التلعيب
Gamification
وعالم الألعاب

د. أحمد الفيلكاوي د. عبد العزيز العنزي

المحتويات

مقدمة	6
ماهو التلعيب Gamification ؟	9
التلعيب Gamification هو	9
والتلعيب هو	9
ما هو التلعيب في التعليم؟	10
نشأة التلعيب Gamification	11
التلعيب Gamification في التعليم	15
الصفات الأساسيّة للعب	16
أهداف تلعيب بيئات التعلم	17
فوائد وخصائص التلعيب في التعليم	18
خمس فوائد لاستخدام أسلوب اللعب في التعلم	19
1. يجعل التعلم ممتعًا وتفاعليًا	19
2. يخلق إدماناً على التعلم	19
3. يعطي المتعلمين الفرصة لمشاهدة تطبيقات العالم الحقيقي	20
4. يقدم ردود فعل في الوقت الحقيقي	21
5. يعزز التلعيب تجربة التعلم	22
خصائص التلعيب Gamification	23
الفرق بين اللعب والتعلم باللعب والتلعيب	24
أهمية التلعيب والألعاب الرقمية في التعليم	27
أهمية التلعيب التربوية	28
من الألعاب إلى التلعيب Gamification واستخداماته	30
المشكلات الرئيسية في ممارسات التلعيب	32
تقنيات التلعيب Gamification	34

التعلم في Classroom	37
كيف يمكن دمج عناصر التلعيب في الصف؟	40
فوائد التلعيب على التعليم في الفصول الدراسية	43
التلعيب في التعليم عن بُعد	44
خطوات تنفيذ التلعيب في التعليم	51
أولاً: تحديد الأهداف	51
ثانيًا: تحديد السلوكيات المستهدفة	51
ثالثًا: تصنيف اللاعبين	51
رابعًا: تحديد مصادر التعلم ووسائله	52
خامسًا: إدخال المرح والتسلية	52
سادسًا: اختيار العناصر والتقنيات المناسبة	52
سابعًا: التطبيق والتقييم المستمر والتغذية الراجعة	52
إيجابيات التلعيب في التعليم	53
التطبيقات القائمة على التلعيب	56
التلعيب ومستقبل التعليم	61
كيف يساعد التلعيب Gamification الطلاب؟	62
أمثلة ناجحة على التلعيب	63
كيف يمكننا إدخالها إلى الفصل؟	64
كيف يبدو مستقبل التلعيب في الفصل الدراسي؟	66
انتقادات تعليم التلعيب	68
الخاتمة	72
قائمة المراجع	74
المراجع العربية	74
المراجع الأجنبية	76

مقدمة

في الآونة الأخيرة؛ شهدنا انتشارًا متزايدًا للتطبيقات غير المرغوبة التي تستفيد من عناصر اللعبة لإشراك الأشخاص وتحفيزهم. من بين التغييرات التي أحدثتها «عمليات الإغلاق» و «الوضع الطبيعي الجديد» بسبب الانتشار السريع لجائحة (كوفيد 19)، هناك إعادة تقييم للتفاعلات الرقمية باعتبارها ذات قيمة وذات مغزى. ومن المفارقات؛ أن ما كان يُنظر إليه على أنه انعزالي أو بديل ضعيف لـ «الحياة الواقعية» (وهو تعبير يستخدم كبديل دلالي قابل للتبادل للتجارب «الشخصية»)، أصبح بمثابة الصمغ الذي يربط النسيج الاجتماعي معًا.

كان الاتصال في المساحات الرقمية وعبرها عنصرًا أساسيًا في عام 2020: من العمل أو التعليم الرسمي، والانتقال إلى البدائل عبر الإنترنت، إلى الاستخدامات الترفيهية لمنصات الفيديو. وفي هذه المساحات الافتراضية، وجدت براعة الإنسان أسس اختبار جديدة للتعامل مع التحديات التي يمثلها الوباء.

إن الجانب المشرق هو التحول الرقمي المتسارع، حتى بالنسبة لتلك المناطق التي تحجم تقليديًا عن الابتكار أو التي تعتبر أن البُعد غير متوافق مع الثقافة التنظيمية مثل: (الشركات الصغيرة التي تتبنى المدفوعات الرقمية بدلاً من الممارسات التجارية النقدية فقط، أو البيروقراطيات الحكومية التي تقدم بدائل عبر الإنترنت لغير ذلك. إجراءات شخصية إلزامية).

وسط هذه الحياة الرقمية المزدهرة، شهدت ألعاب الفيديو تدفقًا للاعبين الجدد، وزيادة الإيرادات، والاحترام السائد المكتشف حديثًا. بعد عام واحد من تصنيف إدمان ألعاب الفيديو على أنه اضطراب في الصحة العقلية، اتخذت منظمة الصحة العالمية OMS موقفًا أكثر دقة، معترفًا بقيمته الإيجابية للتواصل الاجتماعي.

إلى جانب قيمتها الجماعية، تشكل ألعاب الفيديو في أوقات عدم اليقين مساحة لاستعادة بعض الشعور بالسيطرة والأمن، فضلاً عن كونها مكانًا لممارسة التعاطف. وبحسب التصميم، يتم تقديم التحديات في الألعاب للاعب مع وعد ضمني بإمكانية حلها بالأدوات المقدمة مسبقًا، والمهارات المكتسبة على طول الطريق.

وقد انتقلت من الألعاب إلى التلعيب Gamification والتلعيب يعتمد على نقل تجربة اللعب على الواقع، ومنح المستخدم تجربة لعب كاملة لرفع مستويات الأبداع عبر استخدام عنوان المستخد هو لاعب وجعل اهتمامات المستخدم (أو اللاعب) حجر الأساس لتصميم التلعيب. سيزود التصميم الجيد للعبة اللاعبين بالمهارات والمعرفة اللازمة للوصول إلى تلك المرحلة بفرصة للنجاح، ولن تواجههم أبدًا بتحدٍ يستحيل الفوز به. مع الاتفاق غير المعلن على أنه يوجد دائمًا - على الأقل - إمكانية واحدة مضمونة للنصر، تصبح الخسارة مجرد محاولة وليس فشلًا. مع طمأنة النجاح التي تلوح في الأفق، وتصبح الخسارة مجرد جزء متحرك آخر من اللعبة، بروفة في طريق الفوز.

بالنظر إلى الألعاب كوسيلة سردية تفصل نفسها عن الآخرين من خلال تفاعلها، تقدم الألعاب إمكانات غير مسبوقة كمساحة تدريب للتعاطف. عندما نلعب، نكون قادرين على تجربة مظهر مختلف والمشاركة في قصة من منظور داخلي متميز لا يمكن لأي وسيط آخر أن يضاهيه. لا تُستهلك ألعاب الفيديو من خلال اللعب فحسب، بل تُستهلك أيضًا من خلال الأنشطة المجتمعية مثل: الانخراط في مشاهدة الآخرين وهم يلعبون. تحظى منصات البث مثل Twitch و YouTube بشعبية بين الشباب نظرًا للقيمة المضافة للتفاعل بين الأشخاص والشعور بالانتماء وبناء المجتمع. فالهدف من تطبيق مبادئ ومفاهيم اللعبة هو زيادة تفاعل المستخدمين بتوفير آليات أكثر تحفيزًا وتشجيعا بالمشاركة.