Dirasat: *Educational Sciences*, Volume 50, No. 3, 2023

Deanship of Scientific Research

The Role of Educational Games in Compensating for Educational Losses in Palestine and Syria during Crises

Kareema Ali [1]*, ***Saida Affouneh*** [2], ***Daniel Burgos*** [3]

[1] Faculty of Postgraduate Studies, An-Najah National University, Nablus, Palestine.

[2] Faculty of Educational sciences and Teacher Training, An-Najah National University, Nablus, Palestine.

[3] International Research, International University of La Rioja, La Rio, Spain.

Received: 28/11/2022
Revised: 26/12/2022
Accepted: 6/2/2023
Published: 15/9/2023

* *Corresponding author:*
kareemanasir78@gmail.com

Citation: Ali, kareema, Affouneh , S. ., & Burgos, D. (2023). The Role of Educational Games in Compensating for Educational Losses in Palestine and Syria during Crises. *Dirasat: Educational Sciences*, *50*(3), 422–435. https://doi.org/10.35516/edu.v50i3.3167

Abstract

Objectives: This study aims to explore the role of educational games in compensating the educational loss in the crises in Palestine and Syria and aims to examine the challenges that face their application and to suggest the best ways to overcome them.

Methods: The study relied on conducting semi-structured, open interviews with the study sample, which consisted of twenty people who were intentionally chosen from educators and education experts from Palestine and Syria, and they were asked about the role of educational games in compensating educational losses and increasing students' motivation towards learning in crises.

Results: The results showed the role of educational games in increasing students' motivation towards learning, accelerating the learning process, shortening time and effort, and achieving more than one educational goal using one game. Considering the challenges, the economic challenges are represented in low salaries for teachers and poor infrastructure in schools. The technological challenges include teachers' poor skills in dealing with smart devices and digital educational games. Other challenges are related to the extent of school readiness, the availability of materials and means necessary to employ educational games, and teachers' knowledge of the types of educational games. Such knowledge includes how to design educational games and adapt them to different school subjects. Other challenges are psychological and social.

Conclusions: The study concluded that educational games play an important role in compensating for educational loss and increasing students' motivation towards learning in crises and recommended the need to adopt educational games in the educational process..

Keywords: Educational games, educational loss, education in crises.

دور الألعاب التعليمية في تعويض الفاقد التعليمي في فلسطين وسوريا في الأزمات

كريمة علي [1]*، ***سائدة عفونة*** [2]، ***دانييل برغس*** [3]

[1] قسم علم التعلم والتعليم، كلية الدراسات العليا، جامعة النجاح الوطنية، نابلس، فلسطين.

[2] قسم معلم المرحلة الأساسية، كلية العلوم التربوية وإعداد المعلمين، جامعة النجاح الوطنية، نابلس، فلسطين.

[3] معهد البحوث للابتكار والتكنولوجيا في التعليم، كلية البحوث الدولية، جامعة لاريوخا الدولية، لاريوخا، اسبانيا.

ملخّص

الأهداف: هدفت هذه الدراسة إلى معرفة دور الألعاب التعليمية في تعويض الفاقد التعليمي في الأزمات في فلسطين وسوريا، والتحديات التي تواجه توظيفها، وسبل التغلب عليها.

المنهجية: اعتمدت الدراسة على إجراء مقابلات شبه مبنية مفتوحة مع عينة الدراسة التي تكونت من عشرين شخصا تم اختيارهم بطريقة قصدية من التربويين وخبراء التعليم من فلسطين وسوريا، وتم سؤالهم عن دور الألعاب التعليمية في تعويض الفاقد التعليمي وزيادة دافعية الطلبة نحو التعلم في الأزمات.

النتائج: أظهرت النتائج دور الألعاب التعليمية في زيادة دافعية الطلبة نحو التعلم، وتسريع عملية التعلم، واختصار الوقت والجهد، وتحقيق أكثر من هدف تعليمي باستخدام لعبة واحدة. أما التحديات التي تواجه توظيف الألعاب التعليمية فقد تمثلت في تحديات اقتصادية: كتدني رواتب المعلمين، وضعف البنية التحتية في المدارس. وتحديات تكنولوجية: كضعف مهارة المعلمين في التعامل مع الأجهزة الذكية والألعاب التعليمية الرقمية. وتحديات مرتبطة بمدى جهوزية المدارس، وتوفر المواد والوسائل اللازمة لتوظيف الألعاب التعليمية، ومعرفة المعلمين بأنواع الألعاب التعليمية، وكيفية تصميمها، وتكييفها مع المواد الدراسية المختلفة. بالإضافة إلى تحديات أخرى نفسية واجتماعية.

الخلاصة: وخلصت الدراسة إلى أن الألعاب التعليمية تلعب دور مهما في تعويض الفاقد التعليمي وزيادة دافعية الطلبة نحو التعلم في الأزمات. وأوصت الدراسة بضرورة تبني الألعاب التعليمية في العملية التعليمية.

الكلمات الدالة : الألعاب التعليمية، الفاقد التعليمي، التعليم في الأزمات...

© 2023 DSR Publishers/ The University of Jordan.

This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY-NC) license https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/

المقدمة:

يعد التعليم من أهم ركائز التنمية التي تؤثر على كافة المجالات، فهو أساس نمو المجتمعات وتقدمها، إذ يلعب دورا محوريا في تنمية المجتمع من خلال الاستثمار في رأس المال البشري. فالتعليم هو مفتاح وصول الأطفال والمراهقين إلى إمكاناتهم الكامنة.

يشهد العصر الحالي تطورا هائلا في جميع المجالات. ونتيجة لهذا التطور برزت العديد من الأزمات التي أثرت على قطاع التعليم، حيث تواجه العملية التعليمية اليوم العديد من التحديات التي تحول دون تحقيق أهدافها، وبلوغ غاياتها، خاصة عندما تلقي الأزمات، والكوارث، والحروب بظلالها على قطاع التعليم، كجائحة كورونا التي أثرت بشكل سلبي على تحصيل الطلبة ونموهم (Tirado, 2021)، حيث أثر إغلاق المدارس نتيجة الجائحة على أكثر من (1.6) مليار طالب حول العالم، مما انعكس على مخرجات العملية التعليمية فخسائر التعليم كبيرة ومتفاوتة، وأكثر من تضرر بالجائحة هم الأطفال (UNICEF, 2022). وهذه الأزمات أدت إلى ما يعرف بمشكلة الفاقد التعليمي، حيث يفقد النظام التعليمي توازنه، وتصبح مدخلاته أكبر بكثير من مخرجاته. إذ يمكن أن تؤدي الأزمات: كالنزاع المسلح، والعنف الطائفي إلى تعطيل تقديم خدمات التعليم النظامي مما يتسبب بتأثيرات طويلة المدى على تحصيل الطلبة، وعلى التحاقهم بالمدارس والبقاء فيها (Justino, 2016) . إن قضية الفاقد التعليمي تعد من القضايا المهمة التي تهدد كفاءة النظام التعليمي (معشي والعتيبي، 2021). ويؤثر الفاقد التعليمي على انخفاض إنتاجية العملية التعليمية وكفايتها، مما يؤدي إلى ضعف مخرجات التعليم ونواتجه (محمد، 2020). إن زيادة الفاقد التعليمي، واتساع الفجوة، وغياب مشاركة الطلبة يحدث بسبب إغلاق المدارس، ودراسة الطلبة من منازلهم (Kurniawan & Budiyono, 2021). وينظر تيرادو (Tirado, 2021) للفاقد التعليمي خلال جائحة كورونا بأنه التراجع الذي حدث في تعلم الطلبة ما قبل الجائحة وتعلمهم أثناء الجائحة. ويعد الفاقد التعليمي خسارة تربوية يسعى القائمون على العملية التعليمية إلى حلها بشتى السبل (سعيد، 2021). ويعرف الفاقد التعليمي بأنه الفجوة ما بين المدخلات والعمليات والمخرجات المتوقعة للعملية التعليمية في النظام الرسمي (عفونة وصالحة، 2022). أما كورنيوا وبوديونو (Kurniawa & Budiyono, 2021) فيعرفونه على أنه التدهور الحادث في معرفة الطلبة ومهاراتهم، ويحدث هذا الفاقد عندما لا يتقدم الطلبة أكاديمياً بنفس المعدل الذي قورن به عبر سنوات سابقة.

ولأن قطاع التعليم من أكثر القطاعات تأثراً بالكوارث والأزمات، فإن جودة التعليم ونوعيته التي تقدم للطلبة ما تزال مصدر بحث واهتمام العاملين في الحقل التربوي (الدغيمي، 2021). لذلك تسعى أنظمة التعليم اليوم إلى التعلم البناء الذي يهدف إلى خلق جيل حريص على المعرفة، ويطرح الأسئلة، ويسعى للعمل. وتلعب التقنيات والاستراتيجيات الحديثة دوراً مهما في الانتقال إلى التعليم البناء، وتحديداً عندما يتعلق الأمر باستخدام الألعاب التعليمية التي تساعد على الانتقال من التعلم المتمحور حول المعلم، إلى التعلم المتمحور حول الطالب(Sabirli & Coklar, 2020) .

يعد اللعب عنصراً حيوياً في عملية التعلم، حيث إنه حاجة أساسية للنمو والتعلم وتحفيز الدماغ على التفكير (الحقباني، 2016). نظراً لأن اللعب ضرورة لا غنى عنها للنمو، فقد بات توظيفه في العملية التعليمية أمراً ضرورياً (الغابري، 2015). إذ يمكن للألعاب التعليمية أن توفر خدمات تعليمية عالية الجودة وغير مكلفة تمتاز بالمرونة والراحة، مما قد يزيد من التفاعلات بين المواد التعليمية والطلبة والمعلمين (Yu, Gao, & Wang.,). 2021وحتى يتم تحفيز الطلبة يجب جذب انتباههم، والمحافظة عليه في بيئة التعلم، كما يجب أن تكون البيئة التعلمية مسلّية وذات قيمة للطالب، وتلبي احتياجاته، وأن يكون لدى الطالب الثقة بأنه سيكمل المهام بنجاح ويشعر بالرضا نتيجة نجاحه في المهمة (Özhan & Kocadere, 2020).وفي هذا الصدد فقد أكد يلدز (Yildiz,2021) على أن توظيف الألعاب التعليمية في عملية التعليم يؤدي إلى زيادة تحصيل الطلبة بمختلف أنماطهم التعلمية. بينما يرى ستيوارت (Stewart, 2013) أن التعلم يكون أكثر فاعلية عندما تكون بيئة التعلم ممتعة ومناسبة لأنماط تعلم الطلبة المختلفة، بحيث تتسم هذه الألعاب بإثارة الفضول، والمغامرة، والخيال لدى الطلبة، ولعب الأدوار، والتحدي، وحل المشكلات، والاكتشاف، والتجربة والإبداع. هذا وقد أشارت العديد من الدراسات إلى الآثار والفوائد الواعدة للتعلم القائم على اللعب في مختلف المواد الدراسية (Xie & Hooshyar, 2021). ويضيف بيرسيكو وآخرون (Persico, Passarelli, Pozzi, Earp, Dagnino, & Manganello, 2019) بأن الألعاب التعليمية يمكن استخدامها في العديد من المواد الدراسية: كتعليم اللغات، والرياضيات، والعلوم وغيرها من المواد، وذلك من أجل اكتساب مهارات حل المشكلات، والتفكير الناقد، وزيادة دافعية الطلبة نحو التعلم. وبناء على ذلك فالألعاب التعليمية تقنيات تجذب انتباه الطلبة من مختلف الأعمار، من مرحلة ما قبل المدرسة وحتى مستوى الدراسات العليا، وتسهل التعلم من خلال جعل عملية التدريس مسلية وممتعة للطلبة داخل الفصول الدراسية أو من خلال الفصول الافتراضية في بيئة التعلم الإلكتروني (Somen & Goksu, 2020) .

