تبحث هذه الدراسة في دور الألعاب التعليمية في تعويض الفاقد التعليمي وأثرها على دافعية الطلبة نحو التعلم أثناء الأزمات في فلسطين والعراق. بالإضافة إلى ذلك، استخدمت الدراسة المنهج الوصفي النوعي الذي يصمم دراسات حالة متعددة. وأظهرت النتائج الدور البارز الذي تلعبه الألعاب التعليمية في زيادة دافعية الطلاب نحو التعلم وتعويض الفاقد التعليمي من خلال ما تضيفه من متعة وتشويق في عملية التعلم وكيف أنها تختصر الوقت والجهد وتساعد الطلاب على الانخراط والتعاون في التعلم. وتتمثل هذه التحديات في التحديات الاجتماعية، وتطوير قدرات المعلمين على تنفيذها في ممارساتهم التعليمية. التي أثرت سلباً على قطاع التعليم وتحصيل الطلاب وتحصيلهم الدراسي. تؤدي النزاعات المسلحة إلى توقف الخدمات التعليمية حيث قد تتعرض المدارس والمدرسون للهجوم وقد يتم تهجير الطلاب أو إعادة توطينهم [2]. وربما تسببت مثل هذه الأزمات في أضرار جسيمة على الصحة النفسية للأطفال نتيجة تأخير توفير التعليم لفترات طويلة؛ قد يفقد العديد من الطلاب شغفهم بالتعليم [3]. مما يتسبب في خسارة كبيرة في التعلم وفي التحاق الطلاب بالمدارس على المدى المتوسط [4]. إن تزايد الفاقد التعليمي واتساع الفجوة بين المدخلات والمخرجات وغياب مشاركة الطلاب يحدث بسبب إغلاق المدارس واللجوء إلى التعلم عن بعد [8]. تشكل الألعاب التعليمية وسيلة تعليمية فعالة لتحقيق الأهداف التعليمية المتعلقة بتنمية شخصية المتعلم حيث توفر مناخا 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، مما يمكن أن يزيد من التفاعل بين المواد التعليمية والطلاب والمعلمين [11]. تساعد الألعاب التعليمية الطلاب على التخلص من التوتر الجسدي والعاطفي [12]. هذا ما يحتاجه الطلاب للتعلم في أوقات الأزمات. ويؤكد يلدز [13] أن استخدام الألعاب التعليمية في عملية التعليم يؤدي إلى زيادة تحصيل الطلاب ذوي أنماط التعلم المختلفة. 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 مدى توفر الخبرة التربوية لدى أفراد العينة في الميدان التربوي، الفاقد التعليمي وأثرها على دافعية الطلبة نحو التعلم أثناء الأزمات في فلسطين والعراق. ومن خلال إجراء مقابلات منفصلة شبه منظمة مع مجموعة من 10 معلمين من أساتذة الجامعة والمعلمين والمشرفين التربويين، استخدمت الدراسة المنهج الوصفي النوعي الذي يصمم دراسات حالة متعددة. كما كشفت النتائج عن التحديات المشتركة التي تواجه توظيف الألعاب التعليمية. والتحديات النفسية. وإعداد خطط لتوظيف الألعاب التعليمية، الأزمات 1 المقدمة ونحن نشهد حاليا تطورا هائلا في جميع المجالات. بما في ذلك جائحة كوفيد-19، النمو [1]. وبالتالي، يمكن أن تؤدي الأزمات مثل الكوارث الطبيعية والأوبئة والحروب إلى خسارة التعليم، كما أنها تعتبر ظاهرة أنهكت قوى التعليم وأعاقت تحقيق الأهداف المنشودة التي تعمل من أجلها النظم التعليمية المختلفة[7]. تشكل الألعاب التعليمية وسيلة تعليمية فعالة لتحقيق الأهداف التعليمية المتعلقة بتنمية شخصية المتعلم حيث توفر مناخا 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، مما يمكن أن يزيد من التفاعل بين المواد التعليمية والطلاب والمعلمين [11]. تساعد الألعاب التعليمية الطلاب على التخلص من التوتر الجسدي والعاطفي [12]. هذا ما يحتاجه الطلاب للتعلم في أوقات الأزمات. العب 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) مما يعني أن التشبع النظري يحافظ أيضًا على موثوقية الدراسة. 3. النتائج توظيف الألعاب التعليمية وسبل تطوير توظيفها. 3.1. تأثير الألعاب التعليمية على تعلم الطلاب في هذا الصدد: "نلاحظ كمعلمين أو خبراء تربويين أن التعلم المنتج والفعال لا يصل إلى أعلى مستويات الاتساق إلا عندما يظن الطالب أنه يلعب". 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 إيصال 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 وهي مناسبة لجميع الفئات العمرية، ولكن يجب تطبيقها بشكل صحيح". ولكن بشرط أن نستخدم اللعبة بما يتناسب مع

