تقنيات التعليم للجميع
مبادرة تطوعية لمجتمع متعلم ذاتيا.
https://edutechall.medu.sa

الشريك الاستراتيجي

جمعية الأنظمة التقنية
Association of Technology Systems
تحت إشراف وزارة الموارد البشرية و التنمية الإجتماعية
بترخيص رقم : ٢٠٩٨

دور تقنيات التعليم الحديثة

في تعزيز مفهوم التلعيب

Gamification

أميـــره عبد الرحمن غـــوص

ماجستير تقنيات التعليم
مدرب وخبير مايكروسفت

CC BY NC SA

الأهداف

1. ظهور مصطلح التلعيب.
2. ماذا نعني بالتلعيب.
3. عناصر التلعيب.
4. مجالات التلعيب والهدف من استخدامه.
5. الاختلاف بين مفهوم الألعاب التعليمية والتلعيب.
6. أثر التلعيب على العمليات التربوية.

@Amirah1Gh

النشأة التاريخية لمفهوم التلعيب

أطلق Nick Pelling _ مبرمج بريطاني _ أول من أطلق مصطلح Gamification في المواقف الجادة لتحقيق أهداف معينة او دفع الناس لعمل شي معين (Kapp, 2012)

مفهوم التلعيب

"هو استخدام عناصر الألعاب لجعل الأشياء الجادة أكثر متعة، وجعل المواقف التعليمية أقل مللا للدراسين"((Deese, 2017).

" هو استخدام قواعد ممارسة الألعاب مثل
(النقاط، الألقاب، النياشين، المستويات...) والأثر الناتج عن المشاركة في الألعاب
(الدافعية، والاستمرارية لأجل تحفيز المستهدفين في مجالات غير اللعب"
(أبو سيف، ٢٠١٨)

@Amirah1Gh

مصطلحات للتلعيب

اللوعبة
Gamification

التعليم المعتمد على قواعد الألعاب
Game based learning

(Cheong al, 2017)

@Amirah1Gh

(Deterding, 2018)

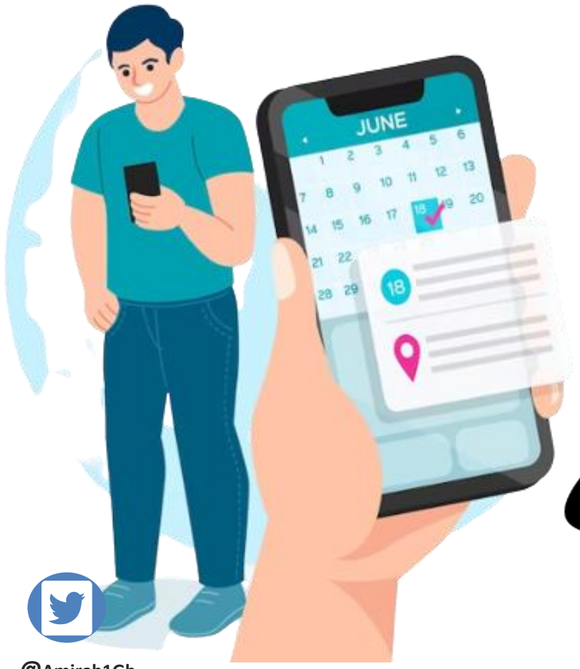
مجالات التلعيب

1- التسويق، المعاملات المالية والبنوك، التجارة الالكترونية: Nike, Stackoverflow

2- السفر والضيافة Foursqure, Booking

3-الألعاب الالكترونية

4-التعليم، التدريب، التوظيف



Booking.com

NIKE

Microsoft

فائدة التسويق بالتلعيب
Marketing By Gamification

الشعور بالانتماء
للعلامة التجارية
(برامج الولاء)

وزيادة الاقبال على
زيادة الشراء بالتالي
زيادة المبيعات

قياس سلوك المستخدم
المستهدف، ومن ثم التأثير عليه من
خلال النقاط، التخفيضات، كوبون،
المكافأة وغيرها.

