المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
وكالة التعليم العام
الإدارة العامة للإرشاد الطلابي

وزارة التعليم
Ministry of Education

وعي
البرنامج الإرشادي للتوعية من مخاطر الألعاب الإلكترونية

البرنامج الإرشادي
للتوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية

١٤٤٣هـ - ٢٠٢١م

بسم الله الرحمن الرحيم

المحتويات

• المقدمة	٤
الفصل الأول	
• مصطلحات الدليل	٦
• مرتكزات الدليل - حدود الدليل	٧
• المستفيدون - وصف البرنامج - أهداف البرنامج	٨
• القيم المستهدفة	٩
• الأساليب والإجرات الوقائية والعلاجية	١٠
الفصل الثاني	
• سمات اللعب ووظائفة - أنواع الألعاب الإلكترونية	١٢
• أهم أنظمة تصنيف الألعاب الإلكترونية	١٣
• أخلاقيات التعامل مع الألعاب الإلكترونية	١٤ - ١٥
الفصل الثالث	
• إيجابيات الألعاب الإلكترونية	١٧
• مخاطر وآثار الألعاب الإلكترونية على الطلبة	١٨-١٩
الفصل الرابع	
• الإشراف والمتابعة	٢١
• أدوار ذوي العلاقة ببرنامج مخاطر الألعاب الإلكتونية	٢٥-٢٧
الملاحق	
• الخطة التنفيذية للبرنامج	٢٧-٢٨
• استمارات متابعة البرنامج	٢٩-٣٥
• بركود الحقيبة التدريبية	٣٦
• إنفوجرافيك	٣٧-٣٩
• المراجع	٤٠-٤١

المقدمة

يعتبر اللعب من الأنشطة الذهنية والبدنية التي يقوم بها الفرد من أجل تلبية حاجاته الأساسية ومظهر من مظاهر سلوكه، كما أنه استعداد فطري وضرورة من ضروريات الحياة، فاللعب مدخلٌ وظيفيٌ لعالم الطفولة، ووسيطٌ تربويٌ مهم، وأسلوبٌ فاعل وممتعٌ حيث يساعد الطفل على أن يكتشف نفسه والبيئة المحيطة به، وعن طريقه ينمو الطفل جسدياً ومعرفياً وانفعالياً واجتماعياً، فيسهم اللعب في تنمية شخصيته وصقل هويته.

ومع تطور التقنية الحديثة وظهور الألعاب الالكترونية برزت سلبيات ممارسة الأطفال والمراهقين لتلك الألعاب الإلكترونية، وعجز بعض الأسر عن منع أبناءهم من ممارستها، وقد أكدت بعض الدراسات ظهور عدد من المشكلات على بعض الطلاب والطالبات بسبب هذه الألعاب وظهور تدني في مستويات الطلاب والطالبات التحصيلية بسبب انصرافهم عن الدراسة والاستذكار وإقبالهم الشديد على ممارسة هذه الألعاب، وقد يصل بعض الطلاب والطالبات إلى حالة من الإدمان، ولذلك رأت وزارة التعليم ممثلة في الإدارة العامة للإرشاد الطلابي أهمية بناء برنامج إرشادي يهتم بوقاية الطلاب والطالبات من مخاطر الألعاب الإلكترونية والاستفادة من الجانب الإيجابي من هذه الألعاب في ما ينمي الفكر الناقد لدى الطلاب والطالبات ويخدم العملية التعليمية، ولتبصير المجتمع المدرسي والأسرة بالأساليب الوقائية المناسبة للحماية من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

الإدارة العامة للإرشاد الطلابي

الفصل الأول

مصطلحات الدليل

مرتكزات الدليل

حدود الدليل

المستفيدون

وصف البرنامج

أهداف البرنامج

التدريب على البرنامج

مصطلحـات الدليل

المخاطر	هي التهديدات التي تنتج عن سلوك معين ولا يمكن التنبؤ بمدى التهديد في صورته الأكيدة.
اللعب	نشاط حر موجه أو غير موجه، يكون على شكل حركة أو سلسلة من الحركات، ويمارس فردياً أو جماعياً، ويتم فيه استغلال لطاقة الجسم الذهنية والجسدية.
الألعاب الالكترونية	هي جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الانترنت، وألعاب الفيديو والعاب الهواتف النقالة وألعاب اللوحات الرقمية.
التوعية	هي نشاط يهدف لتركيز انتباه مجموعة واسعة من الناس إلى مسألة أو قضية معينة.
المواطنة الرقمية	هي مجموع القواعد والضوابط والمعايير والأعراف والأفكار والمبادئ المتبعة في الاستخدام الأمثل والقويم للتكنولوجيا، من أجل المساهمة في رقي الوطن.
االتنمر الإلكتروني	استخدام التكنولوجيا الحديثة كوسائل التواصل الاجتماعي وكافة الخدمات التي توفرها الإنترنت لمضايقة شخصٍ آخر أو تهديده أو إحراجه أو التحرش به، يشمل ذلك نشر معلوماتٍ شخصيةٍ أو صورٍ أو مقاطع فيديو مصممة لإيذاء شخصٍ آخر أو إحراجه..
الخصوصية الرقمية	الحرص على حماية المعلومات الشخصية والحفاظ على خصوصية الاخرين
الإدمان الإلكتروني	نوع من أنواع الاضطرابات التي يعاني منها بعض الأشخاص والذي يوحي بالاستخدام القهري للأنترنت .

مرتكزات الدليل:

- برامج الإدارة العامة للإرشاد الطلابي
- التجارب الإقليمية والدولية.
- الدراسات والبحوث.
- نظام مكافحة الجرائم المعلوماتية

حدود الدليل:

الحدود الموضوعية:

بناء إطار علمي إجرائي لبرنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية وطرق الوقاية منها من خلال الدارسات العلمية والممارسات الإقليمية والدولية.

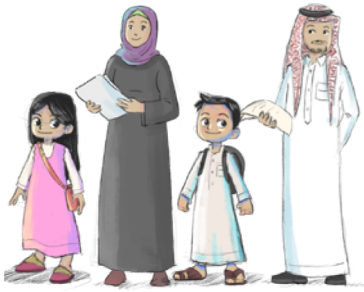
الحدود المكانية:

يختص الدليل بمدارس التعليم العام (بنين/ بنات) في المملكة العربية السعودية.

المستفيدون

الطلاب والطالبات

موجهي الطلاب والطالبات


المجتمع المدرسي.

أولياء الأمور

وصف البرنامج:

تزويد المجتمع المدرسي والمحلي بالمهارات والإساليب التربوية المناسبة لتوعية الطلاب والطالبات بمخاطر الألعاب الإلكترونية

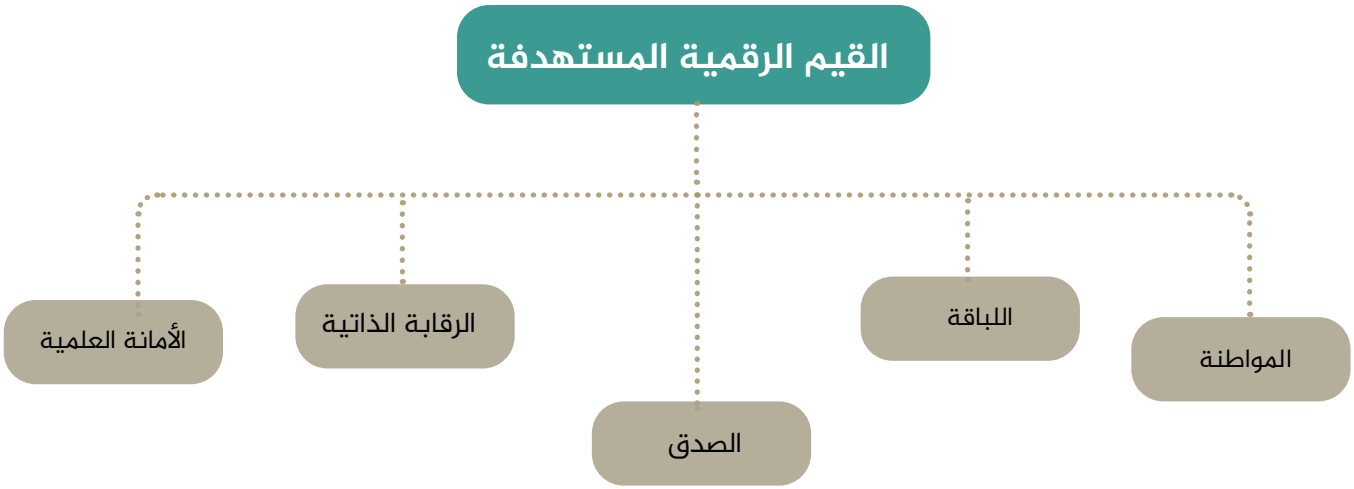
أهداف البرنامج:

الهدف العام

توعية المجتمع المدرسي والمجتمع المحلي بمخاطر الألعاب الإلكترونية

الأهداف التفصيلية

- تبصير الطلاب والطالبات وأولياء الأمور والمجتمع المدرسي بمخاطر الألعاب الإلكترونية
- تزويد أولياء الأمور والمجتمع المدرسي بالأساليب الوقائية المناسبة للوقاية من أضرار الألعاب الإلكترونية
- إكساب الموجهين الطلابيين مهارات التعامل مع الطلاب والطالبات المتأثرين نتيجة إساءة استخدام الألعاب الإلكترونية .
- تزويد الطلاب والطالبات بالمهارات اللازمة لكيفية التعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية
- الحد من التنمر الإلكتروني التي قد يتعرض له الطلاب والطالبات عند ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت



المواطنة	هي مجموع القواعد والضوابط والمعايير والأعراف والأفكار والمبادئ المتبعة في الاستخدام الأمثل والقويم للتكنولوجيا، من أجل المساهمة في رقي الوطن.
اللباقة	هي مجموعة من القواعد والسلوكيات والمعايير المتبعة في البيئة الرقمية
الصدق	هو مطابقة الوصف أو الشيء المنقول أو الحدث الواقع لحقيقة الحال بشكل مباشر أو من خلال وسائط التقنية المختلفة
الرقابة الذاتية	هي السلطة الداخلية التي تنبع من الوازع الديني والقيم المجتمعية لدى الطفل والتي توجه سلوكه في البيئة الرقمية
الأمانة العلمية	ممارسات وانشطة علمية ذات مصداقية ودقة ووضوح وتتنافى مع الغش والسرقة والانتحال والتلفيق

الأساليب والإجراءات الوقائية والعلاجية:

- تعزيز السلوك الإيجابي.
- بناء القيّم.
- مراعاة خصائص النمو.
- الضبط الذاتي.
- التفكير الناقد.
- دراسة الحالة.
- الإرشاد الفردي - والجمعي.
- الكشف والتدخل المبكر.
- العلاج المعرفي السلوكي.

التدريب على البرنامج:

التدريب على حقيبة التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية.

الفصل الثاني

سمات اللعب ووظائفه

مجالات الألعاب الإلكترونية

أهم أنظمة تصنيف الألعاب الإلكترونية

أخلاقيات التعامل مع الألعاب الإلكترونية

أهم سمات اللعب:

- يكون له هدف واحد أو عدة أهداف لتحقيق النمو.
- يسير وفق قواعد محددة ومتفق عليها ومفهومة من قبل من يمارسها.
- يتضمن تعاوناً أو منافسة مع الذات ومع الآخرين.
- يتميز بالاستمرارية المحلية في إطار من الوقت والمكان، ويكون له بداية ونهاية.
- مرن ومتنوع فهو موجه وغير موجه، خيالي وواقعي.
- يتضمن نشاطات متنوعة جسمية وعقلية وانفعالية ولغوية واجتماعية، لذلك يساهم في نمو الطفل من جميع النواحي.
- تضمن أهداف تعليمية ومهارية

أهم وظائف اللعب:

- ينمي مجالات الشخصية لدى الأطفال.
- وسيلة للتنبؤ بمدى تكيف الأطفال الاجتماعي والشخصي.
- وسيلة يستطيع الطفل أن يظهر ماعنده من مهارات وقدرات بصورة تلقائية ومتحرره من اي قيود وضوابط

من أنواع الألعاب الإلكترونية :

- الألعاب التعليمية : هي ألعاب تعتمد على دمج عملية التعليم بالعب لإثارة دافعية العب
- ألعاب المغامرة والحركة: وهي تتطلب ردود فعل سريعة ودقيقة وتركز على عنصر المغامرة والاستكشاف.
- ألعاب السباقات: وتشمل الألعاب التي تعتمد على قيادة السيارات أوا لدراجات
- ألعاب الذكاء: وتشمل ألعاب الشطرنج والألعاب الورقية والصور المتشابهة
- الألعاب الترفيهية: ويقصد الألعاب بسيطة التصميم والفكرة ويستطيع أصغر الأطفال لعبها بسهولة مثل الألعاب التي يسعى فيها البطل إلى جمع الجواهر أو النقود
- ألعاب الأدوار: وتشمل الحياة الدرامية وتعتمد هذه النوعية على القصص الأدبية والتاريخية.
- ألعاب الاستراتيجية: ويقصد بها تلك الألعاب التي تعتمد على الخطط الحربية أو العسكرية وتحتاج إلى التفكير الطويل مثل ألعاب الحروب أو بناء المعسكرات.
- الألعاب الرياضية: وتشمل الألعاب التي تعبر عن رياضات مثل كرة القدم، كرة التنس، كرة الجولف، وغيرها.

أهم أنظمة تصنيف الألعاب الإلكترونية

نظام تصنيف الألعاب الإلكترونية في دول الاتحاد الأوروبي PEGI

نظام تصنيف الألعاب الإلكترونية بالولايات المتحدة الأمريكية ESRB

تصنيفات المحتوى للألعاب الإلكترونية السعودي (2016م):

هو التصنيف المعتمد من الهيئة العامة للإعلام المرئي والمسموع بالمملكة العربية السعودية حيث وضعت معايير جديدة لتصنيف الألعاب الإلكترونية تلائم المجتمع السعودي، إلى جانب توفير دليل شامل ومنفصل لمطوري وموزعي الألعاب يساعدهم على تحديد الفئة العمرية المناسبة لألعابهم في المملكة العربية السعودية، إضافة إلى تنقيح محتواهم بما يتناسب مع مجتمعنا.

كما تهدف إلى مساعدة المستخدم في تحديد اللّعبة المناسبة له أو لأفراد عائلته، وفي المقابل التأكد بأن اللّعبة لا تمثل أي خطر على المراحل السنية المستهدفة بما تحمله من محتوى.