إن توظيف الألعاب التعليمية في العملية التعليمية التعلمية يضفي عنصر الإثارة والتشويق، وبالتالي تحفيز الطلبة لتعلم قادر على تطوير مهارات الطلبة الأكاديمية والعاطفية والحركية، مما قد يسهم في الحد من مشكلة الفاقد التعليمي الناجم عن الأزمات بمختلف أنواعها.

مشكلة الدراسة

لقد زاد التباين في عدم تكافؤ الفرص في التعليم نتيجة الأزمات خاصة جائحة كورونا حيث استمرت عملية الإغلاق الكلي أو الجزئي للمدارس في كافة أنحاء العالم في المتوسط (224) يوما، ويزداد هذا العدد في مدارس الدول منخفضة ومتوسطة الدخل إضافة إلى أن معلمي هذه البلدان لم يتلقوا

الدعم الكافي للتطور المهني الذي يؤهلهم للتعليم في ظل الجائحة (UNICEF, 2022). فالأزمات الصحية والحروب أثرت بشكل كبير على قطاع التعليم، نتيجة لذلك لم تتمكن الدول العربية من توفير تعليم ذي نوعية جيدة وعادلة وشاملة خلال الجائحة؛ لضخامة الأزمة وعدم الاستعداد لها (الزنفلى والشامي، 2020). فلسطين وسوريا حالهما في ذلك أسوأ من باقي أقطار الوطن العربي لما تعانيه سوريا من حروب ونزاع مسلح، ومعاناة فلسطين بسبب الاحتلال الإسرائيلي وممارساته العدوانية واستهدافه للتعليم محدثاً بذلك فجوة كبيرة في مهارات الطلبة ومعارفهم في كلا البلدين، فضلا عن أن جائحة كورونا التي فاقمت الفجوة التعليمية. فكل من فلسطين وسوريا تعاني أزمات مزدوجة، أزمة جائحة كورونا وتداعياتها على قطاع التعليم، والحروب والنزاع المسلح وما خلفه من دمار للبنية التحتية التعليمية.

وحيث إن اللعب يعيد للطلبة نشاطهم، ودافعيتهم للتعلم، فهو ضرورة تربوية، كونه مرتبطا بالتنمية البشرية من منظور اجتماعي وإبداعي وعاطفي وتاريخي وثقافي (Ribeiro, 2019)، فقد بات توظيف الألعاب التعليمية، وخاصة الألعاب الرقمية منها، في العملية التعليمية أكثر إلحاحاً من ذي قبل. إذ تعدّ الألعاب التعليمية أحد أهم استراتيجيات التعلم الحديثة التي تساعد الطلبة على التعلم، وتعويض ما فقدوه من مهارات ومعارف نتيجة الأزمات، إضافة إلى أنها تساعد الطلبة على التخلص من التوتر والقلق (Clark, Tanner-Smith, Hostetler, Fradkin, & Polikov , 2018). لقد تم توظيف الألعاب التعليمية في العملية التعليمية التعلمية في العديد من دول العالم، كاستراتيجية تعليمية فاعلة، ولكن لسوء الحظ، لم توظف بشكل ممنهج ومدروس للحد من الفاقد التعليمي وزيادة دافعية الطلبة نحو التعلم في الأزمات، خصوصا في العالم العربي. لذلك تسعى هذه الدراسة إلى معرفة دور الألعاب التعليمية في تعويض الفاقد التعليمي في فلسطين وسوريا كونهما دولا تعاني الحروب والجائحة معاً.

وبشكل أكثر تحديداً، حاولت الدراسة الإجابة عن الأسئلة الآتية:

- ما دور الألعاب التعليمية في تعلم الطلبة في فلسطين وسوريا؟
- ما دور الألعاب التعليمية في تعويض الفاقد التعليمي الحادث نتيجة الأزمات في فلسطين وسوريا؟
- ما التحديات التي تواجه توظيف الألعاب التعليمية في عملية التعلم في فلسطين؟
- ما أهم الاقتراحات لتطوير توظيف الألعاب التعليمية في عملية التعلم في فلسطين وسوريا؟

أهداف الدراسة

- تحديد دور الألعاب التعليمية في عملية تعلم الطلبة في الأزمات.
- تسليط الضوء على دور الألعاب التعليمية في تعويض الفاقد التعليمي الناتج عن الأزمات والحروب.
- تحديد معوقات توظيف الألعاب التعليمية في العملية التعليمية التعلمية في فلسطين وسوريا في الأزمات.
- دراسة سبل تطوير توظيف الألعاب التعليمية في العملية التعليمية التعلمية.

أهمية الدراسة

تظهر أهمية هذه الدراسة من خلال تركيزها على دور الألعاب التعليمية في تعويض الفاقد التعليمي في فلسطين وسوريا في ظل الأزمات، التي تعانيها الدولتان، لتأثيرها المباشر على تعلم الطلبة، فهي تعمل على تقريب المفاهيم، وتبسيط المعرفة. وقدرتها على اختصار الوقت والجهد في العملية التعليمية، وتقديم المحتوى العلمي بقالب شيق وجاذب للطلبة، وتحسين الحالة النفسية للطلبة، من خلال المساعدة على التخلص من التوتر والقلق الناتجين عن الأزمات التي يعيشونها، وبالتالي زيادة تحصيل الطلبة، ورفع مستوى أدائهم الأكاديمي.

وتفيد هذه الدراسة وزارات التربية والتعليم بإدراج الألعاب التعليمية ضمن سياساتها التعليمية بشكل ممنهج، وتدريب المعلمين على توظيفها بشكل فعال في ممارساتهم الصفية. وقد تكون نقطة بداية لدراسات أخرى حول توظيف الألعاب التعليمية في المستقبل.

التعريفات الاصطلاحية والإجرائية

الألعاب التعليمية اصطلاحا: هي أنشطة تعليمية تنافسية هادفة، يقوم بها المتعلم بشكل فردي أو جماعي، وفق إجراءات وقوانين محددة، تحفز الدافع لدى المتعلم نحو التعلم وتجعله أكثر إيجابية وتفاعلية في اكتساب الخبرات والمهارات (أبو حسين، 2021).

الألعاب التعليمية إجرائيا: هي الأنشطة تمارس أوقات الأزمات داخل غرفة الصف أو في البيئة الافتراضية من خلال الشاشات الذكية، وتحكمها مجموعة من القواعد، وتنفذ بشكل فردي أو جماعي، وتسعى لتعويض الفاقد التعليمي الناتج عن الأزمات.

الفاقد التعليمي اصطلاحا: هو الفجوة ما بين المدخلات والعمليات والمخرجات المتوقعة للعملية التعليمية في النظام الرسمي (عفونة وصالحة، 2022).

الفاقد التعليمي إجرائيا: هو الفجوة التعليمية الحاصلة في المعارف والمهارات التي كان يجب أن يكتسبها طلبة فلسطين أو سوريا في مرحلة معينة، ولكن لم يتمكنوا من اكتسابها بشكل كامل أو جزئي؛ نتيجة للحروب والازمات.

حدود الدراسة

الحدود الزمانية: الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي (2022/ 2023).

الحدود البشرية: مختصون تربويون، أساتذة جامعات، معلمون ومعلمات، ومشرفون تربويون في كل من فلسطين وسوريا.

الحدود الموضوعية: تناولت هذه الدراسة دور الألعاب التعليمية في تعويض الفاقد التعليمي في فلسطين وسوريا في الأزمات.

الأدب النظري والدراسات السابقة

يعد التعليم من أهم المهن وأكثرها تحدياً، ويلعب المعلمون فيه دوراً حيوياً يعد بمثابة العمود الفقري للعملية التعليمية، فيقع على عاتق المعلمين مساعدة الطلبة على فهم وتطوير مهاراتهم وتحفيزهم على التعلم، وذلك باستخدام استراتيجيات وتقنيات تعلمية متنوعة (Vibulphol, 2016). وتعد الألعاب التعليمية إحدى إستراتيجيات التعليم المهمة المحفزة والدافعة للطلبة نحو التعلم لما تقدمه من عناصر المتعة والتحدي بين الطلبة (Persico et al., 2019). لذلك يتوجب على المعلمين مساعدة الطلبة على تعويض الفاقد التعليمي الناتج عن الأزمات من خلال استخدامهم لمجموعة من الأساليب والإستراتيجيات المتنوعة (Kashefpakdel, Riggall, & Guerriero , 2021).

التعليم في الأزمات

يعاني العالم اليوم أزمات معقدة تؤدي إلى إيقاف التعليم، أو تأجيله، أو إخفاقه في تحقيق أهدافه، مما يؤدي إلى تأخر التنمية الشاملة للمجتمع، إذ يخفف التعليم من الآثار النفسية والاجتماعية للأزمات من خلال توفيره الإحساس بالاستقرار والحياة الطبيعية (الزنفلى والشامي، 2020). فالأزمة كما تعرفها اليوسفي (2015) هي حالة استثنائية طارئة تتضمن عنصر المفاجأة، والحدوث غير المتوقع، وتهدد الأنظمة بالانهيار مما يتطلب اتخاذ قرارات سريعة في فترة زمنية قصيرة. في حين تعرف الموجي (2021) الأزمة التعليمية بأنها مجموعة الإجراءات والأنشطة المترابطة والخبرات التعليمية التي يتلقاها ويشارك فيها الطالب بعد تعرضه لأزمة ناتجة عن النزاعات، أو الصراعات، أو بسبب الكوارث الطبيعية والصحية، وذلك لتحقيق التعافي من الأزمة. وترى الموجي (2021) أن للتعليم في الأزمات أهمية كبرى إذ توفر مساحات آمنة ومنظمة للتعلم واللعب، وفرص عادلة للتعلم، والحماية النفسية والاجتماعية من خلال اللعب وممارسة الأنشطة الثقافية والرياضية والترفيهية.

