

المركز الوطني
للتطوير المهني التعليمي



وزارة التعليم
Ministry of Education

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

مخاطر الألعاب الإلكترونية

دليل المدرب





الحقيبة التدريبية
لبرنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية
(دليل المدرب)

إعداد

أ. رحمة موسى البركاتي

(مشرفة عموم الإرشاد الطلابي)

المشرف العام على الإدارة العامة للإرشاد الطلابي

د. هيام بنت محمد العويفي

حقوق الطبع والنشر محفوظة للإدارة العامة للإرشاد الطلابي

خطة البرنامج التدريبي

الصفحة	المحتوى
٤	المقدمة
٥	توصيف البرنامج التدريبي
٦	الخطة الزمنية للبرنامج
٧	إرشادات المدرب
٨	أساليب تقويم البرنامج
٩	مصطلحات الحقيقية
فهرس الجلسات التدريبية	
٣٢-١١	الجلسة الاولى: الألعاب الإلكترونية (المفهوم-المجالات-الأنواع)
٤٤-٣٣	الجلسة الثانية: آثار الألعاب الإلكترونية
٥٤-٤٥	الجلسة الثالثة: برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية
٦٥-٥٥	الجلسة الرابعة: الأدوار والمسؤوليات
٦٦	المراجع

المقدمة

مع تطور التقنية الحديثة وظهور الألعاب الإلكترونية برزت سلبيات ممارسة الأطفال والمراهقين لتلك الألعاب الإلكترونية، وعجز بعض الأسر عن منع أبنائهم من ممارستها، وقد أكدت بعض الدراسات ظهور عدد من المشكلات على بعض الطلاب بسبب هذه الألعاب وظهور تدني في مستويات الطلاب التحصيلية بسبب انصرافهم عن الدراسة والاستذكار وإقبالهم الشديد على ممارسة هذه الألعاب، وقد يصل بعض الطلاب إلى حالة من الإدمان، ولذلك رأت وزارة التعليم أهمية بناء برنامج إرشادي يهتم بوقاية الطلاب و من مخاطر الألعاب الإلكترونية والاستفادة من الجانب الإيجابي من هذه الألعاب في ما ينمي الفكر الناقد لدى الطلبة ويخدم العملية التعليمية.

الإدارة العامة للإرشاد الطلابي

توصيف البرنامج التدريبي

اسم الحقيبة	التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية
الهدف العام	توعية الطلاب وأولياء الأمور والمجتمع المدرسي بمخاطر الألعاب الإلكترونية
الأهداف التفصيلية	<ul style="list-style-type: none"> ● تبصير الطلاب وأولياء الأمور والمجتمع المدرسي بمخاطر الألعاب الإلكترونية ● تزويد أولياء الأمور والمجتمع المدرسي بالأساليب الوقائية المناسبة للوقاية من اضرار الألعاب الإلكترونية ● تمكين مرشدي ومرشدات الطلاب من مهارات الكشف والتدخل المبكر في التعامل مع حالات الإساءة نتيجة التعامل مع الألعاب الإلكترونية ● تزويد الطلاب بالمهارات اللازمة لكيفية التعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية
الفئات المستهدفة	مشرفي التوجيه والإرشاد - المرشدين والمرشدات الطلابيين
مدة البرنامج	يومين - 10 ساعات
التجهيزات والمستلزمات	<ul style="list-style-type: none"> ● سبورة ورقية مع أوراق وأقلام الكتابة. ● أوراق عمل لتنفيذ النشاطات. ● جهاز حاسب آلي. ● قاعات افتراضية

