# "تطبيق الألعاب في التعلم: كيفية جذب المتعلمين بفعالية وسهولة"

**المدة:** 5 يوم

**اللغة:** ar

**كود الكورس:** IND08-112

## هدف الكورس

بنهاية هذه الدورة، سيكون المشاركون قادرين على:

- فهم علم النفس وراء التلعيب وأسباب فعاليته.
- تحديد العناصر الأساسية للألعاب (مثل النقاط، الشارات، لوحات الصدارة، المستويات) وتطبيقاتها التعليمية.
- تصميم دروس وأنشطة وتقييمات مدمجة بالتلعيب تتماشى مع الأهداف التعليمية.
- تقييم واختيار أدوات ومنصات التلعيب للفصول الدراسية والتدريب.
- تعزيز دافعية المتعلمين والتعاون والمثابرة من خلال استراتيجيات قائمة على الألعاب.
- تقييم فعالية وشمولية تجارب التعلم المدمجة بالتلعيب.

## الجمهور

تُعد هذه الدورة مثالية لـ:

- المعلمين والمحاضرين في كافة المستويات.
- مصممي المناهج التعليمية ومطوري التعلم الإلكتروني.
- مدربي الشركات والميسرين.
- أخصائيي تكنولوجيا التعليم.
- قادة المدارس والأكاديميين الباحثين عن أساليب مبتكرة.
- أي شخص مهتم بتعزيز تفاعل وتحفيز المتعلمين.

## منهجية التدريب

يجمع هذا الدورة بين المحاضرات التفاعلية، والمناقشات الجماعية، وتحليل دراسات الحالة، والأنشطة العملية في التصميم. سيختبر المشاركون الأنشطة المماثلة للألعاب بأنفسهم ويتعاونون لتصميم وتقديم سيناريوهات تعليمية مدمجة بالألعاب خاصة بهم.

# الملخص

في عصر الأجيال الرقمية وتشتت الانتباه، يواجه المعلمون والمدربون تحدي جعل التعلم ذا مغزى وجاذبية. لقد برزت تقنية التلعيب — وهي تطبيق عناصر الألعاب في سياقات غير الألعاب — كاستراتيجية قوية لتحفيز المتعلمين، وزيادة المشاركة، وتحسين النتائج.

يُزود هذا الدورة المشاركين بالمبادئ والأدوات والتقنيات الخاصة بالتلعيب لتصميم تجارب تعليمية جذابة. من خلال أنشطة عملية، وأمثلة من الواقع، وتمارين تعاونية، سيتعلم المعلمون كيفية استغلال قوة اللعب لتعزيز التحفيز والمشاركة في بيئات التعلم المادية والرقمية.

# محتوى الكورس والمخطط الزمني

**Section 1: Introduction to Gamification in Education**

- What is gamification? Distinguishing gamification from game-based learning.
- Why gamification works: motivation theories and learner engagement.
- Benefits and potential drawbacks of gamification in learning.
- Examples of successful gamification in education and training.
- Workshop: sharing experiences of play and learning.

**Section 2: Game Elements and Their Educational Applications**

- Core elements of games: points, badges, leaderboards, levels, challenges, feedback loops.
- Storytelling and narrative in gamified learning.
- Designing meaningful rewards and recognizing achievements.
- Balancing competition and collaboration in learning environments.
- Workshop: analyzing a gamified activity and identifying its components.

**Section 3: Designing Gamified Learning Experiences**

- Aligning gamification with learning objectives and learner needs.
- Structuring progression and mastery through levels and challenges.
- Creating engaging scenarios, quests, and missions.
- Designing inclusive and accessible gamification strategies.

- Workshop: drafting a gamified lesson or training module.

**Section 4: Tools, Platforms, and Digital Resources**

- Overview of digital tools and platforms for gamification (e.g., Kahoot!, Classcraft, Quizizz).
- Integrating gamification into LMS and virtual classrooms.
- Designing analog (offline) gamified activities for low-tech environments.
- Evaluating tools based on usability, inclusivity, and alignment with goals.
- Workshop: exploring and testing gamification tools.

**Section 5: Evaluating and Sustaining Gamified Learning**

- Measuring the impact of gamification on engagement and outcomes.
- Gathering learner feedback and making iterative improvements.
- Avoiding “points fatigue” and keeping experiences fresh.
- Building a culture of playfulness and intrinsic motivation.
- Final group activity: presenting a gamified learning plan and peer feedback.

## تفاصيل الشهادة

عند إتمام هذه الدورة التدريبية بنجاح، سيحصل المشاركون على شهادة إتمام التدريب من Holistique Training. (e-Certificate) وبالنسبة للذين يحضرون ويكملون الدورة التدريبية عبر الإنترنت، سيتم تزويدهم بشهادة إلكترونية من Holistique Training.

شهادات Holistique Training معتمدة من المجلس البريطاني للتقييم (BAC) وخدمة اعتماد التطوير المهني (CPD)، كما أنها معتمدة وفق معايير ISO 9001 وISO 21001 وISO 29993.

لهذه الدورة من خلال شهاداتنا، وستظهر هذه النقاط على شهادة إتمام (CPD) يتم منح نقاط التطوير المهني المستمر التدريب من Holistique Training. ووفقًا لمعايير خدمة اعتماد CPD، يتم منح نقطة واحدة عن كل ساعة حضور في الدورة. ويمكن المطالبة بحد أقصى قدره 50 نقطة CPD لأي دورة واحدة نقدمها حاليًا.

## التصنيفات

التعليم, الترفيه والضيافة والرياضة

## مقالات ذات صلة

**The Power of Gamification Marketing in 2025: A Full Guide**

Immerse in the world of Gamification Marketing, where games meet marketing to captivate audiences. This strategy turns engagement into entertainment, offering rewards, challenges, and a unique connection. Dive into the process, pros, and cons, and draw inspiration from .real success stories that demonstrate the transformative power of gamification