أخلاقيات التعامل مع الألعاب الإلكترونية

تنقسم أخلاقيات التعامل مع الألعاب الإلكترونية إلى قسمين وهي:

أولاً: أخلاقيات التعامل بين الفرد المستخدم للألعاب الإلكترونية ونفسه:

- تقوى الله ومراقبته فهو يعلم السر وأخفى والابتعاد عما يخالف الشرع ويفسد العقل والسلوك ومنها الألعاب التي تحتوي على:
  - الأفكار الهدامة، الإرهاب، التعصب العرقي أو الديني.
  - العنف الجسدي والإجرام وتسهيل القتل وإزهاق الأرواح.
  - تقوم على ممارسات محرمة كالقمار والميسر.
  - محتوى غير لائق أو مخل بالآداب.
- الابتعاد عما يفسد واقعية الطّفل كالأوهام والخيالات، والأشياء المستحيلة كالعودة بعد الموت والقوّة الخارقة التي لا وجود لها في الواقع وتصوير الكائنات الفضائية ونحو ذلك
- احترام الذات والقيم والمبادئ والعادات والتقاليد في استخدام هذه الألعاب.
- اتباع القوانين الدولية في اختيار اللّعبة والحرص على الاطلاع على تصنيف الألعاب قبل شرائها أو القيام بتحميلها والتأكد من وملاءمتها للفئة العمرية وغالبا يتضمن الغلاف الخارجي للعبة تصنيفها وأهم المعلومات الخاصة بها.
- ألا يكون الانشغال بهذه الألعاب سبباً في ضياع الواجبات الدينية، أو إهمال الاحتياجات الشخصية والمسؤوليات المنزلية والاجتماعية.
- تؤدي هذه الألعاب إلى اختراق الخصوصية الرقمية للطفل ممايؤدي إلى ايذاءه جسدياً أو نفسياً

ثانياً: أخلاقيات التعامل بين المستخدم للألعاب الإلكترونية وغيره من المستخدمين:

- احترام الأخرين واحترام أفكارهم وآراءهم وعدم السخرية منهم وتجنب الإساءة إليهم أو جرح مشاعرهم عند التواصل معهم عبر الألعاب وتجنب الجدال بلا غاية.
- الالتزام بالخصوصية الرقميةوتجنب انتهاك خصوصيات الغير أو التعدي على حقهم في الاحتفاظ بأسرارهم.

- مراعاة الأدب والذوق العام واجتناب الانفعال وردة الفعل الصاخبة بعد الفوز أو الخسارة في اللعب خاصة في الأماكن العامة.
- الحرص على تمثيل القدوة الحسنة وأن يتذكر أنه دائما يمثل وطنه ودينه ومجتمعه أثناء اللعب.
- أن يحافظ على أدب الحوار وعدم استخدام الكلمات النابية أو البذيئة.
- التعامل بأمانة مع أي معلومة شخصية تخص الطرف الآخر في اللّعبة وعدم استغلالها الاستغلال السيئ.
- تجنب الإضرار بالآخرين عن طريق إرسال البرامج الضارة من بعض الألعاب لأجهزتهم وأنظمتهم المعلوماتية.
- تجنب التعرض لتعاليم الأديان جميعاً بسوء والابتعاد عن تجريح الرموز الدينية أو الهيئات أو الدول أو الشعوب وعدم إثارة النعرات المذهبية أو الطائفية.
- تجنب نشر ما من شأنه بث الكراهية التي تشجع وتروج للقضاء على مجموعة معينة أو أي تبادل للأفكار التي تحقر أو تشوه سمعة شخص أو مجموعة ما أو أي إساءة لذوي الإعاقة الجسدية أو العقلية.
- تجنب نشر ما من شأنه تعريض أمن الناس أو صحتهم أو سلامتهم للخطر.
- تجنب نشر أو توفير محتوى غير لائق ومخل بالآداب.
- الحرص على ألا تكون هذه الألعاب عائق في الالتزام بالأنشطة الاجتماعية المختلفة كعيادة المريض وزيارة الأقارب ومساعدة المحتاجين وغير ذلك من الأنشطة الاجتماعية المناسبة له.

الفصل الثالث

إيجابيات الألعاب الإلكترونية

مخاطر وآثار الألعاب الإلكترونية

الآثار النفسية

الآثار الاجتماعية

الآثار الصحية

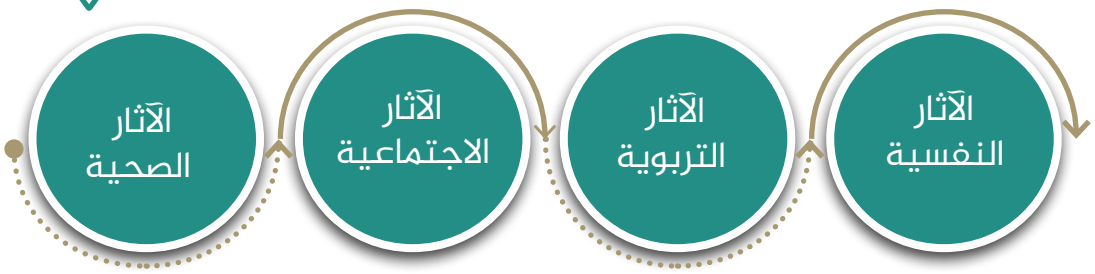
الآثار السلوكية والأمنية

إيجابيات الألعاب الإلكترونية

إذا ما تأملنا بعض من الألعاب الإلكترونية فسنجد أنها ليست ذات طابع سلبي بحت إنما تمتاز بنواحي إيجابية فمن بين هذه الإيجابيات نذكر منها:

- تساهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية مثل مهارة حل المشكلات والتفكير العلمي وتزيد ثقة الطالب بنفسه.
- تحسين القدرة على اتخاذ القرارات إذ أن بعضها يتطلب مهارة التصرف السريع.
- تساهم في تقوية الملاحظة لدى الطفل فالعديد من هذه الألعاب يساعد على تحسين القدرات البصرية.
- هناك نوع من الألعاب التي تقوم بتعليم الأحرف والأرقام والقرآن وأنواع الحيوانات والتمييز بين الأصوات.
- تعلم الطفل الابتكار والتفكير والتخطيط بشكل سليم.

مخاطر وآثار بعض الألعاب الإلكترونية على الطلاب والطالبات



الآثار النفسية:

- السلوك العدواني والعنف: للألعاب الإلكترونية أثر نفسي سيئ حيث تزيد من العدوانية وأعمال العنف والسلوك المعادي للمجتمع.
- القلق والتوتر: يحدث هذا النوع من الألعاب بعض الأثار العقلية مثل التوتر العصبي والنوبات المرضية والتشنجات العصبية.
- الرهاب الاجتماعي: وهو ما يعرف أيضا باضطراب القلق الاجتماعي وهو أحد أكثر الاضطرابات النفسية شيوعًا ، فالمدة الطويلة التي يقضيها بعيداً عن الناس مقابل تلك الألعاب قد تسبب له نوعا من هذا القلق خصوصاًإذا كان يعاني من حالة صحية تلفت الانتباه مثل مظهره أو صوته.
- الإدمان الإلكتروني: وهي ظاهرة تتمثل في الاعتياد الكامل والمستمر لدى الفرد على ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر وسائل وسيطة بشكل دائم يؤثر على نشاطه الطبيعي.

الآثار الاجتماعية:

- العزلة الاجتماعية: فنجد حصيلة هذه الألعاب أبناء يفتقرون الى التواصل الاجتماعي
- تدني التفاعل الاجتماعي مع الأسرة والأصدقاء: لا شك بأن الوقت الذي يمضيه الطالب لساعاتٍ طويله، ستحل محل الأنشطة الأخرى الأكثر أهمية كقضاء الوقت مع العائلة أو الأصدقاء أو تطوير مهارة ما.
- أفكار ومعتقدات لا تنتمي للمجتمع مثل (الألفاظ النابية- المعتقدات الدينية الخاطئة-.....)

- ضعف التحصيل الدراسي وإهمال الواجبات المدرسية.
- الهروب من المدرسة أثناء الدوام الرسمي
- التأخر الدراسي والتراجع في أداء الاختبارات.
- السهر على هذه الألعاب تجعلهم غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب للمدرسة فينتج عندنا فئتين فئة المتأخرين وفئة المتغيبين.
- ضعف التركيز والانتباه. مما يؤدي إلى صعوبة الاستيعاب.

