قرآنيكا، مجلة عالمية لبحوث القرآن
المجلد 17، ع(1)، يونيو، حزيران 2025 ص 142-168
مركز بحوث القرآن2024 ©
جامعة ملايا، ماليزيا

تطوير لعبة "جِهَاكُ الأنبياء" التعليمية: مقاربة تربوية لتعليم العقيدة للأطفال من خلال قصص الأنبياء في القرآن الكريم

محمد خير النعيم بن چي نوردين[1], سيد محمد حلمي بن سيد عبد الرحمن[2], أحمد زاهر الدين بن محمد زابيدي[3], محمد فارس بن ذوالقرنين[4], محمد نجم الدين بن أزهار[5]

(The Development of the Educational Game "Jejak Anbiya'": A Pedagogical Approach to Teaching 'Aqidah to Children through the Qur'anic Stories of the Prophets)

Mohd Khairul Naim bin Che Nordin,
Syed Mohammad Hilmi b Syed Abdul Rahman,
Ahmad Zahiruddin bin Mohd Zabidi,
Muhammad Faris bin Zulkharnane, Muhammad Najmuddin bin Azhar

ABSTRACT

This study aims to develop and evaluate the effectiveness of the Jejak Anbiya' board game as a medium for teaching Islamic creed (ʿaqīdah) to children, based on the narrative of the prophets' stories in the Qur'an. In

1 Corresponding author. Associate Professor, Department of 'Aqidah & Islamic Thought, Academy of Islamic Studies, Universiti Malaya.
Email: khairulnaim@um.edu.my

2 Associate Professor, Department of 'Aqidah & Islamic Thought, Academy of Islamic Studies, Universiti Malaya.
Email: smhilmi@um.edu.my

3 Senior Lecturer, Programme of Malay Studies, Academy of Malay Studies, Universiti Malaya.
Email: zahiruddinzabidi@um.edu.my

4 Chief Executive Officer, Nur El Hikmah Group Sdn. Bhd., Kuala Lumpur.
Email: faris@mahsyar.com

5 Research Assistant, Department of 'Aqidah & Islamic Thought, Academy of Islamic Studies, Universiti Malaya.
Email: najmuddinsalah09@gmail.com

an effort to offer a more interactive and holistic alternative to Islamic education, the game is designed based on cognitive, affective, and psychomotor domains, incorporating a game-based learning approach. The game consists of 63 steps, supported by various types of cards designed to deliver questions, worship tasks, and missions inspired by the stories of 25 prophets and messengers. The research methodology involves a design and development approach, followed by an evaluation phase through quasi-experimental methods, including pre- and post-tests, observation, and student reflection. The effectiveness test, involving 10 pupils, showed significant improvements in the cognitive domain (knowledge and understanding), affective domain (interest and positive attitudes towards religious learning), and psychomotor domain (social skills and confidence in expressing learned content). These findings demonstrate that Jejak Anbiya' has strong potential as an effective teaching aid in delivering ʿaqīdah content and Islamic values in an engaging, meaningful, and developmentally appropriate way for children. This study recommends further exploration of game-based Islamic educational innovations as a contemporary pedagogical strategy rooted in the Qur'an and suitable for today's digital generation.

Keywords: *Islamic Education, Board Game, Prophetic Stories, Qur'an, Children's ʿaqīdah, Game-Based Learning, Jejak Anbiya'*

ملخص

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وتقييم فعالية لعبة لوحية تعليمية بعنوان "جِهَاكُ الأنبياء" بوصفها وسيلة لتعليم العقيدة للأطفال، وذلك بالاستناد إلى السرد القصصي للأنبياء الوارد في القرآن الكريم. في إطار السعي لتوفير بديل أكثر تفاعلية وشمولية في التعليم الإسلامي، تم تصميم هذه اللعبة بناءً على عناصر معرفية ووجدانية وحركية، وبالاعتماد على منهجية التعلم القائم على اللعب (*Game-Based Learning*). تتكون اللعبة من 63 خطوة، وتتضمن أنواعًا مختلفة من البطاقات التي تهدف إلى تقديم أسئلة، ومهام عبادية، ومهمات

مستوحاة من قصص خمسة وعشرين نبيًّا ورسولًا. اعتمدت منهجية الدراسة على تصميم تطويري وتقييم فعالية باستخدام المنهج شبه التجريبي من خلال اختبار قبلي وبعدي، والملاحظة، وانعكاسات الطلاب. وقد أظهرت نتائج اختبار الفعالية بمشاركة عشرة تلاميذ تحسنًا ملحوظًا في المجال المعرفي (المعرفة والفهم)، والمجال الوجداني (الاهتمام والمواقف الإيجابية تجاه التعلم الديني)، والمجال الحركي (المهارات الاجتماعية والثقة في عرض محتوى التعلم) .وتُبيِّن هذه النتائج أن لعبة "جِهَاكُ الأنبياء" تُمثّل وسيلة تعليمية فعالة في تقديم مفاهيم العقيدة والقيم الإسلامية بأسلوب ممتع وهادف، يتناسب مع مراحل نمو الأطفال. وتوصي الدراسة بتوسيع نطاق الابتكار في التعليم الإسلامي القائم على اللعب كمنهج تربوي معاصر مستند إلى القرآن الكريم ومواكب لاحتياجات الجيل الرقمي الحالي.

كلمات دالة :التعليم الإسلامي، الألعاب اللوحية، قصص الأنبياء، القرآن الكريم، عقيدة الأطفال، التعلم القائم على اللعب، جِهَاكُ الأنبياء

1. المقدمة

يُؤَكِّد الإسلام على أهمية تعلُّم الدين منذ الصغر، حيث لا يُعدُّ ما يتعلّمه الطفل مجرد معرفة نظرية، بل هو أمر يجب أن يكون مصدقًا به، مُعاشًا في الوجدان، ومُمارسًا في الحياة اليومية. ومن ثم، فإن التعليم الإسلامي وخاصة ما يتعلّق بالفرائض العينية يُعَدّ من أبرز الموضوعات التي ينبغي تعليمها للأطفال في مراحلهم الأولى. ومع ذلك، فإن منهجية تعليم الأطفال تتطلب أساليب خاصة تتّسم بالتنوع، وتثير التفكير، ولا تقتصر

على النصوص والمعلومات المجردة فقط. وذلك لأن النمو المعرفي يُشكّل جانبًا مهمًا في نمو الطفل إلى جانب النمو الجسدي (Chiang, Feng-Kuang et al., 2022). فالأنشطة التي تتطلب تشغيل الذهن مثل حل المشكلات، وتنمية الذاكرة، واتخاذ القرار تُعد من المهارات التي تُسهم في تعزيز القدرات المعرفية للأطفال. لكن اقتصار التعليم على نمط واحد مثل الصفوف الدراسية التقليدية قد يُقيّد هذا النمو، ويُضعف من قدرة الطفل على استيعاب المفاهيم الدينية بصورة إبداعية تتناسب مع مستوى نموه العقلي. لذلك، من الضروري تنويع أنشطة التعلم وتقديمها بأسلوب جاذب يُراعي طبيعة الطفل ويثير اهتمامه (Muḥammad Al-Ṣayyūm, 2008).

