SAVVY GAMES GROUP

وزارة التعليم
Ministry of Education

الراعي الرئيسي:

ROBLOX



التعلّم عبر اللعب 2026-2027

المسابقة الوطنية لتصميم فكرة لعبة تعليمية لهاتف الجوال

دليل المدرسة



المحتوى

2	الأهداف والمفهوم
3	من الرؤية إلى التنفيذ
4	الخطة والجدول الزمني
5	الأهلية والموارد
6	المهارات المكتسبة من اللعبة
7	تدريب المدربين
8	صمم لعبة، واترك إرثا
9	الفائزون بمسابقة اللعب للتعلم 2026
10	الشروط والأحكام
11	هيا نبدأ!

الأهداف والمفهوم

مسابقة «التعلّم عبر اللعب» *مبادرة وطنية بالشراكة بين وزارة التعليم ومجموعة سافي للألعاب الإلكترونية، لتشجيع الطلاب في المملكة العربية السعودية على التفاعل مع التعليم من خلال اللعب. يقدّم الطلاب، ضمن فرق من طالبين إلى خمسة طلاب، مفهومًا للعبة فيديو تعليمية. وسيُطوَّر المفهوم الفائز ويُنشر على منصتي «مدرستي» و«روبلوكس». وتُتاح المسابقة للطلاب الذين تتراوح أعمارهم بين 10 و18 عامًا والمسجلين في المدارس المتوسطة أو الثانوية في المملكة.*

المفهوم

- مسابقة وطنية لتصميم الألعاب
- تُنشئ فرق الطلاب وثيقة لتصميم لعبة فيديو تعليمية
- منهج شامل وإرشادات لدعم مشاركة الطلاب
- أفضل 10 فرق تعرض تصاميم ألعابها على لجنة تحكيم للحصول على فرصة للفوز

الأهداف

- استخدام الألعاب لجذب طلاب المملكة وتنمية مهاراتهم في العلوم والتكنولوجيا والهندسة والرياضيات
- تعزيز الوعي بالمسارات المهنية في صناعة ألعاب الفيديو
- التعرّف إلى آليات تطوير الألعاب
- التفكير بإبداع في التعليم واللعب من خلال تصميم الألعاب
- تنمية مهارات شخصية مستدامة مثل الإبداع والتعاون والتفكير النقدي



يتطلب تطوير لعبة كاملة وقتًا وتقنيات وإشرافًا كبيرًا. لذلك، وبدلًا من إنتاج لعبة متكاملة، يُعدّ الطلاب وثيقة مبسّطة لتصميم اللعبة تجمع عناصرها الأساسية — الفكرة والهدف والقواعد والشخصيات وآليات اللعب — في صيغة واضحة وسهلة.

ينصبّ التركيز على الإبداع والتصميم. سيتعلم الطلاب التفكير كمصممي ألعاب وربط أهداف التعلم بتجارب ممتعة وجذابة. ومن خلال هذا النهج، سيتعلمون كيفية:

- تحديد الغرض التعليمي وقواعد لعبتهم بوضوح.
- تقسيم الأفكار المعقدة إلى مكونات بسيطة ومنظمة.
- العمل بفاعلية ضمن فريق وفي الإطار الزمني القصير للمسابقة.

يُتوقع من كل فريق تقديم وثيقة تصميم لعبته عبر تعبئة قالب باوربوينت مبسّط وجاهز.

مراحل المسابقة:

- **مستوى المدرسة**: تتنافس الفرق داخل الفصول الدراسية، وتختار لجنة التحكيم المدرسية مشروعا فائزا واحدا.
- **مستوى الإدارة التعليمية:** تقيّم لجنة التحكيم في إدارة التعليم المشاركات لاختيار أفضل ستة مشاريع طلابية.
- **المستوى الوطني:** تدعو لجنة التحكيم في مجموعة سافي للألعاب، بالتنسيق مع وزارة التعليم وروبلوكس، أفضل عشرة فرق لعرض مقترحاتها لتصميم الألعاب في مقر سافي بالرياض.