الآثار الصحية:

- اضطرابات النوم: مثل الأرق - الكوابيس- السهر.
- السمنة: يؤدي الجلوس لساعات طويلة على هذه الألعاب للسمنة الناتجة عن قلة الحركة.
- نقص الشهية والهزل: ليس فقط السمنة وحدها من المشكلات الصحية التي تنتج عن كثرة الجلوس وأيضاً الهزال والنحافة لقلة الاهتمام بتناول الطعام.
- انحناء في العمود الفقري: يسبب الجلوس لساعات طويلة وبوضعيات خاطئة وغير صحية على هذه الألعاب أضراراً للعمود الفقري وألم أسفل الظهر وفي الفقرات القطنية، وآلاماً في الرقبة والكتفين.
- إضعاف العضلات والمفاصل: فالفترات الطويلة التي يجلسها بعض الطلاب والطالبات وعدم الحركة من وقت إلى آخر كفيلة بأن تؤدي إلى إضعاف المفاصل والعضلات.
- إجهاد العينين وضعف النظر: تعمل هذه الألعاب على إجهاد العينين بسبب شدة التركيز والنظر إليها
- مشاكل في الانتباه والتركيز: تساهم الألعاب الإلكترونية ذات المحتوى عالي السرعة إلى قلة التركيز ونقص الانتباه إضافة لانخفاض قدرة الذاكرة.

الآثار السلوكية والأمنية:

- نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق وهنا صورة سلبية يتعلمها الطلاب والطالبات.
- يتعلم الطلاب والطالبات أساليب ارتكاب الجريمة وحيلها.
- تعزز لدى الطلاب والطالبات العنف والعدوان التي تقودهم إلى ارتكاب الجرائم.
- ممارسة السلوك غير السوي كالسرقة والاعتداء وغيرها.

الفصل الرابع

برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية

الإشراف والمتابعة

الأساليب والإجراءات الوقائية والعلاجية

البرامج التدريبية

مهام ذوي العلاقة

الإشراف والمتابعة

على مستوى الوزارة

الإدارة العامة للإرشاد الطلابي

على مستوى إدارات التعليم

إدارة/ قسم التوجيه والإرشاد بإدارة التعليم

منظومة العمل في البرنامج على مستوى إدارات التعليم

الإدارة/ القسم	الدور
إدارة / قسم التوجيه والإرشاد	الإعداد والتخطيط والتقويم والمتابعة
إدارة / قسم النشاط الطلابي	بناء البرامج والأنشطة التي تحقق أهداف البرنامج
إدارة الإشراف التربوي	إشراف ومتابعة قيادات المدارس لتنفيذ للبرنامج
إدارة الإعلام والاتصال	إعداد وصناعة الأفلام والمواد الإعلامية التي تحقق أهداف البرنامج وتوثيقها
إدارة تقنية المعلومات	تفعيل التوعية بالبرنامج على بوابة إدارة التعليم

أدوار ذوي العلاقة ببرنامج مخاطر الألعاب الإلكترونية

ذوي العلاقة المعنيين ببرنامج مخاطر الألعاب الإلكترونية هم:

- مدير/ـة المدرسة
- الموجه/ه الطلابي
- رائد/ـة النشاط الطلابي.
- المعلم/ـة
- ولي أمر الطالب/ـة

أولاً: أدوار مدير/ـة المدرسة:

- تضمين برنامج مخاطر الألعاب الإلكترونية في الخطة التنفيذية للمدرسة.
- اسناد تنفيذ خطة البرنامج للجنة التوجيه والإرشاد بالمدرسة
- تهيئة مرافق المدرسة بما يخدم البرنامج. (المسرح - مصادر التعليم - معمل الحاسب الألي - الصالة الرياضية....)
- الإشراف على تنفيذ دورات تدريبية للمجتمع المدرسي حول كيفية التعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية.
- تفعيل دور المجالس واللجان المدرسية في تنفيذ برنامج الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية.
- دعوة المسؤلين وأولياء الأمور لحضور الفعاليات والأنشطة المدرسية الداعمة للبرنامج.
- تحفيز المتميزين في تنفيذ برنامج الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية.
- توظيف دور الإعلام المدرسي في نشر ثقافة البرنامج وإنجازات من خلال قنواته الرسمية.
- تفعيل الشراكة المجتمعية
- رفع التقارير الفصلية عن مخرجات البرنامج.

ثانياً: الموجه/ـة الطلابي:

- تنفيذ خطة برنامج الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية بالمدرسة.
- تفعيل أساليب الكشف والتدخل المبكر والبرامج الإرشادية الوقائية والعلاجية للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية.
- تنفيذ البرامج الحوارية التي تنمي مهارة التفكير الناقد لدى الطلاب والطالبات.
- تدريب الطلاب والطالبات على المهارات السلوكية والفكرية.
- تشجيع الطلاب والطالبات على التفكير الناقد لتحليل إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية من خلال جلسات الحوار والنقاش
- تزويد الطلاب والطالبات بالخبرات التربوية وأخلاقيات المواطنة الرقمية
- تعريف الطلاب والطالبات بما يتوجب عليهم فعله في حالة تعرضهم لأي مشكلة كتواصل أحد الغرباء معهم بطريقة أثارت قلقهم.
- تعزيز الهوية الثقافية وروح الانتماء والتربية على المواطنة الصالحة
- تفعيل قيم التعامل الرقمي مع الألعاب الإلكترونية
- تبادل الخبرات مع الموجهين الطلابيين المتميزين في تنفيذ البرنامج في المدارس.
- تزويد منسوبي المدرسة وأولياء الأمور بالأساليب التربوية والوقائية الملائمة لخفض حالات العنف الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية من خلال القنوات الرسمية.
- تفعيل الإرشاد الفردي والجمعي ودراسة الحالة مع حالات إساءة استخدام الألعاب الإلكترونية.
- توعية منسوبي المدرسة والطلاب والطالبات وأولياء الأمور بقواعد السلوك والمواظبة.
- الاستعانة بالمختصين في إدارة/ قسم التوجيه والإرشاد لفهم أعمق للحالات المتعرضة للإساءة من الألعاب الإلكترونية وتقديم الخدمة الإرشادية اللازمة حسب المتبع.
- تنمية القيّم السلوكية للتعامل الرقمي أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية
- تنظيم دورات تدريبية لأولياء الأمور للتوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية على الطلاب والطالبات.
- تزويد أولياء الأمور بمعلومات استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل آمن للمحافظة على الخصوصية الرقمية.

- توعية أولياء الأمور بالآثار الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية.
- تعريف أولياء الأمور بمعاني الرموز الموجودة على أغلفة الألعاب الإلكترونية.
- دراسة حالات الطلاب والطالبات المتأثرين من اساءة استخدام للألعاب الإلكترونية
- تنفيذالخطط العلاجية المقدمة للطلاب المتأثرين من الألعاب الإلكترونية.

ثالثاً: رائد/ـة النشاط الطلابي

- تضمين برامج النشاط الطلابي في المدرسة ببرامج وأنشطة تدعم الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية.
- تنفيذ البرامج الإعلامية ذات العلاقة ببرنامج الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية.
- استثمار حصص النشاط في التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية.

رابعاً: المعلم/ـة:

- المساهمة في تنمية سلوكيات التعامل الرقمي لدى الطلاب والطالبات من خلال التحفيز الصفي.
- توظيف المنهج الدراسي في طرح المنافسات بين الطلاب والطالبات للتوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية.
- التواصل مع الموجه/ه الطلابي في متابعة الحالات التي يتدنى مستواها التحصيلي بسبب الإدمان على استخدام الألعاب الإلكترونية.

