استراتيجية التلعيب في التعليم عن بعد وأثره في زيادة دافعية التعليم والتعلم لدى الطلاب

الأستاذة / منال علي سالم باعارمه
مشرفة تربوية بإدارة تعليم مكة المكرمة
باحثة ماجستير بجامعة أم القرى
manomother@hotmail.com

مقدمة :

يحضى موضوع الدافعية بأهمية كبرى لدى التربويين ، وذلك لما لها من أثر كبيرعلى أداء الفرد وتطوره .ولا يخفى علينا ما يعانيه التعليم اليوم من مشكلات كبيرة تتعلق بدافعية الطلاب نحو التعلم والتي تؤثر بشكل سلبي على تحصيلهم العلمي. فنجدهم يقضون عشرات الساعات على متابعة لعبة تفاعلية أو الإنخراط فيها دون ملل أو كلل . وعلى العكس تماما ، نجدهم يفقدون تركيزهم ويتمللون بعد مرور أول عشر ثواني من الحصة الدراسية .

وفي محاولة لزيادة دافعية الطلاب نحو التعلم وتحفيزهم وخلق أجواء محفزة تنافسية تشابه إلى حد كبير أجواء الألعاب الالكترونية تم ادخال عناصر الألعاب في التعليم . فبدلا من تصميم العاب تعليمية معقدة تتطلب محترفين في التصميم و مبرمجين على قدر كبير من الاحترافية، يتم استعارة عناصر الألعاب التي تثير الدافعية لدى الطلاب ، وهو ما نسميه التلعيب.

يعد التلعيب أمرًا واعدًا نظرًا لأن التعلم باللعب لا يعزز المعرفة فحسب بل ينمي مهارات حياتية مهمة مثل حل المشكلات والتعاون والتواصل. فللألعاب قوة تحفيزية لا يستهان بها من الممكن الاستفادة منها في التعليم باستخدام عددًا من الآليات التي تشجع اللاعبين على الإنخراط في اللعب ، من أجل المتعه والفوز دون الاهتمام بالحصول على مكافاءت مقابل ذلك.

ولقد أثبتت دراسات عديدة ما للتعليب من أثر في زيادة الدافعية للتعليم لدى الطلاب مما يؤثر بشكل إيجابي على تحصيلهم الدراسي ومن هذه الدراسات دراسة (بدر الشمري ،2019) التي أكدت فاعلية استخدام التعلم القائم على الألعاب الرقمية على تحفيز الطلاب وزيادة دافعيتهم نحو التعلم .ودراسة(جريوي،2019) التي توصلت إلى أن مستوى التحصيل الأكاديمي والتفكيرالإبداعي ارتفع لدى عينة الدراسة بعد تطبيق التعلم بالتلعيب عبر الويب .

ومع اجتياح فيروس كورونا العالم في مارس 2020 اتجهت معظم الدول نحو التعليم عن بعد، وفقد التعليم أجمل مافيه كاللقاءات الحية مع الأساتذة وأقرانهم من الطلاب الآخرين، وتكوين صداقات جديدة قد تكون صداقات العمر. ممأدى إلى زيادة تدني الدافعية عند الطلاب وعزوفهم عن الدراسة ودخول الفصول الإفتراضية .

من هنا اتجهت أعين المعلمين و القيمين على العملية التربوية مرة أخرى للتلعيب لتنمية دافعية الطلاب وزيادة تحصيلهم الدراسي في التعليم عن بعد. فتم توظيف التلعيب في الفصول الإفتراضية عن طريق استخدام تطبيقات تستخدم مبدأ التلعيب .

وفي هذه الورقة سيتمتسليط الضوء على بعض الاستراتيجيات و التطبيقات التي قد تسهم في تنمية دافعية الطلاب وجعل التعليم أكثر جودة و فاعلية وتوضيح عمل بعضا منها ، لتكون كدليل يهتدى به في العالم الإفتراضي . ونستطيع أن نحقق أهدافنا من التعليم عن بعد ونحد من الفاقد التعليمي بسببه .

