STIT Darul Hijrah Martapura, Kalimantan Selatan, Indonesia
FASAHAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
Vol. 2 No. 2 Desember 2025
e-ISSN 3064-139X

الابتكارفي طرق التدريس: استخدام الألعاب التعلمية

Farah Faizati[a, 1], Al Risha[b, 2], Eva Noorachmi[c, 3], Mahridawati[d, 4]
[abcd]STIT Darul Hijrah Martapura, Indonesia
[1]farahfaizati96@gmail.com, [2]Risha2251@gmail.com, [3]evanoorachmi@gmail.com,
[4]mahridawt.stitdh@gmail.com

ABSTRACT

Change in teaching methods by introducing gamification in education stimulates motivation, engagement, and ultimately learning in students. Gamifying learning has shown how transitional could be created when game features are introduced in a learning process to serve as an interactive and enjoyable learning experience. The research design used in this study is qualitative descriptive using data through documentation to analyze the use of gamification. The results indicate that elements of gamification, namely points, levels, badges, leaderboards, and challenges, can improve students' involvement in course activities. Among the issues experienced in the application of gamification are challenges associated with the fusing of the technology in the existing curriculum, and the technology skills of the teacher. Solutions to these had been proposed, including teacher training and aligning rewards with intended learning experiences. With the right planning, gamification could tremendously complement the quality of education in the digital era.
Keyword: *teaching method; innovation; gamification*

مستخلص البحث

يمكن أن تُحسِّن الابتكارات في طرق التدريس من خلال تطبيق الألعاب التعليمية في التعليم التحفيز والمشاركة ونتائج تعلم الطلاب. تُعدُّ الألعاب التعليمية، التي تدمج عناصر اللعبة في عملية التعلم، فعّالة في خلق تجربة تعلم تفاعلية وممتعة. يستخدم هذا البحث منهجًا وصفيًا نوعيًا مع جمع البيانات من خلال التوثيق لتحليل تطبيق الألعاب التعليمية. أظهرت نتائج البحث أن عناصر الألعاب التعليمية مثل النقاط، والمستويات، والشارات، ولوحات المتصدرين، والتحديات يمكن أن تشجع المشاركة الفعّالة للطلاب. ومع ذلك، تشمل التحديات في تطبيق الألعاب التعليمية صعوبات في التكامل مع المنهج الدراسي القائم وقيود في مهارات التكنولوجيا لدى المعلمين. يقترح هذا البحث حلولًا للتغلب على هذه التحديات، مثل التدريب للمعلمين

وتصميم مكافآت تتناسب مع أهداف التعلم. مع التخطيط الجيد، تمتلك الألعاب التعليمية إمكانات كبيرة لتحسين جودة التعليم في العصر الرقمي.

الكلمات المفتاحية :طريقة التدريس، الابتكار، الألعاب التعليمية.

المقدمة

يُعَدّ مستوى الدافع والنتائج التعليمية للطلاب من العوامل الرئيسية التي تحدد نجاح العملية التعليمية (Hakeu, Pakaya, & Tangkudung, 2023, hal. 154). في العصر الرقمي، أصبح استخدام التكنولوجيا في التعليم أكثر أهمية، بما في ذلك استخدام الألعاب التعلمية (Gamification) التي تتبنى عناصر الألعاب في سياقات غير الألعاب لزيادة التفاعل، والدافعية، وفهم الطلاب (Dichev & Dicheva, 2017). أصبحت تكنولوجيا المعلومات وسيلة لنقل المعرفة. للتكيف مع العصر الذي يشهد تطوراً مستمراً، من الضروري تعزيز العلاقة الوثيقة مع التكنولوجيا، لا سيما في مجال التعليم. يتطلب من المعلمين والطلاب وأولياء الأمور إتقان التكنولوجيا ليتمتعوا بقدرة تنافسية قوية في عصر الثورة الصناعية الرابعة. ومع التقدم المستمر في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في مجال التعليم، فإن تحسين جودة التعليم من خلال الاستفادة القصوى من التكنولوجيا، فإن تحسين جودة التعليم سيستمر في التطور(Rosina Zahara, Gihari Eko Prasetyo, & Dwi Mirza Yanti, 2021, hal. 77). يمكن أن يساعد استخدام الألعاب التعلمية في التدريس الطلاب على التركيز، والمشاركة، وفهم المواد بشكل أسهل وأكثر جاذبية.