مراحل التأهل والجدول الزمني

الفصل الدراسي (1 أكتوبر إلى 28 يناير)
الفرق على مستوى الصف تصمم مفهومها الخاص
إجمالي الفرق: غير محدود

المدرسة (29 يناير إلى 4 فبراير)
تختار لجنة التحكيم المدرسية أفضل مفهوم للمدرسة
إجمالي الفرق: 1 لكل مدرسة مشاركة

الإدارة التعليمية (5 يناير إلى 25 فبراير)
تختار جميع المناطق الستة عشر معا أفضل المفاهيم
إجمالي الفرق: 102

الوطني (26 فبراير إلى 13 مارس)
يختار سافي وشركاؤها أفضل 10 مفاهيم نهائية
إجمالي الفرق: 10

الفائز (15 أبريل)
تختار شركة سافي وشركاؤها المفهوم الفائز لهذا العام
إجمالي الفرق: 1

أكاديمية روبلوكس للطلاب (مايو إلى يوليو 2027)
ستستضيف روبلوكس تدريبا مجانيا لتطوير الألعاب لطلاب مدارس أفضل 10 فرق لتحويل أفكارهم إلى نماذج قابلة للعب باستخدام روبلوكس ستوديو، مع توجيه فردي للفرق الثلاثة النهائية.

لكي يكون كل فريق مشارك مؤهلا، يجب أن يستوفي المتطلبات التالية:



تقديم المشاركة إلى لجنة التحكيم المدرسية قبل 28 يناير



أن يكون الأعضاء مسجلين في مدرسة بالمملكة العربية السعودية



أن تتراوح أعمار الأعضاء بين 10 و18 سنة



تشكيل فريق من عضوين إلى خمسة أعضاء

موارد التسويق

بمجرد تحديد عضو لجنة التحكيم الرئيسي في مدرستك، انشر الخبر! شارك المنافسة مع الطلاب المؤهلين باستخدام هذا المنشور الترويجي.

- منشور ترويجي (أدخل البريد الإلكتروني لعضو لجنة التحكيم واحفظه بصيغة بي دي إف)

موارد الطلاب

الآن طلابك مستعدون لمشاهدة فيديو الانضمام ويمكنهم التجمع في فرق لبدء بناء مفهوم لعبتهم باستخدام القالب المرفق.

- الفيديو التعريفي للبرنامج
- قالب وثيقة تصميم اللعبة

موارد المدرسة

بعد استلام جميع الأفكار من فرق الطلاب في المدرسة، يمكن لعضو لجنة التحكيم في المدرسة استخدام جدول التقييم المرفق أدناه لتقييم الأفكار المقدمة واختيار الأفضل على مستوى المدرسة. يمكن رفع وثيقة اللعبة (بصيغة بي دي إف) إلى نموذج دردشة جي بي تي المخصص الذي أعدته مجموعة سافي للألعاب لتقييم الأفكار. يجب بعد ذلك تقديم الفكرة الفائزة إلى لجنة التحكيم التابعة لمديرية التعليم، ويمكن إنشاء أو طباعة شهادات الفرق المشاركة من حساب مدير المدرسة على منصة مدرستي.

