توظيف استراتيجية التلعيب في رفع مستوى الفهم لقصص القران الكريم في المدارس الابتدائية

عمر إسحاق كرام
شركة ستيم للإبداع والتعليم – القدس فلسطين

okarram@gmail.com

الخلاصة: تَستخدم استراتيجية التلعيب "Gamification" بعضا من عناصر اللعب الالكترونية الاعتيادية وتوظفها توظيفا تربويا تعليميا بما يتوافق مع أهداف الموضوع التدريسي بهدف زيادة الدافعية للتعلم، وتحسين مستوى الاستمتاع أثناء عملية التعلم مما يرفع من مستوى الفهم والادراك لدى الطلبة. ولبناء مواد تعليمية باستخدام استراتيجية التلعيب نحتاج الى قدرات حاسوبية متقدمة في مواضيع البرمجة والتصميم والمقدرة على عكس المفاهيم التربوية للتوافق وتتماشى مع الأهداف التعليمية للموضوع الدراسي. ومن أشهر لغات البرمجة في هذا الموضوع لغة بايثون. إن عملية بناء لعبة ضمن مفهوم التلعيب يحتاج الى أربع مراحل أساسية: تحديد الأهداف التعليمية والتربوية، اختيار عناصر اللعبة المتوافقة والمفاهيم المعرفية، التصميم الجذاب والمناسب حسب الفئة العمرية، وبرمجة المراحل والمشاهد حسب تسلسل الأهداف المعرفية والتربوية. لقد أظهرت الكثير من الدراسات في موضوع التلعيب الأثر الواضح في نجاعة هذه الاستراتيجية في رفع الفهم المعرفي لدى الطلبة. إن تدريس مادة قصص القران الكريم في المدارس العربية في الوقت الحالي يعتريه جمود في طرح المادة التعليمية وتكتفي العملية على سرد القصص سردا تقليديا ومنهم من يستخدم تقنية الفيديوهات والتي باتت غير كافية لزيادة المتعة في التعلم والتعليم لدى الطلبة، لذلك لا يحصل الطالب على فهم كاف للمعان العظيمة الواردة في القصص القرآنية. تقترح هذه الورقة البحثية نموذجا لبناء وتصميم لعبة تحاكي قصة من قصص القران الكريم باستخدام استراتيجية التلعيب والية توظيفها توظيفا تربويا سليما في العملية التعليمية للمرحلة الابتدائية، تشمل تفصيلا للمراحل التأسيسية الأربعة بشكل واضح وسلس.

الكلمات الجوهرية: التلعيب "Gamification"، بايثون، مفاهيم معرفية، الدافعية، قصص القران

1. المقدمة

تتجدد التكنولوجيا وادواتها بوتيرة سريعة يكاد الواحد منا أن يدارك هذا التسارع المتزايد يوما بعد يوما. لقد غيرت هذه التكنولوجيا المفاهيم والاعتقادات السابقة بشكل جزري فدخلت على كل قطاع من قطاعات الدولة الواحدة وتجذرت في معايير عملها واتجاهاتها. إن قطاع التربية والتعليم من القطاعات التي اتخذت من الأدوات التكنولوجية عنصرا رئيسيا في الخطط والتصاميم المنهجية للمراحل التعليمية المختلفة. فلقد ساعدت بل وفرضت جائحة كورونا الأخيرة هذا التغيير وجعلت من التكنولوجيا وادواتها ركيزة للتعلم والتعليم الحالي والمستقبلي. لقد أصبحت تقنية المعلومات والاتصال هي المحرك الأول لتطور العلوم بشتى أنواعها في هذا في دفع عجلة التعليم والمعرفة نحو آفاقً العصر، فهي تلعب دورا هاما جديدة، كما أنها تقدم العديد من الوسائل الحديثة التي تساعد على اكتساب العلوم والمعارف والمهارات والخبرات والاستفادة منها بطرق مختلفة[5]. لقد تعددت الوسائل التكنولوجية المختلفة التي تم تطويرها ليتم توظيفها في المواضيع التعليمية المختلفة للمراحل الدراسية كافة، فمنها ما يوظف لتدريس الرياضيات والعلوم والاجتماعيات واللغات والتربية الإسلامية. تمتاز هذه الأدوات والتطبيقات أنها تنصب في دعم الأهداف التربوية والتعليمية وتنقل الطالب من حالة الاستقبال فقط الى المنتج للمعرفة، فهي زادت وحسنت من قدراته التفكيرية والمعرفية والادراكية والإبداعية. وبرز العديد من الاستراتيجيات التعلمية المتخصصة في توظيف ودمج الأدوات والتطبيقات التكنولوجية في العملية التعلمية منها موودل TPACK وSAMR وغيرهم والتي بدورها دمجت بين التعلم والمقاصد التربوية. ويتعمق هذا البحث بالاستراتيجية القائمة على التلعيب Gamification.