هذا الموضوع مهم لأنه لا يتطلب تحسين التكنولوجيا في التعليم فحسب، بل أيضًا يتطلب طرقًا مبتكرة لتحسين جودة التدريس. وقد أثبت الألعاب التعلمية كونها إحدى الطرق المبتكرة التي تسهّل عملية التدريس بطريقة ممتعة للطلاب. أظهرت الأبحاث السابقة أن استخدام الألعاب التعلمية في عملية التعليم يمكن أن يعزز نتائج تعلم الطلاب ويزيد من دافعيتهم للتعلم (Fadilla & Nurfadhilah, 2022, hal. 33–43).

تبرز أهمية هذا الموضوع مع الحاجة إلى أساليب تعليمية مبتكرة وفعّالة، خاصةً في مواجهة التغييرات في نظام التعليم في العصر الحديث، حيث أصبحت الحدود بين البيئة التعليمية الواقعية والرقمية أكثر غموضًا.

يهدف هذا المقال إلى توضيح كيفية تطبيق الألعاب التعلمية في التدريس. في تطبيقها، لا تقدم الألعاب التعلمية نهجًا جديدًا أكثر متعة فحسب، بل تطرح أيضًا تحديات خاصة للمعلمين

والمؤسسات التعليمية. لذلك، من المهم فهم خطوات تطبيق الألعاب التعلمية، بالإضافة إلى تحليل التحديات التي قد تواجه العملية.

يتضمن هيكل كتابة هذا المقال تعريف الألعاب التعليمية والعناصر المتعلقة بها، وخطوات تطبيق الألعاب التعليمية في التدريس، ومزايا وعيوب الألعاب التعليمية، بالإضافة إلى تحليل التحديات والحلول في تطبيقها.

منهج البحث

يعتمد هذا البحث على المنهج الوصفي النوعي الذي يهدف إلى دراسة وتحليل الابتكار في أساليب التدريس باستخدام الألعاب التعلمية. وقد تم اختيار المنهج النوعي لأنه يمنح الباحث فهماً واسعاً وعميقاً للمشكلات التي يتم دراستها.

وفقًا لCreswell، فإن البحث النوعي هو مجموعة من الأساليب التي تُستخدم لاستكشاف وفهم المعاني التي يعتبرها الأفراد أو المجموعات نابعة من مشكلات اجتماعية أو إنسانية (Creswell, 2016).

تتمثل طريقة جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث في طريقة التوثيق، حيث يتم جمع البيانات ذات الصلة من مصادر مختلفة، بما في ذلك الكتب والمقالات والمجلات المتعلقة بموضوع البحث. يتم جمع البيانات من خلال أسلوب دراسة المكتبة الذي يشمل عمليات البحث، والجمع، وتقييم المواد المكتوبة المتعلقة بالتدريس باستخدام الألعاب التعلمية. ويستفيد الباحث من قواعد بيانات إلكترونية متنوعة مثل Google Scholar وPerish للوصول إلى المعلومات.

وأسلوب تحليل البيانات في هذا البحث باستخدام نموذج مايلزوهوبيرمان الذي يتضمن مع الخطوات التالية: (١) تقليل البيانات (٢) عرض البيانات (٣) الختام / التحقق (Huberman & Miles, 1994).

من خلال تطبيق هذا المنهج، من المتوقع أن يقدم البحث تصوراً واضحاً وعميقاً حول الابتكار في أساليب التدريس القائمة على الألعاب التعلمية في مجال التعليم، بما في ذلك التحديات التي تواجه عملية التنفيذ، بالإضافة إلى الحلول التي يمكن تطبيقها للتغلب عليها.