يحتوي القرآن الكريم على مناهج متعددة في عرض تعاليم الدين. فإلى جانب الآيات التي تتضمن الأوامر والنواهي، يتضمّن القرآن أيضًا عددًا من القصص التي تهدف إلى تقديم العِبَر، والإلهام، والعِظات للإنسان (Al-Suyūṭī, 2004). وتشير القصص القرآنية إلى مجموعة من الروايات، والأحداث، والوقائع التي وردت في القرآن الكريم بأسلوب مميز وفريد. ويمكن تصنيف هذه القصص إلى: قصص الأنبياء، وقصص الأمم السابقة، بالإضافة إلى الأحداث التي وقعت في حياة النبي محمد ﷺ.

تتضمّن قصص الأنبياء ما واجهوه من أفراح وأحزان أثناء تبليغ الدعوة إلى أقوامهم. فقد سجّل القرآن الكريم قصة دعوة نبي الله نوح عليه السلام الطويلة كما ورد في سورة نوح، وقصة نبي الله موسى عليه السلام ومواجهته لفرعون كما هو مذكور في سورة القصص الآيات 3 إلى 31، وقصة نبي الله داود عليه السلام وانتصاره على

جالوت كما ورد في سورة البقرة الآيات 246 إلى 252، وغير ذلك من القصص (Faḍl Ḥasan ʿAbbās, 2016).

أما قصص الأمم السابقة، فهي تتعلق بأحداث وقعت ومرّت بها البشرية قبل نزول القرآن الكريم. ومن أمثلتها: قصة قابيل وهابيل في سورة المائدة الآيات 27 إلى 31، وقصة أصحاب الكهف في سورة الكهف الآيات 9 إلى 22، وقصة أصحاب الأخدود في سورة البروج الآيات 4 إلى 11، وغيرها من القصص. بينما تتناول القصص المرتبطة بزمن نزول الوحي، وقائع حدثت في حياة النبي ﷺ، مثل قصة الإسراء إلى المسجد الأقصى كما ورد في سورة الإسراء الآية 1، وقصة غزوة بدر في سورة آل عمران الآيات 123 إلى 125، وقصة غزوة الأحزاب في سورة الأحزاب الآيات 9 إلى 27، وغير ذلك من الأحداث (Ibn ʿAṭiyyah al-Andalusī, 2001).

ومع ذلك، فإن الهدف من نزول القرآن الكريم هو أن يكون هداية ودليلاً وإرشادًا للناس. وبناءً على ذلك، لا يمكن اعتبار القرآن الكريم مجرد تجميع لنصوص تاريخية تسرد الأحداث بصورة متسلسلة ومنظمة زمنيًا. كما أن القرآن لا يولي اهتمامًا خاصًا بالتفاصيل الدقيقة للأحداث المذكورة، مثل أسماء الأماكن، أو الأفراد المشاركين، أو تواريخ الوقائع، لأن مثل هذه الجوانب ليست من مقاصد نزول الوحي (Hasan, M. A. K., & Hikmawati, A. 2024). فالقرآن الكريم يركّز بالدرجة الأولى على العِبَر والقيم التي يمكن استخلاصها من القصص، بما يتناسب مع الهدف الأساس لنزوله. فخلف كل قصة قرآنية تكمن أوامر ونواهٍ وتوجيهات من الله تعالى تتعلق بالعقيدة،

والشريعة، والأخلاق التي يحتاجها الإنسان (Ibn Kathīr, n.d). ومع ذلك، فإن هذا لا ينفي وجود عناصر تاريخية ضمن هذه القصص.

ولكن، كيف يمكن توظيف مجموعة هذه القصص للاستفادة منها في تعليم الأطفال، وفي الوقت ذاته مراعاة نمو قدراتهم الإدراكية؟ تُعدّ الألعاب اللوحية (*Board Games*) من الوسائط التعليمية التي يمكن استخدامها في تعليم وتعلُّم القرآن الكريم بأساليب بصرية وسمعية وحركية. وقد أظهرت دراسات متعددة فعالية الألعاب اللوحية في العملية التعليمية. فقد خلُصت دراسة أجراها Shota Noda وزملاؤه (2019) إلى أن الألعاب اللوحية تُعدّ أداة تعليمية فعّالة يمكن أن تُستخدم لتعزيز الفهم، والتحفيز، والتفاعل بين الطلاب. وقد قام فريق الباحثين هذا بإجراء مراجعة منهجية (Systematic Review) بالاعتماد على قواعد بيانات PsycINFO وPubMed، ووجدوا وجود 27 دراسة تتناول الألعاب اللوحية. وقد أظهرت جميع هذه الدراسات فوائد الألعاب اللوحية في ثلاثة جوانب رئيسية، وهي: تعزيز الفهم، زيادة الدافعية، وتحسين التفاعل الشخصي(Sim, K. C., & Othman, M. K. 2024). وعليه، تهدف هذه الورقة إلى توضيح منهجية تطوير لعبة لوحية تعليمية مستندة إلى قصص الأنبياء في القرآن الكريم، والتي سُمّيت بـ"جِهَاكُ الأنبياء"، كما تسعى إلى اختبار مدى فعاليتها في تعليم الأطفال.

2. منهجية البحث

يعتمد هذا البحث على منهج "البحث في التصميم والتطوير (*Design and Development Research* – DDR)." وقد تم تنفيذ هذا المنهج على مراحل متعددة شملت: مرحلة التخطيط وتحديد الاحتياجات، ومرحلة التصميم، ومرحلة التطوير، ثم

مرحلة التنفيذ والتقييم.(Richey, Rita C. & James D. Klein, 2014) في مرحلة التخطيط وتحديد الاحتياجات، تم جمع البيانات من خلال منهج التوثيق، وذلك بالتركيز على نصوص التفسير المعتمدة، بالإضافة إلى تحليل مقارن لكتب تعليمية ذات طابع إسلامي موجهة للأطفال. أما في مرحلتي التصميم والتطوير، فقد أُجري تحليل مقارن لنماذج من الألعاب اللوحية المتوفرة في السوق. وفي هذه المرحلة، يقوم المصممون بتطوير نموذج يتناسب مع القصص القرآنية بعد تصنيفها وفق الأهداف التعليمية المحددة، ومن ثم مواءمتها مع آليات اللعب التي تراعي خصائص الطفل وتكون مناسبة له. أما في مرحلة التنفيذ والتقييم، فسيتم تطبيق بروتوكول للملاحظة. حيث يُختار عدد من التلاميذ لتجربة النموذج المطوَّر تحت إشراف الباحث. كما سيتم إجراء مقابلات شبه منظمة (*semi-structured interviews*)، بالإضافة إلى اختبارات قبلية وبعدية (*Pre-Post Tests*) بهدف الحصول على ردود فعل المشاركين وتقييم أثر اللعبة على تعلمهم.