الخطة الزمنية للبرنامج التدريبي

اليوم	الجلسة	المحور	الموضوعات	الزمن
الأول	الأولى	الألعاب الإلكترونية (المفهوم-المجالات- الأنواع)	<ul style="list-style-type: none"> • مفهوم الألعاب الإلكترونية. • مجالات الألعاب الإلكترونية. • أنواع الألعاب الإلكترونية. • أهم أنظمة تصنيف الألعاب الإلكترونية • أخلاقيات التعامل مع الألعاب الإلكترونية 	١٣٥ دقيقة
	الثانية	آثار الألعاب الإلكترونية	<ul style="list-style-type: none"> • أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات. • الآثار النفسية للألعاب الإلكترونية • الآثار التربوية للألعاب الإلكترونية • الآثار الصحية للألعاب الإلكترونية • إيجابيات الألعاب الإلكترونية 	١٣٥ دقيقة
الثاني	الأولى	برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية	<ul style="list-style-type: none"> • التعريف ببرنامج مخاطر الألعاب الإلكترونية • أهداف برنامج مخاطر الألعاب الإلكترونية • مرتكزات برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية • منظومة العمل بالبرنامج 	١٣٥ دقيقة
	الثانية	الأدوار والمسؤوليات	<ul style="list-style-type: none"> • الأدوار والمسؤوليات (دور قائد المدرسة) • الأدوار والمسؤوليات (دور المرشد الطلابي) • الأدوار والمسؤوليات (دور رائد النشاط الطلابي) • الأدوار والمسؤوليات (دور المعلم) • الأدوار والمسؤوليات (دور الأسرة) 	١٣٥ دقيقة
الاستراحات ٣٠ دقيقة في كل يوم تدريبي				

إرشادات المدرب

عزيزي المدرب

المهمة التي تقوم بها مهمة كبيرة تتطلب منك بذل جهود ضخمة لتحقيق أهداف الحقيبة التدريبية والتحقق من انتقال أثر التدريب إلى المتدربين

بأكمل صورة، لذا نأمل منك مراعاة الإرشادات الآتية التي ستساعدك بإذن الله عز وجل على تحقيق أهداف البرنامج التدريبي:

- قراءة الحقيبة بشكل جيد وتفحص كل محتوياتها .
- مراعاة الزمن في البرنامج بدقة والحرص على استثمار الوقت كاملاً وفق الخطة الموضوعية لكل جلسة عامل مساعد في تحقيق أهداف البرنامج.
- إعطاء النشاطات التدريبية حقها من الزمن كاملاً يحقق أهدافها.
- تفعيل دور المتدرب في البرنامج بحيث يكون المدرب منسقاً ومديراً للحوار والنقاش داخل القاعة،
- تشكيل المجموعات بشكل عشوائي بعد كل جلسة تدريبية يساهم في الحفاظ على حيوية المتدربين والاستفادة من خبرات متنوعة إلا إذا اقتضى النشاط تشكيل مجموعات متجانسة بحسب التخصص مثلاً.
- الحرص على التقويم التكويني أثناء عملية التدريب يساعد المتدرب في بلوغ أهداف الجلسة التدريبية.
- تلخيص عمل المجموعات بعد العرض والنقاش ووضعها على شكل نقاط على السبورة أو السبورة الورقية.
- الحرص على الوصول في نهاية كل جلسة تدريبية إلى تحديد خلاصة للتعليم المتحقق يساهم في تأكيد التعلم.
- مراعاة التقيد بالإهداف الخاصة والإجرائية والأنشطة المحققة لها.

أساليب تقويم البرنامج التدريبي

المستوى	أساليب التقويم	الأدوات	المسؤولية
رد الفعل	تتم معرفة مدى التغير في اتجاهات المتدربين وقناعاتهم ورضاهم عن البرنامج التدريبي بشكل دوري طيلة فترة البرنامج وعند نهايته.	الأسئلة الشفهية، الاستبانات، المقابلات المفتوحة	المدرّب، إدارة التدريب
التعلم	يتم التقويم من خلال توجيه المتدربين للقيام بالأنشطة المختلفة، والتطبيقات داخل القاعة التدريبية وقيامهم بأداء الشروحات والتفسيرات لما يتعلق بالهدف، وتسليمهم للمهام الأدائية التي كلفوا بها	أوراق حائطية، عروض عملية، مجموعات نقاشية العصف الذهني	المدرّب
التطبيق	يتم ملاحظة سلوك المتدربين أثناء تعاملهم مع الطلاب	الملاحظة	والمشرفون التربويون المرشدون الطلابيون
النتائج	يتم قراءة مؤشرات الأداء السابقة والحالية والمقارنة بينهما	برامج التحليل الإحصائي SPSS	إدارة التدريب

