيل وكسب الثقة
اكتشاف المحيط والبيئة التي حوله بسرعة أكبر

فوائد الألعاب للكبار

تحفيز العقل
وتعزيز الإبداع

- يخفف التوتر ويفرز
- إنزيم الإندرفين
- الخاص بالسعادة

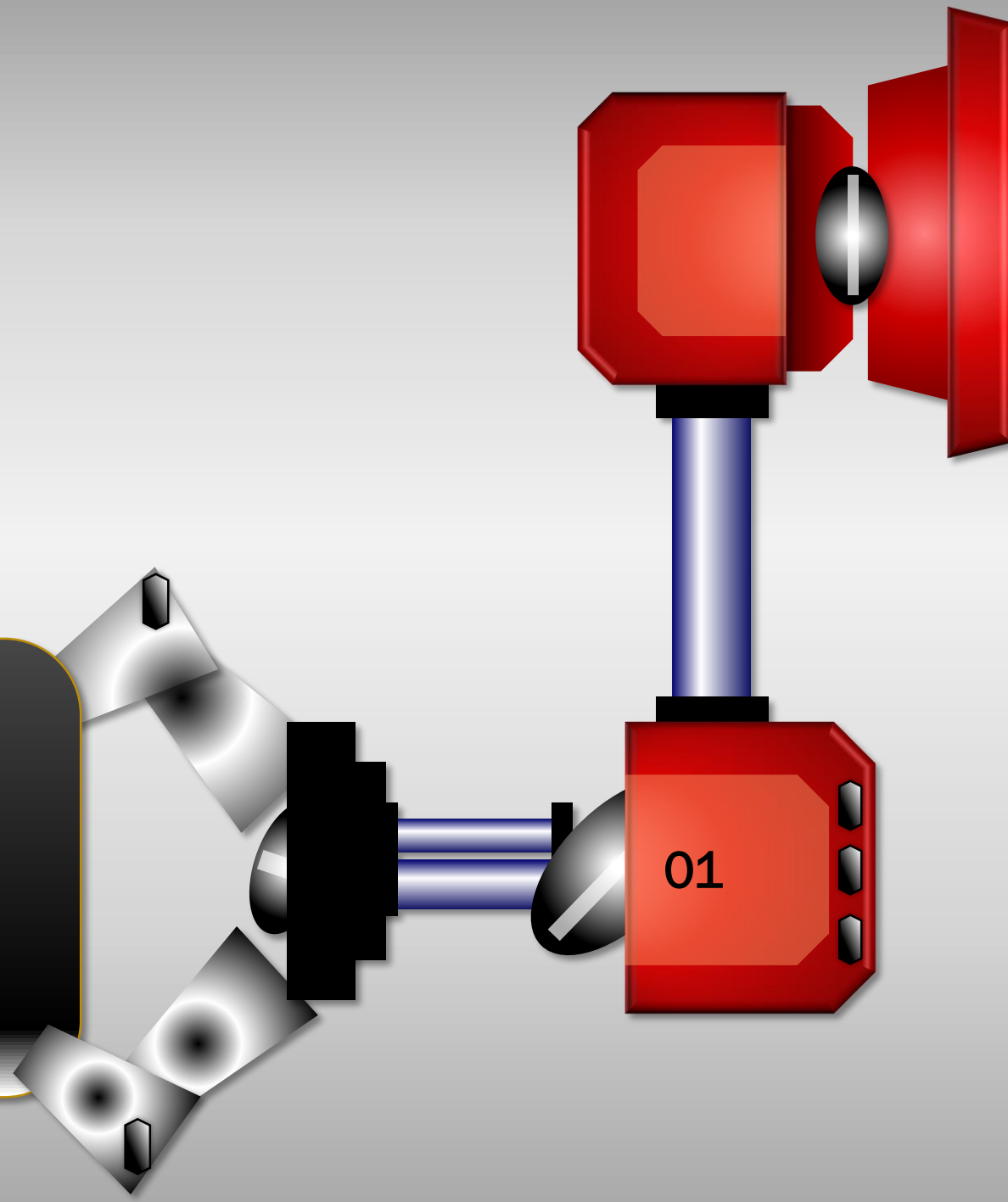
تحسين العلاقات
والاتصال
بالأخرين

تحسين وظائف
الدماغ
مثل البزل ،الشطرنج
،

الشعور بالشباب
والحيوية .