أهداف الورقة :

نهدف من خلال ورقة العمل إلى :

1.توضيح مفهوم التلعيب في التعليم وعناصره و أهدافه و مميزاته و فوائده.

2.توضيح مفهوم التعليم عن بعد ونشأته و أهميته .

3.تطبيق التلعيب في التعيلم عن بعد ، وذلك لما للتلعيب من دور في تعزيز الدافعية لدى الطلاب وتحفيزهم للتعلم الذاتي .

أولا: التلعيب

مفهوم التلعيب :

عرفه (Macdonald, 2015) بأنه استخدام عناصر اللعبة و تقنيات التصميم الرقمي للألعاب في ميادين أخرى خارج سياق الألعاب مثل الإعلام والتسويق و الصحة والتعليم بهدف حل مشاكل أو تحسين المستوى أو إثارة دافعية .

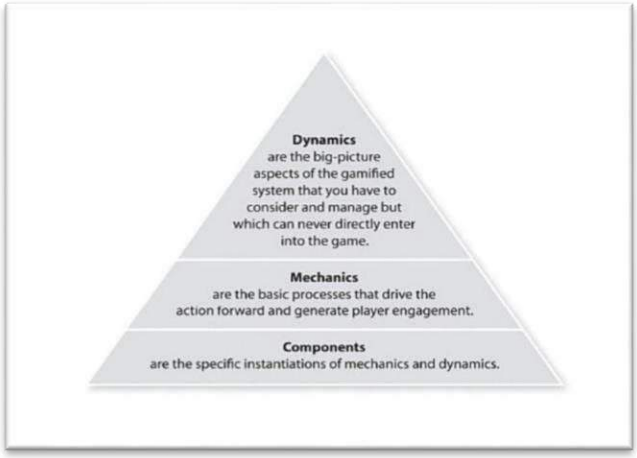
وذكر (الحفناوي،2017) بأنه استخدام عناصر ممارسة اللعبة كقواعد اللعب وتسجيل النقاط و التنافس مع الآخرين في مجالات مغايرة للعب بهدف دمج المستفيد و تعزيز انتباهه ومشاركته لتحقيق مكاسب معينة منها تعليمية أو تسويقية أو غيرها "

عناصر التلعيب :

أشار كلا من (Werbach &Hunte ,2012)و (الملاح وفهيم ،2015) إلى أن عناصر التلعيب تتضمن ثلاث فئات وهي كالآتي :

أولا :الديناميكيات (Dynamics): وتقع في المستوى الأعلى من التجريد ، ومن أهمها :

1. القيود(Constraints) وتمثل الحدود الملزمة للاعب خلال اللعب.
2. المشاعر(Emotions) التي يثيرها اللعب كحب الاستطلاع و حب التنافس و الإحباط عند الإخفاق والسعادة عند النجاح.
3. التقدم (Progression)ويمثل نمو وتطور اللاعب .
4. الرواية(Narrative) وتمثل القصة التي تدور حولها اللعبة .
5. العلاقات الاجتماعية(Relationship) التي تنشأ بين اللاعبين كالصداقة والإيثار .



ثانيا : الميكانيكيات (Mechanics) وهي العمليات الأساسية التي تقود الأفعال وتولد مشاركة اللاعب ويمكن حصرها في مايلي:

١.التحديات (Challenges)وهي الألغاز والتحديات والمهمات التي تتطلب مجهود لتجاوزها.

٢.الفرص (Chance) وتعتبر عناصر عشوائية في اللعبة .

٣.المنافسة(Competition) وتكون بفوز أحد اللاعبين أو خسارته .

٤.التعاون (Cooperation) بين اللاعبين لتحقيق الأهداف المشتركة والفوز .

٥.التغذية الراجعة(Feedback) وتوضح كيفية أداء اللاعب .

٦.كسب الموارد(Resource Acquisition) عن طريق جمع العناصر القابلة للتجميع.

٧.المكافآت(Rewards) التي يُحصل عليها عند إنجاز هدف ما .

٨.المعاملات التجارية(Transactions) التي تتم بين اللاعبين بطريق مباشر أو من خلال وسطاء.