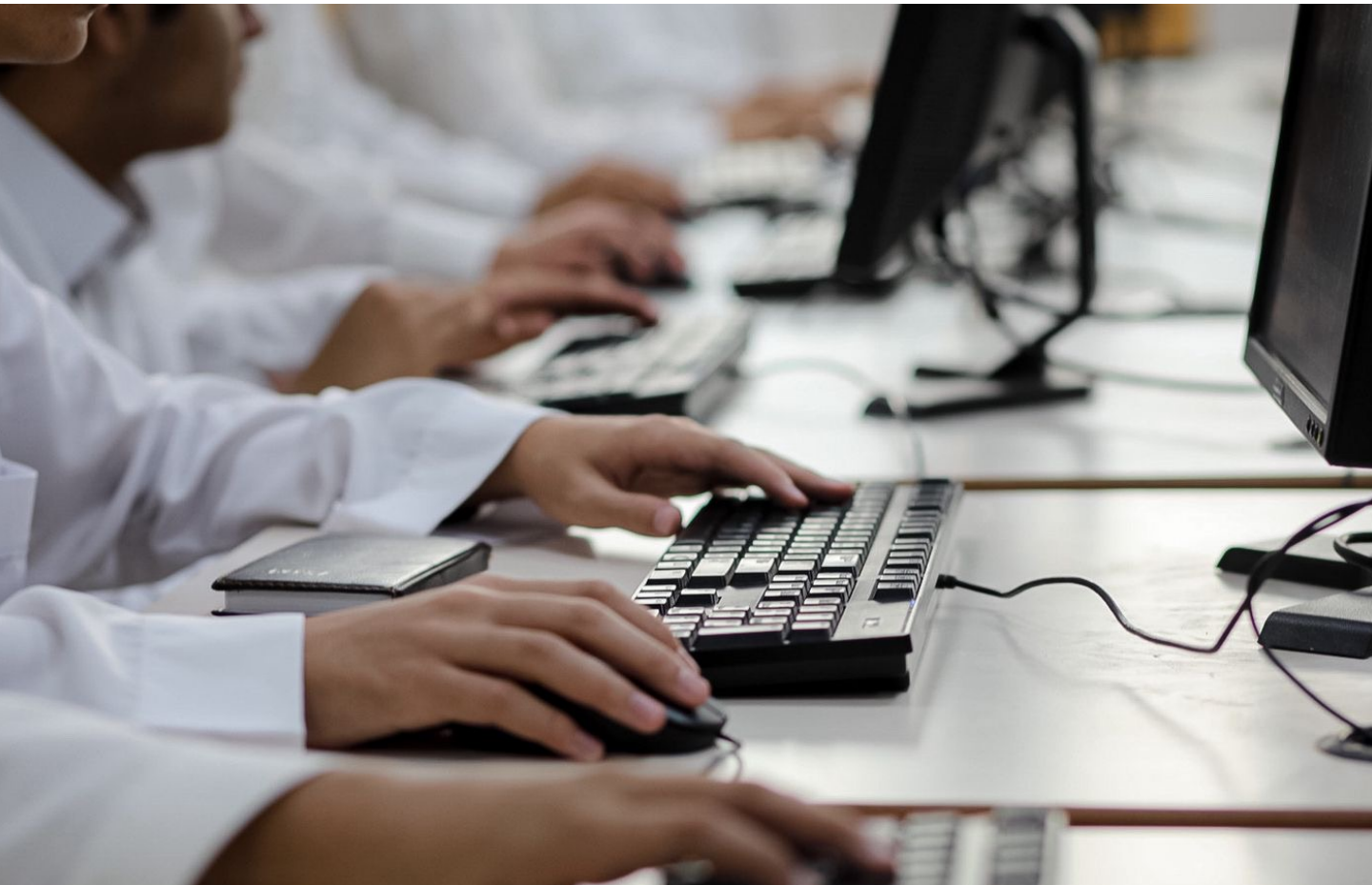
- نموذج التقييم (احفظ كل تقييم كملف بي دي إف لالاحتفاظ به في سجلاتك)
- مساعد جي بي تي مخصص (اختياري) (يتطلب حساب تشات جي بي تي مدفوع)
- شهادة قابلة للتخصيص (إضافة اسم كل طالب وحفظ ملف بي دي إف)

المهارات وراء اللعبة

بينما يصمم الطلاب الألعاب، فإنهم أيضا يطورون أهم المهارات للحياة والعمل في القرن الحادي والعشرين. يعملون في فرق صغيرة، ويتعاونون، ويوزعون الأدوار ويتخذون القرارات معا. يمارسون التفكير النقدي أثناء ترجمتهم للمحتوى الأكاديمي إلى أسلوب لعب. يمارسون الإبداع لجعل ألعابهم ممتعة وأصلية ويجب عليهم التعبير عن أفكارهم بوضوح للحكام — مما يصقل تواصلهم.

