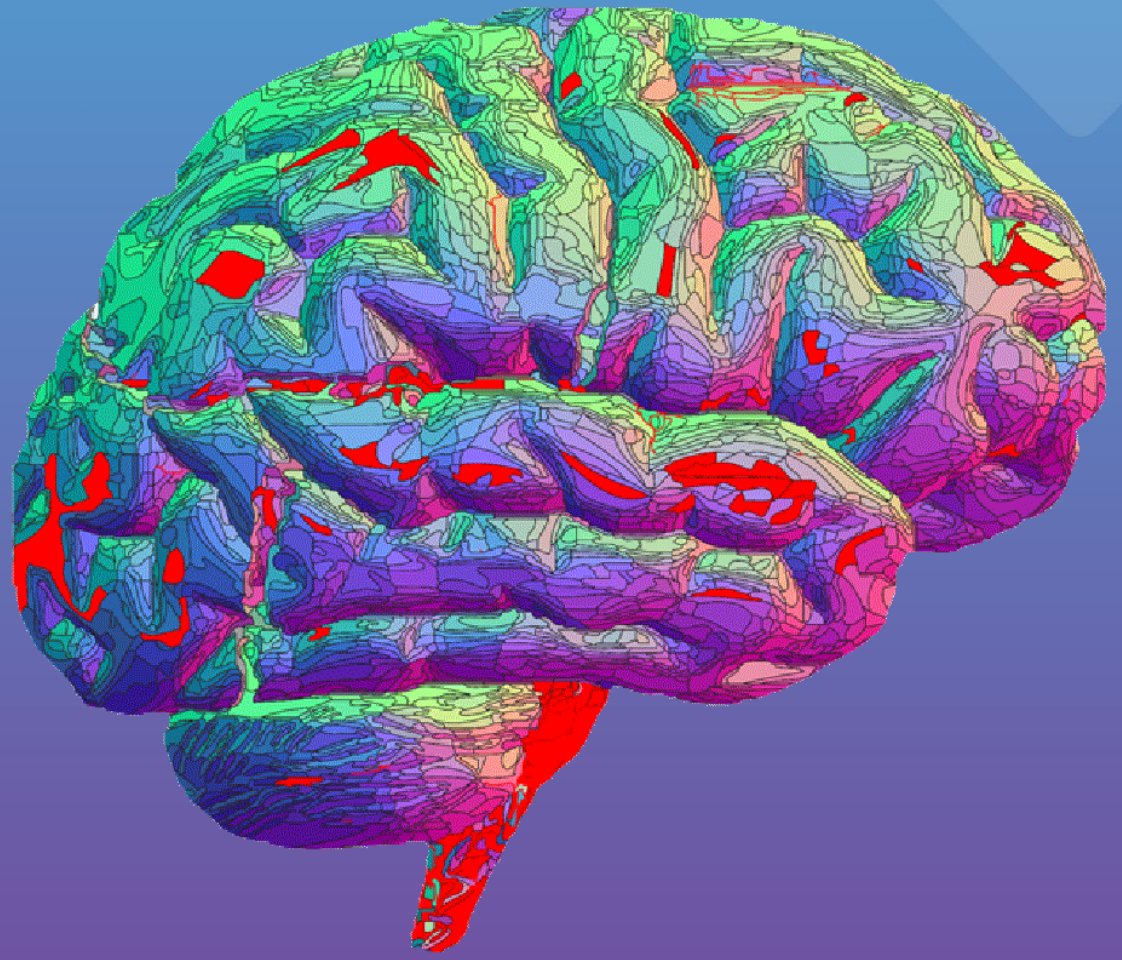
قبل أن تجلس
أحضر معك مخك المجنون



مؤتمر العاملين مع الشباب
Youth Organizations Conference

@yocksaorg

دمج التلعيب في الأنشطة
ورشة عمل
د.أحمد بارباع
GAMIFICATION

الأهداف العامة لورشة العمل

أن يستوعب المتدرب المفاهيم والأهداف والخصائص والأهمية لدمج gamification في الأنشطة.

أن يطبق المتدرب (بعض) من مكونات دمج gamification في الأنشطة من خلال مراعاته لأبعاد وأساليب وعناصر الدمج.