يُعَرَّف التلعيب على أنه نهج تربوي مبتكر لمعالجة المشكلات المتعلقة بالسلوك الاجتماعي وتحفيز الطلاب والأداء الأكاديمي في المراحل التعليمية المختلفة من خلال مبادئ اللعب وعناصره المبنية على المكافآت والنقاط والشارات وشريط التقدم والتغذية الراجعة[1]. فالتلعيب يوظف عناصر اللعب المختلفة في بناء مشاهد تفاعلية تعكس المفاهيم المعرفية والتربوية المرتبطة بموضوع الدرس التعليمي بتقنية حاسوبية برمجية وتصاميم عالية الجودة. وتقوم فكرة التلعيب على مبادئ العالم ثورندايك والمتعلقة بالعمل أولا والمثابرة فنيل التعزيز المناسب[12] .

أشارت الأبحاث التجريبية المتعددة العربية منها والأجنبية أن للتلعيب الأثر الواضح في تحسين مستوى الدافعية لدى الطلبة والذي بدوره انعكس على الأداء الأكاديمي والتفكيري والمهاراتي. تمتاز القصص القرآنية بأسلوب التشويق والبلاغة وتحمل في طياتها الكثير من المعاني والمفاهيم التربوية والنفسية والاجتماعية والتي جعلت منها أساسا في العملية التعليمة والتعلمية لجميع المراحل العمرية. وبسبب اختلاف الأجيال الحالية عن سابقاتها أصبح حتما توظيف الاستراتيجيات المعتمدة على التكنولوجيا في

جميع المواضيع الدراسية ولهذا يقترح هذا البحث الية تربوية تعلمية لبناء مواد تعليمية عن القصص القرآنية باستخدام استراتيجية التلعيب تشمل البناء والتوظيف.

2. مشكلة الدراسة

لقد دخلت استراتيجية التلعيب في الكثير من المواضيع الدراسية وعكست مدى التفاعل الإيجابي معها سواء من قبل الهيئات التدريسية والمتعلمين من الطلبة، لكن الى اليوم لم يتطرق اليها أحد في توظيفها ودمجها لتدريس القصص القرآنية والمواضيع الشرعية الدينية المختلفة كالفرائض وغيرها وهذا يجعل من دراسة هذه المواضيع وخاصة للمرحلة الابتدائية غير محبب بسبب أن بقية المواضيع الدراسية قد تم دمج استراتيجية التلعيب فيها وبقية المواد والمواضيع الدينية كما هي تدرس بالطرق التقليدية. وهذا من شأنه أن يزيد الفجوة بين الطلبة ومادة التربية الإسلامية في المرحلة الابتدائية. وعليه تتبلور مشكلة الدراسة حول السؤال: ماهي الاليات والاستراتيجيات الأنسب لمواكبة التطور التكنولوجي التعليمي في تدريس القصص القرآنية لطلبة المرحلة الابتدائية؟

3. أهداف الدراسة

تهدف الدراسة بشكل رئيسي إلى توضيح الصورة النموذجية لتخطيط الألعاب التعليمية باستخدام استراتيجية التلعيب من خلال توضيح الأمور التي يجب مراعاتها لدى وضع المعلم أو المصمم التعليمي للخطط التعليمية والدروس الصفية, سواء كانت هذه الخطط يومية تتعلق بالحصص المدرسية, أو شهرية تتعقل بالوحدات الدراسية, أو فصلية تتعلق بنصف المنهاج المدرسي, أو سنوية تتعلق بالمناهج ككل. وتتلخص الأهداف في:

- تقديم نموذج تعليمي إرشادي لبناء وتصميم مشاهد وأحداث تفاعلية باستخدام تقنية التلعيب.
- توجيه الهيئات التدريسية لتوظيف استراتيجية التلعيب في المواضيع الدراسية وخاصة التربية الإسلامية.