علاوة على ذلك، فإن العملية المنظمة لإكمال وثيقة تصميم الألعاب تبني الانضباط، وإدارة الوقت، والثقافة الرقمية — كل ذلك ضمن إطار تعليمي قائم على المشاريع. بحلول نهاية التجربة، يخرج الطلاب بأكثر من مجرد فكرة. يختتمون التجربة بعقلية المبدعين ومهاراتهم.

الإبداع	الاتصال	التعاون
إدارة الوقت	حل المشكلات	التفكير النقدي



تقدم مجموعة سافي للألعاب، بالتعاون مع وزارة التعليم، سلسلة من الندوات التمهيدية الافتراضية لدعم تنفيذ المسابقة عبر المدارس المتوسطة والثانوية العامة والخاصة والدولية.

كجزء من هذا البرنامج، تم تصميم جلسة تدريب المدربين لتزويد المدربين بالمعرفة والمبادئ الأساسية في تصميم الألعاب التي يحتاجونها لتوجيه الطلاب بثقة خلال المنافسة. ستساعد الجلسة المعلمين على شرح مفاهيم تصميم الألعاب الأساسية بشكل أفضل، ودعم الطلاب أثناء تطويرهم وصقل أفكارهم، ومساعدة الفرق على ابتكار مفاهيم ألعاب أكثر جاذبية ومعنى وتأثيرا.

العربية

18 أكتوبر 2026
من 12 ظهرا حتى 2 ظهرا

الإنجليزية

18 أكتوبر 2026
من 12 ظهرا حتى 2 ظهرا

العربية

21 أكتوبر 2026
من 12 ظهرا حتى 2 ظهرا

الإنجليزية

21 أكتوبر 2026
من 12 ظهرا حتى 2 ظهرا

هذه المسابقة أكثر من مجرد منافسة؛ إنها فرصة لتأخذ فكرتك إلى ما هو أبعد من الفصل الدراسي، وتحولها إلى مشروع حقيقي.

لكل مشارك

سيحصل كل مشارك على تقدير رسمي لمشاركته في المسابقة، وموارد حصرية، وشهادات، ومكافآت خاصة تقديرًا لإبداعه ورحلته طوال فترة المسابقة.

لأفضل 10

ستحصل افضل 10 فرق على **مزايا ومكافآت استثنائية**، تشمل فرصًا حصرية للمبدعين، والتفاعل مع خبراء ومتخصصين، وتقديرًا خاصًا لأدائهم المتميز.

للفرق الفائزة بالمراكز الأولى

ستحصل الفرق الفائزة **بالميداليات الذهبية والفضية والبرونزية** على أعلى مستوى من التكريم في المسابقة، إلى جانب جوائز مميزة، وعملة افتراضية، وإرشاد متخصص، وفرص حصرية لمواصلة تطوير مسيرتهم الإبداعية.

فكّر بها. صمّمها. قدّمها. قد تكون فكرة لعبتك هي التالية التي تتحول إلى واقع.



طوّرت كايان وجميلة من منطقة الجوف هذه اللعبة التعليمية التي تحوّل الكيمياء إلى مغامرة تفاعلية. يجمع اللاعبون عناصر من الجدول الدوري لابتكار مركّبات تمنحهم قدرات جديدة وتساعدهم على التقدم. فعلى سبيل المثال، ينتج عن دمج الهيدروجين والأكسجين ماءٌ يُستخدم لإخماد الحرائق. ومع التقدم، تكشف التركيبات الجديدة قدرات مختلفة وتعلّم اللاعبين العناصر والتفاعلات الكيميائية عبر أسلوب اللعب. وفي العام المقبل، قد تكون لعبتك هي التي يكتشفها الملايين ويلعبونها ويتعلمون منها!







شروط الاستخدام والمشاركة

تنظمها مجموعة سافي للألعاب بالتعاون مع وزارة التعليم.