سادساً: ولي أمر الطالب/ـة:

- توعية الأبناء بمخاطر الألعاب الإلكترونية وذلك من خلال الحوارات الاسرية.
- تنمية مهارات الأبناء في استخدام التقنية بالشكل الإيجابي.
- تنمية الرقابة الذاتية للأبناء أثناء استخدام التقنية والألعاب الإلكترونية.
- توعية الأبناء بآثار الألعاب الإلكترونية.
- المتابعة والإشراف لما يشاهده الأبناء من محتوى الألعاب الإلكترونية.
- الإبلاغ الفوري للجهات ذات الاختصاص عند تعرض أحد الأبناء للإساءة نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية.
- مشاركة الأبناء في اختيار اللّعبة حسب التصنيف العمري المحدد لكل لعبة.
- تنمية التفكير الناقد لدى الأبناء.

- مساعدة الأبناء على انتقاء الألعاب ذات الهدف التربوي والتعليمي.
- تعريف الأبناء بنظام مكافحة الجرائم المعلوماتية.
- تحديد فترة زمنية للعب بالاتفاق مع ابنائهم، حتى لا يؤديذلك لإدمانهم الألعاب.
- عدم تعنيف الأبناء دائما حتى لا يلجؤون إلى تلك الألعاب كنوع من الهروب من الواقع للعالم الافتراضي.
- مكافأة الأبناء وتشجيعهم، فنجد اغلب الطلاب والطالبات اللذين عجزوا عن تحقيق ذواتهم في الحياة الواقعية الذين لا يحققون إنجازات وتفوق دراسي ولا يحصلون على جوائز ومكافئات فيميلون إلى تحقيقها أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية والتي تشبع هذا الجانب منهم.
- توفير مقعد صحي مناسب وجلسة صحية أثناء اللعب.
- ترك فترة زمنية لا تقل عن ساعة ما بين إغلاق الألعاب وفترة الذهاب للنوم حتى لا يعاني الأبناء من اضطرابات النوم والأرق.
- التعاون مع المدرسة كمؤسسة تربوية أساسية في نشر الوعي بمخاطر هذه الألعاب بين الطلاب والطالبات والأهالي على حد السواء.
- تنبيه الأبناء بعدم مشاركة المعلومات الشخصية مثل الجنس والموقع الجغرافي والصور الشخصية وغيرها.
- إنشاء حساب للأبناء في سوق البرامج الإلكترونية بالعمر الحقيقي لهم مع الحرص على تحميل الألعاب والمقاطع من مواقعها الرسمية وعدم تحميل الألعاب الإلكترونية بدون الاطلاع على تفاصيلها والأهداف منها.
- تشجيع الأبناء على شراء لعبة تنمي الذكاء أو تعلم نشاطات جديدة.
- مشاركة الأبناء مع أصدقائهم في الألعاب الجماعية ومحاولة إبعادهم عن الألعاب الفردية قدر المستطاع حتى لا يتعود على العزلة.
- تحذير الأبناء من مشاركة اللعب مع الغرباء أياً كانوا وفي حال الرغبة في المشاركة اخذ الإذن المسبق من أحد الوالدين.

الملاحق

أولاً : الخطة التنفيذية لبرنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية

على مستوى إدارة التعليم

	إجراءات التنفيذ	وقت التنفيذ	الجهة المنفذة	الجهة المساندة	شواهد الإنجاز	مؤشرات الإنجاز
الإعداد والتخطيط	ـ تشكيل لجنة لبرنامج الألعاب الإلكترونية على مستوى إدارة التعليم. ـ اعتماد الخطة التشغيلية للبرنامج. ـ تبصير منسوبي الإدارة بأهمية البرنامج وتنفيذه	الفصل الدراسي الأول	إدارة / قسم التوجيه والإرشاد	الشؤون التعليمية	ـ قرار التشكيل ـ نموذج الخطة معتمد ـ محاضر الاجتماعات	ـ عدد اجتماعات اللجنة ـ عدد البرامج الموجهة لمنسوبي إدارة التعليم
التنفيذ	ـ تعميم دليل البرنامج وألية تنفيذه. – عقد دورات تدريبية للتعريف بالبرنامج وتوضيح المهام. – إقامة اللقاءات والندوات للتعريف بألية تنفيذه البرنامج في الميدان التعليمي. ـ استثمار كافة الوسائل والتقنيات الإعلامية لنشر البرنامج. – تفعيل الشراكة المجتمعية	طوال العام	إدارة / قسم التوجيه والإرشاد	المدارس	ـ تعميم دليل البرنامج ـ تقارير البرامج التدريبية على البرنامج ـ تقارير اللقاءات والندوات ـ كشف أسماء المشاركين	ـ عدد الدورات التدريبية –عدد الموجهين الطلابيين المستفيدين
المتابعة والتقويم	ـ متابعة تنفيذ البرنامج طوال العام الدراسي. ـ تفعيل استمارات زيارات مشرفي التوجيه والإرشاد للمدارس لتقويم البرنامج. ـ إعداد التقرير الختامي للبرنامج.	طوال العام	إدارة / قسم التوجيه والإرشاد	المدارس	–استمارة متابعة المدارس – نتائج تقيم البرنامج –أدوات القياس والتقويم ـ تقارير وإحصائيات	ـ نسبة المدارس التي تمت زيارتها –رفع التقرير الختامي للإدارة العامة للإرشاد الطلابي

ثانياً : الخطة التنفيذية لبرنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية

على مستوى المدرسة

الأهداف	إجراءات التنفيذ	وقت التنفيذ	الجهة المنفذة	الجهة المساندة	شواهد الانجاز	مؤشرات الانجاز
-الإعداد والتخطيط لبرنامج الألعاب الإلكترونية	تضمين برنامج الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية لخطة الموجه الطلابي عقد اجتماع مع لجنة التوجيه والإرشاد لتعريف المشاركين بأدوارهم في البرنامج تجهيز وسائط التعريف بالبرنامج لنشرها بالوسائل المختلفة - تفعيل الشراكة المجتمعية	الفصل الدراسي الأول	الموجه الطلابي	لجنة التوجيه والإرشاد	ـ سجلات ، اجتماعات اللجنة ـ نموذج الخطة معتمدة ـ الوسائط المتنوعة -اتفاقات لشركات المجتمعية	ـ عدد اجتماعات اللجنة ـ عدد الوسائط المعدة
تبصير الطلاب والطالبات وأولياء الأمور والمجتمع المدرسي بمخاطر الألعاب الإلكترونية	ـ تفعيل الإذاعة المدرسية ، اللوحات والمطويات ، وسائل التواصل الاجتماعي ، اللقاءات والندوات ، اجتماعات اللجان منصات التعلم عن بعد المعتمدة ـ توظيف دور الإعلام المدرسي من خلال استخدام وسائل التقنية الحديثة الداعمة لتنفيذ البرنامج (انفو جرافيك ، موشن جرافيك ، الميديا ، منصات التعلم عن بعد المعتمدة) وفق دليل البرنامج	طوال العام الدراسي	لجنة التوجيه والإرشاد	المنسق الإعلامي	إعلانات ، نشرات ، مواد إعلامية عبروسائل التواصل الاجتماعي ـ الرسائل الإلكترونية ورسائل الـ sms ـ اللوحات التلفزيونية والبنرات - منصات التعلم عن بعد المعتمدة	نسبة المشاركين من اعضاء منظومة العمل ـ عدد المستفيدين في الفعاليات -عدد المواد الإعلامية ـ عدد المشاركين من أفراد المجتمع والطلبة ـ عدد الجهات الداعمة
- تزويد أولياء الأمور والمجتمع المدرسي بالأساليب الوقائية المناسبة للوقاية من أضرار الألعاب الإلكترونية	-توعية الطلاب وأولياء الأمور بمخاطر الألعاب الإلكترونية - استثمار مجالس أولياء الأمور في التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية - تدريب منسوبي المدرسة على حقيبة التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية	الفصل الدراسي الأول	الموجه الطلابي	وكيل/ة شؤون الطلبة	- وسائط التوعية المختلفة - تقارير مجالس الإباء البرامج التدريبية	ـ عدد أولياء المشاركين -عدد منسوبي المدرسة المستفيدين من التوعية - عدد منسوبي المدرسة المتدربين على البرنامج
تزويد الطلبة بالمهارات اللازمة لكيفية التعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية	- تنمية القيم السلوكية في نفوس الطلاب والطالبات - استثمار حصص النشاط في تزويد الطلاب والطالبات بالمهارات اللازمة للوقاية من مخاطر الألعاب الالكترونية - تنفيذ البرامج الحوارية التي تنمي مهارات التفكير الناقد لدى الطلاب	طوال العام	لجنة التوجيه والإرشاد	رائد النشاط	احصائيات تقارير	ـ عدد المشاركين من الطلاب - عدد القيم المنفذة - عدد البرامج الحوارية المنفذة
تنفيذ الأساليب العلاجية للحد من التنمر الإلكتروني والآثار التي قد يتعرض لها الطلاب والطالبات من خلال استخدام الألعاب	-تبصير الطلاب والطالبات بقواعد السلوك والمواظبة التي تضمن مخالفات الجرائم المعلوماتية - حصر الحالات المتأثرة من الألعاب الإلكترونية وتقديم المعالجات حسب مستوى -تفعيل الإرشاد الفردي والجمعي ودراسة الحالة مع حالات إساءة استخدام الألعاب الإلكترونية الحالة - الاستعانة بالمتخصصين في الإرشاد الطلابي لفهم أعمق للحالات المتعرضة للإساءة من الألعاب الإلكترونية - الاستفادة من خدمات الهاتف الإرشادي لتقديم استشارات عن التعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية - تزويد الطلاب والطالبات وأولياء الأمور بآلية التبليغ في حالات التحرش والابتزاز أثناء استخدام الألعاب الإلكترونية	طوال العام	الموجه الطلابي	لجنة التوجيه والإرشاد	تقارير البرامج العلاجية سجلات الموجه الطلابي سجل الاستشارات الهاتفية	-عدد البرامج العلاجية المنفذة-عدد الجلسات الإرشادية الفردية والجماعية -عدد الإستشارات الهاتفية المقدمة
توثيق البرنامج	ـ توثيق إجراءات وأنشطة البرنامج	بداية العام الدراسي وقبل نهاية العام الدراسي	الموجه الطلابي	- وكيل شؤون الطلبة	-التقرير الختامي	رفع التقرير الختامي وقياس الأثر

استمارة متابعة برنامج (التوعية مخاطر الألعاب الإلكترونية)

أولاً : بيانات المدرسة

إدارة التعليم/ مكتب		اسم المدرسة		المرحلة		رقم الزيارة	
نوع المبنى		عدد الطلاب / الطالبات		اسم المشرف/ة			

ثانياً: بنود المتابعة

م	الإجراءات	التنفيذ		أسباب عدم التنفيذ
		نفذ	لم ينفذ	
١	تضمين برنامج الألعاب الإلكترونية في خطة المدرسة			
٢	تفعيل الية واضحة لبناء قيم التعامل الرقمي			
٣	تنفيذ دورات لمنسوبي المدرسة			
٤	تنفيذ دورات لأولياء الأمور لتوعية بمخاطر الألعاب الإلعاب الإلكترونية			
٥	التوعية إعلاميا في قنوات التواصل الخاصة بالمدرسة			
٦	وجود أنشطة داعمة للتوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية			
٧	تبصير الطلاب والطالبات بالمشكلات السلوكية الرقمية في قواعد السلوك والمواظبة			
٨	تنفيذ برامج توعوية لأولياء الأمور عن مخاطر الألعاب الإلكترونية			
٩	تنفيذ البرامج الحوارية التي تنمي مهارات التفكير الناقد لدى الطلاب والطالبات			
١٠	تنفيذ المعالجات التربوية مع الطلاب والطالبات المتأثرين بمخاطر الألعاب الإلكترونية			
١١	الاستفادة من خدمات الهاتف الإرشادي لتقديم استشارات عن التعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية			
١٢	تزويد الطلاب والطالبات وأولياء الأمور بآلية التبليغ في حالات التحرش والابتزاز أثناء استخدام الألعاب الإلكترونية			

ثالثاً: نتائج الزيارة

البرامج الابتكارية	ابراز الصعوبات التي واجهت التنفيذ	توجيهات عامة

ملاحظة (يحتسب تنفيذ الاجراء اذا كان نسبة التنفيذ ٥٧ ٪ فأعلى)

مدير المدرسة

الاسم :

التوقيع :

المشرف التربوي

الاسم :

التوقيع :

استمارة (١)
رصد الحالات وأهم البرامج المقدمة على مستوى (المدرسة)

اسم المدرسة		مكتب التعليم التابعة له	
المرحلة		الفصل الدراسي / العام	
العدد الإجمالي للطلاب		التاريخ	

المتغير	العدد الإجمالي	المرحلة الابتدائية						المرحلة المتوسطة			المرحلة الثانوية		
الطلاب والطالبات الذين ظهرت عليهم أعراض حالات متأثرة بالألعاب الالكترونية													
إجمالي عدد الحالات التي تمت معالجتها بشكل عام حسب المرحلة													
إجمالي عدد الحالات المستمرة													
تصنيف الحالات حسب الأعراض الظاهرة (عنف - انطواء - تأخر دراسي..)													
نوع الحالة		نوع الحالة				نوع الحالة							
عدد الحالات		عدد الحالات				عدد الحالات							

أهم الصعوبات:

.....

.....

.....

أهم المقترحات:

.....

.....

.....

ملحوظة:

- **يعبأ هذا النموذج من قبل كل مدرسة بتوقيع الموجه/ة الطلاب الطلابية ومدير/ة المدرسة ويرسل إلى مكتب التعليم**
- **يستخدم نفس النموذج لجميع مدارس المكتب ثم يرسل إلى إدارة / قسم التوجيه والإرشاد بإدارة التعليم**
- **يستخدم نفس النموذج على مستوى كافة النماذج في إدارة التعليم ثم يرسل بتوقيع مدير التعليم إلى الإدارة العامة للتوجيه والإرشاد بالوزارة**

الموجه/ة الطلاب الطلابية

الاسـم:

التوقيع:

مدير/ة المدرسة

الاسـم:

التوقيع:

استمارة (٢)
رصد الحالات وأهم البرامج المقدمة على مستوى (مكاتب التعليم)

مكتب التعليم		الفصل الدرراسي / العام	
العدد الإجمالي للمدارس		التاريخ	

المتغير	العدد الإجمالي	المرحلة الابتدائية						المرحلة المتوسطة			المرحلة الثانوية		
الطلاب والطالبات الذين ظهرت عليهم أعراض حالات متأثرة بالألعاب الالكترونية													
إجمالي عدد الحالات التي تمت معالجتها بشكل عام حسب المرحلة													
إجمالي عدد الحالات المستمرة													
تصنيف الحالات حسب الأعراض الظاهرة (عنف - انطواء - تأخر دراسي..)													
نوع الحالة		نوع الحالة			نوع الحالة								
عدد الحالات		عدد الحالات			عدد الحالات								

أهم الخطط الإرشادية والعلاجية المقدمة.

.....

.....

.....

أهم الصعوبات

.....

.....

.....

أهم المقترحات:

.....

.....

.....

