

تعزيز تنمية المحاكاة المجتمعية الورشة العمل معلومات عن ورشة العمل

هل أنت مستعد لمواصلة رحلة التعلم القائم على الألعاب؟

لقد شاركت في ندوتنا عبر شبكة الإنترنت حول ألعاب المحاكاة والتعلم القائم على الألعاب للعاملين في المجال الإنساني في المملكة الأردنية الهاشمية. ما هي الخطوات التالية الآن؟

إذا كنت مهتماً بمعرفة المزيد، نحن ندعوك للاشتراك في ورشة عمل مجانية حول التعلم القائم على الألعاب وبدعم من صندوق الابتكار والتحول والشبكة المشتركة بين المجالس ووزارة الخارجية الكندية!

ما الذي أقوم بالتسجيل له هنا؟

تستمر ورشة العمل خلال الأشهر من يناير إلى أكتوبر لعام 2021، وهي مجانية بالكامل وتتكون من ثلاث مراحل.

المرحلة الأولى: محاضرات عبر شبكة الإنترنت - من يناير إلى مارس 2021

- يتلقى المشاركون 5 أسابيع من المحاضرات عبر شبكة الإنترنت لتعلم أساسيات تطوير ألعاب المحاكاة (محاضرتان أسبوعياً مدة كل منهما ساعة واحدة).
- سيعمل المشاركون في مجموعات لتكوين وإتمام مستند لتصميم لعبة محاكاة خاصة بهم، وسيعمل ذلك المستند بمثابة حجر الأساس لوضع المخططات لتطوير محاكاة خاصة بتلبية الاحتياجات التدريبية لمؤسستك.
- الالتزام الزمني: تُخصّص ساعتان في الأسبوع لحضور الدورات، بالإضافة إلى حوالي 20 دقيقة من الدراسة المستقلة أسبوعياً، ليصبح مجموع الالتزام الزمني هو 5 أسابيع خلال الفترة من يناير وحتى مارس.

المرحلة الثانية: تطوير لعب المحاكاة بدعم من مدرب - من أبريل إلى يونيو 2021

- الآن وبعد أن اكتسبت أنت وفريقك الخبرات في مجال ألعاب المحاكاة، ف لديك ثلاثة أشهر لتحويل تصميم لعبة المحاكاة الخاصة بكم من مخطط إلى واقع عبر تطبيق ما تعلمته وتصميم المحاكاة الخاصة بك بدعم من خبير في ألعاب المحاكاة.
- الالتزام الزمني: ساعتان من وقت تصميم الفريق أسبوعياً لمدة 8 أسابيع بين شهري أبريل ويونيو.

المرحلة الثالثة: تنفيذ المحاكاة - من يوليو إلى أكتوبر 2021

- لقد قمت ببناء أداة تعليمية متطورة، وقد حان الوقت الآن لتجربتها! سنعينك في إعداد إطار التقييم الخاص بك، وتنظيم الجولة الأولى من محاكاتك وتقديمها لمؤسستك أو فريقك.
- الالتزام الزمني: 3 ساعات على الأقل لتنفيذ المحاكاة، أو أكثر من ذلك اعتماداً على درجة تعقيد التمرين الذي تعمل على تطويره.

ما هي المنافع التي سأجنيها من الاشتراك؟

سوف تحصل على الكثير من هذه الفرصة التدريبية المجانية!

- سوف تتطلع على أحدث النظريات المتطورة والخبرات التطبيقية في مجال تصميم وتعلم ألعاب المحاكاة.
 - يحصل المشاركون الذين أتموا ورش العمل على شهادة إلكترونية في تصميم الألعاب التعليمية من مؤسسة "ليسونز ليرند للمحاكاة والتدريب" ومؤسسة "كريسب" الألمانية ومنظمة إنقاذ الطفولة.
 - سوف تمتلك وتصمم نموذج محاكاةٍ تدريبي خاصٍ بك لتلبية الاحتياجات التدريبية لمؤسستك!
 - ستحصل على إرشاد فردي من قبل معلمٍ متخصص في ألعاب المحاكاة لمدة تصل إلى ستة أشهر، وذلك لدعمك في تطوير وتشغيل تمرين المحاكاة الخاص بك.
 - ستلتقى 10 ساعات من المحاضرات الحية الفريدة عبر الإنترنت حول تصميم ألعاب المحاكاة، والتي سيلقيها خبراء من مؤسسة "ليسونز ليرند للمحاكاة والتدريب" ومؤسسة "كريسب" الألمانية وفريق بناء القدرات البشرية في منظمة إنقاذ الطفولة
- يرعى كل من صندوق الابتكار والتحول والشبكة المشتركة بين المجالس ووزارة الشؤون الخارجية الكندية لهذا التدريب.