عملية تطوير اللعبة التعليمية

الشكل 1: منهجية تطوير اللعبة اللوحية

3. منهجية تطوير اللعبة

يُشكّل بناء المحتوى المرحلة الأولى من هذا البحث. وقد تم تحديد وتصميم محتوى اللعبة بالاستناد إلى *المنهج القياسي لفصول تعليم القرآن والفرائض* (KAFA) التابع لإدارة التعليم، بجهاز تطوير الشؤون الإسلامية الماليزي (JAKIM) (KAFA, 2020). يوفّر هذا المنهج أساسًا لتعليم الدين الإسلامي للأطفال في ماليزيا، ويشمل مجالات العقيدة، والعبادة، والأخلاق، بالإضافة إلى السيرة النبوية وقصص الأنبياء. وقد تم اعتماد وحدة *السيرة وقصص القرآن* ضمن هذا المنهج كمصدر أساسي لاختيار محتوى اللعبة اللوحية المطوَّرة، بهدف تحقيق التوافق مع مستوى النمو المعرفي والنفسي الاجتماعي للأطفال، وتلبية متطلبات التعليم الإسلامي في مرحلته الأساسية.

4. تحديد محتوى اللعبة

يستند المحتوى الأساسي للعبة بشكل كامل إلى الآيات القرآنية المرتبطة بقصص الأنبياء والأمم السابقة. وبحسب ما ذكره فيروز آبادي، فإن عدد الآيات المتعلقة بقصص الأنبياء يبلغ حوالي ١٦٠٠ آية، تبدأ من قصة النبي آدم عليه السلام إلى النبي محمد صلى الله عليه وسلم. وقد تم اختيار الآيات وفقًا لمنهجية موضوعية، وتفسيرها بالاعتماد على مصادر تفسيرية وتاريخية موثوقة في التراث الإسلامي (Al-Fayrūzābādī, 1996). وكان من أبرز المصادر المعتمدة كتاب قصص الأنبياء من البداية والنهاية لابن كثير (ت. ٧٧٤هـ) (Ibn Kathir, 1993)، حيث جمع ابن كثير فيه قصص الأنبياء بترتيب زمني، وشرح الوقائع مستندًا إلى آيات القرآن الكريم، والأحاديث الصحيحة، والروايات التي أقرها العلماء. كما تم استخدام كتب خلاصة في قصص الأنبياء وقصص الأنبياء ومعها

سيرة الرسول كمراجع مساندة، نظرًا لما تحتويه من ملخصات لقصص الأنبياء في صيغة سردية مبسطة، تتناسب مع أساليب التعليم الموجهة للأطفال (Hisyām Kāmil, 2005 & al-Shaʿrāwī, 2008). ويُعدّ اختيار هذه المؤلفات أمرًا بالغ الأهمية، لأنها لا تقدم فقط فهمًا سياقيًا لنصوص القرآن الكريم، بل تضمن أيضًا أن محتوى اللعبة يلتزم بمبادئ الشريعة، ولا يخرج عن المعاني الصحيحة للآيات المستخدمة.

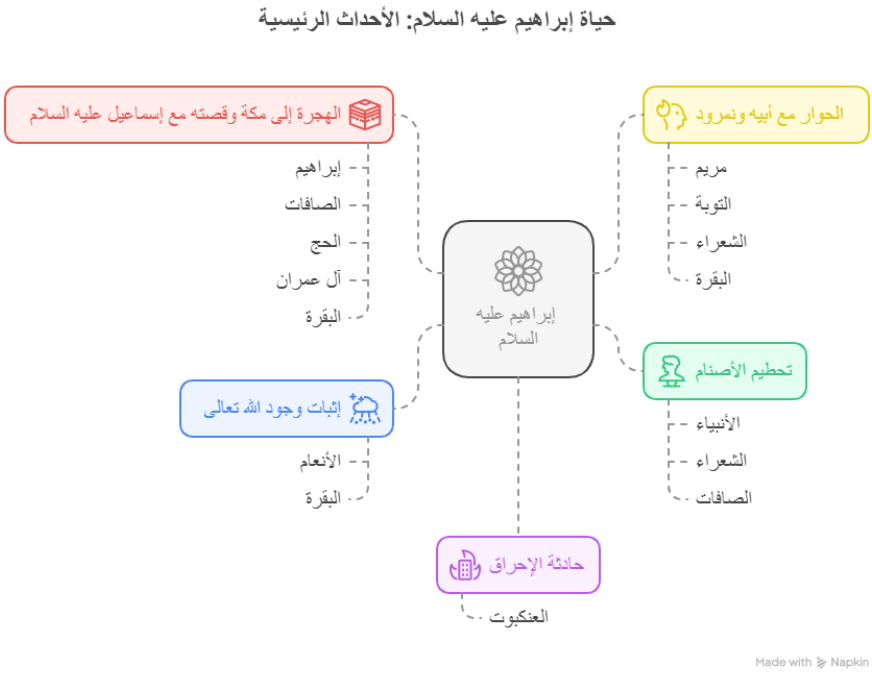
جدول رقم :1 الأنبياء والموضوعات والآيات المرتبطة

الرقم	النبي	الموضوع	الآيات
1	آدم عليه السلام	خلق الإنسان الأول	البقرة 39–30 :؛ الحجر : 26؛ الأعراف 12–11 :
		تكبّر إبليس	الأعراف 18–11 :؛ ص : 83–71؛ الإسراء –61 : 62؛ الكهف50 : ؛ طه : 116؛ الحجر 40–30 :
		طرد آدم وحواء من الجنة	طه 125–117 :؛ الأعراف25–19 :،38
		قصة هابيل وقابيل	المائدة 31–27 :
2	إدريس عليه السلام	نبي صادق	مريم57–56 : ؛ الأنبياء : 85–86
3	نوح عليه السلام	نوح وقومه	الأعراف 64–59 :؛ يونس73–71 :؛ هود : 25،28 ،36 ؛ الشعراء : 118–105؛ نوح27–1 : ؛ العنكبوت 14 :

