

بالإضافة إلى ذلك، التي أثرت سلباً على قطاع التعليم وتحصيل الطلاب وتحصيلهم الدراسي. قد يفقد العديد من الطلاب شغفهم بالتعليم [3]. مما يتسبب في خسارة كبيرة في التعلم وفي التحاق الطلاب بالمدارس على المدى المتوسط [4]. يمكن للألعاب التعليمية أن توفر خدمات تعليمية عالية الجودة وغير مكلفة ومرنة ومريحة، مما يمكن أن يزيد من التفاعل بين المواد التعليمية والطلاب والمعلمين [11]. العب تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على دور الألعاب التعليمية في تعويض الفاقد التعليمي وأثرها في تحفيز الطلبة على التعلم خلال الأزمات في فلسطين والعراق. كان من الممكن الحصول على فهم متعمق للمشكلة المدروسة [60]. يستخدم أسلوب دراسة الحالة المتعددة في المقام الأول في الدراسات التربوية والاجتماعية لاكتشاف أوجه التشابه والاختلاف بين الحالات [61] ولتعميم بعض النتائج التي لا يمكن الحصول عليها من دراسة حالة واحدة [62]. تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على دور الألعاب التعليمية في تعويض الفاقد التعليمي وأثرها في تحفيز الطلبة على التعلم خلال الأزمات في فلسطين والعراق. كان من الممكن الحصول على فهم متعمق للمشكلة المدروسة [60]. مشاركون الفاقد التعليمي وأثرها على دافعية الطلبة نحو التعلم أثناء الأزمات في فلسطين والعراق. بما في ذلك جائحة كوفيد-19، وبالتالي، يمكن أن تؤدي الأزمات مثل الكوارث الطبيعية والأوبئة والحروب إلى خسارة التعليم، تشكل الألعاب التعليمية وسيلة تعليمية فعالة لتحقيق الأهداف التعليمية المتعلقة بتنمية شخصية المتعلم حيث توفر مناخاً يمتزج فيه التحصيل الدراسي والترفيه ويولد الإثارة والتشويق مما يجعل المتعلم يحب التعلم [10]. يمكن للألعاب التعليمية أن توفر خدمات تعليمية عالية الجودة وغير مكلفة ومرنة ومريحة، مقالة الوصول المفتوح تم استلام التقديم: 16 فبراير 2023 / المراجعة: 6 مارس 2023 / القبول: 8 مارس 2023 / النشر: 10 مارس 2023 ينتمي هذا المقال إلى مناهج القضايا الخاصة واستراتيجيات التدريس والتعلم في التعليم العالي) 3. النتائج توظيف الألعاب التعليمية وسبل تطوير توظيفها. تأثير الألعاب التعليمية على تعلم الطلاب إنها حياة يطورها الطلاب من خلال اللعب الجسدي والعقلي والاجتماعي والعاطفي. وأكد مجدي من العراق على دور الألعاب التعليمية في التعلم، قائلاً: "للألعاب التعليمية دور كبير في إقبال المادة العلمية للطلاب لأنها متقاربة ومنسجمة مع رغبات الطلاب. فهي تدفع الطلاب إلى الدراسة والترفيه في نفس الوقت وتساعد في تعديل سلوكهم في أوقات الأزمات ولكن يجب تطبيقها بشكل صحيح". علاوة على ذلك، سواء بنفسه أو بالمشاركة مع زملائه". والطالب هو الذي يلعب ويتعلم بنفسه، حيث تمكنت فلسطين من الحفاظ على مستوى معين من التعليم لأبنائها رغم الاحتلال والعراقيل المفروضة على التعليم. لم يكن هناك حضور في المدارس في مناطق النزاع لمدة 3 سنوات تقريباً. لم يكن هناك أي نوع من التعلم حيث لم يكن هناك إنترنت؛ لقد كانوا معزولين عن العالم". وبالتركيز على تأثير الألعاب التعليمية في دافعية الطلاب نحو التعلم، وتحفز تبادل المعرفة بين الطلاب؛ ولكن لكل حالة تعليمية أعبائها التعليمية المناسبة لها. فترى ريهام من العراق أنها تفيد الطلاب بطرق عديدة، ولذلك أجمع المشاركون على أنه كلما زادت دافعية الطلاب وحماسهم للتعلم، وعرفت نور من فلسطين الخسارة التعليمية بأنها "خسارة معرفية ومهارية واجتماعية وسلوكية تؤثر سلباً على التعلم اللاحق للطلبة". ووافقت نايا من فلسطين أيضاً: "إن الألعاب التعليمية تمكن الطالب من العمل وممارسة التعلم بنفسه أو بالمشاركة مع أقرانه، الاستنتاجات والتوصيات وفي الدول التي لا ينعم فيها الأمن والسلام، كما هو الحال في دول عينة الدراسة، يحتاج طلاب هذه الدول إلى استراتيجيات تعليمية مثل استراتيجية الألعاب التعليمية التي تساعد الطلاب على التغلب على الأزمات النفسية الناتجة عن تعرضهم لويلات الغربة. الحرب والاحتلال والدمار الذي خلفته في بلادهم. تعتبر الألعاب التعليمية عاملاً ميسراً للتعلم من خلال جعل العملية التعليمية مسلية وممتعة للطلاب داخل الفصل الدراسي، وتسريع عملية التعلم، وتحقيق أهداف التعلم بأقل جهد، بالإضافة إلى تمكين الطلاب من اكتساب القيم والسلوكيات المقبولة اجتماعياً. ويرجع ذلك إلى أن الألعاب التعليمية سواء التقليدية أو الرقمية هي ألعاب تعاونية يشارك فيها جميع الطلاب. إلا أن المشاركين في الدراسة أفادوا بصعوبة تطبيق هذه الاستراتيجية في مدارسهم ومع طلابهم بسبب عدم توافر الظروف المناسبة لاستخدامها من حيث البيئة المادية والنفسية، والانقطاع المستمر للتيار الكهربائي. مثل ضعف مهارات المعلمين في التعامل مع الألعاب التعليمية وإنتاجها وتصميمها وتطويعها لمختلف الظروف. هناك بعض التحديات، هناك بعض التحديات، وسلط المشاركون الضوء على التحديات النفسية التي نتجت عن ممارسات الاحتلال بحق الطلبة والمعلمين على حد سواء في فلسطين. وتطوير منصات التعلم الإلكتروني، وتطوير المناهج بما يتوافق مع استخدام الألعاب التعليمية فيها. يوصى متخذ القرار والجهات المعنية بما يلي: