تطبيق نظام التعلم القائم على الألعاب لتسهيل مناسك الحج والعمرة

مروة عطا أحمد سلطان
قسم العلوم الهندسية والتطبيقية (علوم الحاسب) ،كلية المجتمع ، جامعة أم القري

Applying game-based learning system to facilitate the Manasik of Hajj and Umrah

Marwa atta sultan
Department of Engineering and Applied Sciences (computer science),Makkah Community College, Umm Al - Qura University

ملخص البحث (Abstract):

نظام التعلم القائم علي الألعاب في التعلم يشمل عدة مميزات منها تحقيق مستوي عالي من التفكير والمهارات الأدراكية للحاج المستخدم لهذه الألعاب ، وأيضا زيادة سعة ذاكرة الحاج حيث أن عليهم تذكر المناسك والأذكار من أجل حل اللعبة وحفظ التسلسلات المطلوب تأديتها للمناسك مما يساهم في تقليل الأخطاء أثناء الحج او العمرة. كما انها تساعد في التفكير الاستراتيجي السريع وحل المشكلات لأن معظم الألعاب تتطلب من الحاج أن يفكر بسرعة. علاوة على ذلك ، عليهم أن يستخدموا منطقهم لكي يفكروا في خطوات قادمة لحل المشاكل ومستويات اللعبة.

لذا تعد أنظمة التعلم المبنية على الألعاب تساعد في بناء المهارات للحجاج. كما تحتوي الكثير من الألعاب على جوانب فنية تساعد الحجاج ذوي المهارات الخاصة علي الاستيعاب بشكل أفضل للمناسك.

بالإضافه لذلك إضافه عنصر المرح والتشويق في عملية التعليم للمناسك وبالتالي زيادة الارتباط بين الحاج واللعبة والاستفادة المثلي من محتوياتها.

يهدف البحث الي لتقديم نموذج متكامل مخصص لأي نظام قائم علي الألعاب يهدف الي تعليم مناسك الحج والعمرة وذلك عبر دراسة تحليلية لأهم العناصر والعوامل التي يجب أن تتوفر في أي نظام تعلم قائم علي الألعاب خاص بهذا الغرض.

ويمكن استغلال هذا النموذج أيضا في إنشاء تطبيقات ألعاب الكترونية تقوم بعرض التحذيرات والأرشادات المطلوبة علي الحجاج والمعتمرين مما يساهم أيضا في تفادي الوقوع في المشكلات التي يمكن أن تحدث أثناء الحج أو العمرة.

انظر البحث الكامل في الجزء الخاص بالأبحاث الإنجليزية صفحة (١٨٥)