JUPITER PRIME

Consulting • Training • Advisory

جوبيتر برايم للاستشارات والتدريب

كتيّب الدورة

دورة الألعاب الجادة والتلعيب للمدربين

28 ديسمبر 2026 – 1 يناير 2027

لندن

info@jupiterprime.uk

jupiterprime.uk

مسجّلة في المملكة المتحدة والمملكة العربية السعودية

دورة الألعاب الجادة والتلعيب للمدربين

المرجع: 48264_1285 **التاريخ:** 28 ديسمبر 2026 – 1 يناير 2027 **المكان:** لندن **الرسوم:** GBP 5800

دورة الألعاب الجادة والتلعيب للمدربين دورة تدريبية مدتها أسبوع لمختصي التعلم والتطوير ومصممي التعليم والمدربين الذين يريدون أن تقود آليات اللعب والألعاب الجادة ممارسة حقيقية لا زينة شكلية، ويخرج منها المشارك بحزمة نموذج لعبة جادة مجربة لإحدى دوراته. فالمتدربون الذين نشؤوا مع التطبيقات والألعاب ينتظرون من تدريب العمل تغذية راجعة وتقدما وتحديا. وتقدم جوبيتر برايم للتدريب هذه الدورة في الألعاب الجادة والتلعيب.

لماذا تهم الألعاب الجادة والتلعيب الآن

تدفع ثلاثة ضغوط الألعاب الجادة والتلعيب إلى أجندة المدرب: قوى عاملة شابة اعتادت التغذية الفورية والتقدم المرئي، وموضوعات إلزامية يمر بها المتدربون مسرعين دون تفاعل، ومنصات تقدم الشارات ولوحات الصدارة جاهزة. حين تستخدم آليات اللعب بإتقان ترتفع الممارسة والمثابرة والتذكر، أما حين تستخدم بضعف فتكافئ النقاط والشارات النقر لا المهارة وتفقد جاذبيتها سريعا. وتربط الدورة كل آلية بهدف تدريبي عبر نموذج ADDIE لتصميم التعليم التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم، وتقيس الأثر بالمستويات من الأول إلى الثالث في نموذج Kirkpatrick للتقييم.

المستفيدون من الألعاب الجادة والتلعيب

- مصممون يختارون الآليات التي تخدم كل هدف تدريبي
- مدربون يديرون الألعاب والمهام والمسابقات الجماعية في القاعة
- مختصون يهيئون الشارات والمستويات ولوحات الصدارة في منصات التدريب
- مالكو برامج التهيئة والامتثال الذين يحتاجون تفاعلا متكررا مع محتوى جاف
- قادة تمكين فرق المبيعات والخدمة الذين يستخدمون التحديات لاستدامة الممارسة

يستفيد فريق التدريب أكثر حين يحضر منه مصمم ومدرب ومختص منصة معا، لأن التصاميم الملعبة تفشل حين تخطط الآليات وإدارة اللعب وإعدادات المنصة كل على حدة.

قدرات الألعاب الجادة والتلعيب

يتعامل المشاركون مع آليات اللعب بوصفها أدوات لها كلفة وآثار جانبية، ويبنون ألعابا جادة تعلم مهارة محددة.

- تقييم أنماط دوافع اللاعبين في مجموعة المتدربين — اختيار الآليات
- تصميم أنظمة النقاط والمستويات والمهام المرتبطة بالأهداف — المصممون والرعاة
- بناء السرد وحلقات التغذية الراجعة التي تستديم الممارسة — مثابرة المتدرب
- تحديد لعبة جادة أو محاكاة لمهارة واحدة — المدربون والمطورون
- الموازنة بين التنافس والتعاون بحسب الثقافات — مناخ المجموعة
- حساب مقاييس التفاعل والمهارة عبر مستويات Kirkpatrick — مالكو الدورات

مصطلحات الألعاب الجادة والتلعيب الأساسية

- التلعيب — تطبيق عناصر اللعب مثل النقاط والمستويات والمهام على أنشطة غير لعبية لرفع التفاعل والممارسة.
- آليات اللعب — القواعد والأنظمة مثل التسجيل والتقدم والمكافآت التي تشكل سلوك اللاعب.
- اللعبة الجادة — لعبة مصممة أساسا للتعليم أو التدريب لا للترفيه.
- حلقة التغذية الراجعة — دورة يتصرف فيها اللاعب ثم يتلقى معلومة فورية عن النتيجة ويعدل حركته التالية.
- أنماط اللاعبين — تجميعات للدوافع مثل الإنجاز أو الاستكشاف أو التواصل الاجتماعي توجه اختيار الآليات.
- لوحة الصدارة — عرض مرتب لنقاط اللاعبين يستخدم لتحفيز التنافس، مع مخاطر على أصحاب المراتب المتأخرة.