٨٧%غيرمتفاعلين في العمل متوثرين
مليون دولار 108 تنفق على الألعاب

اللعب المرضي
النجاح في التقدم
الترابط الاجتماعي
المعنى البطولي



أنماط الألعاب التعليمية:

النمط التنافسي:

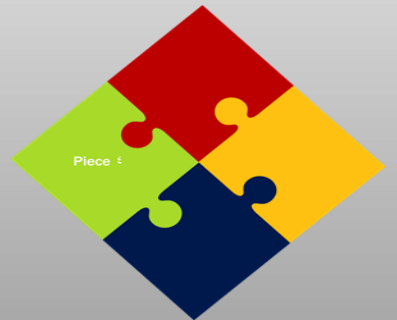
من خلال المسابقات والمباريات التعليمية بين:

- متعلم وآخر
- مجموعة متعلمين ومجموعة أخرى
- متعلم وجهاز تعليمي كالكمبيوتر

حيث يكون هناك فائز وخاسر

النمط العلمي الاستكشافي:

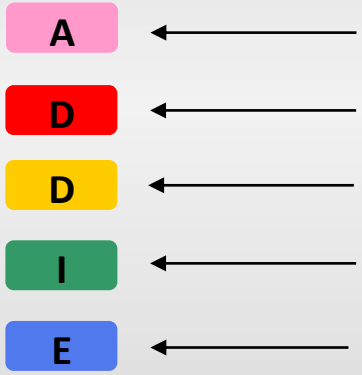
حيث تهدف إلى تنمية الابتكار والإبداع والتفكير لدى المشاركين من خلال الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو والكمبيوتر التعليمية والتي تستعمل استراتيجيات ذكية.



خطوات تصميم وإنتاج لعبة تعليمية:

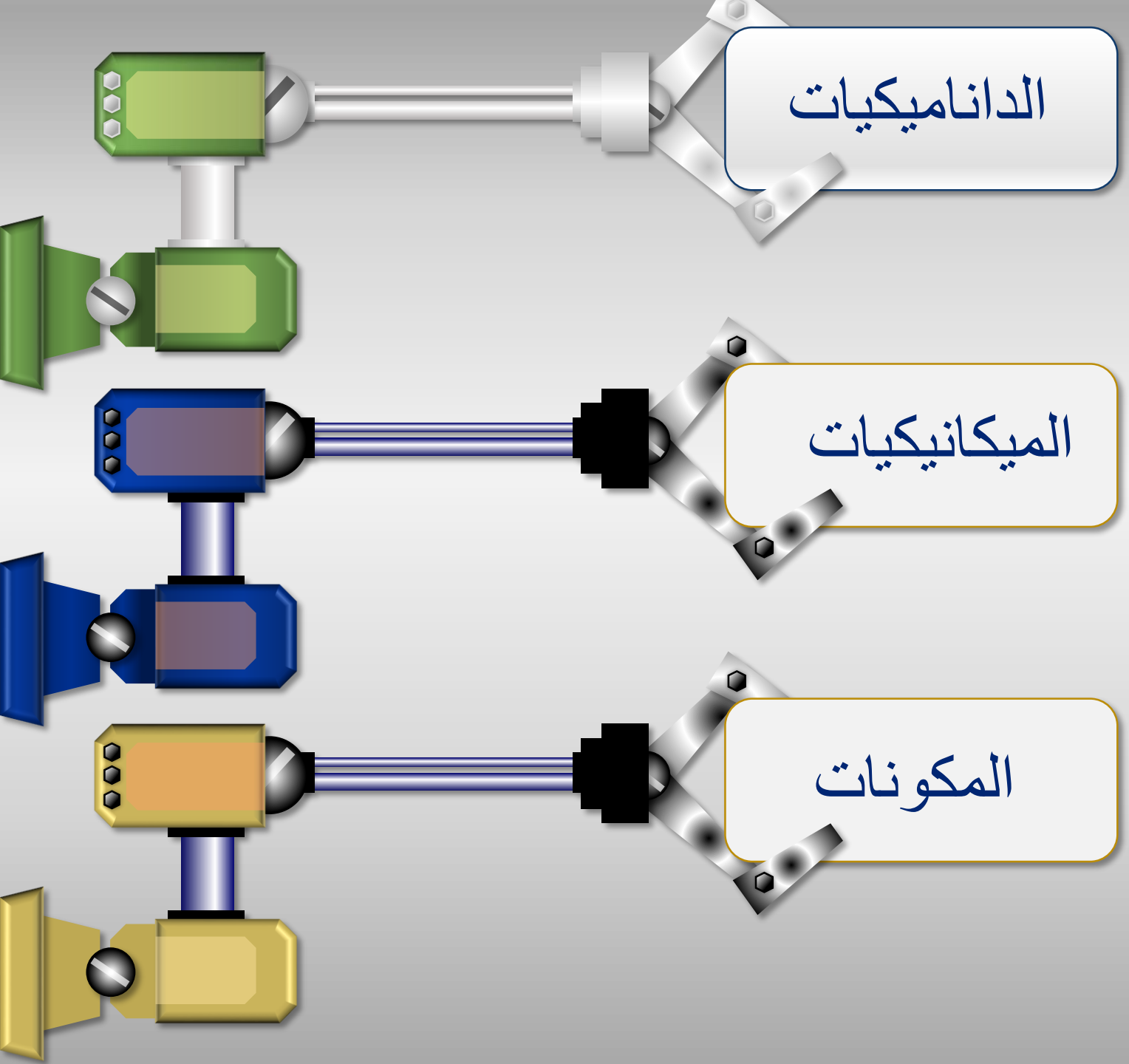
- هي نفس خطوات تصميم التعليم

التحليلAnalysis
التصميمDesign
التطويرDevelopment
التنفيذImplementation
التقويمEvaluation



مع مراعاة تحديد قوانين اللعبة وعدد اللاعبين ودور كل لاعب.

تقنيات الألعاب التعليمية:



الديناميكيات

ملموسة في اللعبة وتحدد التعامل في اللعبة :