يعاني التعليم في فلسطين من وجود الاحتلال الإسرائيلي الذي يمارس شتى أنواع العنف الممنهج والضغط على النظام التربوي الفلسطيني من خلال سياسات الإغلاق وقطع الطرق والحصار، حيث يعيق الوصول الآمن للطلبة والمعلمين إلى مدارسهم في كثير من المناطق، ويمنع إدخال أجهزة الحواسيب إلى المدارس في العديد من الحالات، فضلا عن إغلاقه وهدمه للمدارس ومراكز التعليم، ومنع بناء المدارس في المناطق المصنفة (ج)، وفي مدينة القدس، وسعيه إلى تشويه المناهج الفلسطينية في القدس (وزارة التربية والتعليم القلسطينية، 2020).

أما عن تأثير الحرب على سوريا فتؤكد اليوسفي (2015) بأن الحرب أثرت على قطاع التعليم بشكل كبير، فقد أدت إلى تسرب الكثير من الطلبة؛ بسبب عدم الاستقرار الأمني، وازدياد حالات العنف في المدارس، والكثافة الطلابية في المدارس، ونقص عدد المعلمين في مناطق النزاع، وكثرة عدد المعلمين الوافدين إلى المناطق الآمنة، وصعوبة تأمين الكتب المدرسية، وهدم المدارس في مناطق النزاع والحروب، عدا عن المخاطر التي يتعرض لها الطلبة والتي تهدد حياتهم.

الفاقد التعليمي

للفاقد التعليمي جانبين، جانب كمي يتمثل في الخسارة التعليمية الناتجة عن التسرب أثناء العام الدراسي، أو من مرحلة دراسية، إضافة إلى الطلبة الراسبين الذين يعيدون العام الدراسي، والجانب الكيفي الذي يتمثل في انخفاض المستوى التحصيلي للطلبة (العنزي، 2021). ويرى (Kurniawan & Budiyono,2021) بأن أسباب حدوث الفاقد التعليمي تعود إلى الفجوات التعليمية الممتدة، أو الانقطاعات في التعليم. بينما يرى العنزي (2021) بأن الفاقد التعليمي يحدث لأسباب قد تتصل بالأسرة، أو بالمدرسة، أو بالحروب والأزمات، أو لهذه الأسباب مجتمعة. أما الزغبي (2021) يقول في هذا الصدد أن الفاقد التعليمي يحدث بسبب الانقطاع عن التعلم خلال إجازة الصيف، أو بسبب الانقطاع التام عن التعليم الرسمي لأسباب وظروف خاصة، أو التسرب ثم العودة للمدرسة مرة أخرى، أو التغيب عن المدرسة لأسباب مرضية، أو تدني جودة التعليم، أو بسبب الأزمات كجائحة كورونا. ويذكر الزغبي (2021) أيضا في هذا الصدد أن قلة الممارسة في التعليم الإلكتروني إذا ما قورن بالتعليم الوجاهي يؤدي إلى حدوث الفاقد التعليمي. بينما يذكر صموئيل (Samuel, 2017) أن العوامل والأسباب التي تقود إلى حدوث الفاقد التعليمي قد تكون عوامل مدرسية، أو منزلية، أو عوامل تتصل بالطالب. ويرى اخضير (2021) بأن هناك مجموعة من الأسباب المرتبطة بالفاقد التعليمي منها أسباب اجتماعية، وأخرى مدرسية، مثل الغياب المتكرر للطالب، والنظرة المتشائمة للمستقبل العلمي والوظيفي، وعدم الرغبة في التخصص، والاضطرابات والتغيرات النفسية وعدم تنظيم الوقت.

ويعرف اخضير (2021) الفاقد التعليمي بأنه عدم الوصول إلى نتائج التعليم المنشودة، وذلك إما لتسرب الطلبة، أو عدم تمكنهم من مواصلة العملية التعليمية. بينما يعرفه دونلي وباترينوس (Donnelly & Patrinos, 2021) بأنه انخفاض في معارفه الطلبة ومهاراتهم. بينما يرى صموئيل (Samuel, 2017) الفاقد التعليمي بأنه فشل نظام التعليم في توفير تعليم شامل وتحقيق الأهداف. ويصف بتبنر ووينج (Betebenner & Wenning, 2021) ظاهرة الفاقد التعليمي بأنها نقص في النمو الأكاديمي للطلبة، يؤدي إلى انخفاض تحصيلهم.

يؤكد العنزي (2021) في دراسته على الدور الحيوي الذي يلعبه المعلم في العملية التعليمية، ودوره الأساسي في تعويض الفاقد التعليمي، إذ يقع

على عاتقه تحسين تحصيل الطلبة وتحقيق نواتج التعلم. بينما يرى كشافبيدل (Kashefpadel et al., 2021) أنه يتوجب على المعلم مساعدة الطلبة لتعويض الفاقد التعليمي باستخدام مجموعة من الأساليب العلاجية، وضرورة تدريبهم على استخدام الوسائل الرقمية، والمشاركة الرقمية الفعالة وأدوات التقييم عبر الإنترنت. وهنا تظهر أهمية استخدام المعلم للألعاب التعليمية العادية والرقمية في ممارساته التدريسية كاستراتيجية محفزة للطلبة للتعلم وبالتالي تعويض الفاقد التعليمي.

الألعاب التعليمية

على الرغم من أن الألعاب تستخدم عموما للأغراض الترفيهية، إلا أنه يمكن استخدامها أيضاً في الأنشطة التعليمية، حيث تساعد هذه الألعاب الطلبة على تطوير إبداعهم وقدرتهم على اتخاذ القرار، ومهاراتهم في التخيل والتفكير (Alkan & Mertol, 2019).

ترتبط فترة الطفولة ارتباطاً وثيقاً باللعب والألعاب، وبالتالي يمكن تحويل اللعبة إلى دعم تعليمي ووسيلة لتحفيز الطلبة على التعلم، إذ عبر الفلاسفة والمنظرون مثل أفلاطون وفيجوتسكي وبياجيه وروسو عن الدور الإيجابي للعب في تنمية الطفل وتعليمه، لذا فإن الألعاب التعليمية هي أداة حديثة لدمج اللعب بكفاءة في القرن الحادي والعشرين (Wilkinson, 2016). أولى بياجيه (Piaget, 1990) أهمية كبيرة للعب في تنمية الطفل، ويعتقد أن تنمية الذكاء لدى الأطفال ترتبط ارتباطاً وثيقاً بأنشطة اللعب، حيث يرتبط كل نوع من الألعاب بمرحلة معينة من نمو الطفل. ويرى فيجوتسكي أن اللعب عامل أساسي في التطور الاجتماعي والمعرفي للطفل، ويؤكد في نظريته أن المعلم مسؤول عن نمو الطفل، حيث يجب عليه استخدام اللعب في ممارساته التعليمية، بهدف تزويد الأطفال بتجارب جيدة، وخلق جو من المودة بين الطفل والتعلم مما يجعل التعلم أكثر متعة وذا معنى (Ribeiro, 2019).

ويرى الباحثون أن توظيف الألعاب التعليمية في التعليم يؤدي إلى زيادة دافعية الطلبة نحو التعلم وزيادة تحصيلهم الأكاديمي (Zou, Zhang, Xie, & Wang , 2021; Sabirli & Coklar, 2020). ويشير يو وآخرون (Yu et al., 2021) في هذا الصدد بأن هذه الألعاب تؤدي إلى زيادة مشاركة الطلبة وانخراطهم في التعلم. في حين يؤكد إلتم وبيربر (Eltem & Berber, 2021) أنها من أهم الأساليب التي تجذب انتباه الطلبة واهتمامهم، فهي تعتبر من أهم استراتيجيات التدريس المعتمدة على الطالب، كما أنها مناسبة لكافة أعمار الطلبة ومستوياتهم، وتزود الطلبة بمهارات صنع القرار والتقييم وحل المشكلات والتفاوض والابتكار في بيئة خالية من المخاطر. بينما يرى كلارك وآخرون (Clark et al., 2018) بأنها مفيدة لتكرار وتعزيز ما تعلمه الطلبة وتمكينهم من الاستمتاع والاسترخاء أثناء استخدام مهاراتهم المعرفية. ويقول جياناكولاس واكسينوجولاس (Giannakoulas & Xinogalos, 2018) بأن الألعاب التعليمية تمكن المعلمين من إنشاء سياق جذاب وتفاعلي يحفز الطلبة على تحقيق أهداف التعلم، وتزويدهم بالتغذية الراجعة. كما يرى التربويون أهمية اللعب لذوي الاحتياجات الخاصة، حيث يؤكد الجدوع والمومني (2020) على أهمية الألعاب التعليمية في تعليم أطفال التوحد وفي تحسين مهارتي التقليد والاستجابة لديهم. فالألعاب التعليمية كما يعرفها يلدز (Yildiz, 2021) هي تصميم الألعاب لتحقيق التعلم في بيئة ترفيهية حقيقية.

تعرف الألعاب التعليمية على أنها أنشطة تعليمية تنافسية هادفة، يقوم بها المتعلم بشكل فردي أو جماعي، مع إجراءات وقوانين محددة، والتي تحفز الدافع لدى المتعلم نحو التعلم، وتجعله أكثر إيجابية وتفاعلية في اكتساب الخبرات والمهارات (أبو حسين، 2021). تنقسم الألعاب التعليمية حسب البيئة التي تستخدم فيها إلى: الألعاب التعليمية التي تستخدم في بيئة التعلم الوجاهي داخل الفصول الدراسية العادية، والألعاب التعليمية الرقمية التي تستخدم في بيئة التعلم الافتراضية عبر منصات التعلم الإلكترونية المختلفة. فالألعاب التعليمية التي تستخدم في بيئة التعلم الوجاهي داخل الفصول الدراسية عبارة عن أداة تعمل على تحسين مهارات التعبير عن الذات لدى الطلبة، وتقوية ارتباطهم بالحياة من خلال الأنشطة التي تتطلب استخدام مهاراتهم البدنية والعقلية وتعزيز معرفتهم، وتؤثر على سلوكهم بشكل إيجابي (Mercer, Kythreotis, Robinson, Stolte, George, & Haywood , 2017). ويرى يلدز (Yildiz, 2021) بأن للألعاب التعليمية المصممة جيداً العديد من الفوائد كزيادة المشاركة النشطة في الفصل، وزيادة الدافعية وإطالة الانتباه، وتقليل المشكلات السلوكية، وتسهيل التعلم والتذكر، وتطوير المهارات المعرفية والعاطفية والحركية، وزيادة الثقة بالنفس، وحل المشكلات، والتفكير الناقد والإبداع.