4. أهمية الدراسة

- مواكبة التطور السريع في دمج أدوات واستراتيجية التلعيب في تدريس مواضيع التربية الإسلامية
- فتح افاق جديدة للباحثين في مجال التلعيب لتطوير نماذج تعليمية تساعد في بناء وتطوير مواد تفاعلية لتدريس مواضيع التربية الإسلامية للمراحل التعليمية المختلفة.

5. منهجية الدراسة

المنهج الوصفي الكيفي (Qualitative Descriptive Design) تم اعتماده لإجراء هذه الدراسة للإجابة على الأسئلة الاتية:

- السؤال الأول: ماهي الية تصميم وبناء مادة تفاعلية باستخدام استراتيجية التلعيب؟
- السؤال الثاني: ما هي الطرق التربوية الصحيحة لتوظيف استراتيجية التلعيب في تدريس القصص القرآنية؟

6. التحليل

إن عملية بناء مشاهد وفعاليات ضمن مفهوم استراتيجية التلعيب يحتاج الى عدة عناصر تتلخص في الاتي:

تحديد الأهداف التربوية من الموضوع، تحديد الشخصيات الفاعلة، تحديد عناصر اللعبة، رسم المشاهد الملائمة، تحديد معالم الفعالية بشكل واضح، ترتيب المشاهد والفعاليات بما يتفق والأهداف التربوية. وللإجابة على السؤال الأول للدراسة لابد أولا من تعريف عملية تخطيط التعليم وهي الدراسة المسبقة للموقف التعليمي الذي ستجري فيه عملية التعليم، وتحليله إلى العناصر التي يتكون منها، وذلك لإعادة تنظيمه وفق نسق معين، وبطريقة تكفل تحقيق الأهداف التعليمية التعلمية المنشودة التي تسعى وزارة التربية والتعليم لتراها في سلوك التلاميذ ضمن فترة زمنية معينة[11]. فبعد علمية تحديد الأهداف التربوية للدرس وإدراك المعلم للمفاهيم الأساسية التي يراد ربطها بفعالية تلعيب ملائمة ومناسبة يتجه المعلم الى عملية بناء هذه الفعاليات والمشاهد من خلال برمجتها باستخدام لغة بايثون وتصميمها باستخدام برامج التصميم الجرافيكي المختلفة. سنأخذ في هذا البحث قصة موسى عليه السلام والرجل الصالح الخضر عليه السلام كمثال على توظيف استراتيجية التلعيب في فهم القصص القرآني.

أولا: تحديد الأهداف التربوية من قصة موسى عليه السلام والخضر عليه السلام (أهداف لدرس واحد)

- أهمية طلب العلم والمثابرة في الوصول الى أهل العلم
- على التلميذ أن يسعى إلى العلم لا أن يسعى المعلم إليه
- الإصرار العجيب على لقاء المعلم والنهل من علمه
- مصاحبة الكبيرِ الصغيرَ فائدة لكليهما فالأول يشرف على تربيته، ويعلمه الحياة، ويصوب أخطاءه، ويسدد خطاه. والثاني يخدمه، ويعينه على قضاء حوائجه.
- الصبر في طلب العلم
- الحكمة في اتخاذ القرارات وحل المشكلات

ثانيا: تحديد شخصيات المشاهد

- موسى عليه السلام (يكون دون معالم للوجه)
- الخضر عليه السلام (يكون دون معالم للوجه)
- مرافق موسى عليه السلام

ثالثا: عناصر اللعبة

- المشاهد والتصاميم الملائمة (بحر وقارب ثم يابسة وتضاريس متنوعة)
- رقم المرحلة
- النقاط في حال الإجابة على الأسئلة التفاعلية
- التعزيز بالحركات والمؤثرات
- أوامر التحكم بحركة الشخصيات (أمام، خلف، دوران، يمين، يسار)