٩.الأدوار(Turns) وهي أن يلعب كل لاعب حين يحين دوره.

١٠.حالة الفوز (Win State) وتحدث حين يفوز اللاعب أو الفريق في اللعبة ككل أو جولة منها.

ثالثاً: المكونات (Components): وهي عبارة عن 15 مكون وردت كالاتي :

١.الإنجازات (Achievements): الأهداف التي يحققها اللاعب.

٢.الصور الرمزية (Avatar) :شخصيات كرتونية أو رموز يختارها اللاعب لتمثله في اللعبة.

٣. الشارات (Badges) : تمثل إنجازات اللاعب في اللعبة

٤. قتال الزعيم(Boss Fights): ويكون تحدي صعب الهدف منه هزيمة الزعماء في اللعبة.

٥.التجميعات(Collectibles) : أشياء ومعدات افتراضيه يتم تجميعها وتصنيفها في مجموعات .

٦.القتال(Combat) : الفوز أو الخسارة في قتال يعتبر جزء من الصراع الأكبر في اللعبة.

٧.فتح المحتوى(Content Unlocking) :وهو محتوى يتاح للاعب عندما يحقق اللاعب أهداف محددة.

٨.تبادل الهدايا (Gifting) : وهي الميزة التي تسمح للاعبين بالتبرع بالهدايا للآخرين.

٩.لوائح المتصدرين(Leaderboards) :قوائم بترتيب اللاعبين على حسب مستواهم .

١٠. مستويات اللعبة (Levels): المستوى الذي يصل إليه اللاعب .

١١. النقاط (Points):و يتم تمثيلها بأرقام لتعبر عن تقدم اللاعب في اللعبة.

١٢.المهام(Quests): المهام التي يكلف اللاعب بتحقيقها خلال اللعبة .

١٣.الرسوم الاجتماعية (Social Graph): وهي تمثيل للشبكة الاجتماعية للاعبين داخل اللعبة.

١٤.الفرق(Teams) : مجموعات من اللاعبين تعمل معا لتحقيق أهداف مشتركة.

١٥.المنافع الافتراضية(Virtual goods) : وتتم عن طريق دفع أموال حقيقية أو افتراضية لشراء بضائع افتراضية .

أهداف التلعيب في التعليم :

١.إثارة الدافعية للتعليم لدى المتعلمين.

٢.زيادة إنخراط المتعلمين في العملية التعليمية .

٣.بقاء أثر التعلم و زيادة فاعليته .

٤.جعل التعلم أكثر متعة وتشويقا .

٥.تحسين المعارف ومهارات التفكير .

٦.تحسين الذكاء العاطفي و الوعي الحسي لدى المتعلمين .

٧.تسهم في اكساب المتعلمين المهارات الحياتية لاندماج اجتماعي فاعل .(الملاح و فهيم، 2016)

فوائد التلعيب في التعليم :

أوضح كلا من (Kapp,Lucas ,& Rich,2012) و(kim, 2000)أن فوائد التعلم بالتلعيب كالتالي :

١.إعطاء المتعلمين حرية التعلم وفق قدراتهم وميولهم .

٢.إثارة دافعية المتعلمين .

٣.تحفيزهم على التعلم الذاتي المستمر .

٤.التعلم بالمحاولة والخطأ.

٥.ربط التعليم بالحياة الواقعية .

٦.زيادة المتعة في الفصول الدراسية.

٧.تقديم مهام مناسبة وغير محدودة للتلاميذ.

٨.زيادة الكفاءة الذاتية للتلاميذ.
٩.التشجيع على التعلم الفعال و زيادة الفهم والاستيعاب .
١٠.يسهم في اكتشاف دوافع التلاميذ الذاتية نحو التعلم .
١١.تنمية المهارات المعرفية وحل المشكلات.