الألعاب الجادة والتلعيب يوما بيوم

اليوم 1: الدافعية ومبررات اللعب

- الدافعية الداخلية والخارجية — ما تستطيعه المكافآت وما لا تستطيعه
- ملفات أنماط اللاعبين — مطابقة الآليات مع دوافع المتدربين
- التلعيب مقابل الألعاب الجادة — اختيار النهج المناسب
- تحليل ADDIE لتصميم اللعب — الأهداف قبل الآليات
- بيان مشكلة التفاعل — أين ينسحب المتدربون حاليا

اليوم 2: آليات اللعب الأساسية

- النقاط وقواعد التسجيل — مكافأة سلوكيات المهارة لا النقرات
- المستويات ومسارات التقدم — ضبط الصعوبة عبر الدورة
- التحديات والمهام الملحمية — بناء الممارسة حول الأهداف
- الشارات والإنجازات — الاعتراف بالمحطات بمعنى حقيقي
- لوحات الصدارة والفرق — الموازنة بين التنافس والتعاون

اليوم 3: السرد والتغذية الراجعة وبناء اللعبة الجادة

- أطر السرد — قصص وأدوار تحمل المحتوى
- حلقات التغذية الراجعة الفورية — إشارات تصحيحية بعد كل حركة
- لوحة تصميم اللعبة الجادة — الأهداف والقواعد والتغذية الراجعة والمناقشة الختامية
- صيغ ألعاب القاعة — تمارين البطاقات واللوحات وغرف الهروب
- أمثلة من قطاعين — ألعاب جادة في الضيافة وصناعة الأدوية

اليوم 4: المنصات والأخلاقيات والقياس

- مزايا التلعيب في المنصات — الإعداد والحدود
- المخاطر الأخلاقية — الإفراط في التنافس والعدالة وظهور النتائج
- فحص الملاءمة الثقافية — تكييف الآليات مع أعراف المؤسسة
- مقاييس التفاعل — المشاركة وتكرار الزيارات والإكمال
- مستويات Kirkpatrick من الأول إلى الثالث — ربط اللعب بالمهارة والسلوك

اليوم 5: التطبيق على حزمة نموذج اللعبة الجادة

- بروتوكول التجربة اللعبية — المراقبون وتعديل القواعد وفحوص التوازن
- تطبيق ملفات أنماط اللاعبين — اختيار الآليات لدورة حقيقية
- تطبيق الآليات الأساسية — صياغة النقاط والمستويات والمهام
- تطبيق لوحة اللعبة الجادة — تجربة الأقران للنموذج
- حزمة نموذج اللعبة الجادة — القواعد والآليات والسرد والمقاييس

تطبيق الألعاب الجادة والتلعيب بعد الدورة

- تجربة نموذج لعبة القاعة مع مجموعة صغيرة وتحسين قواعده ونظام تسجيله وأسئلة مناقشته الختامية.
- إضافة حلقة مهمة وتغذية راجعة واحدة إلى وحدة قائمة ومقارنة نتائج الإكمال والاختبار بالدفعة السابقة.

أسئلة حول الألعاب الجادة والتلعيب

ما الألعاب الجادة والتلعيب ولماذا تهم الآن؟

الألعاب الجادة والتلعيب تطبيق لآليات اللعب مثل النقاط والمستويات والمهام والسرد على أنشطة التدريب. وتهم الآن لأن المتدربين يتوقعون التغذية الراجعة والتقدم، والآليات المصممة جيدا ترفع الممارسة والمثابرة.

ما الأدوار الأكثر استفادة من دورة الألعاب الجادة والتلعيب؟

يستفيد أكثر مختصو التعلم والتطوير ومصممو التعليم والمدربون ومختصو المنصات. فكل منهم يتحكم في جزء من اختيار الآليات أو إدارتها أو إعدادها، ولا بد من تناسقهم لتتحقق النتائج.

كيف تختلف الألعاب الجادة والتلعيب عن دورة أساليب التدريب الإبداعية؟

تبني الألعاب الجادة والتلعيب أنظمة نقاط ومستويات ومهام وألعابا تعليمية مكتملة عبر الدورة. أما دورة أساليب التدريب الإبداعية فتغطي رصيدا واسعا من أنشطة القاعة مثل الافتتاحيات والقصص ولعب الأدوار.

ماذا تعود به من دورة الألعاب الجادة والتلعيب؟

تعود بحزمة نموذج لعبة جادة لدورة واحدة، تربط الأهداف بالآليات المختارة والسرد وحلقات التغذية الراجعة وملاحظات التجربة ومقاييس التفاعل والمهارة.

الألعاب الجادة والتلعيب: الطريق إلى الأمام

توجه حزمة نموذج اللعبة الجادة أولا قرار اختيار الدورة التي تجرب آليات اللعب والآليات التي تستخدمها. ويستخدمها المصممون والمدربون ومختصو المنصات لبناء النسخة الملعبة وإعدادها وتشغيلها. وبعد الدفعة الأولى تستحق المراجعة معرفة ما إذا حفزت النقاط ولوحات الصدارة السلوكيات المقصودة، مع استبعاد الآليات التي كافأت النشاط دون مكسب في المهارة.