نتائج البحث ومناقشاتها

تعريف الألعاب التعلمية

الألعاب التعليمية نهجًا مبتكرًا في التدريس يستفيد من عناصر الألعاب لزيادة الدافع والمشاركة والإنجاز لدى الطلاب في عملية التعلم. في عالم التدريس، تحول الألعاب التعليمية

عملية التعلم إلى تجربة أكثر جاذبية ومتعة من خلال إضافة عناصر الألعاب إلى محتوى التعلم (Sari & Alfiyan, 2023, hal. 43–52). يعرف Kapp الألعاب التعلمية على أنها مفهوم يستخدم ميكانيكيات قائمة على الألعاب، والجمالية، وألعاب التفكير لربط الأشخاص، وتحفيزهم، وتعزيز التعلم، وحل المشكلات (Kapp, 2012, hal. 10). غلفر خلص إلى أن الألعاب التعليمية توفر دافعًا إضافيًا لضمان متابعة المتعلمين للأنشطة التعليمية بشكل كامل (Glover, 2013, hal. 1999).

يتيح هذا النهج للطلاب المشاركة بنشاط، مما يمكن أن يعزز تجربتهم التعليمية ويحفز دافعهم للتعلم بشكل أكبر. مع تقدم التكنولوجيا الرقمية، أصبحت الألعاب التعليمية واحدة من الطرق ذات الإمكانيات الكبيرة في خلق بيئة تعليمية تفاعلية ومبتكرة، لمواجهة التحديات التعليمية في العصر الحديث.

عناصر الألعاب التعلمية

لا توجد معايير محددة لاستخدام عناصر الألعاب التعلمية في عملية التدريس، ولكن هناك بعض العناصر الأساسية، منها (Julianto & Ekohariadi, 2020, hal. 77–84):

الصورة 1: عناصر الألعاب التعلمية

مصدر: https://www.linkedin.com/pulse/basics-gamification-training-leaders-7-key-elements-game-dubey-1

1. النقاط : عنصر أساسي في العديد من الألعاب، يمكن الحصول عليها وجمعها في بيئة الألعاب التعلمية. تُمنح النقاط للطلاب كمكافأة عند إكمالهم لمحتوى معين أو تحدٍ أو تحقيق إنجاز ما.

2. الشارات : تمثيل بصري لإنجازات الطلاب. تُمنح الشارة عندما يكمل الطالب تحديًا معينًا.
3. المستويات : تصنيف المحتوى الذي تم تعديله ليتناسب مع أهداف التدريس.
4. لوحة المتصدرين : وسيلة لقياس أداء جميع الطلاب بناءً على نتائج النقاط المكتسبة.
5. التحديات : أداة لقياس فهم الطلاب وقدراتهم.
6. الصورة الرمزية : تمثيل بصري للطلاب في الألعاب التعليمية.

تطبيق الألعاب التعلمية في عملية التدريس

يمكن تطبيق الألعاب التعلمية في عملية التدريس المدرسي بأساليب واستراتيجيات مختلفة. فيما يلي بعض الخطوات التي يمكن اتخاذها لدمج الألعاب التعلمية في عملية التدريس (Srimuliyani, 2023, hal. 29–35):

1. تحديد أهداف التدريس : حدد أهداف التدريس التي تريد تحقيقها في سياق معين، مثل زيادة فهم المفاهيم، أو تحسين مهارات التفكير النقدي، أو زيادة المشاركة الفعالة للطلاب.
2. تحديد جوانب الألعاب التعلمية ذات الصلة : حدد عناصر الألعاب التعلمية التي يمكن استخدامها لتحقيق أهداف لتدريس هذه على سبيل المثال منح النقاط والمستويات والشارات ولوحات المتصدرين والتحديات.
3. تصميم نظام النقاط أو المستويات : قم بإنشاء نظام نقاط أو مستويات يكافئ الطلاب على تحقيق أهداف تعليمية محددة. يمكن منح النقاط أو المستويات بناءً على نجاح الطالب في الواجبات أو الاختبارات أو المشاركة الفعالة في الفصل.
4. تصميم الألعاب التعليمية : تصميم ألعاب تعليمية جذابة وذات صلة بالمادة التعليمية. على سبيل المثال، ألعاب الاختبارات التفاعلية أو المحاكاة أو الألعاب الجماعية.
5. توفير التحدي والمنافسة : تقديم تحديات تتحدى الطلاب لتحقيق أهداف التدريس. على سبيل المثال، إكمال مهمة ما خلال مهلة زمنية معينة أو مباراة بين الطلاب لحل مشكلة ما.
6. استخدام التكنولوجيا الرقمية : استفد من التكنولوجيا الرقمية ومنصات التدريس عبر الإنترنت لدعم تطبيق الألعاب التعلمية. على سبيل المثال، wordwall أو kahoot أو quizizz.