ثانيا : التعليم عن بعد

مفهوم التعليم عن بعد :

هو عملية نقل المعرفة إلى المتعلم دون التقيد بزمان أو مكان ويهدف إلى إيصال المعرفة والمهارات والمواد التعليمية إلى المتعلم عبر وسائط وأساليب تقنية مختلفة ، بحيث يكون هناك تباعد بين المعلم والمتعلم .(اليونيسكو،2020)

نشأة التعليم عن بعد :

ظهرت أساليب التعليم والتعلم عن بعد لمواجهة الإنفجار المعرفي والتطور العلمى ،وتطور تكنولوجيا الاتصال الحديثة ، والتضخم السكاني وليقدم بدائل للأشخاص الغير قادرين على الذهاب إلى مؤسسات تعليميّة لأسباب مختلفة . ولقد أرجع (Kaye& Greville,1991) انتشار التعلم عن بعد إلى ثلاثة عوامل أساسية هى:

١- زيادة الطلب على هذا النوع من التعليم.
٢- الحاجة إلى تخفيض التكاليف الاقتصادية للتعليم فالتعليم عن بعد لا يحتاج لعدد كبير من المعلمين ويحتاج لتجهيزات تربوية أقل من التعليم التقليدى.
٣- غزو تكنولوجيا وسائل الاتصال و الإعلام الحديثة لكافة مجالات الحياة بما فيها التربية والتعليم والتى من خلالها أمكن الوصول لشرائح اجتماعية لم تكن لتستطيع الدراسة بالنمط التقليدى المألوف .

ورسم تقرير "اليونسكو" (٢٠٠٢) التطور التاريخي للتعلم عن بعد، حيث وضح بأنه مر بأربعة أجيال من التطور هي كما يأتي:

-الجيل الأول: التعليم بالمراسلة:Learning Correspondence

منذ نهاية القرن التاسع عشر ظهر التعليم بالمراسلة ولازال موجوداً في الكثيرمن الدول، ويعتبر "معهد التعليم بالمراسلة فى روسيا" الذي أنشئ في عام ١٩٥٠ من أول المؤسسات المنشأة خصيصاً لهذه الغاية على مستوى التعليم بعد الثانوى ، وكذلك "معاهد التعليم البولتكنيكى بالمراسلة" وكانت غايتها الأساسية تقديم تعليم عالٍ عن بعد منها "معهد توسان ولنجشيدت" فى "برلين" الذى تأسس عام ١٨٥٦م. أما على مستوى الجامعات فقد انتشرت الدراسة بالمراسلة فى "جامعة لندن" منذ عام ١٨٥٨م ، وبالمثل كان الوضع فى "جامعة شيكاغو" الأمريكية ١٨٩١ ، و"جامعة إيلينوى " ١٨٧٤م،و"جامعة وسكنسون" ١٩٠٦م ، وفى كندا "جامعة كوينز " ١٨٨٩ .

وقد اعتمدت الدراسة بالمراسلة على المواد المطبوعة والإرشادات المصاحبة التي قد تتضمن وسائل سمعية وبصرية. وكان التواصل بين طرفي العملية التعليمية من معلم ومتعلم يتم عن طريق البريد العادي .

-الجيل الثانى: نموذج الوسائط المتعددة :The Model Media-Multi

وهو نموذج يعتمد على المادة المطبوعة والأشرطة السمعية ،والأشرطة المرئية والتعليم بمساعدة الكمبيوتر ، والأقراص المدمجة ،والبث التليفزيونى والإذاعة.

-الجيل الثالث: نموذج التعلم عن بعد:The Model Telelearning

يشمل على المؤثرات المرئية والاتصالات البيانية المسموعة ، وبرامج الأقمار الصناعية.

-الجيل الرابع: نموذج التعليم المرن:The Model Learning Flexible

يعتمد هذا الجيل على الأنظمة المرتكزة على شبكة الانترنت كالبريد الالكترونى والأقراص المدمجة التفاعلية ،و الفصول الافتراضية والمكتبات الالكترونية والكتب الإلكترونية وقواعد البيانات ، والمحادثات ذات الاتصال المباشر

والغير مباشر و التي توفر تفاعل بين المعلم والمتعلم و زملاؤه بطريقة تزامنية ولا تزامنية عبر البريد الالكتروني ومنتديات الحوار.