الجولة	الموضوع	الأهداف الفرعية	الموضوعات	الأنشطة والاجراءات	المدة الزمنية
الأولى	رحلة البرنامج والمفاهيم	١- القدرة على استنتاج مفهوم التلعيب والتفريق بين اللعب والتلعيب. ٢- كيفية ادماج التلعيب في الأنشطة والإلمام بأهمية التلعيب وخصائصه. ٣- التعرف على حريات التلعيب.	١-التعارف وخريطة البرنامج ٢-اللعب والتعلم باللعب والتلعيب والتفريق بينها ٣-أساس التلعيب وأهميته وفوائده ودمجه في الأنشطة ٤-أهداف التلعيب وخصائصه وأنواعه ٥-الحريات الأربع وفرضيات التلعيب	١-مناقشة ٢-عصف ذهني ٣-شرائح عرض ٤-عرض فديو	٢٠ د
الثانية	دمج التلعيب في الأنشطة	١-تحديد الإطار العام لتصميم التلعيب. ٢-توظيف الخطوات في تصميم التلعيب.	١- الاتفاق على النشاط . ٢- الاتفاق على لعبة . ٣- التطبيق الأول على التلعيب	١- نشاط جماعي ٢- سبورة ورقية ٢- مناقشة ٣- عرض أنشطة ٤- تقييم مرحلي - بعدي	٢٠ د
الثالث	العرض الأول	١-التطبيق على النموذج النهائي لدمج التلعيب في الأنشطة. ٢- التدرب على تسلسل خطوات الدمج . ٣- مناقشة الدمج. ٤- الاطلاع على التغذية الراجعة للتصميم. ٥- عمل التقييم الذاتي لتصميم التلعيب.	١- عرض أنشطة المتدربين ١ ٢- التغذية الراجعة على التصميم الأول . ٣- العمل على تطوير التصميم الأول .		٣٠ د
الرابع	العرض الأخير		١- عرض أنشطة المتدربين ٢ ٢- تقييم الأنشطة		٦٠ د
الخامس		نقاش مفتوح		١- مناقشة	٢٠ د

رحلة البرنامج والمفاهيم

مفهوم التلعيب

استنتج ؟!

ما هو التلعيب Gamification ؟ :

بعد مشاهدة الفيديو استخرج مفهوم التلعيب :

- التلعيب هو تطبيق عناصر اللعبة و تقنيات التصميم الرقمي للألعاب في تحقيق أهداف وحل مشاكل في ميادين أخرى خارج سياق الألعاب مثل الإعلام والتسويق والتعليم.

- فكرة تساهم فيجعل المهام اليومية أكثر جاذبية " Lui,2.1"

– استخدام الميكانيكية القائمة على اللعب والجماليات وأسلوب التفكير باللعب لإشراك الأفراد وتحفيزهم على العمل وتشجيع التعلم وحل المشكلات " Kapp,٢٠١٢"

ما الفرق بين اللعب والتعلم باللعب والتلعيب ؟ :

من حيث:	اللعب	التعلم باللعب	التلعيب
التعريف	عملية هادفة تستخدم مبادئ وأفكار اللعب في تطوير التفاعل في كثير من المجالات	نوع من الأنشطة لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب وعادة ما يشترك فيه اثنان أو أكثر للوصول إلى أهداف مسبقة التحديد وينتهي اللعب بفوز أحد الفريقين	استخدام فكر وعناصر ومكونات الألعاب في سياق التعليم فكرة تساهم في جعل المهام اليومية أكثر جاذبية
الهدف	المتعة والفرح فقط	تحسين المستوى الدراسي اكتساب المفاهيم والمعلومات	القدرة على الفهم والاستيعاب تعزيز حل المشكلات تنمية مهارات التفكير اتخاذ القرارات التطوير وزيادة الوعي تغيير السلوك ليصبح أكثر إيجابية
النطاق	في أي مكان	المؤسسات التعليمية والصف الدراسي	التعليم ، التسويق ، الشركات والجهات الحكومية

ما أهمية التلعيب Gamification ؟ :

١- يُنمي مهارات الاتصال اللفظي وغير اللفظي.