تطبيقات والمواقع الالكترونية القائمة على مفهوم التلعيب

Poll Everywhere

Gamification Labs

Khan Academy

Kahoot!

ClassDojo

socrative

Mentimeter

Quizizz

GAMIFICATION EXAMPLES IN EDUCATION

Kickstarter

An American crowdfunding platform has launched a campaign on Canny bot - a robot toy that can be controlled remotely via a programme and is used to teach children practical coding skills.

Quizlet

A web and mobile application to study Math, Science, Languages, Arts quicker via games and flashcards for free. It's used by half of the universities of the USA and is said to help with progress a lot.

Khan Academy

Designs interactive video short lessons and supplies users with practice exercises and additional materials for creative learning of different subjects at their own pace.

Duolingo

Language-learning game with more than 8 millions downloads on Google Play. The social app encourages to level app earning points, get virtual currency and learn with friends.

ClassDojo

An interactive, funny and practical solution that connects children with teachers and helps create and manage better learning via virtual classes, sharing media and messaging.

Kahoot

A solution to use at school and at work for e-learning. While playing, anyone feels more comfortable and confident in vocabulary quizzes, multiplication, geography and more.

@Amirah1Gh

ACHIEVEMENT UNLOCKED
Feed
Run
Sarah Alder
August 22, 2019 at 11:40 AM
Mount Marathon
Cancel
Edit Activity
PERCEIVED EXERTION
Moderate
Easy
Moderate
Hide Details
921 m
Race Point
ACHIEVEMENTS
Friendly
You followed
LEVEL 1
Regal
Earn 7 crowns
LEVEL 2
524
TRY PLUS
Travel 3
Activities
Breakfast
Level 3/5
Lesson 8 / 15
START
nplete! +10 XP
ed your daily goal
5:58 PM
9
Start planting today!

GAMIFICATION BADGES

@Amirah1Gh

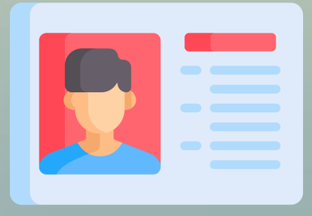
عناصر التلعيب (عودة،٢٠٢١)، (أبو سيف،٢٠١٧)

عناصر التلعيب

شهادات
تقديرية

لوحة المتصدرين
(leader- Board)

الأوسمة
وميداليات
(Badges)



ألقاب معينة

عناصر التلعيب

التحديات
(challenge)

الترقي المرحلي (Level)

الاعجاب (Like)

التعليقات

@Amirah1Gh

عناصر التلعيب

@Amirah1Gh

مبادئ التلعيب

- حرية الاختيار والتحكم اثناء اللعب
- المحاولة عدد من المرات
- تقوم على المعرفة لدى المستخدم بشكل ممتع
- إعداد اختبارات قصيرة تساعد على تثبيت وترسيخ المحتوى (النادي، ٢٠٢٠)

كل مهارة تقدم للطالب يمكن تحويلها باستخدام مبدأ التلعيب من خلال تفاعل الطالب بكافة حواسه، والتعلم النشط، والتعلم القائم على حل المشكلات، واستعادة المعرفة السابقة (النادي، ٢٠٢٠)

@Amirah1Gh

الفرق بين الالعاب التعليمية والتلعيب

@Amirah1Gh

الألعاب التعليمية والتلعيب

✓دمج عناصر الألعاب في موقف تعليمي
✓تغير السلوك واكتساب الدافعية
✓التطبيق سهل ولا يكلف ماديا

التلعيب Gamification

التعلم باللعب Game –based Learning

✓استخدام الألعاب كداعم في عملية التعلم
✓تصميم الألعاب صعب ومكلف ماديا
✓يحتاج الى مبرمجين