أهم العناصر الأساسية في التعليم عن بعد :

١ .توفر شبكة الانترنت و الأجهزة الذكية ليتم التواصل والتعلم .
٢. تحديد الهدف من البرنامج التعليمي .
٣. البرنامج التعليمي وفق احتياجات وإمكانيات المتعلمين .
٤. المتعلم الذي يتابع البرامج التعليمية ويقوم بما يطلب منه من مهام و واجبات عن بعد.
٥. المعلم الذي يتابع الطالب ويقيم أداؤه عن بعد .

أهمية التعليم عن بعد :

للتعليم عن بعد أهمية كبيرة على حياة الفرد والمجتمع بأكمله ، ولقد ازدادت أهميته بسبب جائحة فيروس كورونا الذي اثار موجة من الهلع والرعب في جميع أنحاء العالم تسببت في فرض حالة الطوارئ في كل البلدان وإغلاق الأماكن العامة ، والمحلات التجارية،والمساجد، والمدارس مما جعل التعليم عن بعد هو الخيار الأمثل فواصل الطلاب تعلمهم عبر التكنولوجيا حتى تزول الأزمة بإذن الله ومما سبق نستطيع حصر أهميته في النقاط التالية :

١.إتاحة الفرصة التعليمية للجميع مما يسهم في استمرارية التعلم .
٢.سد الغجز في الموارد البشرية والتربوية في التعليم .
٣.يقلل حجم العمل في المدرسة و الأعباء الإدارية على المعلم .
٤.المرونة بالتعلم وفق الظروف التعليمية الملائمة لحاجات المتعلمين وقدراتهم .
٥.تقليل تكلفة التعليم ورفع كفاءة المعلمين .
٦.يطور قدرة المتعلمين والمعلمين على إستخدام التقنية .
٧.القضاء على البطالة بتوفير فرص عمل للكثيرمن الناس .
٨.تطوير البلدان النامية بإتاحة فرص التعليم في مختلف التخصصات .
٩.صقل المهارات الشخصية والحياتية للفرد وزيادة ثقافته وتطوير قدراته القلية ومهاراته.

ثالثا :تطبيق التلعيب في التعليم عن بعد:

لا يخفى علينا كتربويين أن إثارة دافعية الطلاب للتعليم كانت ولاتزال من أكبر التحديات التي يواجهها المعلمون في التعليم ، وقد عظم أمر هذا التحدي في ظل الظروف الحالية بسبب جائحة كورونا التي فرضت التعليم عن بعد حفاظا على أرواح الجميع .

فالبقاء أمام التلفاز أو الحاسب الآلي أو أي جهاز ذكي للتعلم لعدة ساعات مهارة لا يتقنها الطلاب ولا يسعون لإتقانها .

من ناحية نجد أن إنعدام التواصل والتفاعل المتزامن بين الطالب ومعلمه وأصدقائه يسهم في عدم إنخراطه في أجواء التعلم ، و من ناحية أخرى نجد أن جلوسه في المنزل مع وجود كم هائل من المشتتات تزيد من إنعدام الدافعية للتعلم وصرف انتباهه عن كل ما يحدث في الفصول الإفتراضية بشكل خاص والتعليم عن بعد بشكل عام .

لذلك كان دمج عناصر التلعيب في التعليم عن بعد من الحلول التي نستطيع من خلالها الحصول على :

١. خبرة تعليمية أفضل .

٢. بيئة تعليمية جاذبة مفعمه بالحماس والمتعة .

٣.تغذية راجعة فورية .

٤.تعزيز السلوك الإيجابي وتعديل السلوك السلبي

٥.يلبي احتياجات المعلم والطالب لإمكانية تطبيقه في كل المواد ولتحقيق كل الأهداف .

٦. جذب انتباه الطلاب وتحفيزهم و إثارة دافعيتهم للتعلم وتحويلهم من دور المتلقن في التعليم عن بعد إلى دور المشارك الفاعل.

٧. يعزز التنافس الإيجابي بين الطلاب وأقرانهم على شكل فردي أو مجموعات.