من هي الفئة المستهدفة للتسجيل في هذا البرنامج؟

نطلب من المشاركين التسجيل ضمن فرق مكونة من 2 إلى 5 أفراد من ذات المؤسسة، حيث سيساعد ذلك على توزيع العمل ويضمن بناء نموذج محاكاة ذو صلة بالاحتياجات التدريبية لمؤسستك.

أبواب التقديم مفتوحة أمام الجميع! نحن نشجع بشكل خاص تقديم الأفراد الحديثين في مسيرتهم المهنية، أو الذين قد لا تتاح لهم فرصة المشاركة في مثل هذه الفرصة التدريبية التي تستمر لمدة 8 أشهر.

نحن ملتزمون بالمساواة بين الجنسين وإتاحة الوصول للجميع.

ماذا تتوقعون مني عند التسجيل؟

إذا قمت بالتسجيل في ورشة العمل، فنحن نثق بإتمامك لجميع مراحل التدريب الثلاثة، وهذا يعني الالتزام بما يلي:

- حضور كافة المحاضرات
 - تصميم نموذج المحاكاة
 - تقديم نموذج المحاكاة الذي عملت على تصميمه
- يعد هذا التدريب التزاماً جاداً سيستغرق منك عدة ساعات في الأسبوع لمدة ستة إلى ثمانية أشهر! لكن تذكر كذلك بأنك ستعمل ضمن فريق تدعمون فيه بعضكم البعض، خاصة مع علمنا بدرجة انشغال جدول عمل موظفي المجال الإنساني.

ما الذي سأتعلمه بالضبط؟
يسعدنا سؤالك عن ذلك. فيما يلي مخطط أولي لحلقات العمل.

مُخَرَّجات التعلّم لورش العمل

عند إتمامهم لهذه الدورة، سيتمكن المشاركون من:

- تعريف ألعاب التعلّم وهياكل اللعب الأساسية.
 - وصف كيفية استخدام الألعاب التعليمية بشكل فعّال لتطوير نشاطات التعلّم.
 - صياغة أهداف تعليمية تأخذ بعين الاعتبار نقاط القوة والضعف في ألعاب التعلّم.
 - تصميم لعبة تعليمية بسيطة أحادية النظام بأسلوب يتمتع بالحساسية والاحترام والشمولية.
 - تطبيق المعارف النفسية الأساسية عند تعلّم تصميم ألعاب المحاكاة.
 - إجراء جلسات اختبارية من اللعب لجمع البيانات التي تتيح بدورها تحسين تصميمات الألعاب التعليمية.
 - إنتاج المواد التحضيرية لإعداد التقارير واستخلاص المعلومات ومخططات إدارة الألعاب التعليمية.
 - الإشراف على إدارة عدد من الألعاب التعليمية البسيطة لمجموعة صغيرة من المشاركين، ويتضمّن ذلك تقارير استخلاص المعلومات.
- عند إتمام من ورش العمل، تذكّر بأنه سيكون لديك ستة أشهر لتطبيق ما تعلمته من خلال برنامج التصميم والإرشاد.

نبذة عن الوحدات والأهداف التعليمية

فيما يلي تفصيل لوحات ورش العمل، بالإضافة إلى الأهداف التعليمية لكل وحدة. عند إتمامهم لكل وحدة أدناه، سيتمكن المشاركون من:

الوحدة 1: الشروع في العمل

- تعريف ألعاب التعلّم.
- تحديد نقاط القوة والضعف في ألعاب التعلّم كأدوات تعليمية.
- شرح أهمية ووظائف التقارير الموجزة ومستخلصات المعلومات بالعلاقة مع ألعاب التعلّم.
- اختيار المواضيع المناسبة لمحاكاتها من خلال لعبة تعليمية.

الوحدة 2: اختبار لعبة تعليمية

الوحدة 3: تعلّم سيكولوجية ألعاب التعلّم

- وصف كيفية ارتباط النسيان والتكرار بعملية التعلّم.
- مناقشة دور الحافز والمشاركة في عملية التعلّم.
- شرح كيفية تأثير تجربة المستخدم على فعالية لعبة التعلّم.
- تحديد القرارات الهادفة الواجب محاكاتها في لعبة التعلّم.
- توضيح كيفية ارتباط النمط المعروف باتخاذ القرارات الهادفة.
- أمثلة على ردود الفعل العاطفية التي يمكن أن تولدها الألعاب التعليمية.

الوحدة 4: المحاكاة ونتائج التعلّم + تقييم المحاكاة

- تكوين أهداف ونتائج تعليمية تتنوع نموذج SMART وتناسب ألعاب التعلّم.
- تطوير مؤشرات الأداء وأدوات تقييم التعلّم والتقييمات الذاتية.
- تبرير أهمية تقارير استخلاص المعلومات في تحقيق نتائج التعلّم المرجوة من الألعاب التعليمية.
- تقييم فعالية ألعاب التعلّم.