(kapp,2012)، (Deterding et al,2018)

@Amirah1Gh

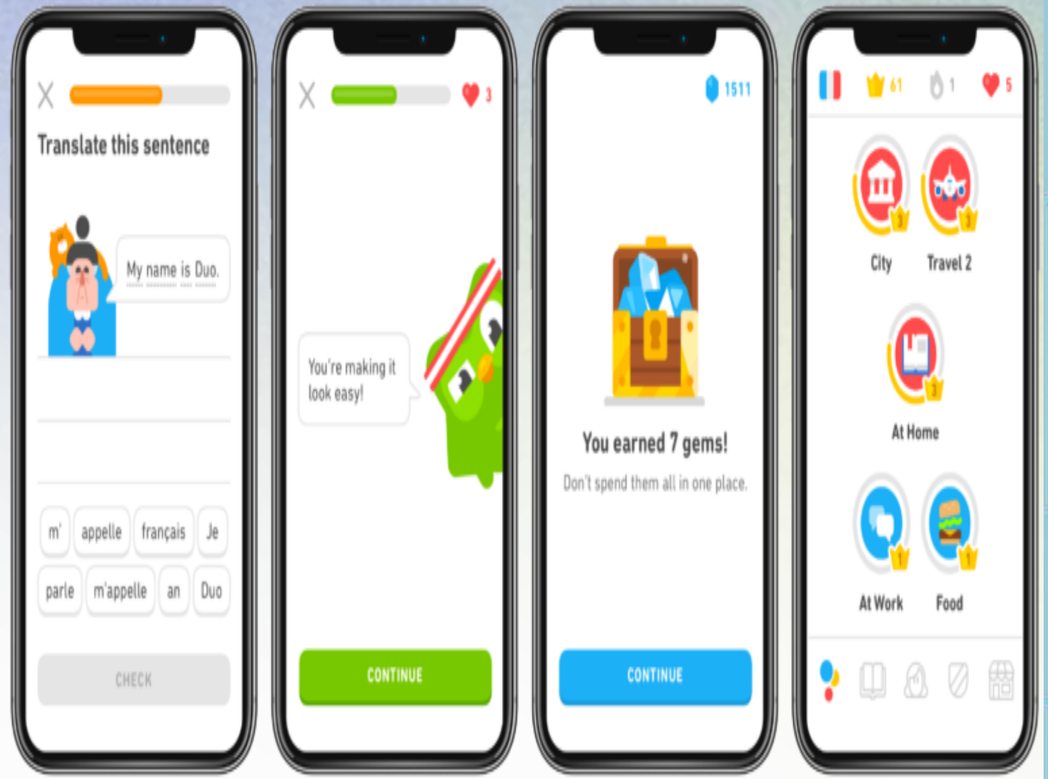
الالعاب التعليمية ماينكرفت

@Amirah1Gh

بيئة التلعيب

Classcraft

@Amirah1Gh



من حيث:	اللعب	التعلم باللعب	التلعيب
التعريف	"نشاط موجهه أو غير موجهه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية" (هاني،2015م)	"استخدام الألعاب في عملية التعلم" (مطير،2013م)	دمج عناصر الألعاب في العملية التعليمية
الهدف	المتعة والمرح فقط.	اكتساب المفاهيم والمعلومات المرتبطة بالتحصيل الدراسي، مما يسهم في تحسين اتجاهات الطلبة نحو عملية التعلم.	- تغيير السلوك وحل المشكلات وإثارة الدافعية. - يتعدى كونه هدفا لزيادة التحصيل الدراسي.
النطاق	في أي مكان يتواجد به الطالب، ولكن دون هدف معين أو نتيجة مرجوة.	في الصف الدراسي أو على مستوى المؤسسة التعليمية.	تمتد ممارسته خارج نطاق الصف الدراسي والمؤسسة التعليمية.
مثال	يُستخدم عادة في رياض الأطفال كاللعب بالرمل.	إعطاء الطلبة لعبة الكلمات المتقاطعة لتحسين مهارات القراءة لديهم.	تطبيق Duolingo