٨.يعطي شعور بالإنجاز للطلاب مما يحفزهم على الاستمرار في التقدم.(Pandy,2015)

يزخر الانترنت ببرامج وتطبيقات متنوعة تساعد على تطبيق التلعيب في التعليم عن بعد،نستطيع تصنيفها كما يلي :

نظام إدارة التعليم	التدريب / التقويم
BlackBoard , Google Classroom , Zoom ,MicrosoftTeams ,Skooler , Century ,Kolibri ,EduNation ,EkStep,SeeSaw, Schoology,Edmodo&Canavas.	Gimkit , Quizlet , Khoot , IxL learning , ClassDojo, Quizizz, Socrative , Minds park , Padlet ,BookWidgets, To Do Math , Albert , EduPuzzle, Flipgrid , Jamboard ,Classcraft, MineCraft Education & Nearpad

ولضيق المجال سنتحدث بإختصار عن أكثر التطبيقات شيوعا وهي :

١.Gimkit

تطبيق مجاني محفز ولحل الواجبات عن يستطيعون إعادة قوتهم.وتقدم للمعلم يحتاجون من دعم. جدا يجعل من التعليم عن بعد أكثرمنطقية ويثير حماس الطلاب للتعلم طريق منحهم أموال رقمية عند الإجابة على الأسئلة بشكل صحيح والتي استثمارها عن طريق شراء ترقيات وتعزيز القوة التي تناسب نقاط تقريرا عن أداء طلابه لمعرفة نقاط قوتهم ونقاط ضعفهم ليقدم لهم ما

٢. ClassDojo

هو عبارة عن تطبيق بعدد غير محدود من والنقاط التعزيزية إلكتروني مجاني يتناسب مع طلاب المرحلة الإبتدائية والمتوسطة. يسمح الفصول والطلاب ليعزز مهاراتهم وسلوكهم من خلال مجموعة من الرموز الممنوحة لهم بناءً على معايير عديدة يحددها المعلم بدءًا من المشاركة وحتى مساعدة الآخرين في الفصل ، ويرسلها للطلاب وأولياء الأمور بشكل مباشر في هيئة رسوم بيانية وتقارير. يمكن للمعلمين استخدام هذا التطبيق من جهاز كمبيوتر أو جهاز محمول مما يجعله نظامًا أساسيًا مرنًا.

٣.Class craft

يعد من أفضل التطبيقات خاصة بهم وذات الفريق وذلك لتعزيز العمل لتلعيب التعليم في المرحلة الثانوية ،فهو يمكن الطلاب من إنشاء صوررمزية صلاحيات خاصة. يلعب الطلاب في مجموعات يؤثر أداء الفرد في أداء الجماعي و روح الفريق بين الطلاب .يربح الطلاب النقاط الرقمية

ويخسرونها وفق إتباعهم لقواعد الفصل ،ويتعرضون للعقاب عند فقدانهم لجميع نقاطهم .يحدد المعلم قوانين الفصل يضع الأنشطة والمكافآت والعقوبات والاختبارات وتوقيت تسليمها.ويقدم التطبيق تقريرا عن أداء الطلاب وسلوكهم للمعلمين وأولياء الأمور.

٤.BookWidgets

يعمل هذا التطبيق بشكل جيد مع Google Classroom و Microsoft Teams،و يقدم أكثر من ٤٠ نموذجًا مختلفًا للمعلمين لصياغة دروس تفاعلية. اعتمادًا على موضوع الدرس أو هدفه ، يمكن للمعلمين استخدام أي شيء من الاختبارات القصيرة إلى الحساب إلى بطاقات البنغو. تتيح مجموعة القوالب المتنوعة للمعلمين جعل الدروس من جميع الأنواع أكثر تفاعلية. ويقدم التطبيق ميزة رائعة وهو مشاركة العمل مع معلمين آخرين .