رابعا: تصميم المشاهد

- المشهد الأول: القارب في البحر والبيئة البحرية
- المشهد الثاني: اليابسة واللقاء الأول
- المشهد الثالث: السفينة وعملية خرقها
- المشهد الرابع: الغلام وصفاته السيئة
- المشهد الخامس: القرية والجدار
- المشهد الأخير: الخاتمة

خامسا: مركبات اللعبة

في كل مشهد يستطيع الطالب التحرك باتجاه محدد له في المشهد للوصول الى المشهد التالي ويتخلل عملية الحركة ظهور أسئلة تعيق تقدمه الى الامام في حال لم يجاوب على السؤال الإجابة الصحيحة. تكون طبيعة الأسئلة المطروحة من نوع متعدد وعلى الطالب اختيار الخيار الصحيح. مثال: (في أي سورة ذكرت مجريات هذه القصة) ويظهر أربع إجابات للطالب، في حال جاوب بشكل صحيح يظهر له تعزيز حركي "مؤثرات الفوز" ويزداد الرصيد النقطي لديه، في حال كانت الإجابة خاطئة يظهر له تلميح ملائم لمساعدته في الإجابة. إذا تكرر الجواب الخاطئ لنفس السؤال تبدأ اللعبة من جديد. بعد سلسلة من النقاط التفاعلية والتي تظهر الأسئلة المتنوعة التي حصل الطالب فيها على أجوبة صحيحة ينتقل الى المشهد التالي وهكذا. يرافق المشاهد أيضا أصوات ملائمة ومحفزة للطالب تساعده للاندماج في المفاهيم التي تعكسها المشاهد المختلفة.

سادسا: المقاطع البرمجية الأساسية في لغة بايثون لبناء المشاهد المختلفة

```
# 1 – تضمين المكتبة الخاصة
import pygame
# 2 – بدء اللعبة
pygame.init()
width, height = 640, 480
screen=pygame.display.set_mode((width, height))
# 3 – تحميل صورة المشهد
player = pygame.image.load("resources/images/dude.png")

# 4 – تكرار المشهد وحركته
while 1:
    # 5 – البدء من جديد أولا
    screen.fill(0)
    # 6 – إظهار عناصر المشهد
    screen.blit(player, (100,100))
    # 7 – تحديث المشهد لضمان تفعيل الحركة والانتقال
    pygame.display.flip()
    # 8 – التكرار الأحداث
    for event in pygame.event.get():
        # للخروج من اللعبة مثلا
        if event.type==pygame.QUIT:
            pygame.quit()
            exit(0)
```

المقطع الثاني: إضافة مشاهد اخرى

```
grass = pygame.image.load("resources/images/grass.png")
castle = pygame.image.load("resources/images/castle.png")
for x in range(width/grass.get_width()+1):
        for y in range(height/grass.get_height()+1):
            screen.blit(grass,(x*100,y*100))
```

```
screen.blit(castle,(0,30))
screen.blit(castle,(0,135))
screen.blit(castle,(0,240))
screen.blit(castle,(0,345 ))
```

المقطع الثالث: لتحريك الشخصيات

```
keys = [False, False, False, False]
playerpos=[100,100]
if event.type == pygame.KEYDOWN:
        if event.key==K_w:
            keys[0]=True
        elif event.key==K_a:
            keys[1]=True
        elif event.key==K_s:
            keys[2]=True
        elif event.key==K_d:
            keys[3]=True
    if event.type == pygame.KEYUP:
        if event.key==pygame.K_w:
            keys[0]=False
        elif event.key==pygame.K_a:
            keys[1]=False
        elif event.key==pygame.K_s:
            keys[2]=False
        elif event.key==pygame.K_d:
            keys[3]=False
```

هذه مجموعة من المقاطع البرمجية التي تقدم نقطة انطلاقة للبرمجة بلغة البايثون وبناء المقاطع والمشاهد المطلوبة، ويستطيع المعلم أن يحصل على دورات تدريبية متخصصة لإتقان البرمجة بهذه اللغة فيما يتعلق بتصميم وبرمجة الألعاب التفاعلية باستخدام استراتيجية التلعيب. ويتوفر الكثير من المراجع في تعلم برمجة البايثون لبرمجة وتصميم الألعاب التفاعلية.