1. هدف المسابقة
تحدي مفاهيم الألعاب التعليمية 2026-2027 (المعروف ب "المسابقة") هو مبادرة تعليمية وطنية تهدف إلى إلهام الإبداع والتعاون والابتكار بين الطلاب في المملكة العربية السعودية. تهدف المسابقة إلى تعزيز الوعي بالمهن في صناعة الألعاب، وبناء مهارات حل المشكلات والعمل الجماعي، وتشجيع الطلاب على تصميم ألعاب تعليمية تجمع بين المتعة والتعلم

2. الأهلية
المشاركة مفتوحة للطلاب الذين تتراوح أعمارهم بين 10 و18 عاما المسجلين في المدارس المتوسطة أو الثانوية في جميع أنحاء المملكة العربية السعودية. يجب أن تتكون الفرق من عضوين (2) كحد أدنى وخمسة (5) أعضاء كحد أقصى. يجب أن يحصل كل مشارك على موافقة والديه أو ولي أمره القانوني للانضمام. سيعمل المعلمون والمدارس كمنسقين، لضمان الالتزام بهذه الشروط.

3. متطلبات المشاركة
يجب على الفرق تقديم وثيقة تصميم لعبة وفق القالب الرسمي المقدم. يجب أن تتضمن وثيقة تصميم اللعبة، من بين عناصر أخرى: عنوان اللعبة، النوع، الجمهور المستهدف، الأهداف التعليمية، الآليات، الشخصيات، أسلوب الرسم، والسرد. يمكن استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي كدعم إبداعي، بشرط أن يظل الطلاب مسيطرين بالكامل على العملية الإبداعية ويقدموا العمل الأصلي. يجب تقديم الطلبات قبل الموعد النهائي الرسمي.

4. مراحل المنافسة
المستوى المدرسي – تتنافس الفرق داخل مدارسها. تختار لجنة التحكيم المدرسية مفهوما واحدا فائزا.
المستوى الإقليمي – يتم تقييم الفائزين من المدارس في كل من المناطق الأكاديمية الستة عشر.
المستوى الوطني – يدعى الفائزون العشرة للعروض في مقر مجموعة سافي للألعاب. يتم اختيار فائز وطني من قبل لجنة التحكيم.

5. الجوائز والتكريم
سيتم تطوير اللعبة للفريق الوطني الفائز من قبل استوديو محترف استنادًا إلى وثيقة تصميم اللعبة المقدمة. سيتم توفير اللعبة للاعبين في جميع أنحاء السعودية. سيحصل جميع المشاركين على شهادات تقدير.

6. الملكية الفكرية
جميع نماذج وثيقة تصميم اللعبة المقدمة والمفاهيم الأساسية للألعاب تبقى ملكية فكرية لفرق الطلاب الخاصة بهم. من خلال المشاركة في المسابقة، يمنح المشاركون وأولياء أمورهم مجموعة سافي للألعاب ووزارة التعليم ترخيصا عالميا خاليا من حقوق الملكية لاستخدام وعرض وتكييف وتطوير المفاهيم الفائزة لأغراض ترويجية وتعليمية وتطويرية. أي لعبة يتم تطويرها من قبل أو نيابة عن مجموعة سافي للألعاب بناء على مفهوم مقدم ستكون مملوكة لمجموعة سافي للألعاب، بينما تبقى ملكية المفهوم الأصلي مع مالكي الملكية الفكرية المعنيين. يسمح مالكو الملكية الفكرية أيضا لمجموعة سافي للألعاب بمشاركة بيانات المشاركات مع الشركات التابعة لها وشركائها لاستكشاف فرص تجارية محتملة. أي استخدام تجاري من هذا النوع سيكون خاضعا لاتفاقية مكتوبة منفصلة مع مالكي الملكية الفكرية المعنيين.