مصطلحات الحقيقة

المصطلح	التعريف
المخاطر	التهديدات التي تنتج عن سلوك معين ولا يمكن التنبؤ بمدى التهديد في صورته الأكيدة.
الألعاب	مفردھا لعبة وتعرف بإنھا نشاط أو مجموعة من ألوان النشاط المنظم التي يمارسها الفرد منفرداً أو مع جماعة أو مجموعة من الأفراد لتحقيق غاية معينة.
الألعاب الإلكترونية	هي جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هينات إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الانترنت، وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف النقالة وألعاب اللوحات الرقمية
آثار الألعاب الإلكترونية	يقصد بها الأضرار النفسية والتربوية والسلوكية والاجتماعية والصحية للألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع

اليوم الاول

الجلسة الافتتاحية وتقديم البرنامج
وغاياته والنتائج المتوقعة منه
التعارف والتقييم الذاتي القبلي

خطة الجلسة التدريبية

م	الإجراءات	الزمن بالدقيقة
١	نشاط تعارف فردي	١٠ د
٢	نشاط الأهداف العامة للبرنامج التدريبي فردي	١٥ د
٣	نشاط التقييم الذاتي القبلي فردي	١٥ د
٤	استعراض مدخل لبرنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية (تعريف، أهمية، أهداف)	٢٠ د
٥	مجالات الألعاب الإلكترونية.	٢٠ د
٦	أنواع الألعاب الإلكترونية.	٢٠ د
٧	أهم أنظمة تصنيف الألعاب الإلكترونية	١٥ د
٨	أخلاقيات التعامل مع الألعاب الإلكترونية	٢٠ د
	المجموع	١٣٥ د



نشاط (١/١/١)

نتعارف لتتألف

يتمكن المدرب تغيير نشاط التعارف حسب ما يراه مناسباً له

هدف النشاط:

أن يتمكن المتدربين من التعرف على بعضهم والاطلاع على خبراتهم وميولهم.

طريقة التدريب:

تمرين فردي، نقاش،

المواد اللازمة:

أقلام، بطاقات ملونة، أوراق، مرفق بطاقات مكتوب بها العبارات.

إجراءات تنفيذ النشاط:

- يرحب المدرب بالمشاركين ويقرأ عليهم قول الله تعالى: (يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ) سورة الحجرات آية (١٣)
- ويذكرهم بأهمية التعارف قبل بدء البرنامج التدريبي، وكيف أنه من تعاليم سنة وهدى الرسول صلى الله عليه وسلم.
- يوزع المدرب على المشاركين بطاقات ورقية مدون عليها بعض العبارات التي تمثل بعض الصفات الشخصية
- يطلب من كل مشارك اختيار البطاقة التي تصف السمات البارزة في شخصيته.
- يوضح المدرب للمشاركين أن كل عبارة مدونة في بطاقتين فقط.
- يطلب من كل مشارك تعريف نفسه للمجموعات (الاسم، - العمل الحالي) ومن ثم التعبير عن مستوى قناعته بالعبارة المختارة.
- يتم رصد أعلى نسبة اختيار للعبارات عن طريق سؤال المشاركين، ومن ثم تدوين العبارة الأكثر اختياراً من قبلهم على السبورة الورقية.