ملحوظة:

- **يعبأ هذا النموذج لجميع مدارس المكتب ثم يرسل إلى إدارة / قسم التوجيه والإرشاد بإدارة التعليم**
- **يستخدم نفس النموذج على مستوى كافة النماذج في إدارة التعليم ثم يرسل بتوقيع مدير التعليم إلى الإدارة العامة للتوجيه والإرشاد بالوزارة**

قياس أثر برنامج(التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية)

على مستوى إدارة التعليم

اعداد الطلاب والطالبات وفق مراحل التعليم العام: ( )

م	المؤشر	العدد	النسبة
١	عدد المدارس المفعلة لبرنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية		
٢	عدد البرامج المنفذة للتوعية بمخاطر لألعاب الالكترونية		
٣	عدد الدورات التدريبية المنفذة لمنسوبي المدرسة للتوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية		
٤	عدد الدورات المنفذة للطلاب والطالبات للتوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية		
٥	عدد الطلاب والطالبات المستفيدين من برنامج مخاطر الألعاب الإلكترونية .		
٦	عدد أولياء الأمور المستفيدين من برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية		
٧	عدد المستفيدين من منسوبي المدرسة ببرنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية		
٨	عدد البرامج الحوارية التي تنمي مهارات التفكير الناقد لدى الطلاب والطالبات .		
٩	عدد الطلاب والطالبات المستفيدين من برامج بناء قيم التعامل الرقمي		
١٠	. عدد المعالجات المقدمة الطلاب والطالبات المتاثرين بمخاطر الألعاب الإلكترونية		
١١	عدد الطلاب والطالبات الذين تحسن استخدامهم للألعاب الإلكترونية		
١٢	عدد الطلاب المستفيدين من خدمة الهاتف الإرشادي للتعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية .		
١٣	عدد منسوبي المدرسة المستفيدين من خدمة الهاتف الإرشادي للتعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية .		
١٤	عدد أولياء الأمور المستفيدين من خدمة الهاتف الإرشادي للتعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية		
١٥	عدد الشراكات المجتمعية لتفعيل برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية .		
١٦	عدد التقارير لبرنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية		

قياس أثر برنامج(التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية)

على مستوى المدرسة

اعداد الطلاب والطالبات وفق مراحل التعليم العام: ( )

م	المؤشر	العدد	النسبة
١	عدد البرامج المنفذة للتوعية بخاطر لألعاب الالكترونية		
٢	عدد الدورات التدريبية المنفذة لمنسوبي المدرسة للتوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية		
٣	عدد الدورات المنفذة الطلاب والطالبات لتوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية		
٤	عدد الطلاب والطالبات المستفيدين من برنامج مخاطر الألعاب الإلكترونية .		
٥	عدد أولياء الأمور المستفيدين من برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية		
٦	عدد المستفدين من منسوبي المدرسة ببرنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية		
٧	عدد البرامج الحوارية التي تنمي مهارات التفكير الناقد لدى الطلاب والطالبات .		
٨	عدد الطلاب والطالبات المستفيدين من برامج بناء القيم الرقمية		
٩	عدد الطلاب والطالبات المتأثرين بمخاطر الألعاب الإلكترونية .		
١٠	عدد المعالجات المقدمة الطلاب والطالبات المتأثرين بخاطر الألعاب الإلكترونية .		
١١	عدد الطلاب المستفدين من خدمة الهاتف الإرشادي لتعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية .		
١٢	عدد منسوبي المدرسة المستفدين من خدمة الهاتف الإرشادي لتعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية .		
١٣	عدد أولياء المستفيدين من خدمة الهاتف الإرشادي لتعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية		
١٤	عدد الشركات المجتمعية لتفعيل برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية .		
١٥	عدد التقارير لبرنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية		

نموذج تقرير الختامي مخاطرالألعاب الإلكترونية

1: معلومات عامة

مكتب التعليم		اسم المدرسة	
المرحلة		العام	
عدد الطلاب / الطالبات		تاريخ إعداد التقرير	

2: حصر الحالات

الحالات	العدد	المرحلة		
		الابتدائية	المتوسطة	الثانوية
العدد الإجمالي للحالات المتأثرة بالألعاب الالكترونية				
عدد الحالات المحولة إلى وحدة الخدمات الإرشادية				
عدد الحالات التي تم عمل دراسة حالة لها				
عدد الحالات التي تحسنت				

3: أهم الخطط الإرشادية والعلاجية المقدمة

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. البرامج المقدمة

م	العنصر	اسم الدورة / اللقاء	عدد المستفيدين/ات	المدة الزمنية
1	البرامج المقدمة للطلاب / الطالبات	.1 .2 .3 .4		
2	البرامج المقدمة لأولياء الأمور	.1 .2 .3		
3	البرامج المقدمة لمنسوبي / ات المدرسة (الإداري - التعليمي)	.1 .2		

5: مسابقة البرنامج على مستوى المدرسة

م	عنوان المسابقة	الفئة المستهدفة	عدد المستفيدين/ات	عدد المكرمين /ات

6. شراكات البرنامج

م	جهة الشراكة	هدف الشراكة	الفئة المستهدفة	عدد المستفيدين	تاريخ الشراكة

7. مبادرات وأعمال ابتكارية

م	عنوان المبادرة / العمل	شرح المبادرة
1		
2		
3		

الموجه/ة الطلابي/ة

الاســم:

التوقيع:

قائد/ة المدرسة

الاســم:

التوقيع:

العرض التقديمي
لبرنامج الألعاب الإلكترونية

الحقيبة التدريبية
لبرنامج الألعاب الإلكترونية

المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
وكالة الوزارة للتعليم العام
الإدارة العامة للإرشاد الطلابي

البرنامج الإرشادي
للتوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية

وزارة التعليم
Ministry of Education

آلية الإبلاغ في حالة التعرض للإساءة أثناء استخدام الألعاب الإلكترونية

الهاتف الإرشادي
التابع لإدارات التعليم

تطبيق كلنا أمن

مركز بلاغات
العنف الأسري

تواصل

خط مساندة الطفل

المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
وكالة الوزارة للتعليم العام
الإدارة العامة للإرشاد الطلابي

البرنامج الإرشادي
للتوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية

وزارة التعليم
Ministry of Education

إيجابيات الألعاب الإلكترونية

- تساهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية مثل مهارة حل المشكلات والتفكير العلمي وتزيد ثقة الطالب بنفسه.
- تحسين القدرة على اتخاذ القرارات إذ أن بعضها يتطلب مهارة التصرف السريع
- تساهم في تقوية الملاحظة لدى الطالب والطالبة فالعديد من هذه الألعاب يساعد على تحسين القدرات البصرية.
- هناك نوع من الألعاب التي تقوم بتعليم الأحرف والأرقام والقرآن وأنواع الحيوانات والتمييز بين الأصوات.
- تعلم الطلاب والطالبات الابتكار والتفكير والتخطيط بشكل سليم
- تساهم الألعاب الإلكترونية في التعرف على تقنيات جديدة

المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
وكالة الوزارة للتعليم العام
الإدارة العامة للإرشاد الطلابي

البرنامج الإرشادي
للتوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية

وزارة التعليم
Ministry of Education

وعي
البرنامج الإرشادي للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية

معاني الرموز الموجودة على أغلفة الألعاب الإلكترونية

3 « يعتبر المحتوى من هذه الألعاب مصنف على أنه مناسب لجميع الفئات العمرية

7 « يعتبر المحتوى من هذه الألعاب مشابه للتصنيف السابق ولكن الفرق هنا هو ان الالعاب تحتوي على هذا التصنيف من المحتمل وجود بعض من المشاهد المخيفة او الاصوات المخيفة