الشكل 1 يظهر المراحل لبناء وتصميم التلعيب وتوظيفه تربويا في المنهج التعليمي

شكل1: الخطوات العملية لبناء وتصميم التلعيب وتوظيفه تربويا

تشكل المرحلة الأخيرة في عملية البناء والتصميم أهمية لتقييم المنتج النهائي ومدى ملاءمته والمادة التعليمية. وتتم عملية التقييم من خلال التجربة على مجموعة من الطلبة حيث يتم تقييم سهولة التعامل مع اللعبة ومدى ادراكهم لعناصر اللعبة وقياس الفهم المعرفي المكتسب بعد إتمام المشاهد المعروضة. ويظهر من الشكل 1 أيضا المرحلة الأولى من توظيف استراتيجية التلعيب في العملية التعليمية وذلك من خلال تحديد الأهداف البيداغوجية والبناء والتصميم على أساسها. وكل مرحلة من مرحلة البناء والتصميم

مرتبطة بالأهداف المحددة وصولا الى مرحلة التقييم والتي تعطي المؤشر الدقيق للمعلم لمدى الفهم الطلابي للمعرفة المعروضة باستراتيجية التلعيب ومدى إدراكهم للمفاهيم المعرفية التي تحملها.

7. الخلفية النظرية

خلال جائحة كورونا تم توظيف العديد من الأدوات الرقمية من أدوات لإدارة المحتوى، التعلم النشط، التقييم البديل، التعلم التعاوني، التعلم البحثي الاستكشافي وغيرها، فكانت النتائج إيجابية من ناحية الإدارة الصفية والمحتوى والنتائج الطلابية ومراعاة الفروق الفردية وإعطاء كل طالب حقه ومستحقه في التعلم والتعليم وهذا الوضع كان مثاليا في مدينة القدس [6]. يعد Gamification في التعليم أسلوبًا تعليميًا لتحفيز الطلاب على التعلم باستخدام عناصر اللعبة في بيئة التعلم [2]. تم إجراء العديد من الدراسات حول التلعيب كاستراتيجية تدريس لمستويات وموضوعات مدارس مختلفة حول العالم. أجرى الباحثون العديد من الأبحاث حول التلعيب لأنه يوفر بديلاً لإشراك الطلاب وتحفيزهم أثناء عملية التعلم الخاصة بهم. من منظور تربوي، من المهم تطوير استراتيجيات وأساليب مختلفة لزيادة دافع الطلاب للتعلم لتعزيز مستواهم الأكاديمي وفهمهم للمفاهيم والمعرفة. نهج Gamification هو المكان الذي يستخدم فيه المعلم عناصر الألعاب لإنشاء منصة حيث يفهم الطلاب المفهوم والمعرفة من خلال ممارسة الألعاب. هذا النوع من الألعاب ليس كلعبة عادية، ولكنه يحتوي على بعض عناصر اللعبة. على سبيل المثال، لا يحتوي هذا النوع من الألعاب على وظائف الفوز / الخسارة. التلعيب بأنه "أخذ عناصر الألعاب ومبادئها الحيوية وإضفائها على مختلف مناحي الحياة من أجل الوصول إلى هدف أو مغزى قد يكون شخصيا وقد يكون عاما". [9]

وأما التلعيب في التعليم بأنه "إدماج عناصر الألعاب ومبادئها في نشاط تربوي أو وضعيات ديداتيكية من أجل الوصول إلى هدف تعلمي أو تحقيق كفاية خاصة أو مستعرضة" [9]. التلعيب في التعليم بأنه "إستراتيجية تعليمية تهتم بتطبيق عناصر اللعب في موقف غير ترفيهي؛ وذلك بهدف جعل العملية التعليمية أكثر متعة وتشويقا، وزيادة دافعية التلاميذ نحو التعلم" [8]. لغة البرمجة بايثون هي لغة برمجة عالية المستوى، سهلة التعلم والاستخدام تم ابتكارها على يد المبرمج الهولندي جايدو فان روسم "Guido van Rossum" في مركز العلوم والحاسب الآلي (CWI) في أمستردام، وتعتبر من أكثر اللغات انتشارا [10].