٥.Khoot

يعتبر برنامج كاهوت Kahootواحد من أهم التطبيقات التي تستخدم مبدأ التلعيب ومن أكثرها شيوعا في ميدان التعليم ويستخدم الموسيقى والصوروومقاطع الفيديو وواجهة ملونة لإثارة حماس الطلاب بشأن المهمة التي يقومون بها. ويستخدمه المعلمون كأداة لتقويم أداء الطالبات والطلاب والتعرف على أثر التعليم الذي يتم في الصفوف الدراسية من خلال اللعب والمتعة، ويتم عن طريقه تقديم مجموعة من الأسئلة ذات الخيارات المتعددة عن درس أو مادة لمستويات مختلفة وبأي لغة .

٦.Elucidat

يعد من برامج التعليم عن بعد سهلة الاستخدام، مع إمكانية تعديل السمات ، عن طريق إدراج نصٍّ ورسوماتٍ ووسائطَ أخرى،ويمكن أيضًا التعديل عبر HTML و CSS والجافا سكريبت.

ويمكن بواسطته تصميم اختبار بأنواع مختلفة من الأسئلة،وتحفيز الطلاب للإجابة عليه وذلك بتقديم المكافآت والشارات المرئية جنبًا إلى جنب مع تسجيل النقاط المكتسبة ويمكن زيادة عنصر المنافسة عن طريق ضبط الوقت.

٧.Fantasy Geopolitics

تزيد اللعبة من دافعية المعلمين والطلاب لتعلم الجغرافيا السياسية عن طريق تحريك الأخبار ، إشراك الطلاب في مصادر المعلومات العالمية ، و توفير الأنشطة والموارد ذات الصلة القائمة على المعايير من جميع أنحاء شبكة الويب العالمية.يشكل الطلاب فرق لكل دولة ويتابع كل فريق الدول في الأخبار. تكسب فرقهم نقاطًا في كل مرة يتم فيها ذكر دولة في مصدر إخباري معين. بينما تتنافس بلدان الطلاب على عناوين الأخبار ، تسجل فرقهم نقاطًا ، ويزداد اهتمام الطلاب وفهمهم بشكل أعمق.

استراتيجيات التلعيب في التعليم عن بعد :

١.الكاتب الرقمي :

ويتم ذلك بأن يكتب الطلاب على أي موقع تشاركي مثل Google Drive أوPadlet حول أي موضوع في المادة ،ويقوم آخرون بوضع تعليقات ونصائح للطلاب حول الموضوع . ويقوم المعلم بتقييم المشاركات عن طريق وضع علامة إعجاب أونقاط وفق معايير معلنه للطلاب من قبل .

٢. الباحث الرقمي :

يدلل الطلاب على قدرتهم على فهم المادة العلمية عن طريق عمل مطويات الكترونية ، أو شروحات مكتوبة على حائط الكتروني ، أو نماذج ثلاثية الابعاد ونشرها على مواقع التواصل الاجتماعي أو المدونات ويتم تقييمها من زملائهم ومعلميهم باستخدام علامات الإعجاب ووضع التعليقات والتغذية الراجعه المناسبة. ومن الممكن الاستفادة من نماذج قوقل لعمل استبيان على أعمال الطلاب والحصول على تقييمات تترجم بشكل آلي إلى رسومات بيانية يمكن تحويلها إلى لوحة للمتصدرين .

٣.القارئ الرقمي :

يعرض المعلم للطالب موضوعا أو سؤالا يثير فضوله قبل الدرس ليقوم الطالب بالبحث في مواقع الكترونية مختلفة ، لجمع المادة العلمية وتلخيصها في قوائم أو خريطة ذهنية أو انفوجرافيك مع توثيق المصدروابداء رأيه كقارئ وجامع للمعلومات ويتم عرض ذلك كله على زملائه ومعلمه في غرفة النقاش في الفصول الإفتراضية على Google Classroomاو Moddle ،ويقيم الطالب من معلمه وزملاؤه وفق معايير يكون من ضمنها عمق الطالب في البحث ، وحرصه على مصداقية المرجع .(فيشر،2013)

٤.المقارنة الرقمية :

يتيح تطبيق Newsela وموقع Wordleاستكشاف قصص الأخبار في مستويات قرائية مختلفة و تحليلها ومناقشتها مع أقرانهم مناقشة رقمية واداء اختبارات قصيرة عن القصص،مما يكسب الطلاب المهارة في التحليل والبحث والتقصي.