هود 48–37 :؛ الشعراء : 120–119؛ القمر –9 : 14	بناء السفينة والطوفان العظيم		
الفجر 8–6 :؛ الأعراف : 72–65؛ الشعراء –123 : 136؛ فصلت 18–15 : ؛ الأحقاف 25–21 :؛ الذاريات 42–41 :؛ النجم50 : ؛ القمر –18 : 21؛ الحاقة 8–6 : ؛ هود : 60–50	عصيان قوم عاد وهلاكهم بالعذاب	هود عليه السلام	4
هود 68–61 :؛ الشعراء : 158–141؛ الحاقة –4 : 5؛ فصلت13 :	إنكار قوم ثمود ومعجزة النبي صالح	صالح عليه السلام	5
النمل 53–45 :	مؤامرة قتل النبي صالح		
الأنبياء 68–51 :؛ الشعراء78–69 :؛ الصافات 99–83 :	تحطيم الأصنام	إبراهيم عليه السلام	6
العنكبوت 25–16 :	حادثة الإحراق		
مريم 50–41 :؛ التوبة : 114؛ الشعراء 87–69 :؛ البقرة 258 :	الحوار مع أبيه ونمرود		
الأنعام 78–74 :؛ البقرة : 260	إثبات وجود الله تعالى		
إبراهيم37 : ؛ الصافات : 112–102؛ الحج 26 :؛	الهجرة إلى مكة وقصته مع إسماعيل عليه السلام		

آل عمران 96 :؛ البقرة : 125– 129			
الأعراف 84–80 :؛ هود : 82–77؛ الحجر–57 : 76؛ الشعراء –167 : 172؛ النمل58–54 :؛ العنكبوت35–28 :؛ الصافات 136–133 :؛ القمر38–33 :	فحش قوم لوط وهلاكهم	لوط عليه السلام	7
الصافات 107–100 :	ولادته وحادثة الذبح	إسماعيل عليه السلام	8
ص 48–45 :؛ الأنبياء : 85–86	ثناء الله عليه		

الشكل 2: نموذج لطريقة خريطة قصة النبي إبراهيم عليه السلام



5. تصميم اللعبة

يراعي تصميم محتوى هذه اللعبة اللوحية مبادئ التربية الإسلامية ونظريات نمو الطفل. ومن بين المبادئ الأساسية التي تم اعتمادها: منهج القصص (القصص القرآني)، والذي أثبت القرآن الكريم فعاليته كوسيلة تعليمية وتربوية لإيصال المعاني والقيم الأخلاقية (Nadeem, 2018). كما قال الله سبحانه وتعالى في سورة يوسف، الآية ١١١: "لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِأُولِي الْأَلْبَابِ..." وعليه، فإن توظيف القصة كأساس للّعبة لا يهدف إلى الترفيه فقط، بل يُقصد به أيضًا التعليم، وغرس القيم

الإسلامية النبيلة في نفوس الأطفال بصورة غير مباشرة من خلال عنصر اللعب (التعليم الترفيهي – *Edutainment*).

1.5 : أهداف اللعبة

لضمان سير اللعبة بشكل موجّه وتحقيق أهداف التعليم الإسلامي بشكل فعّال، تم تحديد ثلاثة أهداف رئيسية:

أولاً، تهدف هذه اللعبة إلى مساعدة اللاعبين على التعرّف وزيادة المعرفة حول الأنبياء والرسل الخمسة والعشرين، وذلك من خلال مهام تفاعلية وجذابة. ومن خلال أسلوب السرد القصصي والمهام المتدرجة، يتمكّن اللاعب من استيعاب مسيرة حياة الأنبياء واستخلاص العِبَر من قصصهم.

ثانيًا، صُمّمت هذه اللعبة لدمج عنصر التعلم مع ممارسة العبادات بشكل متزامن. ومن خلال آلية لعب تفاعلية، لا يكتفي اللاعب بفهم المفاهيم الدينية نظريًا، بل تتاح له الفرصة لتطبيقها عمليًا، مما يجعل عملية التعلم أكثر متعة وفاعلية وعمقًا في الوجدان.

ثالثًا، تؤدي اللعبة دورًا بديلاً نافعًا في استثمار وقت الفراغ. فهي لا تقتصر على الأنشطة الجسدية والمعرفية فحسب، بل تشجّع أيضًا على بناء علاقات اجتماعية صحية وقوية بين اللاعبين، وخصوصًا داخل الأسرة وبين الأصدقاء.

وبتحقيق هذه الأهداف الثلاثة، تمتلك هذه اللعبة اللوحية إمكانات كبيرة لتكون وسيطًا فعّالًا وشاملًا للتعليم الإسلامي الموجّه للأطفال.

2.5: تسمية اللعبة بـ "جِهَاكُ الأنبياء"

تم اختيار اسم "جِهَاكُ الأنبياء" عنوانًا لهذه اللعبة لأنه يعكس بشكل مباشر الهدف والمضمون التربوي الذي تسعى اللعبة إلى ترسيخه لدى اللاعبين، وخاصة الأطفال، وهو تتبُّع خطى حياة الأنبياء والرسل الذين بعثهم الله سبحانه وتعالى. فالأنبياء في الإسلام هم أشخاص مصطفَون، أرسلهم الله برسالة التوحيد لهداية البشر إلى الحق، وقد واجهوا في سبيل ذلك تحديات ومِحَنًا عظيمة لإقامة دين الله (Mohd Fauzi & Mohd Khairul, 2012). ومن هنا، فإن كلمة "جِهَاك" (أي: التتبُّع أو الاقتفاء) في هذا السياق تُشير إلى معنى اتباع، وتعلُّم، واستيعاب مسيرة حياة الأنبياء، لا كمجرد سرد تاريخي، بل كنماذج يُقتدى بها في العقيدة والسلوك. ولا تكتفي هذه اللعبة بسرد القصص النبوية بطريقة زمنية أو موضوعية، بل تمنح اللاعبين فرصة لـ"السفر الرمزي" من خلال المهام والخطوات التي تمثّل محطات رئيسية في حياة الأنبياء. كما تُشجّع اللاعبين على فهم قِيَم العقيدة، والعمل الصالح، وتحديات الدعوة التي واجهها الأنبياء، مما يسهم في غرس الهوية الإسلامية وتعزيز البنية العقدية المتينة لدى الأطفال منذ سنّ مبكرة.