@Amirah1Gh

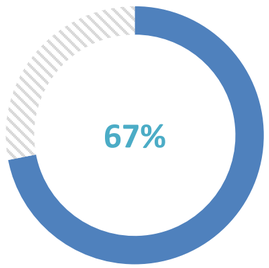
ما المقصود ب Gamification

وكيف يساعد في تحفيز طلابك؟

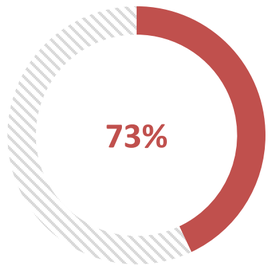
أثر التلعيب على العملية التعليمية

تناولت بعض الدراسات أثر التلعيب على العملية التعليمية

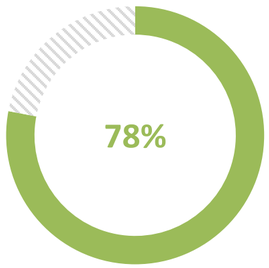
التعليم المتمركز حول الطلاب Student center Learning
وزيادة مشاركة الطلاب في الأنشطة



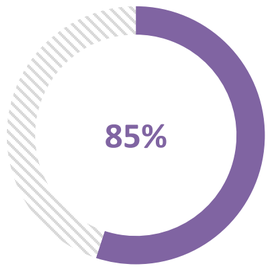
زيادة دافعية الطلاب



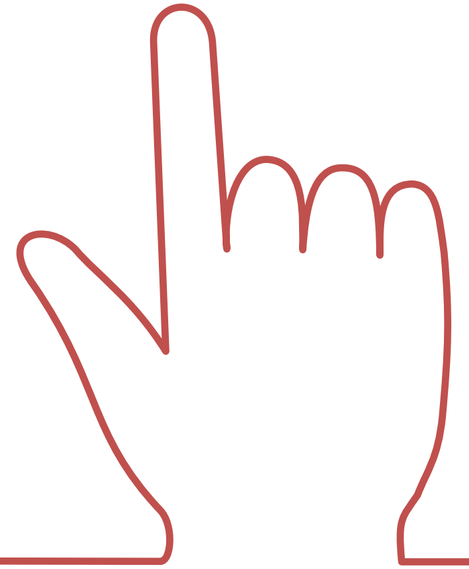
زيادة التفاعلية



مهارة الاتصال اللفظي



تغير سلوك للطلاب



Deterding,S., Dixon, Khaled,R.,& Nacke,L. (2018). From game drsign elements to gamefulness: defining gamification.

Deesem , Ashel. (2017). Five benefits of Gamification.

Cheong,Christopher, France Cheong, Justin Filippou.(2017) . Quick quiz: a gamified approach for enchancing Learning.

Kapp,K..,& Books24x,i. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game- based Methods and Stratehies for Training and Education.

أبو سيف، محمود سيد علي.(٢٠١٧). نموذج مقترح لاستخدام التلعيب في التسويق الالكتروني لخدمات الجامعات المصرية. العلوم التربوية.٣٦٤-٤٣٨

عودة، إكرام ظاهر محمود، وقاسم،عامر.(٢٠٢١). تطبيق العلاقات العامة لاستراتيجية " اللوعبة" في القطاع الحكومي، وأثرها في خلق اتصال حواري مع الجماهير عبر صفحة الفيسبوك خلال الأعوام "٢٠١٦-٢٠٢٠".

النادي، هدى جمعة عباس، السعيد، خليل. (٢٠٢٠). أثر استخدام التلعيب ”GAMIFUCATION“في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في مادة العلوم بالعاصمة عمان.

cloudaag@Hotmail.com

@Amirah1Gh