أما الألعاب التعليمية الرقمية، فهي تلك الألعاب التي تقدم للطلبة من خلال منصات إلكترونية تفاعلية لدمج اللعب مع التعلم من خلال زيادة المشاركة الأكاديمية وزيادة الدافعية نحو التعلم (Callaghan & Reich, 2020). حيث يؤكد السعدون (Alsadoon, 2023) على أهمية استخدام المنصات والتطبيقات الإلكترونية التي تدعم استخدام الألعاب التعليمية في التعليم وتساعد الطلبة على التعلم بشكل أفضل. فالتقدم التكنولوجي أدى إلى التطور في استخدام الألعاب التعليمية الرقمية نظراً لقلة مساحات اللعب الآمنة، واهتمامات الجيل الجديد الرقمية (Kapidere, 2021) ويعرف كيم وآخرون (Kim, Song, Lockee, & Burton, 2018) الألعاب التعليمية الرقمية بأنها مجموعة من الأنشطة والعمليات المترابطة لحل المشكلات باستخدام أو تطبيق ميزات وعناصر اللعبة. في حين يعرفها جابر (2020) بأنها شكل من أشكال التعلم بناءً على مجموعة من الخطوات والإجراءات المخططة التي يقوم بها المتعلم على الكمبيوتر أو الهاتف الذكي أو الجهاز اللوحي (iPad) من خلال الالتزام ببعض القواعد لتحقيق هدف تعليمي محدد في إطار تنافسي ممتع.

تؤكد هدى وآخرون (Hoda, Henderson, Lee, Beh, & Greenwood, 2014) على أهمية الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز التعلم التعاوني من

خلال تعزيز الوعي المتبادل والوصول إلى المعلومات والرقابة العادلة. ويرى أكوى وكاتز (Acquah & Katz, 2020) أن الألعاب التعليمية تكون فعالة عندما تتوافر فيها الميزات الآتية: سهولة الاستخدام، والتحدي، والمكافآت، وردود الفعل، والتحكم، والاستقلالية، والتوجيه، والتفاعل. ويصنف التربويون الألعاب التعليمية الرقمية إلى عدة تصنيفات، فيصنفها شن وآخرون (Chen, Wang, Chen, Chen, & Lin , 2020) تبعاً للهدف من استخدامها إلى: ألعاب مغامرات، وألعاب رياضية، وألعاب لعب الأدوار، وألعاب القتال، وألعاب القيادة، وألعاب الألغاز. أما سالم (2018) فيصنفها من حيث عدد اللاعبين أو المشاركين في اللعبة إلى: ألعاب فردية، وألعاب تعاونية.

على الرغم من أهمية الألعاب التعليمية في تنمية مهارات الطلبة المعرفية والحركية والتقنية إلا أنها تعاني ضعفاً في الإقبال على استخدامها من العديد من المعلمين لعدة أسباب: منها ما يتعلق بزيادة أعباء التدريس على المعلم؛ وذلك أن الألعاب التعليمية تحتاج إلى الوقت والجهد لإعدادها حتى تحقق الهدف المرجو منها (Alkan & Mertol, 2019). ومن أبرز التحديات التي تواجه توظيف هذه الألعاب أنها تتطلب جهدا ووقتا لإعدادها بالشكل الأمثل، إضافة إلى نقص خبرات المعلمين التقنية التي تمكنهم من استخدامها في ممارساتهم التدريسية (Swier & Peterson, 2018). إلا أن هذه التحديات من الممكن التغلب عليها من وجهة نظر (Alkan & Mertol, 2019) من خلال تدريب المعلمين على الممارسات اللازمة لتوظيف هذه الألعاب في الحصة الصفية من خلال الندوات والدورات التدريبية.

الدراسات السابقة

هدفت دراسة شعشاعة (2022) إلى تحديد مفهوم الفاقد التعليمي، وأسبابه، وطرائق العلاج الممكنة للحد من آثاره. استخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي بتطبيق استبانات على (75) معلما، و(68) طالبا في الصف العاشر في دولة الإمارات العربية المتحدة. خلصت الدراسة إلى ضرورة عمل اختبارات تشخيصية للطلبة لتحديد نقاط الضعف والقوة، والعمل على بناء الخطط العلاجية لاستعادة المهارات المفقودة، وتحسين أساليب التعليم، واستخدام التكنولوجيا في التعليم.

وهدفت دراسة الرشيدي (2022) التعرف إلى مشكلات تفاقم الفاقد التعليمي في ظل جائحة (كوفيد-19) ومقترحات علاجها لطلبة المرحلة الثانوية بدولة الكويت، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي لإعداد استبانة طبقت على (145) معلما وموجها، و(266) طالبة. وأظهرت أن أكثر المشكلات التي تزيد الفاقد التعليمي كانت غياب اهتمام الإدارة المدرسية بالأنشطة التعليمية، وظروف الطلبة النفسية، وسلبية المعلمين تجاه التعليم المدمج، وغياب العلاقة التكاملية بين المعلم والأهل.

أما دراسة كارمان وإر وكارادينيز (Karaman, Er, H & Karadeniz, 2022) فقد هدفت إلى معرفة كيفية استخدام معلمي الدراسات الاجتماعية الأتراك للألعاب التعليمية. استخدمت الدراسة المنهج النوعي من خلال إجراء مقابلات شبه مبنية على (15) معلما. أظهرت النتائج أن معلمي الدراسات الاجتماعية يتعاملون بشكل إيجابي مع استخدام الألعاب التعليمية، كما أظهرت أن الألعاب التعليمية تساهم بشكل كبير في تسهيل التعلم وزيادة دافعية الطلبة نحوه، مما يسهل تحقيق الأهداف التعليمية.

وهدفت دراسة أبو حسين (2021) إلى تقصي أثر استخدام الألعاب التعليمية في اكساب المفاهيم العلمية في مادة العلوم لدى طلبة الصف الخامس في فلسطين، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي التجريبي بتطبيق اختبار على عينة مكونة من (48) طالبا مقسمين إلى مجموعتين ضابطة وأخرى تجريبية. وأظهرت النتائج وجود فروقات في علامات الطلبة لصالح المجموعة التجريبية. وأوصت بضرورة استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب المفاهيم العلمية في مادة العلوم.

لقد ركزت الدراسات السابقة على الفاقد التعليمي المعرفي وأسبابه وطرائق علاجه دون التعرض للفاقد السلوكي والوجداني الذي يتعرض له الطلبة نتيجة الأزمات. كما ركزت الدراسات السابقة على دور الألعاب التعليمية في زيادة الدافعية للتعلم، وتقريب المفاهيم وتوضيحها، دون الربط بين استخدام الألعاب التعليمية كاستراتيجية تعليم جاذبة للطلبة وتعمل على تخفيف التوتر والقلق الناتج عن الأزمات وتقديم المعرفة بطرائق ممتعة وهادفة في نفس الوقت الأمر الذي سعت له هذه الدراسة.

الطريقة والإجراءات

المنهجية

نهجت هذه الدراسة المنهج النوعي الظاهراتي بهدف معرفة دور الألعاب التعليمية في تعويض الفاقد التعليمي في الأزمات في فلسطين وسوريا، باستخدام مقابلات شبه مبنية مع أسئلة مفتوحة.

المشاركون

شارك في البحث (20) خبيرا تربويا تم اختيارهم بطريقة قصدية ممن يمتلكون الخبرة التربوية، ووافقوا على المشاركة في هذه الدراسة، تم إدراج آرائهم ووجهات نظرهم تحت أسماء مستعارة، للحفاظ على خصوصية المشاركين. والجدول رقم (1) يوضح خصائص المشاركين.

الجدول رقم (1): خصائص المشاركين في الدراسة

المشارك	البلد	الدرجة العلمية	التخصص	نوع المؤسسة التي يعمل بها
ناهدة	فلسطين	دكتوراة	أساليب تدريس علوم	حكومية
زيد	فلسطين	ماجستير	رياضيات	حكومية
ابتهال	فلسطين	بكالوريوس	أساليب علوم	حكومية
ميرا	فلسطين	ماجستير	أساليب علوم	حكومية
رأفت	فلسطين	ماجستير	تربية	خاص
يوسف	فلسطين	ماجستير	انجليزي	حكومية
عمر	فلسطين	ماجستير	عربي	جكومية
حمزة	فلسطين	دكتوراة	تربية	حكومية
خالد	فلسطين	ماجستير	علوم	خاصة
نهان	فلسطين	دكتوراة	عربي	حكومية
رنا	سوريا	دكتوراة	تربية طفل	حكومية
اخلاص	سوريا	بكالوريوس	انجليزي	خاصة
محمود	سوريا	بكالوريوس	علوم	خاصة
ماري	سوريا	بكالوريوس	تربية	حكومية
عائشة	سوريا	بكالوريوس	لغة عربية	حكومية
دانية	سوريا	دكتوراة	طرائق تدريس	حكومية
أمل	سوريا	دكتوراة	القياس والتقويم	حكومية
دعاء	سوريا	دكتوراة	قياس وتقويم	حكومية
منى	سوريا	بكالوريوس	تقنيات التعلم	خاصة
هدى	سوريا	دكتوراة	الرياضيات	حكومية

جمع البيانات

تم جمع البيانات باستخدام مقابلات شبه مبنية مع أسئلة مفتوحة تكونت من (16) سؤالا، تم طرحها على جميع المشاركين وهذه الأسئلة تتعلق بأسئلة البحث (Maxwell, 2013) وقد تم إجراء المقابلات باستخدام برنامج Zoom واستغرقت حوالي (60-90) دقيقة لكل مشارك منهم. تم طرح أسئلة سابرة لتوضيح الأسئلة غير المفهومة للمشاركين كلما دعت الحاجة لذلك، وتم تسجيل المقابلات، ثم نسخها، وتسليم مسودات المقابلة إلى المشاركين للتحقق منها.

تم اختيار المشاركين بطريقة قصدية وفقًا للمعايير التالية: استعداد المشاركين للمشاركة في المقابلة، وموافقتهم على تسجيل المقابلة، وقدرة كل مشارك على إعطاء صورة واضحة عن النظام التعليمي، والاستراتيجيات التعليمية المطبقة في بلدانهم، وتوافر الخبرة التعليمية لديهم في المجال التربوي، والخبرة في استخدام الألعاب التعليمية في العملية التعليمية، ومعرفتهم بطرق تعويض الفاقد التعليمي.