كما أن هذه التسمية تنسجم مع "النهج التربوي الإسلامي" الذي يركّز على مفاهيم التفقه (الفهم العميق)، والتدبّر (التأمل)، والاقتداء (القدوة الحسنة). فمن خلال تتبّع "جِهَاكُ" الأنبياء، لا يكتسب اللاعب المعرفة فحسب، بل يشارك أيضًا في فهم القيم الروحية والاجتماعية المتجذّرة في تلك القصص. ومن الناحية الرمزية، فإن "جِهَاكُ الأنبياء" يُجسّد الطموح في أن يسير كل لاعب – وخصوصًا الطفل المسلم – على خطى الأنبياء في حياته اليومية، بحيث يتّخذهم قدوة، ويستلهم منهم الإيمان، ويغرس

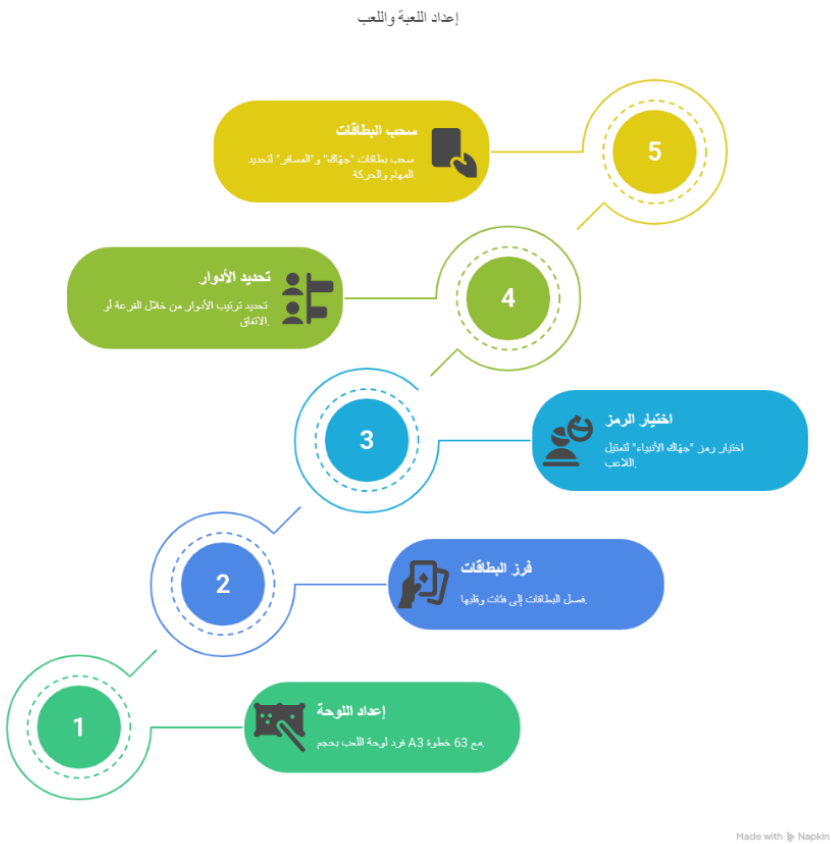
في نفسه التقوى منذ نعومة أظفاره. وبذلك، فإن هذه التسمية لا تؤدي وظيفة إعلامية فقط، بل تحمل رسالة روحية وتربوية تحويلية، تتماشى مع الهدف الأساس للّعبة بوصفها وسيلة تعليمية إسلامية شاملة تسعى إلى بناء الشخصية المتوازنة عقائديًا وروحيًا.

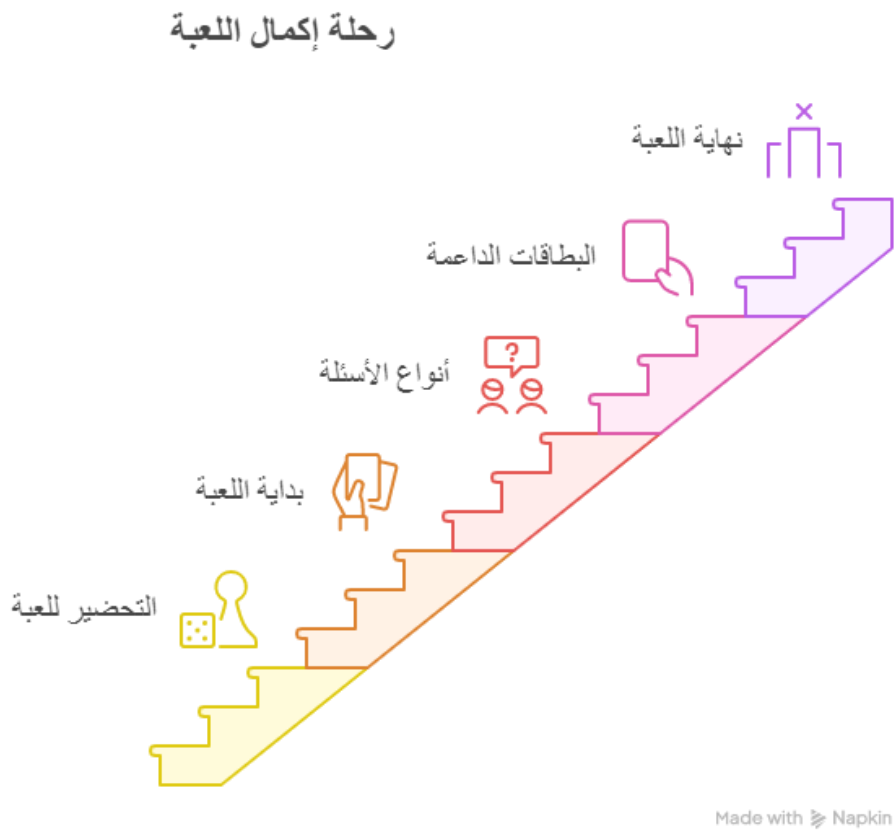
3.5: طريقة اللعب

المرحلة التالية تتعلّق بطريقة اللعب. من حيث التحضير، تبدأ اللعبة بفرد لوحة اللعب بحجم A3، والتي تتكوّن من 63 خطوة يجب على اللاعب اجتيازها. يجب فصل كل مجموعة من البطاقات – وهي بطاقة "جهَاك"، وبطاقة "المسافر"، وبطاقة "العمل"، وبطاقة "المكافأة"، وبطاقة "القراءة" – حسب فئاتها وقلبها بحيث لا يتمكّن اللاعبون من رؤية محتواها، للحفاظ على عنصر المفاجأة والتحدي.

بعد ذلك، يختار كل لاعب رمز "جهَاك الأنبياء" الذي يُمثّل هويته طوال مجريات اللعب. لا تُستخدم النردات في هذه اللعبة لتحديد حركة اللاعبين، بل يتم تحديد الحركة من خلال نظام البطاقات، مما يجعل اللعبة أكثر تحكّمًا وتنظيمًا. يتم تحديد ترتيب الأدوار من خلال القرعة أو باتفاق بين اللاعبين. في كل دور، يقوم اللاعب بسحب بطاقة "جهَاك" والتي تحدد نوع السؤال أو المهمة التي يجب إنجازها، بالإضافة إلى بطاقة "المسافر" التي تحدد الخطوة التالية استنادًا إلى نجاحه في تنفيذ المهمة. تُصنّف الأسئلة وفقًا لمستوى الصعوبة (سهل، متوسط، صعب)، وتشمل أنواعًا متعددة من الأسئلة، مثل الأسئلة الموضوعية والذاتية، وكذلك أسئلة "نعم أو لا"، وكلها مرتبطة بقصص الأنبياء وقيم العقيدة.