الدراسات السابقة

أظهرت دراسة(إبراهيم،2017)[13] التجريبية بعنوان "آثار ممارسات التدريس القائمة على التلعيب على تحصيل الطلاب ومواقف الطلاب تجاه الدروس" إلى أن التلعيب يؤثر بشكل إيجابي على إنجازات

الطلاب ومواقفهم تجاه التعلم. خلصت دراسة (Debbita,2018)[14] في توظيف تطبيق كاهووت (Kahoot) في التعليم الجامعي والتي استخدمت تصميمًا وصفيًا بناءً على البيانات الكمية والنوعية وأجريت في Universiti Sains Malaysia ، إلى أن هناك رؤى مهمة حول فعالية استخدام Kahoot! في التعليم العالي ، بين الطلبة الجامعيين. الشمري(2019)[15] بحث تعلق بفاعلية استخدام استراتيجية التلعيب في تنمية الدافعية في تعلم اللغة الإنجليزية لدى طالب المرحلة الثانوية بمدينة حائل، و تم استخدام المنهج الوصفي، والمنهج شبه التجريبي. استخدم الباحث الاختبار التحصيلي للغة الإنجليزية وهو من اعداده وكذلك أداة القياس. توصل البحث إلى النتائج الآتية: وجود فروق بين متوسطي علامات طلاب المجموعة التجريبية، وعلامات طلاب المجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية. (2015,Michael and Jesse)[16] بحث تجريبي لقياس مدى تأثير استخدام التلعيب في زيادة الدافعية عند الطلبة. حيث تم تكوين مجموعة تجريبية وأخرى ضابطة وتم اعداد محتوى يحوي عناصر التلعيب واخر بدونه حيث تم تنفيذ وتمرير المحتوى لمدة فصل دراسي كامل. وأظهرت النتائج أن المجموعة التجريبية كان لديها تحفيزا أكبر للتعلم ودافعية أعلى من المجموعة الضابطة. العمري والسامرائي ويوسف(2019)[17] دراسة فحصت تأثير استراتيجية التلعيب في تشجيع تعلم الطلبة في ماليزيا. وكانت نتائجها أن استراتيجية التلعيب تؤثر ايجابيا على تعلم الطلبة. طنطاوي وسداف والحميد(2016)[18] دراسة بينت العلاقة بين استخدام استراتيجية التلعيب ومهارات الكتابة الأكاديمية لدى طلبة طب الأسنان في جامعة الدمام في السعودية. ومن نتائجها تطور في مهارات الكتابة لدى أفراد العينة باستخدام مبدأ التلعيب. الهدلق (2019)[19] هدفت الدراسة إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. هذه الدراسة التجريبية طبقت على 359 طالبا. هذا وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة. كما يرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية أثارا إيجابية، وأخرى سلبية. قدمت الدراسة عددا من التوصيات ذات صلة بالنتائج أهمها: أنه ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الاحاطة بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الايجابية والحد من أثار الجوانب السلبية.

يتضح من الدراسات السابقة أن موضوع استراتيجية التلعيب وتوظيفها في العملية التعليمية يشكل موضوعا حديثا ومهما في تحسين العلمية التعليمية من حيث التحصيل الأكاديمي لدى الطلبة ورفع الدافعية والاستمتاع بعملية التعلم كما يلعب دورا هاما في تنمية الابداع لدى الطلبة. وبينت الدراسات أن

موضوع التلعيب بحاجة الى مزيد من الأبحاث والدراسات ليشمل جميع المواضيع الدراسية للمراحل التعليمية المختلفة ومن أهمها مواضيع التربية الإسلامية.