تحليل البيانات

خضعت البيانات التي تم الحصول عليها من المشاركين للتحليل باستخدام نموذج إري وآخرين (Ary, Jacobs, & Razavieh 2010) لتحليل البيانات حيث يتكون النموذج من ثلاث مراحل تبدأ بتنظيم البيانات، ثم ترميزها وتقليصها، وتنتهي بتفسيرها. وتمت عملية التحليل في الدراسة على النحو الآتي:

- مرحلة التنظيم: حيث تم تنظيم البيانات التي تم جمعها من المشاركين، ثم مراجعتها لفهم محتواها بشكل أعمق.
- مرحلة الترميز والتقليص: حيث تم ترميز البيانات التي تم تنظيمها، ثم تقليصها بهدف الحصول على فهم أعمق للمضامين المختلفة لمشكلة الدراسة. وبعد أن تمت عملية ترميز جميع البيانات تم الانتقال إلى البحث عن الموضوعات التي جمعت بين الرموز المتشابهة، ثم تم تحديد الموضوعات النهائية التي تجيب عن أسئلة الدراسة.
- مرحلة التفسير: في هذه المرحلة تم تفسير البيانات والبحث عن أوجه الشبه والاختلاف والعلاقات والارتباطات بين وجهات نظر المشاركين في الدراسة.

المصداقية والموثوقية

للتأكد من المصداقية تم عرض أسئلة المقابلة على مجموعة من المحكمين بلغ عددهم (5) من ذوي الاختصاص والخبرة التربوية، وتم تطويرها في ضوء ملاحظاتهم، ثم تم إجراء مقابلتين استطلاعيتين للتحقق من مدى مناسبة الأسئلة والإجراءات. كما خضعت البيانات لعملية التثليث، للتحقق من المصداقية وذلك بمقارنة تحليلات وتفسيرات الباحثين الثلاث للبيانات التي تم الحصول عليها من المقابلات، حيث إن الطريقة التي رأوا بها النتائج تمت مناقشتها وإعطاؤها معنى، ساعد هذا التدقيق المتقاطع للتفسيرات في التأكد من الأبعاد المختلفة للدراسة (الزهراني، 2020). ولتحقيق الصدق التواصلي تم اعتماد تدقيق المشاركين الأصليين، حيث أرسلت البيانات للمشاركين جميعا للاطلاع عليها والتأكد من مدى صدقها.

كما تم التأكد أيضًا من صحة تحليل الدراسة من خلال طريقة التحليل التي تكفل التشبع النظري. وذلك من خلال فحص الاتساق بين البيانات نفسها، حيث جمعت البيانات من المشاركين، وتم تحليلها ومقارنتها، ورصد التكرارات حتى وصلت البيانات إلى التشبع، إذ تكررت البيانات بكلمات مختلفة بين المشاركين. ويرجع التشبع النظري إلى وجود موضوعات وفئات، مما يضمن عدم ظهور فئة جديدة، (Strauss & Corbin, 1998). يقول لينكولن وجوبا (Lincoln & Guba,1985) أنه لا توجد مصداقية دون الموثوقية، لذا فإن ضمان المصداقية يضمن أيضًا الموثوقية، مما يعني أن التشبع النظري يحافظ أيضًا على موثوقية الدراسة. كما تم التحقق من الثبات بإجراء المقابلة مرتين مع ثلاثة مشاركين من خارج عينة الدراسة، وبفاصل زمني أسبوعين بين المرة الأولى والثانية، حيث لم يظهر فروق ذات مغزى بين إجاباتهم في المرة الأولى والثانية.

نتائج الدراسة

تمثل نتائج الدراسة الموضوعات التي انبثقت من القراءات المختلفة لآراء المبحوثين ووجهات نظرهم على النحو الآتي: تأثير الألعاب التعليمية على تعلم الطلبة، ودور الألعاب التعليمية في تعويض الفاقد التعليمي، والتحديات التي تواجه توظيف الألعاب التعليمية وسبل تطوير توظيفها مستقبلا.

تأثير الألعاب التعليمية على تعلم الطلبة

تلعب الألعاب التعليمية دورا بارزا في مساعدة المعلم والطالب على تخطي الأزمات، إذ أجمع المشاركون من فلسطين وسوريا على أهمية اللعب في العملية التعليمية، وخصوصا وقت الأزمات، فهي تساعد على اكتساب المعرفة في جو من المتعة والاسترخاء، مما يساعد الطلبة على التخلص من التوتر والقلق، وهذه النتائج تتفق مع نتائج دراسة (Clark et al., 2018; Mercer et al., 2017; Yildiz, 2021)، ويرى الباحثون أن الألعاب التعليمية تساعد الطلبة على تخطي الأزمات لما تمتلكه من عناصر تساعد على تفريغ المشاعر السلبية، والتوتر الذي يتعرض له الطلبة نتيجة لتواجدهم في أماكن الحرب والصراع. حيث تقول ناهدة من فلسطين في هذا الصدد: "كمعلمين أو خبراء تربويين يمكننا الملاحظة أن التعلم المنتج والفعال لا يصل إلى أعلى مستويات الانسجام إلا عندما يظن الطالب أنه يلعب". في حين يضيف عمر من فلسطين قائلا: "اللعب ليس استراتيجية أو منهجية، من وجهة نظري، بل هو الحياة، ويتطور الطلبة من خلال اللعب الجسدي والذهني والاجتماعي والعاطفي".

أما أمل من سوريا فتقول في هذا الصدد: "الألعاب التعليمية تعتمد على حواس الطالب المختلفة، وإشراك الطلبة بالعملية التعليمية لتسريع التعلم، حيث إنها تقلل من الزمن اللازم للتعلم". وتضيف هدى من سوريا قائلة: "استراتيجية الألعاب التعليمية تعتبر من الاستراتيجيات التعليمية الأنسب للتعلم في الأزمات، خصوصا الألعاب التعليمية الرقمية، لأنها تساعد الطالب على التعلم في جو من المتعة ووفقا لقدراته".

كما أجمع المشاركون على أن استراتيجية الألعاب التعليمية تصلح لتعليم جميع المواد الدراسية وللمراحل التعليمية كافة، وهذه النتيجة تؤكد على ما جاء في دراسة (Eltem & Berber, 2021). وربما يرجع السبب في ذلك من وجهة نظر الباحثين إلى أن النفس البشرية بفطرتها تميل للعب بغض النظر عن العمر أو الجنس، لذلك فهي استراتيجية تصلح لتعليم الصغار والكبار على حد سواء، وتصلح لكافة المواد الدراسية؛ لأنه من الممكن تطويعها لتعليم جميع المواد العلمية والأدبية. حيث أفادت ابتهال من فلسطين: "أستطيع توظيف استراتيجية الألعاب التعليمية لتعليم جميع المواد الدراسية، وتصلح لجميع الفئات العمرية، ولكن يجب تطبيقها بطريقة صحيحة". أما محمود من سوريا فيؤكد قائلا: "تصلح استراتيجية الألعاب التعليمية لتعليم جميع المواد الدراسية، ويجب الإبداع في تهيئة الألعاب التعليمية لكل المواد، حتى الألعاب الرقمية ممكن استخدامها في جميع المواد لجذب انتباه الطلبة، أو توضيح فكرة معينة، وتحفيز الطلبة وتشجيعهم على التعلم". بينما ترى هدى من سوريا: "تطبق استراتيجية الألعاب التعليمية الرقمية على جميع المواد، لكن ضمن ثلاثة معايير: العمر، ونوع المادة، والبرمجة التي يستخدمها في برمجة اللعبة الرقمية، وتستخدم الألعاب التعليمية في جميع المراحل العمرية".

كما ينظر المشاركون لاستراتيجية الألعاب التعليمية على أنها استراتيجية تعلم نشط متمحورة حول الطالب، وهذا يتفق مع ما جاء في دراسة (Yu et al., 2021; Eltem & Berber, 2021; Giannakoulas & Xinogalos, 2018). ويؤكد الباحثون على ذلك حيث أن تطبيق الألعاب التعليمية يشرك الطالب في تعلمه، ويستثير مهارات التفكير العليا لديه، من خلال تفاعل الطلبة مع بعضهم البعض ومع معلمهم، وبتعلمهم من أقرانهم، ومن تلقاء أنفسهم، مما يجعلها استراتيجية تعليمية نشطة بالدرجة الأولى. فقد أكدت على ذلك ناهدة من فلسطين قائلة: "عندما يلعب الطالب يجرب الأفكار

التي تدور في ذهنه، وتنقله من متلقي للمعرفة إلى مكتشف ومنتج لها، سواء كان ذلك بنفسه أو بالشراكة مع زملائه من خلال التعلم التعاوني". أما رنا من سوريا فتؤكد بأن الألعاب التعليمية هي استراتيجية تعلم نشط قائلة: "عندما يتقن المعلم استخدام الألعاب التعليمية بأنواعها كافة، فإنها تكون استراتيجية نشطة يكون الطالب محورها، إذ إنها تشرك طلبة الصف كافة".

اختلفت قدرة فلسطين وسوريا في التعامل مع الأزمات التعليمية الناتجة عن الأوضاع السياسية والاقتصادية حيث إن فلسطين حافظت على مستوى معين من تعليم أبنائها رغم الاحتلال وما يفرضه من معوقات على التعليم، ويعزو الباحثون ذلك ربما لأنها اعتادت على الأزمات التي عاصرتها لسنين طويلة جراء الاحتلال الإسرائيلي وممارساته ضدهم. ففي هذا الصدد يقول حمزة من فلسطين: " فلسطين تحت الاحتلال، لكن عندنا خصوصية، أن نسبة التعليم عندنا مرتفعة جدا، ونسبة تعليم الأمهات في البيوت مرتفعة أيضا، وبالتالي استطاع التعاون المدرسي مع تعاون الأهل، مع وجود السياسة والقرارات التربوية، الانتقال سريعا نحو التعلم عن بعد، مما قلل من الإشكاليات الموجودة، ولكن هذا لم ينفها على الإطلاق". أما في سوريا فإن انخفاض دافعية الطلبة، وانقطاعهم عن ارتياد المدارس لسنوات طويلة في مناطق الحرب، ووضع الكهرباء والانترنت السيء، ونقص عدد الكتب اللازم توفرها للطلبة، له أثر كبير على استمرارية العملية التعليمية وكفاءتها في الأزمات في سوريا وهذا ينطبق مع نتائج دراسة (اليوسفي، 2015). حيث يقول محمود: "نعاني في سوريا من نقص عدد الكتب التي يجب توافرها للطلبة والحالة المتردية للكتب التي يستخدمها الطلبة للدراسة، وضعف دافعية الطلبة للتعلم نتيجة الحروب وانعدام الأمن، والأوضاع الاقتصادية الصعبة". وتضيف عائشة قائلة: "التعليم لم يكن كما يجب، بسبب سوء الكهرباء والإنترنت، وعدم وصوله للأرياف بوفرة، وإغلاق المدارس لفترات طويلة في مناطق الحرب، ونزوح السكان إلى المناطق الآمنة بعد فترة طويلة من الانقطاع عن التعليم، إضافة إلى عدم اهتمام الأهل بتعليم أبنائهم، عدا عن المشاكل النفسية التي كان يعاني منها الطلبة كل ذلك جعل التعليم تقل جودته".