بالإضافة إلى ذلك، عند وصول اللاعب إلى رموز "العمل" على لوحة اللعب، يجب عليه سحب بطاقة "العمل" وتنفيذها، والتي قد تشمل أفعالًا عملية أو تلاوة أدعية محددة يتم الرجوع إليها من خلال بطاقة "القراءة". أما إذا وصل اللاعب إلى رمز "المكافأة"، فيقوم بسحب بطاقة "المكافأة" التي تحتوي على تعليمات تتيح له التقدم بخطوات إضافية، كمكافأة على الأعمال الصالحة، وذلك انسجامًا مع مبدأ الثواب والعقاب في الإسلام. تُختتم اللعبة بتتويج اللاعب الأول الذي يُكمل جميع مراحل "جهَاك الأنبياء" كفائز. ومع ذلك، فإن جميع اللاعبين يجنون الفائدة من الرحلة التعليمية، مما يجعل اللعبة ليست مجرد منافسة، بل وسيلة تربوية تعاونية شاملة. انظر الشكل التوضيحي أدناه، حيث يُعرض ترتيب خطوات اللعبة بصورة منهجية ومنظمة تُيسّر فهم آلية تنفيذها.





6. اختبار فعالية اللعبة

المرحلة الأخيرة في تطوير لعبة "جهَاك الأنبياء" هي تنفيذ اختبار الفعالية لتقييم مدى تأثير اللعبة على تعلم التلاميذ في المجالات التعليمية الثلاثة الرئيسية، وهي: المجال المعرفي (المعرفة والفهم)، المجال الوجداني (الاهتمام والموقف)، والمجال الحركي النفسي (المهارات والسلوك). شارك في التقييم عشرة تلاميذ تتراوح أعمارهم بين ٨ إلى ١٢ سنة.

1.6: مقياس التقييم

تم تصميم هذا الاختبار بناءً على منهجية منظمة تتضمن خمس خطوات رئيسية:

أ. الاختبار القبلي (*Pre-test*)

الخطوة الأولى تتمثل في تنفيذ اختبار قبلي لتقييم المستوى المعرفي الأولي للتلاميذ حول قصص ٢٥ نبيًا ورسولًا قبل مشاركتهم في نشاط اللعبة. تشمل الأسئلة المعروضة الحقائق التاريخية عن الأنبياء، وفهم مفهوم النبوة، والقيم الأساسية للعقيدة. ويُعدّ هذا الاختبار نقطة مرجعية أساسية (*baseline*) لقياس التقدم بعد جلسة اللعب.

ب. جلسة لعب "جهَاك الأنبياء"

تشمل الخطوة الثانية قيام التلاميذ بلعب لعبة "جهَاك الأنبياء" وفقًا للإجراءات المحددة مسبقًا. يمر التلاميذ عبر ٦٣ خطوة في اللعبة ويجيبون على أنواع متعددة من الأسئلة (موضوعية، ذاتية، نعم أو لا)، بالإضافة إلى تنفيذ مهام تتعلق ببطاقات الجهَاك، المسافر، العمل، القراءة، والمكافأة. يتطلب هذا النشاط المعرفة، كما يختبر القدرة الاجتماعية والعاطفية مثل الصبر، التعاون، والانضباط. وتُجرى الجلسة في بيئة ممتعة ولكن منظمة وهادفة تربويًا.

ج. الاختبار البَعدي (*Post-test*) وتأملات التلاميذ

بعد انتهاء الجلسة، يُجري التلاميذ اختبارًا بعديًا باستخدام نفس أداة الاختبار القبلي. ويُتيح هذا إجراء مقارنة موضوعية لتقييم زيادة المعرفة والفهم. بالإضافة إلى ذلك، يُمنح التلاميذ فرصة للتعبير عن تأملاتهم كتابيًا أو شفهيًا، حيث يسجلون أو يشاركون مشاعرهم وتجربتهم وما تعلموه. تُعد هذه التأملات ضرورية لتقييم الوعي الذاتي، والفهم الداخلي، والقيم المستفادة من تجربة التعلم.

د. الملاحظة وتسجيل السلوك (*Observation*)

تشمل الخطوة الرابعة الملاحظة المباشرة من قِبل المشرف لسلوك التلاميذ أثناء اللعب. وتشمل الجوانب التي يتم ملاحظتها ما يلي:

١. مستوى التفاعل والمشاركة،

٢. الاستجابات العاطفية أثناء تنفيذ المهام،

٣. التفاعل الاجتماعي مثل مساعدة الزملاء أو احترام الدور،

٤. ردود الفعل تجاه التحديات داخل اللعبة،

٥. القدرة على إعادة سرد المعلومات أو القصص شفوياً.

٦. تُسجل هذه الملاحظات في نموذج مراقبة، وتُستخدم كبيانات نوعية لتقييم الجوانب الوجدانية والحركية بشكل أصيل.

2.6 : تحليل البيانات

الخطوة الأخيرة هي تحليل البيانات الكمية والنوعية التي تم جمعها من خلال اختبارَي ما قبل وما بعد، والتأملات، والملاحظات. يتم تحليل البيانات الكمية (درجات الاختبارات) لتحديد مستوى تحسّن المعرفة، في حين تُستخدم البيانات النوعية (الملاحظات والتأملات) للتعرف على التغيرات في المواقف وتطور السلوك لدى التلاميذ. إن الدمج بين هذين النوعين من البيانات يُقدّم تصورًا شاملًا عن فعالية لعبة جهَاك الأنبياء كأداة مساعدة في التعلم ضمن سياق التعليم الإسلامي.

3.6 : النتائج العامة

فيما يلي نتائج اختبار فعالية لعبة "جهَاك الأنبياء" على عشرة تلاميذ، وذلك استنادًا إلى المجالات التعليمية الثلاثة الرئيسة: المعرفي، الوجداني، والحركي النفسي:

أ. الجانب المعرفي: زيادة المعرفة والفهم

أظهرت نتائج اختبارَي ما قبل وما بعد وجود تحسّن ملحوظ في درجات التلاميذ بعد جلسة اللعب، مما يدل على فعالية اللعبة في تعزيز الجانب المعرفي. شملت الأسئلة في الاختبارين معلومات أساسية عن أسماء الأنبياء وترتيبهم الزمني، والأحداث المهمة في حياتهم، والقيم التربوية المستفادة من قصصهم. فعلى سبيل المثال، قبل بدء اللعب، لم يكن جميع التلاميذ قادرين على التمييز بين قصة النبي نوح والنبي موسى. ولكن بعد المشاركة في اللعبة، أصبح غالبية التلاميذ قادرين على:

١. ذكر وتذكّر أسماء ٢٥ نبيًا ورسولًا بشكل منظّم،

٢. سرد ملخّص عن قصة نبي معيّن وجهوده في الدعوة،

٣. الإجابة على أسئلة تطبيقية مثل الربط بين أخلاق الأنبياء والحياة اليومية للتلميذ.

