



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

**Duration:** 5 Days

**Language:** ar

**Course Code:** IND08-112

## Objective

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.

## Audience

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.

## Training Methodology

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.

## Summary

في عصر الأجيال الرقمية وتشنت الانتباه، يواجه المعلمون والمدرسون 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.

## Course Content & Outline

### 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

## Certificate Description

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

وخدمة اعتماد التطوير المهني (BAC) معتمدة من المجلس البريطاني للتقييم Holistique Training شهادات

ISO 29993 و ISO 21001 و ISO 9001 كما أنها معتمدة وفق معايير (CPD) المستمر

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

## Categories

التعليم, الترفيه والضيافة والرياضة

## Related Articles



### 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