دور الألعاب التعليمية في تعويض الفاقد التعليمي

توفر الألعاب التعليمية بيئة تعليمية جاذبة للطلبة، وتعمل على زيادة تحصيلهم بمختلف أنماط تعلمهم (Yildiz, 2021). فهي تعمل على زيادة الدافعية لدى الطلبة من خلال تقديمها للمعلومة أو المهارة أو القيمة في قالب ممتع ومحبب للطلبة يتماشى مع ميولهم ورغباتهم. حيث تؤكد ابتهال من فلسطين على ذلك قائلة: "الألعاب التعليمية تعمل على تحفيز الطلبة نحو التعلم الوجاهي والإلكتروني، لأنها تكسر الروتين، وكل موقف تعليمي له ما يناسبه من الألعاب التعليمية، فأحيانا يلزم توظيف ألعاب جماعية لأنها الأساس في اللعب، ليس فقط التركيز على المعارف، وإنما المهارات والقيم والاتجاهات التي يكتسبها الطالب من خلال التعلم باللعب".

أما فيما يختص بتوظيف الألعاب التعليمية الرقمية فتجادل أمل من سوريا قائلة: "الألعاب التعليمية تشد الطالب، خاصة الرقمية، نحو التعلم كما أنها تجذب الطلبة وتحفزهم للتعلم، وتساعد على الاحتفاظ بالمعلومة في الذاكرة طويلة الأمد".

تعد قضية الفاقد التعليمي من القضايا المهمة التي تهدد كفاءة النظم التعليمية (معشي والعتيبي، 2021)، مما يتوجب على المعلم السعي لحلها باستخدام استراتيجيات تعليمية متنوعة، ووسائل رقمية، والمشاركة الرقمية الفعالة (Kashefpadel et al., 2021). لذلك أجمع المشاركون على أنه متى ما زادت دافعية الطلبة وتحمسوا للتعلم؛ فإنهم يكونون على استعداد للبحث عن المعلومة واكتسابها عن طريق اللعب الذي يجمع المتعة والتعلم معا في آن واحد، ويرى الباحثون أن قدرة الألعاب التعليمية على تعويض الفاقد التعليمي تنبع من خصائصها التي تجذب الطلبة ليتعلموا بأقصى إمكاناتهم، ولأن الطالب يتعلم ذاتيا من خلال اللعب الذي يمارسه بنفسه، وبإشراك مجموعة من حواسه مما يعزز التعلم الذي يبقى أكثر أثرا. وأكد المشاركون على أهمية الألعاب التعليمية في تعويض الفاقد التعليمي الذي عرفه المشاركون على أنه: انخفاض في مستويات تعلم الطلبة حيث تعرفه نور من فلسطين بأنه: "خسارة معرفية ومهارية واجتماعية وسلوكية تؤثر بشكل سلبي على التعلم اللاحق للطلبة". في حين تعرفه هدى من سوريا على أنه: "المعارف والمهارات التي فاتت الطلبة خلال فترة معينة نتيجة ظروف معينة، خصوصا المهارات والمعارف الأساسية". وتؤكد على ذلك رنا قائلة: "الفاقد التعليمي هو الفجوة بين المدخلات والمخرجات في عملية التعلم".

اتفق المشاركون على أنه من الممكن تعويض الفاقد التعليمي باستخدام الألعاب التعليمية التي تعمل على تسريع عملية التعلم، واختصار الوقت والجهد، وتحقيق أكثر من هدف تعليمي باستخدام لعبة تعليمية واحدة، إضافة إلى المهارات والقيم التي من الممكن تعليمها جنبا إلى جنب مع المعلومة من خلال الألعاب التعليمية. وهذا يتفق مع نتائج دراسة (Yildiz, 2021; Mercer et al., 2017). وفي هذا الصدد تقول رنا من سوريا: "الألعاب التعليمية جيدة في تنفيذ الدرس، وتحقق هدف واحد أو هدفين، وممكن أن تستثير دافعية الطلبة نحو التعلم، وتحفزهم للاستمرار، فهي محفز قوي جدا للتعلم وتنشيط مراجعة المعلومات، وزيادة تحصيل الطلبة الدراسي". كما يؤكد محمود من سوريا قائلا: "إن اختيار اللعبة المناسبة للمفهوم أو المهارة يساعد على تعويض الفاقد التعليمي، لأنها تشوق الطلبة للتعلم، في وقت وجهد أقل، وفي تعويض أكثر من مهارة أو معلومة في نفس الوقت".

أما ناهدة من فلسطين فتؤكد على ذلك قائلة: "الألعاب التعليمية تمكن الطالب من العمل وممارسة التعلم بنفسه أو بالشراكة مع أقرانه، الأمر الذي يزيد من دافعيته للتعلم، ويعمق معارفه، ويعززها، ويسهم بالتالي في جسر الفجوة المعرفية والحد من الفاقد التعليمي". أما حمزة من فلسطين

فيجادل: "أنا اعتقد أن الألعاب التعليمية تقلل من الفترة الزمنية اللازمة للتعلم، وتزيد من انخراط الطلبة، وتعزز القيم والسلوكيات الإيجابية لديهم، وتحقق الأهداف والنتاجات التعليمية المقصودة بشرط أن يكون هناك تخطيط جيد وتنفيذ جيد لاستخدام الألعاب التعليمية".

تحديات توظيف الألعاب التعليمية وسبل تطوير توظيفها

يواجه توظيف الألعاب التعليمية في دول نامية كفلسطين وسوريا، والتي تعاني العديد من الأزمات التي جعلتها في وضع اقتصادي واجتماعي وسياسي صعب، العديد من التحديات التي أجملها المشاركون في الدراسة بتحديات اقتصادية مالية، وتحديات تكنولوجية، وتحديات لها علاقة بالبيئة المدرسية، وأخرى تتعلق بمدى جهوزية المعلمين والمدارس واستعدادهم وكفاءتهم في توظيف الألعاب التعليمية، وهذا يتفق مع نتائج دراسة (Swier & Peterson, 2018) ، وتحديات مرتبطة بالنظرة السلبية للأهل لاستخدام الألعاب التعليمية في عملية التدريس، خاصة في سوريا. يرى الباحثون أن الدول النامية بشكل عام والتي تقع منها تحت الأزمات على وجه الخصوص، تعاني نقصا في التمويل الذي يؤثر على مخرجات العملية التعليمية بشكل كبير، إذ يلزم التمويل لتجهيز البنية التحتية اللازمة للتعليم، وإعطاء المعلمين رواتبهم، وتمويل الدورات اللازمة لتأهيل المعلمين للتعليم في الأزمات وتوظيف الاستراتيجيات النشطة كاستراتيجية الألعاب التعليمية. ابتهال من فلسطين تجمل هذه التحديات قائلة: "تتلخص هذه التحديات بالبنية التحتية التكنولوجية، والمادية، وعدم توفرها لجميع المعلمين بنفس الجودة، والمدارس غير مهيأة، والمعلمون بحاجة إلى تدريب يؤهلهم للتعامل مع مصادر التعليم الإلكتروني من حيث التصميم والتطبيق بما يتناسب مع المواقف التعليمية، كما أن ضعف شبكة الإنترنت، والوضع المادي السيء للمعلم يحول دون توظيف هذه الاستراتيجية على الوجه الأمثل". وتؤكد ميرا من فلسطين على هذه التحديات قائلة: "ضعف الإنترنت، وعدم توفر الأجهزة الذكية والمعرفة في التعامل مع الألعاب التعليمية الرقمية، والمشاكل المادية في البلد، والوضع النفسي السيء للطلبة نتيجة ممارسات الاحتلال بحق الطلبة والمعلمين تعد من أبرز التحديات".

أما عائشة من سوريا فتجمل هذه التحديات قائلة: "تتمثل التحديات في نقص المواد والأدوات، ونقص مهارة المعلم في تطويع الألعاب التعليمية للمواد الدراسية المختلفة، وضعف شبكة الإنترنت اللازمة للألعاب التعليمية الرقمية، وقلة خبرة المعلمين التكنولوجية، وعدم توفر الأجهزة، واختلاف العادات والتقاليد بين المناطق السورية يؤثر على التعليم وتوظيف الألعاب التعليمية وقت النزوح من مناطق الحرب إلى المناطق الآمنة، ونظرة الأهل السلبية لاستخدام الألعاب التعليمية". وتضيف هدى قائلة: "الوضع المادي السيء للمتعلم والمعلم، وضعف الانترنت، وانقطاع الكهرباء، وغلاء أسعار الأجهزة، والبنية التحتية للمؤسسات التعليمية من مناهج وتدريب وأدلة لاستخدام الألعاب التعليمية، واكتظاظ الصفوف الدراسية بالطلبة، إضافة للحصار المفروض على سوريا".

ومن الممكن محاولة التغلب على هذه التحديات من وجهة نظر المشاركين في الدراسة عن طريق توفير مصادر التمويل اللازمة لتوظيف الألعاب التعليمية، وإعداد الخطط لتوظيفها بشكل فعال في عملية التدريس، وتعزيز البنية التحتية في المدارس، وتطوير المنصات التعليمية الإلكترونية، وتفعيل مواقع الألعاب التعليمية الرقمية للمعلمين، وتطوير المناهج الدراسية بما يتلاءم مع استخدام الألعاب التعليمية فيها، ورفع قدرات الكادر التربوي، وتطوير قدراتهم في تصميم الألعاب التعليمية وتوظيفها، من خلال الشراكة مع الجامعات لتمكين طلبة برامج إعداد المعلمين من فهم استراتيجية الألعاب التعليمية وتطبيقها، خصوصا الرقمية منها. وتدريب المعلمين على توظيفها في الحصة الصفية من خلال الندوات والدورات التدريبية وهذا يؤكد على نتائج دراسة (Alkan & Mertol, 2019).