القيود

المشاعر

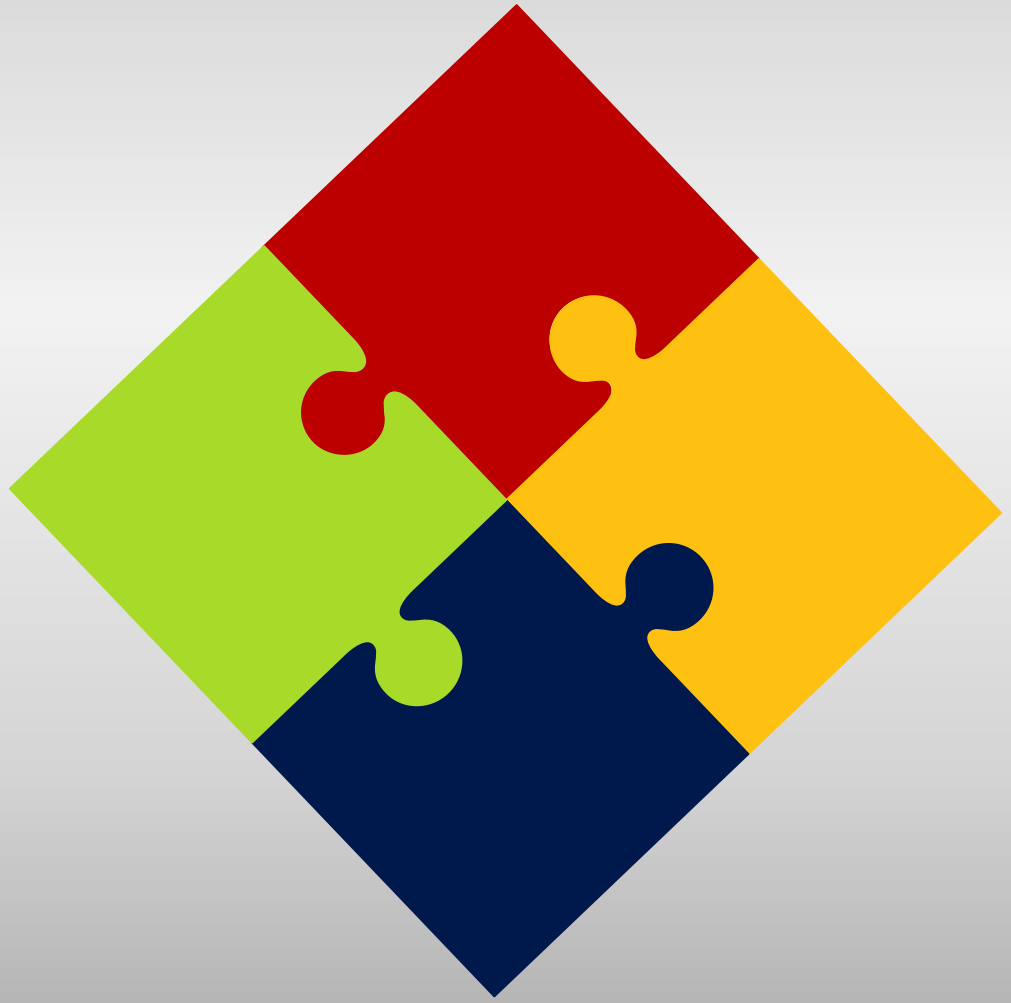
الرواية ..سرد القصص

التقدم والتطور

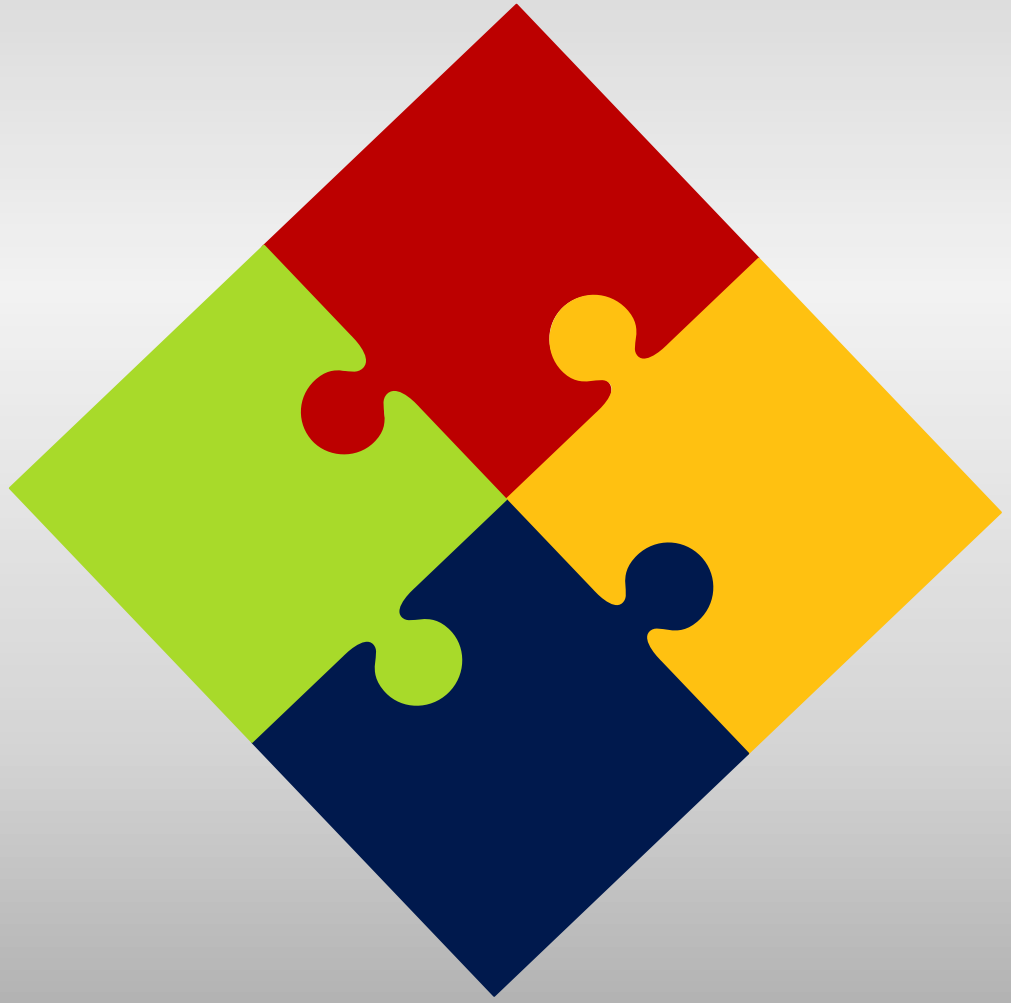
العلاقات الإنسانية

خاصة ضمن الفرق

تقع في قمة عناصر الألعاب هي عناصر مفاهيمية توضح العلاقة بين الاعبين



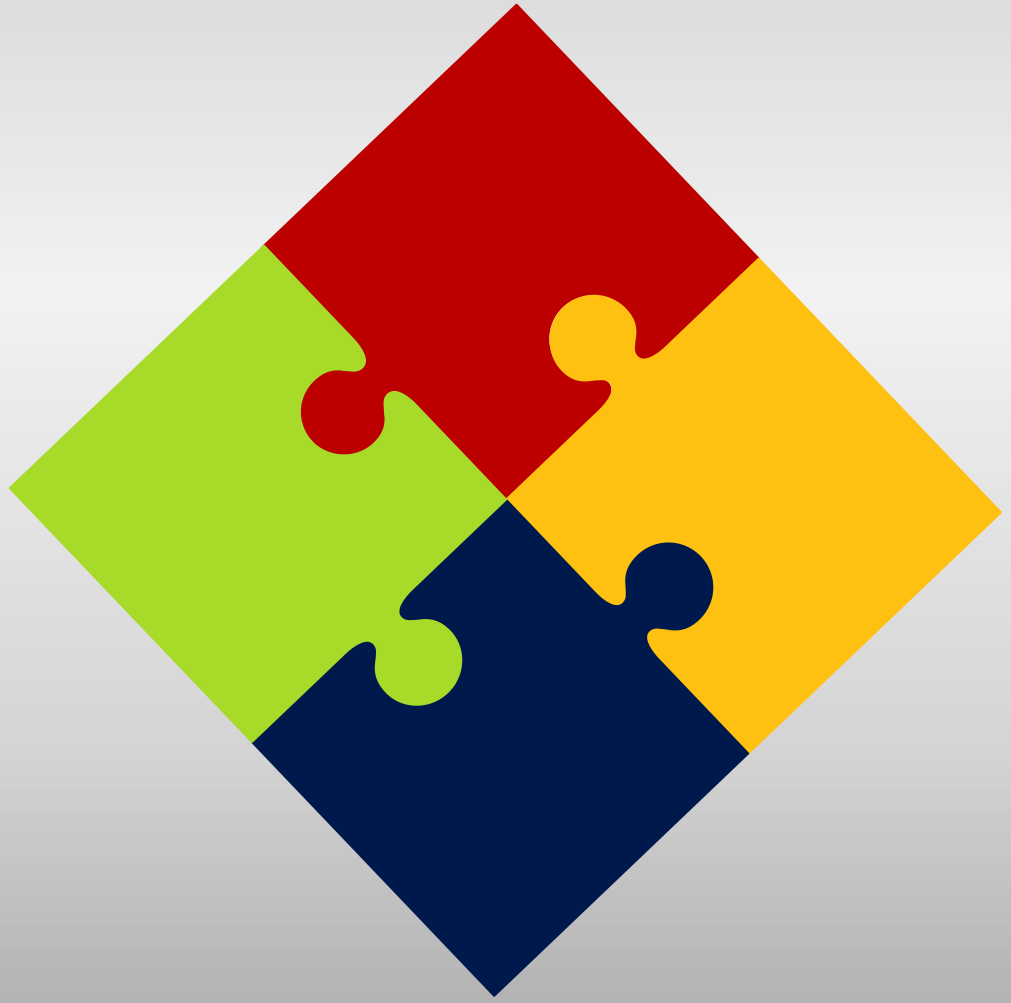
عمليات أساسية تحفز الأفراد وتقودهم للاستمرار في اللعبة :



التحديات أو المشاكل
الحظ
التنافس
التعاون
ردود الفعل والتغذية الراجعة
كسب الموارد
المكافاة
المعاملات والتجارة
التبديل
الفوز

المكونات

ما يكمن داخل الألعاب وتدور حوله :



الانجازات
الشخصيات الافتراضية
الأوسمة
التحدي الحاسم
الجمع والتبديل
محتويات نادرة
إهداء للآخرين
قائمة المتصدرين
المراحل
النقاط
المهام
الفرق
الاقتصاد الافتراضي

PBL

قائمة المتصدرين
LEADERBOARD
1
2
3
الأوسمة
BADGES
النقاط
POINTS

اللهم ارزقنا الإخلاصه في القول و العمل