12 « تم تصنيف الألعاب التي تحوى هذا الرمزعلى بعض أعمال العنف القليلة

16 « تم تصنيف الألعاب التي تحوى هذا الرمزعلى مشاهد عنف

18 « تم تصنيف الألعاب التي تحوى هذا الرمزعلى مشاهد عنيفة جدا

تحوي عنف

تشجع لعب القمار

تحوي رعب

تحوي اشارة للاستخدام المخدرات

تشجع على العنصرية

لغة سيئة وكلمات بذيئة

محتويات جنسية

المراجع العربية

- الأنصاري، رفيدة (٢٠٢٠): الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل، مجلة مركز بابل للدراسات الانسانية، المجلد ١٠، العدد ١، محافظة بابل، العراق.
- بسيوني، سالم ومحمد، ناهد: (٢٠١٥) الألعاب الإلكترونية واقع ممارستها لدى طلبة جامعتي السلطان قابوس في سلطة عمان وجامعة المنوفية في مصر، سلطنة عمان
- حسن، مرح مؤيد: (٢٠١٢) ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد، إضاءات موصلية، العدد (٧٥)، ص ص ١٤-١.
- سمارة، علي وصوالحة محمد: (٢٠١٧) أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في الاستيعاب القرائي لدى طلبة الصف السابع في مدارس وكالة الغوث الدولية في الأردن، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، المجلد (٨)، ص ص ٤٥-٥٦.
- سعادو، هناء وبن مرزوق، نوال (٢٠١٦). الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة.
- الشحروري، مها (٢٠٠٨): الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، عمان، دار المسيرة.
- الصوالحة، محمد أحمد (٢٠١٥) علم نفس اللعب، عمان، الأردن، دار المسيرة.
- مشري، أميرة (٢٠١٧): أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، جامعة العربي بن مهيدي، أم البواقي، الجزائر.
- الهدلق، عبدالله بن عبدالعزيز(٢٠١٣): إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، مجلة القراءة والمعرفة، ص ص ١٥٥-٢١٢.
- همال، فاطمة (٢٠١٢): الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة وأثرها على التحصيل الدراسي، جامعة الحاج لخضر، باتنة، الجزائر.
- محمد، م.هبة مؤيد، ادمان الألعاب الإلكترونية عند الاطفال،جامعة بغداد مركز البحوث التربوية النفسية،مجلة البحوث التربوية والنفسية، ٢٠٢٠، المجلد: ١٧،العدد: (٦٤)
- العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الاباء والامهات في المجتمع الاردني -: دراسة مسحية على عينه من اهالي اقليم الشمال، مجلة العلوم الانسانية والاجتماعية ٢٠٢٠، المجلد (٤٧) العدد ١
- عباس، م.رنا فاضل،الألعاب الإلكترونية واثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة، مجلة البحوث التربوية النفسية،٢٠١٨، العدد (٥٩)
- يونس، كرام محمد (٢٠١٧م) مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الاعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع،، رسالة ماجستير جامعة عمان العربية، الاردن.
- ابو بكر،منى محمود، تصور مقترح لمواجهة ادمان الألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية بالمملكة العربية السعودية على ضوء خبرتي كل من الولايات المتحدة الامريكية وكوريا الجنوبية، مجلة التربية المقارنة والدولية ٢٠١٧، المجلد س٣،ع٣٩٧:٧-٣٠٥.
- مراد، نسرين محمد (٢٠١٨م) الدلالات في الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة وتأثيراتها على المراهقين: دراسة في اطار نظرية المسئولية الاجتماعية، رسالة ماجستير جامعة المينا، مصر.
- المغذوي، عادل عايض، معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيّم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات، مجلة كلية التربية، جامعة الازهر ٢٠١٨م،العدد(١٧٧الجزء الثاني).
- حسن، اماني عبد التواب، تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الاطفال: دراسة وصفية تحليلية على اطفال مرحلة الطفولة المتوسطة، بالمملكة العربية السعودية، مجلة الجامعة الاسلامية للدراسات التربوية والنفسية، مجلد ٢٥،العدد٣،:٢٣٠-٢٥٣
- الغافري: حسين بن سعيد بن سيف، (٢٠١٣) أخلاقيات التعامل مع الموارد التقنية والاتصالية، المركز العربي للبحوث القانونية والقضائية. - ٢٠١٣/١/١
- محمود، ياسر: كيف تحمي أبناءك من أخطار الألعاب الإلكترونية الكاتب: ٠مجلة المجتمع
- الغفيلي، فهد بن عبدالعزيز : (الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع)
- الهيئة العامة للإعلام المرئي والمسموع. (٢٠١٨) ممارسة الهيئة العامة للإعلام المرئي والمسموع بالمملكة العربية السعودية..www.gcam.gov.sa
- السلامة السيبرانية والامن الرقمي. (٢٠٢٠) .البوابة الرسمية لحكومة الامارات العربية. https://u.ae/ar-AE/informa-tion-and-services/justice-safety-and-the-law/cyber-safety-and-digital-security
- ممارسة خاصة بالمركز الوطني للسلامة المعلوماتية في دولة عمان.(٢٠٢٠) ملتقى الاطفال للسلامة المعلوماتية. www.cert.gov.om
- وزارة الاتصالات وتكنولوجيا المعلومات دولة مصر (٢٠٢٠) معهد تكنولوجيا المعلومات. http://www.mcit.gov.eg/
- اليونسيف (٢٠١٩) التقرير المقارن العالمي للأطفال على الإنترنت. https://www.itu.int/en/ITU-D/Cybersecurity/Docu-ments/COP/Guidelines/2020-translations/S-GEN-COP.POL_MAKERS-2020-PDF-A.pdf
- ايكن، ماري (٢٠١٧). التأثير السيبراني – كيف يغير الانترنت سلوك البشر (مصطفى ناصر. مترجم). الدار العربية للعلوم ناشرون.
- محاضرات (دبلوم علم النفس السيبراني) ادمان الألعاب الإلكترونية د. صالح الغامدي

المراجع الأجنبية

www.urbandictionary.com, Retrieved 6-3- ،"Wincrest (10-12-2006), "E-Game .2021. Edited. ↑ "video game", www.dictionary.com, Retrieved 6-3-2021. Edited
٨ أ ب www.britannica.com, Retrieved 6-3- ،"Henry E. Lowood, "Electronic game .2021. Edited. ↑ "e-games", www.pcmag.com, Retrieved 6-3-2021. Edited

١- Dehraj, M. A. & Gopang, Z. H. (2019). Study the impact of video games on students' outcomes and time management skills. Journal of Educational Sciences .and Research, 6(2), 63-72

٢- Sukhov, A. (2019). Ethical Issues of Simulation Video Games. Proceedings of the 13th International Conference on Game Based Learning. Denmark. .Odense

٣- ٤ Oct.

٣- THE LEVEL OF AGGRESSION AMONG PLAYERS OF NON-VIOLENT AND" VIOLENT VIDEO GAMES" [Online]. Available: http://www.academia.edu/Docu- .[ments/in/Violent_Video_Games_and_Aggression. [Accessed: 27-Sep-2020

٤- Borgonovi, F. (2016) Video gaming and gender differences in digital and printed reading performance among 15-year-olds students in 26 countries. Jour- .nal of Adolescence. 48, pp 45-61

٥- Allen, M. (2013) A study into video game violence and its effect on game player behaviour and attitudes. University of Portsmouth, School of Creative .Technologies

٦- Gabbiadini, A., Andrighetto, L., Volpato, C. (2012): Does exposure to violent ?video games increase moral disengagement among adolescents

Journal of Adolescence. Vol.35 Issue 5, October, pp 1403-1406

تم بحمد الله