



التلعيب وصناعة الألعاب التعليمية بالذكاء الاصطناعي

ملخص بصري ذكي يربط الهدف بالتصميم والتنفيذ • يتضمن مكتبة البرومبتات الكاملة

خريطة ذهنية • مخططات قرار • خطوات مصورة • استرجاع نشط

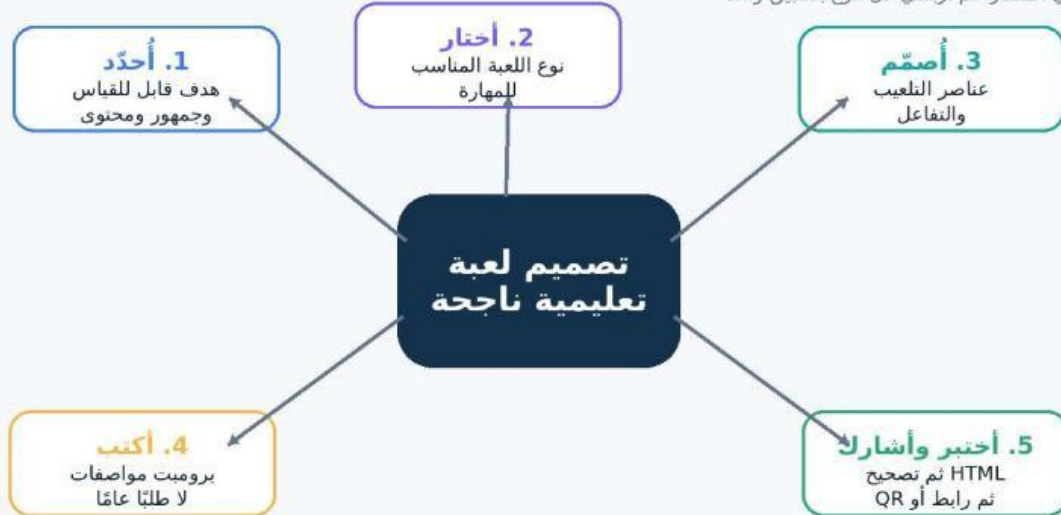
مصممة للمذاكرة السريعة والفهم العميق

الخريطة الكبرى 1.

احفظي المسار الخماسي أولاً

الخريطة الذهنية للمحاضرة

احفظي المسار، ثم اربطي كل فرع بتطبيق واحد



جملة الحفظ: الهدف قبل شكل اللعبة، والقياس قبل المشاركة.

مفتاح الذاكرة: أحدّد → أختار → أصمّم → أكتب → أختبر وأشارك

اختبري نفسك قبل الانتقال: ما أول سؤال قبل اختيار اللعبة؟ • أين يظهر القياس في المسار؟

الفكرة الأساسية: التلعيب أم لعبة تعليمية؟ 2.

الفرق ليس في الشكل؛ بل في بنية التعلم

التلعيب: إضافة عناصر لعب مثل النقاط والمستويات داخل نشاط تعليمي قائم

اللعبة التعليمية: نظام كامل له هدف وقواعد وتفاعل ونتيجة قابلة للقياس

- مثال التلعيب: يحصل الطالب على نقاط عند إتمام واجب
- بأسئلة مرتبطة بهدف ومراحل ونتيجة Escape Room: مثال اللعبة التعليمية
- «البداية الصحيحة: صياغة ناتج تعلم قابل للملاحظة مثل «يفسر» أو «يرتب» أو «يقارن»
- الخطأ الشائع: البدء بالسؤال «أي لعبة أصنع؟» قبل تحديد الأداء المطلوب

قانون المعلم: الهدف يحدد المهارة، والمهارة تحدد ميكانيكا اللعبة

اختبري نفسك قبل الانتقال: ما الفرق في جملة واحدة؟ • حوّلي كلمة «يفهم» إلى فعل قابل للقياس

عناصر التلعيب السبعة 3.