Summarized by © lakhasly.com

المادة الدراسية". علاوة على ذلك، في داخل كل واحد منا طفل صغير يحب اللعب والاكتشاف. وأكدت نايا من فلسطين على هذا الرأي قائلة: "عندما يلعب الطالب يختبر الأفكار التي تدور في ذهنه، سواء بنفسه أو بالمشاركة مع زملائه". من خلال التعلم التعاوني". والطالب هو الذي يلعب ويتعلم بنفسه، وقد اختلفت قدرة البلدين على التعامل مع الأزمات التعليمية الناجمة عن الظروف السياسية والاقتصادية، حيث تمكنت فلسطين من الحفاظ على مستوى معين من التعليم لأبنائها رغم الاحتلال والعراقيل المفروضة على التعليم. وفي هذا الصدد أشار رائد من فلسطين إلى أن "فلسطين تحت الاحتلال، كان لارتفاع معدل التسرب من المدارس، أثر كبير على استمرارية التعليم خلال الأزمات التي شهدها العراق. لم يكن هناك حضور في المدارس في مناطق النزاع لمدة 3 سنوات تقريبًا. 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 الانتباه والتركيز لدى الطلاب، وتحفز تبادل المعرفة بين الطلاب؛ كما أنهم يعملون أيضًا على إطلاق المشاعر المكبوتة وخلق حب الطلاب للتعلم. وفي هذا الصدد قالت بيسان من فلسطين: "إن الألعاب التعليمية تحفز الطلاب على التعلم وجهاً لوجه والتعليم الإلكتروني لأنها تكسر الروتين، ولكن لكل حالة تعليمية ألعابها التعليمية المناسبة لها. بينما أشار علاء من العراق إلى أن "الألعاب التعليمية لها تأثير كبير جداً على التحفيز لأنها تقرب الصورة والمفهوم لدى الطلاب وتزيد من اهتمامهم بالوضع التعليمي". فترى ريهام من العراق أنها تفيد الطلاب بطرق عديدة، ولذلك أجمع المشاركون على أنه كلما زادت دافعية الطلاب وحماسهم للتعلم، وعرّفت نور من فلسطين الخسارة التعليمية بأنها "خسارة معرفية ومهارية واجتماعية وسلوكية تؤثر سلباً على التعلم اللاحق للطلبة". اتفق المشاركون على أنه من الممكن تعويض الفاقد التعليمي باستخدام الألعاب التعليمية التي تسرع عملية التعلم وتختصر الوقت والجهد، بالإضافة إلى المهارات والقيم التي يمكن تدريسها بالإضافة إلى المعلومات المكتسبة من خلال الألعاب التعليمية. إلى هنا أشار عباس من العراق إلى أن "الألعاب التعليمية تختصر الوقت، وخاصة الألعاب التعليمية الرقمية لأنها الأقرب للطلاب في عصر التكنولوجيا". 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. ويتم تقديم المعرفة لهم بطريقة مبسطة لأنها متدرجة حسب مستوى صعوبتها، لكن رغم هذا الاتفاق على أهمية الألعاب التعليمية في تعلم الطلاب في الأزمات، 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، حتى يتمكنوا من استخدامها بشكل فعال لتحقيق أهداف التعلم في الأزمات. وعدم القدرة على توفير الأجهزة الذكية والأدوات والمواد اللازمة للتعلم في الأزمات، والانقطاع المستمر للتيار الكهربائي. بالنسبة لهم، واكتظاظ الفصول الدراسية بالطلاب. مثل ضعف مهارات المعلمين في التعامل مع الألعاب التعليمية وإنتاجها وتصميمها وتطويعها لمختلف الظروف. هناك بعض التحديات، وعدم قناعة المعلم بجدوى استخدام هذه الاستراتيجية. هناك بعض التحديات، وعدم قناعة المعلم بجدوى استخدام هذه الاستراتيجية. 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 متخذي القرار والجهات المعنية بما يلي: العمل على نشر ثقافة الألعاب التعليمية،

Summarized by © lakhasly.com