٢- يعتبر وسيلة للتخلص من الضغوط النفسية التي تقع من الممارسات التربوية.

٣- يعتبر ميلا فطريا يحصل المتعلمين من خلاله على المتعة والسرور والتسلية.

٤- يسهل تعلم العمليات الصعبة.

٥- يحث على التعلم الذاتي.

ما فوائد التلعيب Gamification ؟ :

فوائد التلعيب النفسية :

١- يتيح الفرصة للمتعلم للتعبير عن حاجته وميوله ورغباته التي يعبر عنها.

٢- يعطي للطفل فرصة التغير.

٣- يساعد على نمو ملكه التغير والتعبير لدى المتعلم فيكون أكثر قابلية للتعلم ويزداد تشوقه وانتباهه للتعليم.

٤- تهيئة الحالة النفسية للمتعلم وإرضاء حاجاته النفسية كالحرية والنظام والأمن، والحل، والاجتماع، والقيادة.

ما فوائد التلعيب Gamification ؟ :

فوائد التلعيب للعقل :

١- زيادة قدرة المتعلم على الفهم والاستيعاب.

٢- تنمية حواس المتعلم وربطها بعمليات الإدراك والتعلم.

٣- تهيئة المناخ للمتعلم لمحاولة الابتكار والإبداع.

٤- تدريب النفس على التحكم وضبط الذات.

٥- يساعد على حفز عقل المتعلم على التفكير المستقل، كما في التخلص من المآزق، وحل الألغاز.

ما فوائد التلعيب Gamification ؟ :

فوائد التلعيب الاجتماعية:

١- مساعدة المتعلم للاندماج مع المجتمع والبعد عن الفردية.

٢- يتعلم المتعلم المعنى الحقيقي لقوانين وعادات المجتمع.

٣- يساعد المتعلم ويوفر له فرص بعض الأدوار الاجتماعية الإيجابية.

٤- يقدم التلعيب الجماعي المجال لتقويم خلق المتعلم.

٥- يساعد المتعلم على التعرف على قدراته ومواهبه الإبداعية أو الجماعية من خلال النشاطات والألعاب المتنوعة والعديدة.

ما فوائد التلعيب Gamification ؟ :

فوائد التلعيب التعليمية:

١- تثير روح المنافسة مع الذات أو الآخرين.

٢- تعلم التعاون واحترام حقوق الآخرين.

٣- توفر لمن يمارسها الشعور بالاستمتاع والفوز.

٤- تزيد القدرة على الاستيعاب لدى التلميذة.

٥- تساعد في تعزيز حل المشكلات وتنمية مهارة التفكير.

٦- بناء المفردات وزيادة الثروة اللغوية.

٧- تحقيق الأهداف المعرفية كالتمييز والممارسة وذلك في النحو ومهارات الحساب والمعادلات في الكيمياء والفيزياء

أهداف التلعيب Gamification :

١. إضفاء جو من المتعة وذلك بدمج خصائص اللعب في الأنشطة لتحسين التعليم والتدريب.

٢. تمكين المتدرب من استخدام التلعيب في مجالات مختلفة لتحسين مهاراتهم الأكاديمية.

٣. زيادة تفاعل المستخدمين بتوفير آليات أكثر تحفيزا وتشجيعا بالمشاركة

حريات التلعيب
Gamification

حريات التلعيب Gamification :

حرية الفشل:

تسمح الألعاب بحدوث الأخطاء دون وقوع عواقب يتم تحديدها بالاعتماد على فرضية تكرار فشل اللاعبين أثناء تعلمهم كيفية اللعب لكن في الحياة الواقعية يكره الناس الفشل بصورة كبيرة، ولأن الألعاب تفترض احتمالية وقوع الأخطاء ولا تتضمن أي تداعيات كنتيجة لهذه الأخطاء يصبح الفشل ذا أهمية بسيطة ولا يكون الطلبة مقيدين بالقلق من الوقوع فيه.

حريات التلعيب Gamification :

حرية التجربة:

تسمح الألعاب باكتشاف استراتيجيات ومعلومات جديدة عندما يمتلك الطلبة حرية الفشل ستظهر حريتهم بالتجربة، وتفتح التجربة الباب أمام سبل اكثر للتعليم الذاتي بالتالي تعزز من حجم وجوده في التعليم ،وتعزيز حجم المعرفة لدى الطلاب .

حريات التلعيب Gamification :

حرية اتخاذ مواقف مختلفة:

تشجع الألعاب اللاعبين على رؤية المشكلات من وجهة نظر مختلفة.

تعد هذه الحرية الأكثر أهمية في تعليم المرحلة الأساسية ، كذلك

من الممكن اعادة استخدام هذه ا لمنهجية في مرحلة بناء

المهارات من خلال إنشاء فرق وتحديد هوية أوسمة لكل فريق.

حريات التلعيب Gamification :

حرية بذل الجهد:

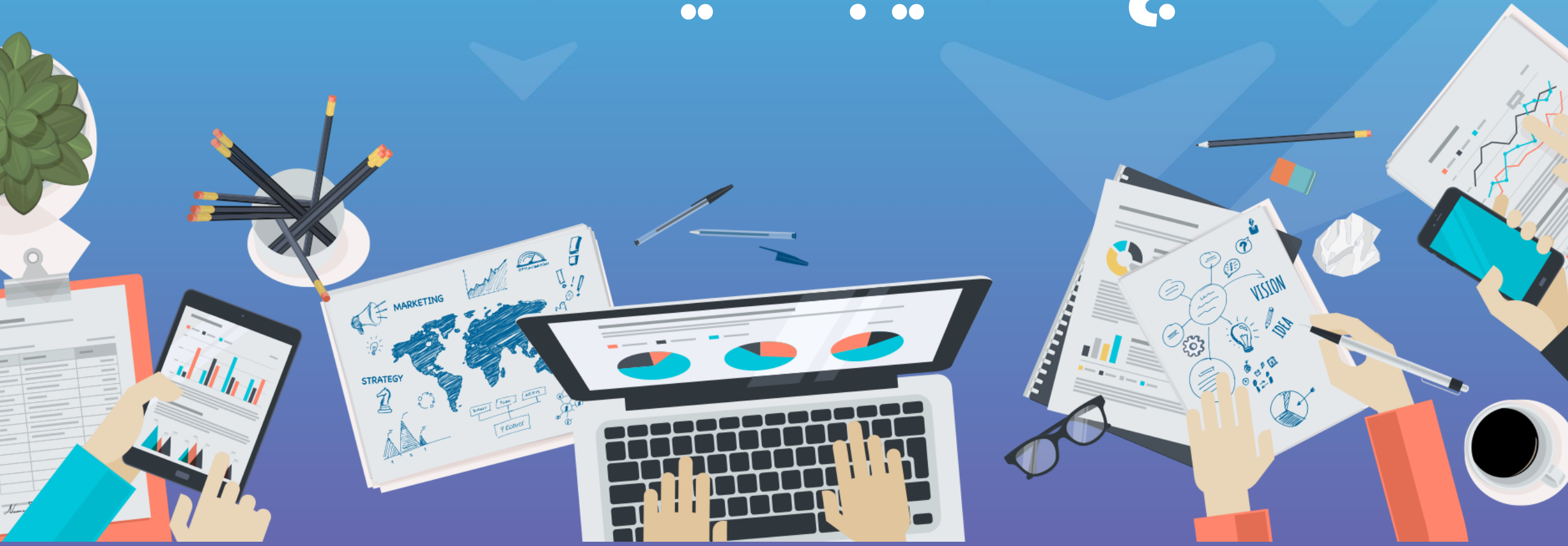
تسمح الألعاب بخوض مراحل من النشاط المكثف والركود النسبي. تساعد في تحسين عملية التعلم حيث أن البيئة التي تعتمد على تطبيقات الألعاب يتم فيها التناوب بين الفترات التي تتطلب تركيزاً شديداً وبين فترات للراحة ويتمكن الطلبة من استعادة تركيزهم بصورة طبيعية واستكمال مهمة معينة لفترة أطول بدلاً من العمل لفترات طويلة بتركيز متوسط.