وتُظهر هذه النتائج أن منهجية التعليم من خلال اللعب لا تساهم فقط في حفظ المعلومات، بل تُعزز أيضًا الفهم العميق للمحتوى التعليمي بشكل متكامل.

ب. الجانب الوجداني: الاهتمام، التركيز، والانخراط العاطفي

يرتبط الجانب الوجداني ارتباطًا وثيقًا باهتمام التلاميذ ومواقفهم وانخراطهم العاطفي أثناء نشاط التعلم. وقد أظهر التلاميذ خلال جلسة اللعب ما يلي:

١. تركيزًا مستمرًا في كل دورة من دورات اللعبة،

٢. حماسة وحيوية عند الإجابة على الأسئلة أو إتمام المهام،

٣. مشاركة نشطة، بما في ذلك رفع الأيدي طوعًا للمساهمة بمعلومات إضافية عن الأنبياء،

٤. تفاعلًا إيجابيًا مع نجاح الزملاء من خلال تقديم الدعم والثناء.

كما أبدى التلاميذ رغبة في تكرار اللعب، مما يُعد مؤشرًا واضحًا على حبّهم لهذا الأسلوب التعليمي. وقد أظهرت إجاباتهم في أسئلة التأمل أنهم شعروا بالمتعة والتحفيز، ولم يشعروا بالضغط النفسي، وهو ما يُخالف تجربتهم المعتادة في التعلم القائم على الحفظ أو المحاضرات التقليدية.

ج. الجانب الحركي النفسي: السلوك، المهارات الاجتماعية، والثقة بالنفس

كان للعبة "جهَاك الأنبياء" أيضًا تأثير واضح في تنمية الجوانب الحركية النفسية لدى التلاميذ، خصوصًا من حيث السلوك الاجتماعي والقدرة على التواصل بثقة. وخلال جلسة اللعب، أظهر التلاميذ ما يلي:

١. الالتزام بقوانين اللعبة، مثل انتظار الدور وعدم التعدي،

٢. التناوب وتقديم المساعدة للأقران، لا سيما عند توضيح الأسئلة أو تشجيع الآخرين،

٣. إظهار المهارة في التعامل مع البطاقات، والرموز، والتنقّل عبر لوحة اللعب،

٤. والأهم من ذلك، إظهار ثقة عالية بالنفس عند مطالبتهم بتكرار أسماء الأنبياء، أو شرح قصة معيّنة، أو حتى استكمال السرد تلقائيًا بناءً على فهمهم.

وتُظهر هذه الجوانب أن اللعبة لا تُعزّز فقط الجانب المعرفي، بل تُسهم أيضًا في تحفيز النمو العاطفي والاجتماعي للتلاميذ بشكل شامل.

خلصت نتائج اختبار فعالية اللعبة على عشرة تلاميذ إلى ما يلي:

- في الجانب المعرفي، لوحظ تحسّن كبير في درجات اختبار ما بعد اللعب مقارنةً باختبار ما قبل اللعب، مما يثبت أن هذه اللعبة فعّالة في تعزيز المعرفة الدينية وفهم قصص الأنبياء.
- أما في الجانب الوجداني، فقد أظهر التلاميذ اهتمامًا عاليًا، وتركيزًا مستمرًا، وحماسة واضحة، تمثّلت في طرح الأسئلة الإضافية والتفاعل الإيجابي طوال الجلسة.
- وفي الجانب الحركي النفسي، أظهر التلاميذ مهارات اجتماعية مثل التناوب، ومساعدة الأقران، والالتزام بالقواعد، إلى جانب الثقة في نطق أسماء الأنبياء وشرح القصص عند الطلب.

وتدل هذه النتائج على فعالية اللعبة كمنهج شامل وتكاملي في تعليم الأطفال ضمن إطار التربية الإسلامية.

الشكل ٤: النموذج النهائي للعبة "جِهَاكُ الأنبياء" بعد إتمام تصميمها

الشكل رقم ٥: الغلاف الأمامي للعبة اللوحية المعدّة للطباعة

7. الخاتمة

تُبرز هذه الدراسة أهمية التعليم الإسلامي التفاعلي والشامل والممتع للأطفال، لا سيّما من خلال اعتماد أسلوب اللعب باستخدام الألعاب اللوحية، كما في لعبة "جِهَاكُ الأنبياء". وقد تم تطوير هذه اللعبة كبديل تربوي عن الأجهزة الرقمية التي باتت منتشرة بشكل مفرط، والتي ثبت أن لها آثارًا سلبية متعددة على النمو المعرفي والوجداني والحركي النفسي للأطفال، مثل ضعف التركيز، الإدمان، وتراجع التفاعل الاجتماعي.

وعلى النقيض من ذلك، توفّر لعبة "جِهَاكُ الأنبياء" نموذجًا تعليميًا يرتكز إلى القيم الإسلامية، وقصص الأنبياء، وعناصر تعزيز العقيدة، وذلك من خلال أسلوب ممتع ومنظّم وقائم على نظام المهام. يتضمن تصميم اللعبة بطاقات متنوعة، وأسئلة بمستويات مختلفة، ومهامًا تطبيقية، مما يجعل التعلم أكثر نشاطًا وفاعلية. فاللعبة لا تقتصر على نقل المعرفة الدينية، بل تُسهم في ترسيخ القيم التربوية كالصبر، والتعاون، وحبّ الاستطلاع، والانضباط الذاتي. وقد أظهرت اختبارات فعالية اللعبة أثرًا إيجابيًا ملحوظًا في المجالات التعليمية الثلاثة:

١. المجال المعرفي – سجّل التلاميذ تحسّنًا ملحوظًا في درجات اختبار ما بعد اللعب، مما يدل على زيادة في المعرفة والفهم لقصص الأنبياء.

٢. المجال الوجداني – أظهر التلاميذ اهتمامًا كبيرًا، ومشاركة فعّالة، وتفاعلاً إيجابيًا طوال جلسة التعلم.

٣. المجال الحركي النفسي – أظهر التلاميذ مهارات اجتماعية وتواصلية جيدة، وثقةً في إعادة سرد القصص التي تعلموها.