دائرة واحدة بدل جدول طويل

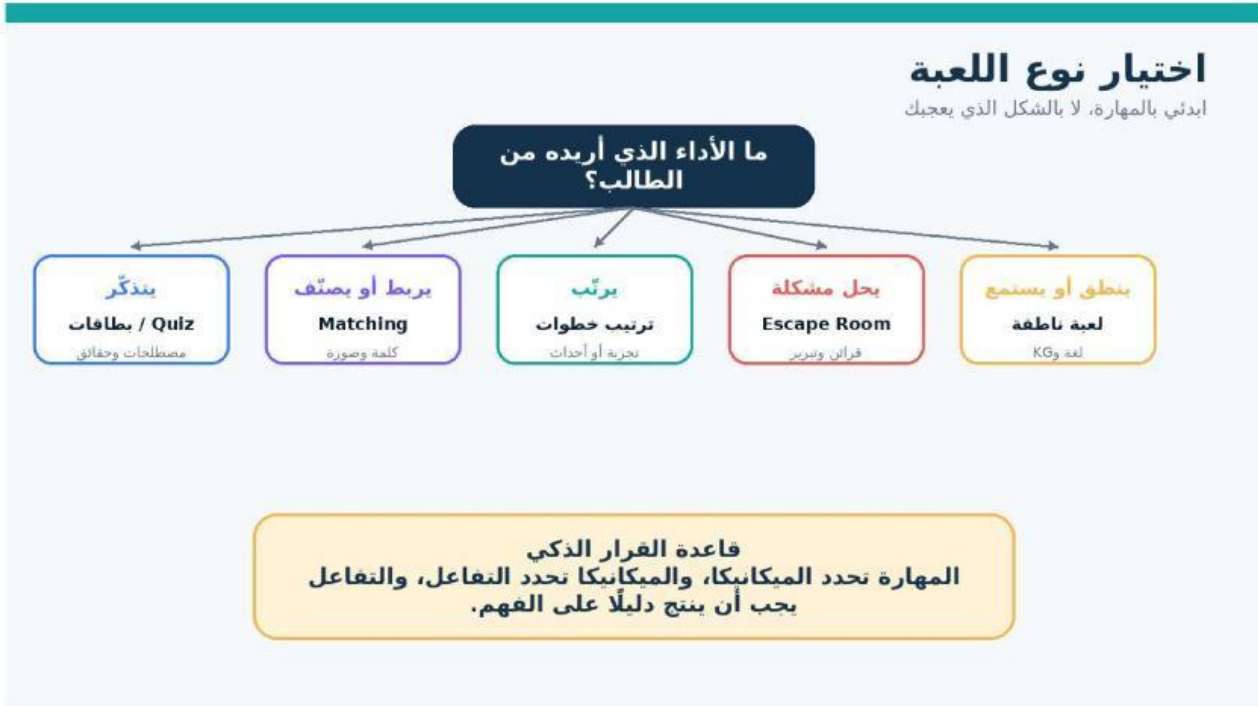


اختيار ذكي: لا تجمع كل العناصر. اختاري 3-4 عناصر تؤدي وظيفة واضحة

من حكم إلى تعليم؟ Feedback اختبري نفسك قبل الانتقال: أي عنصر يوضح أين وصل الطالب؟ • كيف يتحول

أي لعبة أختار؟ 4.

شجرة قرار تبدأ من فعل الطالب



- أو بطاقات Quiz: الحفظ والتذكر.
- Drag & Drop أو Matching: الربط والتصنيف.
- ترتيب الخطوات بمسار أو ترتيب.
- أو سيناريو قرائن Escape Room: حل المشكلات.
- اللغة والنطق: لعبة ناطقة مع صورة وصوت.

لكل درس؟ Escape Room **اختبري نفسك قبل الانتقال** بما اللعبة الأنسب لترتيب تجربة؟ • لماذا لا نختار

البرومبت القوي 5.

تسع خانات تمنع الغموض

البرومبت القوي في 9 خانات

كل خانة تقلل مساحة التخمين عند الذكاء الاصطناعي

1 الهدف ما الذي سيتعلمه؟	2 الجمهور العمر/الصف/اللغة	3 المحتوى أسئلة ومعلومات دقيقة
4 نوع اللعبة Quiz أم Escape Room؟	5 القواعد محاولات/وقت/تقدم	6 Feedback تلميح وشرح السبب
7 التصميم RTL وأزرار واضحة	8 المخرج التقني HTML واحد وموبايل	9 التقييم نتيجة + سؤال خروج