المقترحات والتوصيات :

١.ضرورة تلعيب التعليم عن بعد لتحقيق الأهداف والحصول على النتائج المرجوة .

٢.اختيار تطبيق يتناسب مع المرحلة العمرية للطلاب .

٣.استخدام تطبيق أو ثلاث تطبيقات على الأكثر لتلعيب التعليم عن بعد حرصا على جهد و وقت المعلم وتركيز انتباه الطلاب وجهودهم .

٤.لابد من متابعة المعلم للطلاب عند استخدام التطبيقات وتقديم التغذية الراجعة لهم حتى تحقق الأهداف التي صنعت من أجلها .

٥. الاستعانة بخبراء واختصاصيين في هذا المجال لوضع التصورات والحلول للمشكلات التي قد تطرأ.

٦.دعم المعلمين وتدريبهم على تلعيب التعليم بالطرق والتطبيقات المناسبة للتعليم عن بعد .

المراجع العربية:

الجريوي،سهام.(٢٠١٩).أثر التعلم بالتعليب عبر الويب في تنمية التحصيل الأكاديمي والتفكيرالإبداعي لدى طالبات المرحلة الإبتدائية.*مجلة اتحادالجامعات العربية للتربية وعلم النفس*،١٧ (٣) ،١٧-٥٤.
http://search.shamaa.org/PDF/Articles/SYAaujep/AaujepVol17No3Y2019/aaujep_2019-v17-n3_017-054

الحفناوي،محمود(2017).اثر استخدام الأنشطة الإلكترونيةالمبنيةعلى مبدأ التلعيب(Gamification)في ضوء المعاييرلتنميةالمفاهيم الرياضية لدى التلاميذالصم ذوي صعوبات التعلم.*مجلة العلوم التربوية*،4(3)،29-73 .
http://search.shamaa.org/PDF/Articles/EGJes/JesVol25No4P3Y2017/jes_2017-v25-n4-p3_029-073

الشمري،بدر.(٢٠١٩)،فاعلية استخدام استراتيجية التلعيب في تنمية الدافعية نحو تعلم اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة حائل ،*مجلة كلية التربية*،٣٥ (٥)،٥٧٤-٦٠٢.http://search.mandumah.com/Record/977703

الملاح ،تامر ،فهيم،نور.(٢٠١٦). *الألعاب التعليمية الرقمية والتنافسية*. دار السحاب للنشر والتوزيع.

منظمة الأمم المتحدة للتربية والعلوم والثقافة – اليونسكو(2002).الاستراتيجية العربية لتطوير التعليم العالي : مسودة للاستشارة الفكرية والمناقشة . لجنة الإشراف على إعداد الاستراتيجية . تونس .

منظمة الأمم المتحدة للتربية والعلوم والثقافة – اليونسكو(2020).التعليم عن بعد مفهومه،أدواته واستراتيجياته : دليل لصانعي السياسات في التعليم الأكاديمي والتقني والمهني

http://unescoregionaltaskforce.net/wp-content/uploads/2020/07/Policy-breif-distance-learning

المراجع الأجنبية:

Fisher,Michael.(2013).*Digital Learning Strategies :How do I assign and assess 21st century work?* .ASCD

Kapp,K.,Lucas,B.,&Rich ,M.(2012).*The Gamification of Learning and Instruction:Game-based Method and Strategies for Training*. John Wiley & Sons Inc

Kaye , Tony, Greville Rumble. "Open Universities: A Comparative Approach". Prospects 21(2) . London: *UNESCO*. Pp: 214.26. http://www.worldbank.org.

Macdonald, K. (2015, September, 10). *Is Gamification the Way Forward for Pensions*? *Feature Education*

Pandey,Asha.(2015,June,17), *Top 6 Benefits Of Gamification In eLearning. eLearning Industry,* https://elearningindustry.com/top-6-benefits-of-gamification-in-elearning

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business.* Wharton Digital Press