مزايا وعيوب الألعاب التعلمية

يتمتع التدريس القائم على الألعاب التعلمية بالعديد من المزايا، بما في ذلك (Jusuf, 2016, hal. 1–6):

1. يصبح التعليم أكثر متعة.
2. يشجع الطلاب على إكمال أنشطتهم التعليمية.

3. يساعد الطلاب على التركيزوفهم المادة التي يتعلمونها.
4. يمنح الطلاب الفرصة للتنافس والاستكشاف والتفوق في الفصل الدراسي.

في حين أن بعض عيوب التدريس القائم على الألعاب التعلمية من بين أمور أخرى (Hakeu et al., 2023, hal. 162):

1. من المحتمل أن يؤدي ذلك إلى تشتيت تركيز الطلاب أثناء التعليم، حيث يتم تشتيت انتباههم بالمكافأة أو الترتيب بدلاً من فهم المادة التعليمية.
2. يخلق فجوة في دافعية التعليم. قد يكون الطلاب الأكثر تنافسية أو الأكثر كفاءة في اللعبة أكثر تحفيزًا من غيرهم.
3. يمكن أن تسبب الإدمان. كما هو الحال مع الألعاب بشكل عام، يمكن أن يؤدي التعليم بالألعاب التعلمية أيضًا إلى الإدمان، ومن هنا تأتي الحاجة إلى استراتيجيات مناسبة في تطبيق الألعاب التعلمية في التدريس.

تحليل التحديات والحلول في الألعاب التعلمية في التدريس

عند تنفيذ الألعاب التعلمية في التدريس ، هناك العديد من التحديات الرئيسية التي يجب التغلب عليها من أجل أن تتم عملية التنفيذ بفعالية.

1. الإفراط في التركيز على المكافآت والعقوبات (Alt, 2023). إذا تم استخدام الكثير من العناصر مثل النقاط والمستويات والشارات، فقد ينصرف انتباه الطلاب عن أهداف التعليم الرئيسية. فبدلاً من التركيز على المادة، يمكن أن يصبح الطلاب مهووسين بالمكافآت والتصنيفات، مما يقلل من فعالية الألعاب التعلمية في تحسين الفهم.

   ويتمثل حل هذه المشكلة في تصميم نظام مكافآت هادف ومرتبط بأهداف التعليم. يجب أن تُمنح المكافآت على الإنجازات الأكاديمية الحقيقية، وليس فقط لتعزيز الدافع على المدى القصير، وهذا يساعد الطلاب على الاستمرار في التركيز على المادة وليس فقط على المكافآت (Fuchs, 2024, hal. 3).

2. صعوبة دمج الألعاب التعلمية مع المنهج الدراسي. لا يوجد قالب للألعاب التعلمية يناسب جميع مفاهيم التعليم، ويمكن أن يؤدي الفشل في تكييف عناصر التلعيب مع المنهج الدراسي إلى تقليل فوائد هذه الطريقة (Fuchs, 2024, hal. 2).

   ويتمثل الحل لهذا التحدي في دمج عناصر الألعاب التعلمية تدريجياً في المنهج الدراسي والتأكد من أن كل عنصر يدعم أهداف التعليم. يسمح هذا النهج بأن تظل عملية التعليم متماشية مع المنهج الدراسي، مع توفير تجربة تعليمية أكثر جاذبية وتفاعلية.

3. يتطلب تنفيذ التعليم القائم على الألعاب التعلمية إجادة استخدام التكنولوجيا الرقمية. يمكن أن تكون كفاءة المعلمين المحدودة في تشغيل أدوات وتطبيقات الألعاب التعلمية عقبة في عملية تصميم وتنفيذ التعليم القائم على الألعاب التعلمية (Suparmini, Suwindia, & Winangun, 2024, hal. 147).
ويتمثل الحل في تنظيم تدريب للمعلمين على إدخال تكنولوجيا التلعيب وتشغيلها ودمجها في عملية التعليم.