8. الختام

بينت العديد من الدراسات المتعلقة باستراتيجية التلعيب الفوائد الكبيرة من توظيف هذه الاستراتيجية في العلمية التعليمية ومن أهمها زيادة الدافعية لدى شريحة كبيرة من الطلبة، تحسين مستوى الفهم لديهم، توسعة مدارك الإدراك والتفكير الذهني، وتشجيع الطلبة للانخراط بشكل أكبر في العلمية التعليمية والاستمتاع بها وغيرها. وظهر للباحث أن الدراسات المتعلقة بتوظيف استراتيجية التلعيب في مواضيع التربية الإسلامية من مواضيع وقصص القران الكريم والعبادات المختلفة قليلة جدا وعليه تم البدء بأول دراسة وصفية في توظيف التلعيب في فهم قصص القران الكريم لتشكل باكورة العمل البحثي والدراسي في هذا الموضوع ولتشكل ركيزة انطلاق لعمل المزيد من الدراسات سواء الكمية والتجريبية وغيرها.
وتمت الإجابة على سؤال البحث الأول بطرح الية العمل التربوية والتقنية لبناء وتصميم الألعاب المستخدمة لاستراتيجية التلعيب حيث يشكل الطرح ركيزة انطلاق للبدء في علمتي البناء والتصميم وكذلك تمت الإجابة على السؤال الثاني من خلال التركيز على الجانب البيداغوجي وتحديد الأهداف التربية أولا ومن ثم الانتقال الى المراحل الأخرى للبناء والتصميم والتي يتخللها المفاهيم التربوية التي يجب أخذها بعين الاعتبار وملاءمتها مع مراحل البناء وصولا الى عملية التقييم والتغذية الراجعة.

9. التوصيات

تعتبر استراتيجية التلعيب من الاستراتيجيات التي تزيد من دافعية الطالب للتعلم وتحسن من مستوى الادراك والفهم للمعارف والمفاهيم المختلفة التي يتكون من الدرس. لذلك أوصي بالاتي:

- تعميم استراتيجية التلعيب على طواقم التدريس للمراحل المدرسية المختلفة
- إشراك عضو هيئة التدريس في دورات برمجية بلغة بايثون في برمجة الألعاب
- تبني وزارة التعليم استراتيجية التلعيب والمساهمة في توفير مواد تفاعلية منها للمراحل التدريسية المختلفة.
- الاهتمام بشكل أكبر في توظيف استراتيجية التلعيب لتعلم مواضيع التربية الإسلامية لمراحل التعليم المختلفة بدء بالمرحلة الابتدائية.

10. المراجع

[1]

Alomari, I. A.-S. (2019). The role of gamification techniques in promoting student learning: A review and synthesis. *Journal of Information Technology EducationResearch*(18), 395-417.

[2]

Bunchball, I. (2010). *Gamification 101: An introduction to the use of game dynamics to influence behavior.* Retrieved from bunchball: www.bunchball.com

[3]

Figueiredo, J. A. (2017). How to improve computational thinking: A case study. *Education in the Knowledge Society*, 35-51.

[4]

Fleischman, K. &. (2016). Gamification in science education: Gamifying learning of microscopic processes in the laboratory. *Contemporary Educational Technology*, 138-159.

[5]

Karram, O. (2021). he Role of Computer Games in Teaching Object-Oriented Programming in High Schools - Code Combat as a Game Approach. *WSEAS Transactions on Advances in Engineering Education, 18*, 37-46.

[6]

Rajabi, B., KARRAM, O., & Bayya, A. (2020). The Impact of Educational Technology Tool Usage in Teaching in Raising the Academic Achievement of Teachers and Students: A Study in East Jerusalem Schools. *International Journal of e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning, 10*(4), 321-334

[7]

الشمري, ب. ث .(2019) .فاعلية استخدام استراتيجية التلعيب في تنمية الدافعية نحو تعلم اللغة الانجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة حائل .*مجلة كلية التربية*, *35*(5), 574 - 602.

[8]

العتيبي, ش. ع .(2021) .درجة تطبيق استراتيجية التلعيب ومعوقات تطبيقها لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية .*مجلة كلية التربية* .337-298 , doi:10.21608/mfes.2021.165500

[9]

الملاح ، ثامر، وفهيم، نور الهدى .(2019) .*الألعاب الرقمية والتنافسية* .القاهرة: دار السحاب للنشر والتوزيع.

[10]

عضيبات :e3arabi from Retrieved .(2020) .*Python*. .
https://e3arabi.com/%D8%A7%D9%84%D8%AA%D9%82%D9%86%D9%8A%D8%A9/%D9%85%D8%A7%D9%87%D9%8A-%D9%84%D8%BA%D8%A9-%D8%A8%D8%A7%D9%8A%D8%AB%D9%88%D9%86python%D8%9F-%D9%88%D9%85%D8%A7%D9%87%D9%8A-%D8%A3%D9%87%D9%85-%D9%85%D8%AC%D8%A7%D9%84%D8%A7%D8%AA-%D8%A7%D8%B3

[11]

دروزه, أفنـان نظيـر. (2002م). أثـر ممارسـة المعلـم لمهـارات تصـميم التعلـيم علـى أدائـه ودافعيتـه وتحصيل طلبته. المجلة العربية للتربية, 22(2), 129−160.