7. السلوك واللعب النظيف
يجب أن تكون جميع المشاركات أصلية وخالية من الانتحال. يجب أن يحترم المحتوى القيم الثقافية والدينية والقانونية للمملكة السعودية. يجب أن يبقى استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي أخلاقيا وشفافا، كما هو موضح في قائمة التحقق للاستخدام الأخلاقي والعادل في الصفحة 6 من قالب وثيقة تصميم اللعبة. يمكن استبعاد أي مشارك يثبت أنه خالف هذه القواعد.

8. مسؤوليات المشاركين والأوصياء
يجب على المشاركين دون سن 18 تقديم موافقة الوالدين أو الوصي القانوني قبل الانضمام. يعترف الأوصياء بأن المشاركة تتضمن تقديم محتوى إبداعي، وتفاعلات عبر الإنترنت، وعروض تقديمية محتملة على المستوى الوطني. تعمل المدارس والمعلمون كميسرين لضمان الامتثال لمتطلبات المسابقة.

9. المسؤولية
لن تكون مجموعة سافي للألعاب ووزارة التعليم مسؤولة عن أي مشاكل تقنية أو تأخيرات أو أضرار ناتجة عن المشاركة في المسابقة. بالنسبة للنهائيات الوطنية، ستغطي مجموعة سافي للألعاب فقط تكلفة الرحلات لكل من الفرق العشرة المتأهلة للنهائي. تغطية الرحلة محدودة باثنين (2) من الطلاب المشاركين تتراوح أعمارهم بين 10 و18 سنة، واثنين (2) من البالغين المرافقين من الأوصياء أو المعلمين. لا تغطي مجموعة سافي للألعاب السكن والوجبات وأي نفقات أخرى. يمكن للمشاركين الإضافيين بخلاف الضيوف الأربعة المشمولين حضور النهائيات، لكن جميع التكاليف لهؤلاء المشاركين الإضافيين تظل مسؤولية الفريق أو أوصيائهم فقط.

10. الخصوصية وحماية البيانات
سيتم جمع ومعالجة المعلومات المتعلقة بالمسابقة لأغراض المشاركة فقط، إذ يُطلب من المشاركين إدراج بيانات فريقهم في وثيقة تصميم اللعبة. المعلومات الشخصية الوحيدة التي يتم جمعها من الطلاب هي أسمائهم الأولى، والعمر، واللعبة المفضلة. يطلب من الطلاب صراحة عدم مشاركة أي معلومات شخصية إضافية. وفي حال اختاروا مشاركة معلومات إضافية، فيُعد ذلك قرارًا شخصيًا وبموافقة الوالد أو الوصي القانوني. من خلال الموافقة على مشاركة الطالب، يوافق الوصي القانوني على جمع الاسم، والاستخدام المحدود، والتعامل الآمن مع اسم الطالب الأول وعمره ولعبته المفضلة لأغراض تنظيم والتحقق والاعتراف بالمشاركة في المسابقة. لن يتم طلب أو تخزين أو استخدام أي معلومات شخصية أخرى.

11. القانون الحاكم والاختصاص القضائي
تخضع هذه الشروط وتفسيرها وفقا لقوانين وأنظمة المملكة العربية السعودية. أي نزاعات تنشأ عنها تخضع للاختصاص الحصري للمحاكم المختصة في الرياض، السعودية.

12. قبول الشروط
من خلال المشاركة في المسابقة، يعترف كل مشارك وولي أمره بأنهم قرأوا وفهموا ووافقوا على شروط الاستخدام والمشاركة.

اللعبة الرقمية في التعليم ليست مجرد ترفيه، بل هي وسيلة لإعادة تشكيل طريقة تفاعل الطلاب مع التعّلم

تدعم هذه المسابقة:

- تركيز رؤية 2030 على الابتكار الرقمي في التعليم
- أهداف المملكة العربية السعودية في تعزيز الإبداع والطلاقة التقنية ومهارات القرن الحادي والعشرين
- تمكين الطلاب بمنحهم أدوات الإبداع، لا الاستهلاك فقط

شارك رأيك
(5 دقائق)

