التلعيب والتعلم القائم على اللعبة

عند مناقشة التلعيب والتعلم القائم على الألعاب ، غالبًا ما يكون هناك بعض الالتباس حول كيفية اختلافهما. كثير من الناس يستخدمون المصطلحات بالتبادل لكنها ليست نفسها. ومع ذلك ، غالبًا ما يتم ربطهما معًا ، لذا ليس من السهل دائمًا فصلهما.

لقد كان التعلم القائم على الألعاب والتلاعب بالألعاب موجودًا لعدد من السنوات في المستوى الابتدائي والثانوي. في الآونة الأخيرة ، كانت تشق طريقها إلى التعليم العالي لأنها تقدم عددًا من الفوائد للطلاب.

ما هو التعلم القائم على اللعبة؟

يمكن أن GBL لعبة كجزء من عملية التعلم. بعض الأمثلة على GBL يستخدم التعلم القائم على اللعبة أو تستخدم الاحتكار لتعليم أساسيات إدارة الأموال أو لعب الخربشة للمساعدة في تحسين مهارات المفردات. ومع ذلك ، عندما يتحدث الناس اليوم عن التعلم القائم على الألعاب ، فإنهم عادة ما يشيرون إلى التعلم القائم على الألعاب الرقمية. يعلم التعلم القائم على الألعاب من خلال التكرار والفشل وتحقيق الأهداف وهو في الأساس الطريقة التي يصبح بها اللاعبون جيدين في ألعاب الفيديو.

ما هو التلعيب؟

في الألعاب التعليمية ، يتم إدخال عناصر شبيهة باللعبة في بيئة التعلم للمساعدة في تحفيز الطلاب وجعل العملية أكثر جاذبية. يتم تحقيق ذلك عن طريق أخذ بعض العناصر التي تجعل الألعاب ممتعة وتحفز الناس على الاستمرار في اللعب واستخدام هذه العناصر في موقف التعلم. تتضمن بعض الأمثلة من الألعاب:

- النقاط / الشارات: إن استخدام النقاط والشارات يوفر دليلاً ملموسًا على الإنجاز
- التغذية المرتدة الفورية: استجابة سريعة للإجراءات التي يتم اتخاذها بدلاً من انتظار تقييم الورقة.

- المستويات / المهام: توفير المهام والأهداف المراد تحقيقها
- المستوى: بيان الإنجاز وفتح البعثات والشارات والأنشطة الجديدة
- التعاون / العمل الجماعي: تحقيق هدف العمل مع الآخرين