احفظها: هدف - جمهور - محتوى - لعبة - قواعد - Feedback - تصميم - تقنية - تقييم

قالب جاهز للنسخ:

تفاعلية لدرس [اسم الدرس] [للسف] [الصف]. [الهدف]: نتائج التعلم. [نوع اللعبة]: النوع. [استخدم HTML أنت خبير في تصميم الألعاب التعليمية، صمم لعبة وتعليمات إعادة المحاولة Feedback واحد، مع HTML مناسبة للهاتف، في ملف RTL، عناصر التلعيب. [المحتوى]: الأسئلة/المعلومات. [اجعلها عربية QR. ونتيجة وسؤال خروج. اكتب الكود كاملاً و اشرح طريقة الحفظ والتشغيل والمشاركة بالـ

اختبري نفسك قبل الانتقال: ما الخانات التسع؟ • ما المواصفات التقنية التي لا تتسببها؟

HTML من الفكرة إلى 6.

Workflow عملي يمكن تكراره

من الفكرة إلى ملف HTML

لا تنتقلي إلى المشاركة قبل الاختبار كطالبة



اختبار المعلم الخبير: جربي كل زر، النتيجة، إعادة المحاولة، اتجاه RTL، وحجم العناصر على الهاتف.

قبل المشاركة: اختبري اللعبة كطالبة لا كمصممة؛ ابحتي عن مكان التعطل أو الغموض

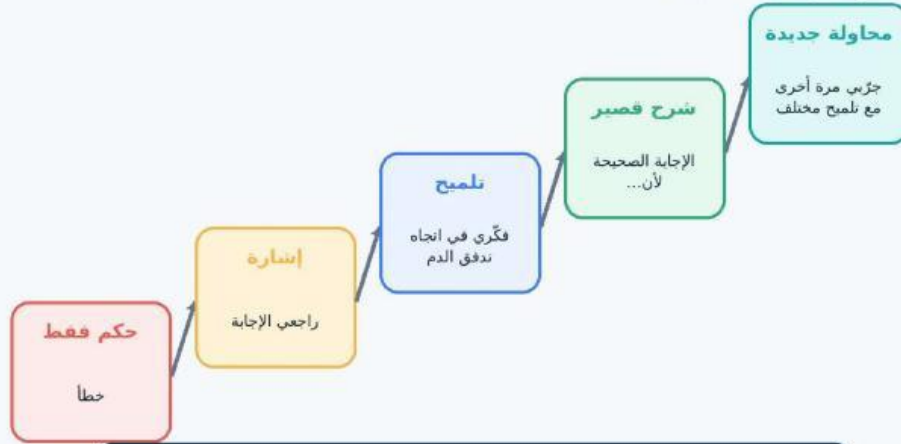
اختبري نفسك قبل الانتقال: ما الفرق بين توليد الكود واعتماد اللعبة؟ • ما الذي تختبرينه على الهاتف؟

7. Feedback والتصحيح

الخطأ يتحول إلى فرصة تعلم وتحسين

التغذية الراجعة التي تعلّم

الخطأ ليس نهاية المحاولة؛ هو معلومة تصميمية



القاعدة: Feedback يفسّر ويوجّه ويمنح فرصة جديدة؛ لا يكتفي بوضع علامة.

أمر التصحيح الذهبي:

RTL ووجدت المشكلة التالية: اكتب الخطأ بدقة. [هذا هو الكود الكامل]: الصقي الكود. [أصلح السبب، وتأكد من عمل الأزرار والنتيجة و HTML جربت ملف كاملة مصححة، لا جزءاً فقط HTML على الهاتف، ثم أرسل نسخة

الأفضل؟ • لماذا نطلب نسخة كاملة مصححة؟ Feedback اختبري نفسك قبل الانتقال: ما مستوى

مثالان يثبتان طريقة التفكير. 8.