دمج التلعيب في الأنشطة

مؤتمر العاملين مع الشباب
Youth Organizations Conference

@yocksaorg

دمج التلعيب في الأنشطة



مؤتمر العاملين مع الشباب
Youth Organizations Conference

@yocksaorg

نتفق على النشاط

نختار اللعبة

البدء في التطبيق الأول

العرض الأول

مؤتمر العاملين مع الشباب
Youth Organizations Conference

@yocksaorg

الاطار العام لتصميم التلعيب Gamification :

- **تعزيز المشاركة :** ويتم ذلك من خلال مشاركة مستوى التقدم وعدد النقاط والأهداف التي يحققها المستخدم مع اصدقاءه اثناء اللعب.
- **زيادة الدافعية :** مراعاة أن يكون هناك أساليب لتعزيز دافعية التعلم لدى المستخدمين مثل الأوسمة والنياشين.
- **زيادة التفاعلية :** مراعاة إمكانية تفاعل المستخدم مع نظام التلعيب بحيث نراعي الفروق الفردية بين كافة المساهمين.
- **الدقة العالية:** أن يتم تصميم التلعيب بدقة عالية وأن يكون خالي من الأخطاء البرمجية أو غيرها وأن يحاكي الواقع نسيجا من الخيال.

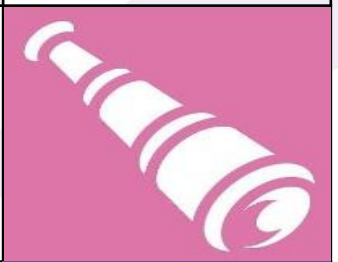
توظيف عناصر التلعيب Gamification :

توظيف الرموز الدالة على عناصر التلعيب
Gamification

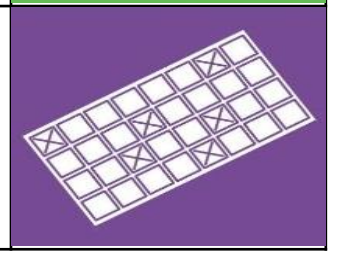
مؤتمر العاملين مع الشباب
Youth Organizations Conference

@yocksaorg

توظيف الرموز الدالة على عناصر التلعيب
Gamification

الرمز	العنصر	تعريفه	الغرض من استخدامه	الإيجابيات والسلبيات
	اكتشاف جماعي	التعرف على أشخاص آخرين ومشاركتهم هدف معين	البحث التعاون تبادل المعلومات	
	النقاط	مؤشر للتقدم	مكافأة المستخدم استثارة سلوكيات محددة	
	منصة الابتكار	التفكير خارج الصندوق	منح المستخدم فرصة لإنشاء ابتكارات رائعة	

توظيف الرموز الدالة على عناصر التلعيب
Gamification

الرمز	العنصر	تعريفه	الغرض من استخدامه	الإيجابيات والسلبيات
	التصويت	المستخدم يختار	ابداء رأي شخصي فرصة حظ	
	المهام	تحديات محددة مسبقاً بالأهداف والمكافآت	تحقيق هدف محدد منح المستخدمين فرصة للتعلم والتوسع	
	لعبة الفرصة	وسيلة للفوز بالمكافآت مع بذل القليل من الجهد	لعبة حظ مرح	

توظيف الرموز الدالة على عناصر التلعيب
Gamification

الرمز	العنصر	تعريفه	الغرض من استخدامه	الإيجابيات والسلبيات
	التحديات	تزود المستخدم بالمهام وتوضح لهم الاهداف	العمل باتجاه تحقيق هدف معين	
	جدول المكافآت الثابتة	مكافأة على مهام وأهداف سابقة وثابتة ينتقل بها المستخدم لمستوى أعلى	الثبات الالتزام التعلم والتطوير المعرفي	
	معارك	تحديات صعبة	نهاية مرحلة وبداية مرحلة جديدة	

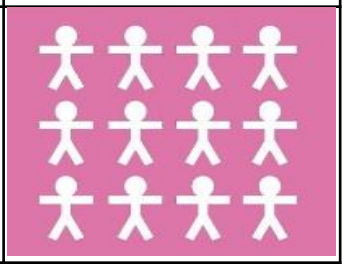
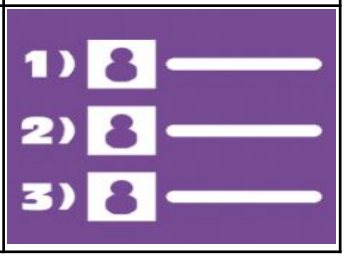
توظيف الرموز الدالة على عناصر التلعيب Gamification