4. لا تناسب الألعاب التعليمية دائمًا جميع أساليب التعلم، حيث قد لا يفضل بعض الطلاب عناصر اللعبة أو يمتلكون تفضيلات تعلم مختلفة، مما قد يقلل من فعاليتها. على سبيل المثال، قد يواجه الطلاب الذين يعانون من اضطراب نقص الانتباه مع فرط النشاط (ADHD) صعوبة في التركيز على عناصر اللعبة ويشعرون بالإرهاق بسبب المحفزات البصرية والسمعية الموجودة فيه (Fuchs, 2024, hal. 4).
لمواجهة هذا التحدي، يُنصح المربّون بتبنّي أساليب واستراتيجيات تعليمية متنوعة تستوعب تنوع أساليب وتفضيلات التعلم لدى الطلاب. يمكن أن تشمل هذه الأساليب مزيجًا من طرق التدريس، مثل المحاضرات والمناقشات أو التعلم القائم على المشاريع، كتكملة لعملية التعلّم بالألعاب التعليمية.

من خلال فهم التحديات والحلول، يمكن تطبيق الألعاب التعلمية بشكل أكثر فعالية في عملية التعليم، وبالتالي تحسين تحفيز الطلاب ونتائج التعليم.

الخاتمة

يمثل تطبيق الألعاب التعلمية في التعليم ابتكارًا قادرًا على تحويل نموذج التعليم التقليدي إلى نموذج أكثر تفاعلاً وجاذبية. من خلال استغلال عناصر الألعاب التعلمية، أثبت الألعاب التعلمية فعاليته في تعزيز الدافعية والمشاركة وتحسين نتائج تعليم الطلاب. ومع ذلك، فإن تنفيذ هذه الطريقة يتطلب تخطيطًا دقيقًا، وإتقانًا جيدًا للتكنولوجيا، وتعديلات تتماشى مع المناهج الدراسية المعتمدة. إن فهم التحديات والحلول في تطبيق الألعاب التعلمية يمكن أن يساعد المعلمين في خلق بيئة تعليمية أكثر معنى ومتعة. وبالتالي، يمتلك الألعاب التعلمية إمكانات كبيرة ليصبح إحدى طرق التعليم التي تسهم في تحسين جودة التعليم في هذا العصر الرقمي.

المراجع

Alt, D. (2023). Assessing the benefits of gamification in mathematics for student gameful experience and gaming motivation. *Computers & Education*, *200*, 104806.

Creswell, J. W. (2016). *Research Design : Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran* (4 ed.). Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. In *International Journal of Educational Technology in Higher Education* (Vol. 14). International Journal of Educational Technology in Higher Education. https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5

Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan gamification untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh. *Inovasi Kurikulum*, *19*(1), 34–43.

Fuchs, K. (2024). Challenges with Gamification in Higher Education: A Narrative Review with Implications for Educators and Policymakers. *International Journal of Changes in Education*, *1*(1), 51–56.

Glover, I. (2013). Play as you learn: gamification as a technique for motivating learners. *Edmedia+ innovate learning*, 1999–2008. Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).

Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(2), 154–166. https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930

Huberman, A. M., & Miles, M. B. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*.

Julianto, A. K. A., & Ekohariadi, E. (2020). Metode Gamification Pada Pemrograman Dasar Teknik Komputer Dan Informatika Di Sekolah Menengah Kejuruan. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, *5*(01), 77–84.

Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, *5*(1), 1–6.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

Rosina Zahara, Gihari Eko Prasetyo, & Dwi Mirza Yanti. (2021). Kajian Literatur : Gamifikasi di Pendidikan Dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *1*(1), 76–87. https://doi.org/10.55606/sokoguru.v1i1.1783

Sari, D. N., & Alfiyan, A. R. (2023). Peran adaptasi game (gamifikasi) dalam pembelajaran untuk menguatkan literasi digital: Systematic literature review. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, *1*(1), 43–52.

Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, *1*(1), 29–35.

Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. *Education and Social Sciences Review*, *5*(2), 145–148.