لا توجد لعبة واحدة تناسب كل الأهداف

مثالان يثبتان الفكرة

نفس المبادئ، لكن الميكانيكا تختلف باختلاف الهدف والجمهور

Escape Room تاريخية

- الهدف: ربط الأحداث بالأسباب
- الميكانيكا: قرائن ومراحل
- التلعب: نقاط، تقدم، قصة
- Feedback: تفسير القرينة
- القياس: تبرير الحل النهائي

لعبة لعبة منطقة لـ KG

- الهدف: التعرف إلى الكلمة ونطقها
- الميكانيكا: استماع واختيار
- التلعب: نجوم + مستوى قصير
- Feedback: صوت وصورة
- القياس: محاولات صحيحة ونطق

الملاحظة الأهم: نفس عناصر التصميم تظهر في المثالين، لكن نوع اللعبة والتفاعل يختلفان باختلاف الهدف والعمر

أكثر؟ KG اختبري نفسك قبل الانتقال: ما القياس المناسب لكل مثال؟ • أي عناصر التلعب تناسب

المشاركة والقياس 9.

هو باب الدخول، وليس التعليمات QR

- اختبري الرابط أو الملف على جهاز مختلف.
- «فعلًا وامنًا»: امسحي الرمز، اكملتي المستوى الأول، ثم اكتبي سبب إجابتك QR اكتبتي تحت.
- استخدمي دليل فهم: نتيجة، عدد محاولات، تفسير قصير أو سؤال خروج.
- وقرري بدلاً عند ضعف الإنترنت: نسخة محلية، صور أو نشاط ورقي.
- الهاتف، القياس، وإعادة المحاولة، Feedback، راجعي: الهدف، مناسبة العمر.

مقياس النجاح: ليست اللعبة الناجحة هي الأكثر جمالاً؛ بل الأكثر وضوحاً في إحداث تعلم يمكن ملاحظته.

؟ • ما الدليل على أن الطالب تعلم؟ QR اختبري نفسك قبل الانتقال: ماذا يجب أن يصاحب

ورقة حفظ في 60 ثانية. 10.

راجعيها قبل الاختبار أو التطبيق

ورقة حفظ في 60 ثانية

الصورة الكلية التي يجب أن تبقى بعد انتهاء المحاضرة

هدف واضح، ميكانيكا مناسبة، تفاعل هادف، Feedback وقياس؛ نتج لعبة تعليمية ناجحة

أحدّد

الفعل القابل للقياس

أختار

نوع اللعبة من المهارة

أصمّم

3-4 عناصر تلعب

أكتب

9 خانات للبروميت

أختبر

كطالبة وعلى الهاتف

أشارك

QR + تعليمات واضحة

- اشرح المسار الخماسي دون نظر.
- اكتب بروميًا من الذاكرة لدرس من تخصصك.
- اختاري نوع لعبة وفترتي لماذا هو الأنسب.
- لخطأ شائع، ثم حددي دليل الفهم Feedback صممي.

اختبار الإتقان: إذا استطعت تصميم لعبة صغيرة وشرح سبب كل قرار، فأنت لا تحفظين المحاضرة فقط؛ بل تطبقينها.

الملحق الذكي: مكتبة البرومبتات الكاملة

تمت مراجعة التسجيل والقائمة المعروضة على الشاشة؛ حذفت البيانات الشخصية وأعيد تنظيم الصياغات لتكون قابلة للنسخ

أساسيات واسترجاع 1-10 اختيار، صح/خطأ، ترتيب، عجلة، متاهة	ألغاز وتجارب 11-20 قصة، محاكاة، Puzzle، كنز
أدوار ومغامرات 21-30 بطاقات، قرارات، RPG، Role Play	صوت وصورة وبناء 31-40 Sound، Picture، Map، Draw
تفكير وإدارة 41-50 منطق، استنتاج، موارد، بقاء، بطولة	تشغيل وتحسين برومبتات كاملة تصحيح ومشاركة، Dashboard، HTML، ملفات

طريقة المذاكرة: لا تحفظي خمسين جملة. احفظي ست عائلات: استرجاع، ألغاز، مغامرات، وسائط، تفكير، ثم تشغيل وتحسين