وفي هذا الشأن تقول ميرا من فلسطين: "أقترح تطوير البنية التحتية التكنولوجية اللازمة للتعليم، وتطوير مهارات المعلمين اللازمة لاستخدام الألعاب التعليمية، وتحسين الوضع الاقتصادي للمعلم، كما أوصي وزارة التربية والتعليم بعقد ورشات تدريبية للمعلمين تختص بتوظيف الألعاب التعليمية، وكيفية تصميمها بما يناسب موضوع الدرس والفئة العمرية للطلبة، وتصميم ألعاب تعليمية تنمي الدافعية وتساعد على اكتساب المعرفة وتخلص الطلبة من التوتر والقلق خاصة في الظروف الطارئة، وأوصي بالتخطيط المسبق والجيد لتوظيف الألعاب التعليمية بشكل ممنهج في العملية التعليمية".

في حين توصي عائشة من سوريا قائلة: "أوصي بتدريب المعلمين على التعليم في الأزمات، والتخطيط الجيد لها من قبل وزارة التربية والتعليم، وتقوية الإنترنت والكهرباء، وتطوير قدرات المعلمين التكنولوجية، وتوعية الأهل بأهمية الألعاب التعليمية، ودورها في تعليم أبنائهم وقت الأزمات". ويضيف محمود من سوريا قائلا: "يجب تدريب المعلمين وتأهيلهم على استخدام الألعاب التعليمية الرقمية، وطباعة الكتب بأعداد كافية للطلبة، وتقليص عدد الطلبة في الصفوف، ورفع معاش المعلم". وتضيف أمل قائلة: "يجب التعاون مع كليات التربية في الجامعات لما لها من دور في كيفية تعليم الطالب المعلم كيف يستخدم هذه الاستراتيجية بنجاعة".

الاستنتاجات والخلاصة

يعد توظيف الألعاب التعليمية في العملية التعليمية عاملا مسهلا للتعلم من خلال جعل عملية التدريس مسلية وممتعة للطلبة داخل الفصول الدراسية، أو من خلال الفصول الافتراضية في بيئة التعلم الإلكتروني. فهي تجذب انتباه الطلبة من مختلف الأعمار، وتصلح للمواد الدراسية كافة (Somen & Goksu, 2020). ويدعم ذلك نتائج الدراسة الحالية، التي كشفت أن المشاركين من فلسطين وسوريا يستخدمون الألعاب التعليمية لجذب

انتباه الطلبة وزيادة حماسهم للتعلم، واكتساب المعرفة، وأنها استراتيجية تصلح لتدريس كافة المواد الدراسية لمختلف الأعمار، كما أنها تعد من استراتيجيات التعلم النشط المتمحور حول المتعلم، التي يتعلم ويكتشف الطالب من خلالها المعرفة بنفسه أو بالتعاون مع أقرانه وفق قواعد وقوانين تحكم اللعبة التعليمية، وتساعد على بناء نظام قيمي لدى الطلبة.

تعتبر استراتيجية الألعاب التعليمية مهمة ليس فقط في عملية التعلم، فالألعاب التعليمية لها القدرة على زيادة الدافعية نحو التعلم وبالتالي تحسين عملية التعلم (Yildiz, 2021; Cornillie et al., 2012). وهو ما يتماشى مع نتائج الدراسة الحالية التي أكد فيها المشاركون على أهمية الألعاب التعليمية في زيادة الدافعية نحو التعلم الوجاهي والإلكتروني، فهي تعمل على كسر روتين الحصة وجمودها، وتقدم المعلومة والمهارة في قالب ممتع للطلبة، كما أن الألعاب التعليمية الرقمية تزيد من انتباه الطلبة وتساعدهم على مراجعة المعلومات والاحتفاظ بها في الذاكرة طويلة الأمد، وتحسن أداء الطلبة بوجه عام.

تلعب الألعاب التعليمية التقليدية أو الرقمية دورا بارزا في المساعدة على تعويض ما فات الطلبة من معارف ومهارات وقيم واتجاهات، من خلال زيادة دافعية الطلبة نحو التعلم كما تعمل على تسريع عملية التعلم واختصار الوقت والجهد، وتحقيق أكثر من هدف تعليمي باستخدام لعبة تعليمية واحدة، إضافة إلى اكتساب الطلبة القيم والسلوكيات المقبولة اجتماعيا.

تظهر نتائج الدراسة تحديات مشتركة تواجه توظيف الألعاب التعليمية في العملية التعليمية في فلسطين وسوريا وذلك لتشابه الظروف السياسية والاقتصادية، حيث اتفق المشاركون على أن هناك بعض التحديات التي واجهتهم. كالتحديات الاقتصادية المتعلقة بالوضع الاقتصادي السيء للمعلمين السوريين والفلسطينيين على حد سواء، وتحديات تكنولوجية مرتبطة بقدرة المعلم والطالب على استخدام التكنولوجيا والألعاب التعليمية الرقمية في عملية التعليم والتعلم، وتحديات أخرى مرتبطة بمدى جهوزية المدارس، وتوفر المواد والوسائل اللازمة لتوظيف الألعاب التعليمية، ومعرفة المعلمين بأنواع الألعاب التعليمية، وكيفية تصميمها، وتكييفها مع المواد الدراسية المختلفة.

ولكن تتباين بعض التحديات، ففي سوريا يعاني المعلم السوري من النظرة السلبية للألعاب التعليمية أكثر من المعلم الفلسطيني، كما أن استخدام المعلمين الفلسطينيين للألعاب التعليمية الرقمية أكثر من سوريا، وربما يعود ذلك لتوفر الكهرباء والإنترنت في فلسطين بشكل أفضل من سوريا. كما أن التعامل مع الأزمات في فلسطين كان ذا فاعلية أكثر من سوريا على الرغم من وجود الاحتلال؛ ربما يعود ذلك لأن فلسطين اعتادت على التعامل مع الأزمات لسنين طويلة حيث أنها ترزخ تحت الاحتلال منذ قرابة قرن من الزمان، كما أن نسبة التعليم في فلسطين مرتفعة، ونسبة تعليم الأمهات مرتفع، وبالتالي استطاع التعاون المدرسي مع الأهل والسياسات والإجراءات التربوية من تدارك الأزمات والاستمرار في التعلم. أما في سوريا لم يكن التعامل مع الأزمات التعليمية الناتجة عن الأوضاع السياسية والاقتصادية ذا فاعلية كبرى؛ لانقطاع الكهرباء والضعف الشديد للإنترنت، ولعدم كفاية أعداد الكتب الدراسية للطلبة، والاكتظاظ الشديد للطلبة في الصفوف في المناطق الآمنة نتيجة النزوح إليها.

التوصيات

- التواصل مع الجامعات والمعاهد؛ لتمكين طلبة برامج إعداد المعلمين من استراتيجيات التدريس التي توظف الألعاب التعليمية، ولتمكينهم من المهارات الرقمية، من خلال المساقات المتصلة بالتكنولوجيا والتعلم الإلكتروني.
- تصميم المحتوى التعليمي، بما يشمل توظيف الألعاب التعليمية في التعليم والتعلم سواء أكانت الألعاب تقليدية أم إلكترونية، وبناء محتوى التعلم الرقمي؛ لتسهيل التعلم المدمج أو الإلكتروني في المدارس.
- تمكين المعلمين من استراتيجيات التعليم التي تعنى بالألعاب التعليمية وتصميمها، وإنتاجها، باعتبارهم مصممين، ومنتجين، ومستخدمين في آن واحد، وباعتبار المعلم متفاعلا ومشاركا أيضا.
- تدريب المعلمين على الفنيات والبرامج والأدوات لتصميم الألعاب التعليمية، وإنتاجها، وتطويرها، وتشجيعهم على التعاون مع الخبرات المحلية والإقليمية والعالمية في هذا المجال.
- توفير الألعاب التعليمية التي يمكن أن تكون متاحة في وضع عدم الاتصال بالإنترنت.

المصادر والمراجع

أبو حسين، م. (2021). *أثر استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب المفاهيم العلمية في مادة العلوم لدى طلبة الصف الخامس الأساسي في فلسطين. رسالة ماجستير غير منشورة*، جامعة النجاح الوطنية، فلسطين.

اخضير، م. (2021). تعويض الفاقد التعليمي: السبل والمخرجات. *مجلة العلوم التربوية والإنسانية*، (4)، 145 – 157.

جابر، س. (2020). دمج الألعاب الإلكترونية في التعليم. *المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية*، (49)، 159 – 167.

الجدوع، ع.، المومني، م. (2020). فاعلية برنامج تدريبي مستند إلى نشاطات اللعب الفردية في تحسين مهارتي التقليد والاستجابة لدى عينة من أطفال اضطراب طيف التوحد في الأردن. *دراسات: العلوم التربوية*، *47*(3)، 368- 381. https://dsr.ju.edu.jo/djournals/index.php/Edu/article/view/2414.

الحقباني، م. (2016). الوعي الخاص باللعب والعلاج باللعب بين الوالدين والمربين في الرياض: التأكيد على الحاجة إلى تدخلات لعب أكثر ذكاء. *مجلة رابطة التربية الحديثة*، *8*(29)، 296- 323. http://search.mandumah.com/Record/761617.

الدغيمي، م. (2021). طرق معالجة الفاقد التعليمي للمهارات الأساسية في تعليم اللغة الإنجليزية للصف السادس ابتدائي من خلال منصة مدرستي. *مجلة كلية التربية جامعة عين شمس*، *45*(2)، 107 – 144.

الرشيدي، ع. (2022). مشكلات تفاقم الفاقد التعليمي في ظل جائحة (كوفيد-19) ومقترحات علاجها بمرحلة التعليم الثانوي بدولة الكويت من وجهة نظر الطلاب والمعلمين والموجهين. *مجلة التربية*، *193*(1)، 316-378.

الزغبي، م. (2021). الفاقد التعليمي خلال جائحة فيروس كورونا: مفهومه وتقديره وآثاره واستراتيجيات استدراكه. *مجلة العلوم التربوية*، *33*(3)، 543 – 577.

الزنفلي، أ.، الشامي، م. (2020). تخطيط التعليم في أوقات الأزمات في الدول العربية: جائحة كورونا نموذجا. *مجلة العلوم التربوية*، *28*(3)، 1-80. http://search.mandumah.com/Record/1139338.

الزهراني، م. (2020). معايير تقييم جودة البحوث النوعية في العلوم الإنسانية. *المجلة الدولية للدراسات التربوية والنفسيّة*، *8*(3)، 605- 622. https://doi.org/10.31559/EPS2020.8.3.

سالم، م. (2018). فاعلية استراتيجية تعليمية قائمة على التفاعل بين نمطين للتعلم(فردي/ تعاوني)، وأنماط اللاعبين (المتقدمون/ المستكشفون/ الاجتماعيون/ المقاتلون) داخل ألعاب تقمص الأدوار المعروضة بالهواتف الذكية والحواسيب اللوحية في تنمية التحصيل المعرفي ومهارات الحل الإبداعي للمشكلات لدى طلاب المرحلة الثانوية. *مجلة كلية التربية*، *177*(2)، 128 – 194.