وبصورة عامة، تؤكد لعبة "جِهَاكُ الأنبياء" أنّ التعليم الإسلامي القائم على الألعاب اللوحية يمكن أن يكون استراتيجية بيداغوجية فعّالة في تقديم المعرفة بشكل متكامل وشامل. وهي تفتح آفاقًا لتعزيز القيم، وبناء الأخلاق، وتنمية الاهتمام المستمر لدى التلاميذ بالتعاليم الإسلامية. لذا، فإن توسيع استخدام الألعاب اللوحية المستندة إلى القرآن الكريم يُعد خطوة ضرورية كوسيلة تعليمية مساندة تتماشى مع متطلبات التعليم الإسلامي في القرن الحادي والعشرين.

الشكر والتقدير:

يُعَدّ هذا البحث من مخرجات مشروع بحثي بعنوان "تطوير لعبة لوحية تعليمية مستندة إلى قصص من القرآن الكريم لتعليم الأطفال وتعزيز عملية التعلُّم لديهم" (رقم المشروع: PV032-2024)، والممول من قبل دار القارئ للنشر (Dar al-Qari Resources)، والمعتمد من أكاديمية الدراسات الإسلامية بجامعة مالايا.

Acknowledgement:

This study is an output of the research project entitled “The Development of a Board Game Based on Qur’anic Stories for Children’s Teaching and Learning” (Project Code: PV032-2024), funded by Dar al-Qari Resources and approved by the Academy of Islamic Studies, Universiti Malaya.

المصادر والمراجع

REFERENCES

ʿAbbās, Faḍl Ḥasan. (2016). *Qaṣaṣ al-Qurʾān al-Karīm.* Bayrūt: Dār al-Fajr.

Abū Fidāʾ, Ismāʿīl ibn ʿUmar ibn Kathīr. (1993). *Kitāb Qaṣaṣ al-Anbiyāʾ min al-Bidāyah wa al-Nihāyah,* ed. Muṣṭafā ibn ʿAbd al-Wāḥid. Makkah: Maktabah al-Ṭālib al-Jāmiʿ.

Al-Fayrūzābādī. (1996). *Baṣāʾir Dhawī al-Tamyīz fī Laṭāʾif al-Kitāb al-ʿAzīz,* vol. 6. al-Qāhirah: al-Majlis al-Aʿlā li al-Shuʾūn al-Islāmiyyah – Lajnat Iḥyāʾ al-Turāth al-Islāmī.

Al-Ṣayyūm, Muḥammad. (2008). *Qaṣaṣ al-Qurʾān al-Karīm li al-Aṭfāl.* Bayrūt: Maktabat Nūr.

Al-Suyūṭī, Jalāl al-Dīn. (2004). *Al-Itqān fī ʿUlūm al-Qurʾān,* ed. Muḥammad Abū al-Faḍl. Cairo: al-Hayʾah al-Miṣriyyah al-ʿĀmmah li al-Kitāb.

Che Nazi, N. A., & Jamil, N. (2023). "Analisis keperluan Pembangunan Permainan Busy Box bagi membantu Kemahiran Motor Halus Kanak-kanak Taska." *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 12(2), 69–84. https://doi.org/10.37134/jpak.vol12.2.7.2023

Chiang, Feng-Kuang, Wang, Shan, & Tang, Zhonghua. (2022). "Design and Evaluation of a Board Game in Food and Nutrition Education." *Education Sciences*, 12(3), 162. https://doi.org/10.3390/educsci12030162

Hasan, M. A. K., & Hikmawati, A. (2024). "Muhammad Abu Zahrah's Methodology in 'Aqidah Issue: A Study of His Interpretation in Zahrah al-Tafasir." *Afkar: Jurnal Akidah dan Pemikiran Islam*, 26(2), 529–566. https://doi.org/10.22452/afkar.vol26no2.15

Hisyām, Kāmil Ḥāmid Mūsā. (2005). *Kitāb Khulāṣah fī Qaṣaṣ al-Anbiyāʾ.* n.p: n.pub.

Ibn ʿAṭiyyah al-Andalusī, Abū Muḥammad ʿAbd al-Ḥaqq ibn Ghālib. (2001). *Al-Muḥarrar al-Wajīz fī Tafsīr al-Kitāb al-ʿAzīz,* ed. ʿAbd al-Salām ʿAbd al-Shāfī Muḥammad. Bayrūt: Dār al-Kutub al-ʿIlmiyyah, vol. 1.

Ibn Kathīr, Abū al-Fidāʾ Ismāʿīl. (n.d.). *Tafsīr al-Qurʾān al-ʿAẓīm,* eds. Muṣṭafā al-Sayyid Muḥammad et al. al-Qāhirah: Dār al-Kutub al-Miṣriyyah, vol. 1.

Kurikulum Kelas al-Qurʾān & Fardu Ain 2.0. (2020). Putrajaya: JAKIM.

Mohd Fauzi bin Hamat & Mohd Khairul Naim bin Che Nordin. (2012). *Akidah dan Pembangunan Modal Insan.* Kuala Lumpur: Penerbit Universiti Malaya.

Muḥammad Mutawallī al-Shaʿrāwī. (2008). *Kitāb Qaṣaṣ al-Anbiyāʾ wa maʿahā Sīrat al-Rasūl.* n.p.: Dār al-Quds.

Nadeem, Nahla. (2018). “The Story of Adam in Quran: A Relational Frame Theory Interpretation.” *QURANICA - International Journal of Quranic Research,* 10(2), 1–14.

Noda, S., Shirotsuki, K., & Nakao, M. (2019). “The Effectiveness of Intervention with Board Games: A Systematic Review.” *BioPsychoSocial Med*, 13, 22. https://doi.org/10.1186/s13030-019-0164-1

Rasdi, S. S., Masnan, A. H., Hamzah, M., & Ghazali, M. (2021). “Development and Usability of a Teaching Module Based on Board Game in the Learning of Numeric Operation among Preschoolers.” *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 10(2), 71–84.

Richey, Rita C., & Klein, James D. (2014). *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues.* New York: Routledge.

Rifa’in @ Mohd Rifain, S., Pa, M. T., Hussin, M., & Abd. Latif, F. (2023). “The Concept of Uslub Amr in the Context of Islamic Creed in Surah Al-Mulk Based on Al-Awsi’s Opinion.” *Afkar: Jurnal Akidah dan Pemikiran Islam*, 25(1), 327–360. https://doi.org/10.22452/afkar.vol25no1.11

Sim, K. C., & Othman, M. K. (2024). “Boosting Year 4 Science Education: A Dynamic Blend of Paper-Based and Computerized Board Games.” *Journal of Cognitive Sciences and Human Development*, 10(1), 11–32. https://doi.org/10.33736/jcshd.6761.2024