أ. بروبمبات الاسترجاع والتفاعل السريع

بروبمبات 1-10 • استبدلي «الدرس» باسم محتواك وأضيفي العمر والهدف

01 الاختيار من متعدد حوّل هذا الدرس إلى لعبة اختيار من متعدد تفاعلية متدرجة الصعوبة، مع نقاط ومؤقت زمني.	02 صح أم خطأ أنشئ لعبة صح أم خطأ ممتعة تعتمد على مفاهيم الدرس، مع تغذية راجعة فورية.
03 السحب والإفلات لتوصيل المفاهيم الصحيحة Drag & Drop حوّل عناصر الدرس إلى لعبة.	04 لعبة الذاكرة تربط بين الصور والمفاهيم الموجودة في الدرس Memory Game أنشئ.
05 ترتيب الخطوات حوّل خطوات الدرس إلى لعبة ترتيب وتسلسل تفاعلية.	06 الكلمات المفقودة لاختيار فهم المفاهيم الأساسية Fill in the Blanks أنشئ لعبة.
07 عجلة الحظ حوّل أسئلة الدرس إلى لعبة عجلة حظ تعليمية ممتعة.	08 اضرب الهدف أنشئ لعبة تصويب يختار فيها الطالب الإجابة الصحيحة بسرعة.
09 اضرب الخلد تفاعلية Whack-a-Mole حوّل المفاهيم إلى لعبة.	10 المتاهة التعليمية أنشئ متاهة تعليمية لا يخرج منها الطالب إلا بحل الأسئلة.
عناصر التلخيص، وملف Feedback، قاعدة الاستخدام: هذه بدايات مختصرة. أضيفي دائماً: الفئة العمرية، الهدف القابل للقياس، المحتوى واحد HTML.	

ب. برومبتات الألغاز والقصة والمحاكاة

برومبتات 11-20 • استبدلي «الدرس» باسم محتواك وأضيفي العمر والهدف

11 البحث عن الكنز ملينة بالألغاز التعليمية Treasure Hunt حول الدرس إلى	12 الألغاز تعتمد على تركيب المعلومات الصحيحة Puzzle Game أنشئ
13 الكلمات المتقاطعة تفاعلية Crossword حول مصطلحات الدرس إلى	14 فك الشفرة لفهم المفاهيم بطريقة ممتعة Code Breaking أنشئ لعبة
15 المطابقة بين المصطلحات والتعريفات Matching أنشئ لعبة	16 بناء الجملة لترتيب الكلمات Build the Sentence حول الدرس إلى لعبة
17 لعبة السرعة أنشئ تحديات سريعة للإجابة خلال ثوان محددة	18 الوقت المحدود بمؤقت تنافسي Time Challenge حول الدرس إلى
19 القصة التفاعلية أنشئ قصة تفاعلية يتخذ فيها الطالب قرارات تؤثر في الأحداث	20 المحاكاة يعيش فيها الطالب التجربة عمليًا Simulation حول الدرس إلى
عناصر التلخيص، وملف، Feedback، قاعدة الاستخدام: هذه بدايات مختصرة. أضيفي دائمًا: الفئة العمرية، الهدف القابل للقياس، المحتوى واحد HTML	

ج. بروبمبات الأدوار والمغامرات والقرارات

بروبمبات 21-30 • استبدلي «الدرس» باسم محتواك وأضيفي العمر والهدف

لعبة الأدوار 21 يجعل الطالب يؤدي شخصية داخل سيناريو مرتبط بالدرس Role Play أنشئ	لعبة المغامرة 22 بمراحل وأدلة ومكافآت Adventure Game حول الدرس إلى
غرفة الهروب 23 لا تفتح مراحلها إلا بعد حل ألغاز الدرس Escape Room أنشئ	RPG تقمص الأدوار 24 بشخصية ومهام ومستويات وتقدم مرئي RPG حول الدرس إلى
اللعبة اللوحية 25 رقمية بمسار وتحديات ومكافآت Board Game حول أسئلة الدرس إلى	لعبة السباق 26 يتقدم فيها الطالب عند الإجابات الصحيحة Race Game أنشئ
لعبة البطاقات 27 تحتوي على تحديات ومفاهيم الدرس Card Game أنشئ	البطاقات العشوائية 28 بمهام متنوعة Random Cards حول المفاهيم إلى
لعبة التحديات 29 بمستويات متصاعدة Challenge Game أنشئ	الاختيارات المتفرعة 30 أنشئ لعبة قرارات متعددة تؤدي إلى نهايات مختلفة
عناصر التلخيص، وملف، Feedback، قاعدة الاستخدام: هذه بدايات مختصرة. أضيفي دائماً: الفئة العمرية، الهدف القابل للقياس، المحتوى واحد HTML	