سعيد، س. (2021). مستوى فاعلية تطبيق (علمني) لقياس فاعليته في معالجة الفاقد التعليمي لدى طلبة التعليم العام في المملكة العربية السعودية واتجاهاتهم نحوه. *الآداب للدراسات النفسية والتربوية*، *1*(11)، 67 – 124.

شعشاعة، س. (2022). علاج الفاقد التعليمي في الرياضيات ما بعد جائحة كورونا. *المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية*، *6*(29)، 71-90.

عفونة، س.، صالحة، س. (2022). *تقرير عن دراسة الفاقد التعليمي للأطفال من الصفوف الأول إلى الرابع الأساسي*. فلسطين: مركز إبداع المعلم.

العنزي، س. (2021). مقترحات المعلمين والمشرفين التربويين لمعالجة الفاقد التعليمي دراسة نوعية. *المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية*، *5*(23)، 227 – 256.

الغابري، م. (2015). الحق في اللعب والترفيه. *مجلة كراسات الطفولة*، (25)، 103 – 110.

محمد، م. (2020). بعض مظاهر الفاقد الكمي بأعمال الامتحانات في صفوف النقل بالحلقة الثانية من التعليم الأساسي ومتطلبات مواجهتها "دراسة ميدانية بمحافظة الدقهلية". *مجلة كلية التربية بالمنصورة*، *109*(5)، 949- 986.

معشي، خ.، والعتيبي، ع . (2021). دور مجتمعات الممارسة المهنية لمعلمي المرحلة الابتدائية في معالجة الفاقد التعليمي. *مجلة العلوم التربوية*، *4*(3)، 255 – 290.

الموجي، م. (2021). تطوير منظومة برامج التعليم المسرع في سياقات الطوارىء والأزمات: رؤية استراتيجية مقترحة. *مجلة التربية*، *189*(2)، 141-265.

وزارة التربية والتعليم الفلسطينية. (2020). الخطة الاستراتيجية لقطاع التعليم 2017- 2022. https://www.moe.pna.ps/uploads/%D8%A7%D9%84%D8%AE%D8%B7%D8%A9%20%D8%A7%D9%84%D8%A7%D8%B3%D8%AA%D8%B1%D8%A7%D8%AA%D9%8A%D8%AC%D9%8A%D8%A9%202017-2022.pdf?fbclid=IwAR0UNOtWa9Ksq_QgY6CIKsz_Y3RAU1SEQyycxtB3ttuP9agZbsa7CfM95rc.

اليوسفي، ر. (2015). *تصور مقترح لإدارة الأزمات في مدارس التعليم الثانوي العام في الجمهورية العربية السورية في ضوء بعض التجارب العالمية*. *رسالة دكتوراة غير منشورة*، جامعة دمشق، سوريا.

References

Acquah, E. O., & Katz, H. T. (2020). Digital game-based L2 learning outcomes for primary through high-school students: A systematic literature review. *Computers and Education*, *143*, 103667. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103667

Alkan, A., & Mertol, H. (2019). Teacher candidates' state of using DEG. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, *8*(2), 344–350. https://doi.org/10.11591/ijere.v8i2.19260

Alsadoon, hamadah. (2023). The Impact of Gamification on Student Motivation and Engagement: An Empirical Study. *Dirasat: Educational Sciences*, *50*(2), 386–396. https://doi.org/10.35516/edu.v50i2.255

Betebenner, D. W., & Wenning, R. J. (2021). Understanding Pandemic Learning Loss and Learning Recovery: The Role of Student Growth & Statewide Testing. *National Center for the Improvement of Educational Assessment*. https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED611296.pdf

Callaghan, M. N., & Reich, S. M. (2020). Applying a developmental lens to educational game designs for preschoolers. *International Journal of Mobile and Blended Learning*, *12*(2), 1–15. https://doi.org/10.4018/IJMBL.2020040101

Chen, M. Bin, Wang, S. G., Chen, Y. N., Chen, X. F., & Lin, Y. Z. (2020). A preliminary study of the influence of game types on the learning interests of primary school students in digital games. *Education Sciences*, *10*(4). https://doi.org/10.3390/educsci10040096.

Clark, D. B., Tanner-Smith, E., Hostetler, A., Fradkin, A., & Polikov, V. (2018). Substantial Integration of Typical Educational Games Into Extended Curricula. *Journal of the Learning Sciences*, *27*(2), 265–318. https://doi.org/10.1080/10508406.2017.1333431.

Donald, A., Jacobs, L. C., Razavieh, A., & Sorensen, C. (2010). Introduction to research in education. *New York: Nelson Education, Ltd*.

Donnelly, R., & Patrinos, H. A. (2021). Learning loss during Covid-19: An early systematic review. *Prospects*, *0123456789*. https://doi.org/10.1007/s11125-021-09582-6.

Eltem, Ö., & Berber, A. (2021). The use of educational games within the structure and properties of matter unit in science class. *Participatory Educational Research*, *8*(2), 200–219. https://doi.org/10.17275/per.21.36.8.2.

Giannakoulas, A., & Xinogalos, S. (2018). A pilot study on the effectiveness and acceptance of an educational game for teaching programming concepts to primary school students. *Education and Information Technologies*, *23*(5), 2029–2052. https://doi.org/10.1007/s10639-018-9702-x.

Hoda, R., Henderson, A., Lee, S., Beh, B., & Greenwood, J. (2014). Aligning technological and pedagogical considerations: Harnessing touch-technology to enhance opportunities for collaborative gameplay and reciprocal teaching in NZ early education. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 2(1), 48– 59. https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2014.06.001.

Justino, P. (2016). Supply and demand restrictions to education in conflict-affected countries: New research and future agendas. *International Journal of Educational Development*, *47*, 76-85.

Kapidere, M. (2021). Examination of prospective teachers' levels of using digital educational games. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, *16*(4), 1936–1946. https://doi.org/10.18844/cjes.v16i4.6060.

Karaman, B., Er, H., & Karadeniz, O. (2022). Teaching with Educational Games in Social Studies: A Teacher's Perspective. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, *21*(1), 124–137.

Kashefpakdel, E., Riggall, A., & Guerriero, S. (2021). Assisting Teachers to Support Learning Recovery: Understanding Learning Loss and Learning Gains during School Closure. *Education Development Trust*. https://eric.ed.gov/?id=ED615068

Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, S. (2018) *Gamification in Learning and Education*. Springer.

Kurniawan, H., & Budiyono, B. (2021). Heroe's Model: Case Study to Reduce Students' Learning Loss and Anxiety. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, *16*(3), 1122-1140. https://doi.org/10.18844/cjes.v16i3.5830

Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Beverly Hills, CA: Sag

Maxwell, J. A. (2013). *Qualitative research design: An interactive approach*. (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Mercer, T. G., Kythreotis, A. P., Robinson, Z. P., Stolte, T., George, S. M., & Haywood, S. K. (2017). The use of educational game design and play in higher education to influence sustainable behaviour. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, *18*(3), 359-384.

Özhan, Ş. Ç., & Kocadere, S. A. (2020). The effects of flow, emotional engagement, and motivation on success in a gamified online learning environment. *Journal of Educational Computing Research*, *57*(8), 2006-2031.

Persico, D., Passarelli, M., Pozzi, F., Earp, J., Dagnino, F. M., & Manganello, F. (2019). Meeting players where they are: Digital games and learning ecologies. *British Journal of Educational Technology*, *50*(4), 1687-1712.

Piaget, J. (1990). *A Formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Zahar Editores S.A.

Ribeiro, M. (2019). Analog and Digital Games as a Pedagogical Tool in the Teacher Training Context. *Research in Social Sciences and Technology*, *4*(2), 163–173. https://doi.org/10.46303/ressat.04.02.12

Sabirli, Z. E., & Coklar, A. N. (2020). The Effect of Educational Digital Games on Education, Motivation, and Attitudes of Elementary School Students against Course Access. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 12(3), 165-178.

Samuel, S. M. (2017). *Factors that influence educational wastage in public secondary schools in Kathiani Sub-County, Machakos County, Kenya* (Doctoral dissertation).

Somen, T., & Metin Goksu, M. (2020). Teacher Opinions on the Use of Educational Games in Social Studies Course.

International Journal of Progressive Education, *16*(6), 164–183. https://doi.org/10.29329/ijpe.2020.280.10.

Stewart Jr, P. M. (2013). *Learning the rules of the game: The nature of game and classroom supports when using a concept-integrated digital physics game in the middle school science classroom*. Columbia University.

Strauss, A., & Corbin, J. (1998). *Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded theory* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.

Swier, R., & Peterson, M. (2018). 3D digital games, virtual worlds, and language learning in higher education: Continuing challenges in Japan. *JALT CALL Journal*, *14*(3), 225–238. https://doi.org/10.29140/jaltcall.v14n3.232.

Tirado, A. (2021). At a Glance Review of Literature: COVID-19 Learning Loss and Strategies for Recovery. *Information Capsule Research Services*, 1–9. https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED614930.pdf.

UNICEF. (2022). *Where Are We on Education Recovery ?* https://documents1.worldbank.org/curated/en/906401638855034174/pdf/Executive-Summary.pdf.

Vibulphol, J. (2016). Students' Motivation and Learning and Teachers' Motivational Strategies in English Classrooms in Thailand. *English Language Teaching*, *9*(4), 64-75. https://doi.org/10.5539/elt.v9n4p64.

Wilkinson, P. (2016). A brief history of serious games. In Entertainment Computing and Serious Games: International GI-Dagstuhl Seminar 15283, Dagstuhl Castle, Germany, July 5-10, 2015, Revised Selected Papers (pp. 17-41). Springer International Publishing.

Xie, J., Wang, M., & Hooshyar, D. (2021). Student, parent, and teacher perceptions towards digital educational games: How they differ and influence each other. *Knowledge Management & E-Learning*, 13(2), 142– 160. https://doi.org/10.34105/j.kmel.2021.13.008.

Yıldız, E. (2021). The Effect of Educational Game Method on Learning Achievements of 7th Grade Students with Different Learning Styles. *Science Education International*, *32*(2), 88-95.

Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2021). The effect of educational games on learning outcomes, student motivation, engagement and satisfaction. *Journal of Educational Computing Research*, *59*(3), 522-546.

Zou, D., Zhang, R., Xie, H., & Wang, F. L. (2021). Digital game-based learning of information literacy: Effects of gameplay modes on university students' learning performance, motivation, self-efficacy and flow experiences. *Australasian Journal of Educational Technology*, *37*(2), 152–170. https://doi.org/10.14742/AJET.6682.