الرمز	العنصر	تعريفه	الغرض من استخدامه	الإيجابيات والسلبيات
	المكافآت المادية/ الجوائز	تمثيل بصري للإنجاز	تعزز وتحفز المستخدم عند استخدامها بشكل جيد مراعياً الجودة على الكمية	
	مكافآت عشوائية	مكافآت غير متوقعة	مفاجأة بهجة	
	أدوات التطوير	السماح بتطوير وظائف اضافية جديدة لتحسين النظام والتعديل عليه	الابتكار الاختراع بناء الثقة الانجاز	

توظيف الرموز الدالة على عناصر التلعيب
Gamification

الرمز	العنصر	تعريفه	الغرض من استخدامه	الإيجابيات والسلبيات
	المستويات أو المراحل	مؤشرات لوصول المستخدم لمستوى من الانجاز	الترقي للمراحل بشكل اتوماتيكي	
	الشهادات	رمز مادي للإتقان والانجاز	المنافسة الحث على السلوك الجيد	
	سرد قصصي	رواية قصة متبادلة بين الجميع الغرض منها رسالة وهدف محدد	التعزيز تعديل سلوك بناء الثقة كسر الجمود	

توظيف الرموز الدالة على عناصر التلعيب Gamification

الرمز	العنصر	تعريفه	الغرض من استخدامه	الإيجابيات والسلبيات
	مشاركة المعرفة	تبادل المعرفة تعليم ومساعدة الآخرين	العطاء تبادل المعرفة التعاون	
	شبكة اجتماعية	التواصل الاجتماعي مع الآخرين لأداء مهام تعليمية أو اللعب باستخدام الانترنت	زيادة الإنتاجية الالتزام الانتقال لمستوى متقدم	
	لوحة المتصدرين	المستخدمين اللذين حصلوا على أعلى نقاط	التشجيع بذل الجهد المنافسة	

توظيف الرموز الدالة على عناصر التلعيب
Gamification

الرمز	العنصر	تعريفه	الغرض من استخدامه	الإيجابيات والسلبيات
	فريق	تحويل النشاط من فردي إلى مجموعة لتحقيق أهداف محددة	التعاون العمل الجماعي كسب الوقت الحماس	
	شارات/ انجازات	تمثيل بصري للإنجازات استخدامه بحكمة وبدقة ليصبح أكثر تقديرا يتطلب جودة عالية	الإنجاز وتحقيق الهدف	

بعد الاطلاع والقراءة والبحث وجد أن التلعيب بكل بساطة يعتمد على عامل التحفيز المستمر والتشجيع على زيادة المشاركة من أجل تحقيق هدف معين حيث يتمثل ذلك في:

عناصر التلعيب

" بالانتقال من مرحلة الى أخرى أعلى أو من مستوى الى مستوى أعلى أو بتجميع كم معين من النقاط وغيرها.." ، ونجد مثل هذه الاستراتيجية مطبقه في معظم التطبيقات التي تعتمد على النجوم أو الرتب أو المناصب في تحفيز المشتركين على زيادة عدد مشاركتهم.

شكل النشاط بصورته النهائية

العرض الأخير للأنشطة بالتلعيب

GAMIFICATION

شكراً لتفاعلكم ويشرفني تواصلكم

@AhmedBarabbaa

تحت رعاية

وزارة العمل والتنمية الاجتماعية
المملكة العربية السعودية

الجهات المنظمة

الراجحي الإنسانية
ALRAJHI HUMANITARIAN

مؤسسة سالم بن محفوظ الأهلية
Salem Bin Mahfouz Foundation

مؤسسة سليمان بن عبد العزيز الراجحي الخيرية

السبيعي الخيرية

الجميح الخيرية
AL ALJOMAIH CHARITY

شباب مجتمعي
Youth in

مؤتمر العاملين مع الشباب
Youth Organizations Conference