الوحدة 5: الأنظمة

- كيفية ارتباط ديناميات وآليات وجماليات إطار العمل بألعاب التعلّم.
- تحديد العلاقات ما بين أنواع ألعاب التعلّم ونتائجها التعليمية.
- ربط هياكل اللعبة الأساسية بنتائج التعلّم.

الوحدة 6: موضوعات الألعاب الإنسانية: النوع الاجتماعي، الحساسية، الاحترام، الشمولية

- تحديد مفاهيم النوع الاجتماعي، والحساسية، والاحترام، والشمولية.
- شرح الدور الذي يلعبه النوع الاجتماعي، والحساسية، والاحترام، والشمولية في محاكاة سيناريوهات العمل الإنساني.
- إضافة إلى الوحدة 6 بالتشاور مع مستشار النوع الاجتماعي

الوحدة 7: الأدوار

- مناقشة مفهوم "أرض المعونة" وأثار العزلة الإنسانية.
- توضيح دور المنظور في تعريف الأزمات الإنسانية.
- إعداد ملخصات غير متماثلة تعزّز وجهات النظر والسلوكيات الواقعية في سياق الألعاب التعليمية.
- إعطاء الأولوية لإدراج أصحاب المصلحة في تصميم المحاكاة.

الوحدة 8: استراتيجيات الإدارة وقواعد الكتابة

- إيصال مجموعات القواعد الدقيقة إلى المشاركين عبر المستندات النصية و/أو العروض التقديمية.
- وضع قواعد "في الوقت المناسب" تسمح للمشاركين بالتفاعل مع ألعاب التعلّم بشكل سريع.
- تقييم الألعاب التعليمية في اللحظات شديدة التعقيد من الإرهاق المعرفي.
- إدراج الخبراء المتخصصين في المواضيع ضمن عمليتي تصميم وإدارة اللعبة.

الوحدة 9: اختبار اللعب - الفشل بشكل أسرع

- وصف دور اختبار اللعب في تصميم لعبة التعلّم التكراري.
- وضع جداول زمنية للاختبار "مبكراً وتكراراً".
- صياغة خطط اختبار اللعب لوضع أنظمة الألعاب تحت "اختبار التحمل" وجمع البيانات حولها.
- مراجعة الألعاب التعليمية على أساس مخرجات اختبار اللعب.

الوحدة 10: الجمع بين كافة المعلومات

مراجعة وتقديم عدد من المواضيع المتقدمة

من الذي يقوم بتقديم هذا التدريب؟

يعمل على تقديم ورشة العمل هذه



ليسونز ليرند للمحاكاة والتدريب:

LLST is a professional development training firm for humanitarian workers, with a methodological emphasis on interactive simulations and activities. Our simulations require participants to step into the shoes of stakeholders, to consider the unfolding of a crisis from different points of view. By highlighting immersive learning over static teacher/student oriented lectures, our trainings promote independent thinking, critical engagement with humanitarian norms and assumptions, problem-solving skills, and nuanced understandings of the political and social dynamics of humanitarian relief efforts.



"كريسب" برلين:

وهي مؤسسة رائدة عالمياً في عمليات المحاكاة القائمة في الفصول الدراسية مع التركيز على قضايا تغيير النزاع والتربية المدنية. تستهدف أنشطة "كريسب" بشكل أساسي نشطاء المجتمع المدني من الشباب المهتمين بالتعلم القائم على الخبرة. وتسعى "كريسب" من خلال استخدام ألعاب المحاكاة المدعمة بعناصر لعب الأدوار إلى تطوير ثقافة من التعلم ذاتي التنظيم الذي يمتاز بالشمولية والعملية والكبيرتين.



Save the Children

فريق بناء القدرات الإنسانية في منظمة إنقاذ الطفولة:

يُعرف هذا الفريق دولياً باعتباره أحد رواد التعلم القائم على الألعاب في المجال الإنساني. يدعم فريق بناء القدرات الإنسانية في منظمة إنقاذ الطفولة مبادرات متعددة تهدف إلى استخدام ألعاب المحاكاة في التدريس والتعلم، بما في ذلك أعمال أكاديمية القيادة الإنسانية ومنظمة "كايا" فيما يتعلق بتطوير الألعاب.

كيف يمكنكم تقديم هذه التدريبات مجاناً؟

نتمكّن من تقديم تدريبات مشروع تطوير المحاكاة المجتمعية بفضل رعاية المشروع من قبل صندوق الابتكار والتحول، والذي يتلقى تمويله من قبل الشبكة المشتركة بين المجالس ووزارة الشؤون الخارجية الكندية.



Fund for Innovation
and Transformation

Fonds pour l'innovation
et la transformation

<https://fit-fit.ca/>



<https://www.acic-caci.org/inter-council-network>

Canada 

Program undertaken with the financial
support of the Government of Canada
provided through Global Affairs Canada

<https://www.international.gc.ca/>