[12]

دروزه, أفنان نظير. (2000). **النظرية في التدريس وترجمتها عمليا, ط2**, دار الشروق للنشر والتوزيع, عمان , الأردن.

[13]

IbrahimYildirim. (2017). The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and students' attitudes toward lessons. *The Internet and Higher Education, 33*, 86 -92.

[14]

Debbita Tan, Malini Ganapathy, Manjet Kaur Mehar Singh. (2018). Kahoot! It: Gamification in Higher Education. *Pertanika Journal of Social Science and Humanities ·*, 565 - 582.

[15]

بدر ثروي عبد الله الشمري. (2019). فاعلية استخدام استراتيجية التلعيب في تنمية الدافعية نحو تعلم اللغة الانجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة حائل. *مجلة كلية التربية، 35*(5)، 574 - 602.

[16]

F Michael و ،Jesse .(2015) .Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort and academic performance .*Computers &Education*.161-152 ،*80*

[17]

I. Al-Samarraie, H. Yousef, R. Alomari .(2019) .The role of gamification techniques in promoting student learning: A review and synthesis . *Journal of Information Technology EducationResearch*.417-395 ،(18)

[18]

M. Sadaf, S& .Alumaid, J. Tantawi .(2016) .Using gamification to develop academic writing skills in dental undergraduate students .*Eur J Dent Educ*.22–15 ،(22)

[19]

عبد الله الهدلق. (2019). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. *جامعة الملك سعود*، 38-45.

11. جدول الألفاظ

على المؤلف وضع قائمة بالألفاظ التي تم استعمالها في المقالة، مع ترجمتها الى اللغة الانجليزية.

English	عربي
Gamification	تلعيب
Motivation	الدافعية
Python	لغة البرمجة بايثون

السيرة الذاتية للباحثين

	طالب دكتوراة في جامعة النجاح الوطنية – فلسطين، حاصل على درجة الماجستير في علوم الحاسوب من جامعة ديبول الأمريكية في شيكاغو، خبير في حوسبة التعليم ومرشد لتوظيف الأدوات الرقمية في التدريس، محاضر في جامعة بيرزيت – فلسطين، تنحصر أبحاثي الأخيرة على استراتيجية التلعيب في التعليم تصميم وتوظيف.

الخلاصة باللغة الانجليزية

Employing the gamification strategy in raising the level of understanding of the stories of the Noble Qur'an in primary schools

OMAR KARRAM

Jerusalem, Palestine

okarram@gmail.com

Abstract

The gamification strategy uses game playing elements and employs them pedagogically in accordance with the objectives of the teaching subject to increase the motivation to learn and improve the level of enjoyment during the learning process, which raises the level of understanding and awareness of students. To build educational materials using the gamification strategy, we need advanced computer capabilities in programming, design, and the ability to reflect educational concepts for compatibility and in line with the educational objectives of the subject. One of the most popular programming languages on this subject is Python. The process of building a game within the concept of gamification needs four basic stages: defining educational and educational goals, selecting compatible game elements and cognitive concepts, attractive and appropriate design according to the age group, and programming stages and scenes according to the sequence of cognitive and educational goals. Many studies about gamification have shown a clear impact on the effectiveness of this strategy in raising students' cognitive understanding. The teaching of the Holy Qur'an stories in Arab schools at the present time suffers from a stagnation in the presentation of the educational material, and the process is satisfied with telling stories in a traditional narration, and some of them use video technology, which has become insufficient to increase the fun in learning and teaching for students, so the student does not get an adequate understanding of the meanings and missed the great concepts contained in the Qur'anic stories. This research paper proposes a model for building and designing a game that simulates one of the stories of the Noble Qur'an using the gamification strategy and the mechanism of its proper educational use in the educational process of the primary stage, including a clear and smooth detail of the four foundational stages.

Keywords: Gamification, Motivation, knowledge, Quran's Stories, Python