إرشادات تنفيذ النشاط:

- إعطاء المشاركين الحرية في اختيار العبارة التي تمثل شخصيتهم وتقبل فكرة عدم الرضى الكامل عما دوّن على البطاقات (وذلك عن طريق إتاحة المجال لهم بحذف جزء من العبارة أو دمج جزء مع جزء آخر، أو وصف عبارة جديدة غير مدوّنة في البطاقات).
- يمكن الاضفاء على آلية تنفيذ (الجانب الحركي) مثل استخدام مقايضة البطاقات من خلال محاولة كل مشارك الانتقال بين المجموعات لتبادل البطاقات مع المشاركين، بهدف الحصول على البطاقة التي تمثل شخصيته بالفعل.



نشاط (٢/١/١)

هدف النشاط:

- ١- أن يعدد المشاركون توقعاتهم من البرنامج.
- ٢- أن يتعرف المشاركون على المعارف والمهارات التي سيقدمها لهم البرنامج.

طريقة التدريب:

تمرين فردي، نقاش

المواد اللازمة:

أقلام، بطاقات ملونة، أوراق، بطاقات.

إجراءات تنفيذ النشاط:

- يسأل المدرب المشاركين عن أول شيء دار في ذهنهم عندما تم دعوتهم لحضور البرنامج التدريبي وماهي توقعاتهم وما المهارات التي يرغبون الحصول عليها من خلال النقاش فيما بينهم.
- يقوم المدرب بشرح اهداف البرنامج ويقارن ما ذكره مع توقعات المشاركين.



المادة العلمية للنشاط ٢/١/١

الأهداف العامة للبرنامج التدريبي

يسعى الدليل التدريبي إلى تحقيق الأهداف الآتية :

- (١) تزويد المشاركين بالمعارف والمهارات اللازمة للتعرف على مخاطر الألعاب الإلكترونية.
- (٢) تزويد المشاركين بأساليب الوقائية المناسبة للوقاية من اضرار الألعاب الإلكترونية .
- (٣) تمكين مرشدي ومرشدات الطلبة من مهارات الكشف والتدخل المبكر في التعامل مع حالات الإساءة نتيجة التعامل مع الألعاب الإلكترونية .
- (٤) تزويد الطلبة بالمهارات اللازمة لكيفية التعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية .



نشاط (٣/١/١)

التقييم الذاتي لخبرات ومعلومات المتدربين

هدف النشاط:

- أن يحدد المشاركون خبراتهم ومعارفهم عن موضوع التدريب

مدة النشاط:

٢٠ دقيقة

طريقة التدريب:

تمرين فردي

المواد اللازمة:

نسخ من نموذج التقييم القبلي.

إجراءات تنفيذ النشاط:

- يشرح المدرب للمشاركين أهمية التقييم القبلي في هذا البرنامج لمعرفة الحصيلة والخلفية عن موضوع البرنامج.
- يشرح المدرب النموذج وكيفية الإجابة عنه.
- يجمع المدرب النماذج من المشاركين لتحليلها ومقارنتها مع التقييم البعدي للبرنامج التدريبي.



المادة العلمية للنشاط ٣/١/١

مرفق نشاط ٣/١/١ أسئلة التقييم القبلي

م	العبارة	صح	خطأ
١	ألعاب الحركة وهي تلك الألعاب التي تعتمد عادة أكثر على التآزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة من مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي. ألعاب الاستراتيجية هي تلك التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات.		
٢	الأجهزة أحادية اللعب ظهرت في بداية الثمانينات ١٩٨٠ بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام Jamma الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.		
٣	إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب		
٤	ألعاب الاستراتيجية الاقتصادية هي ألعاب الورق، وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الاستراتيجية، فبعض هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نظام "ويندوز"، وهي تسمى بذلك جمهوراً عريضاً من النادر أن يصف نفسه باللاعب.		
٥	كشف البحث الذي أجرته "جمعية برامج الكمبيوتر الترفيهية" أن ٣٥ ٪ من الذين شملهم البحث، أي واحد بين ثلاثة أولياء أمور، لا يتوانون عن الانغماس في تلك الألعاب، وأن ٨٠ ٪ منهم يشاطرون الأبناء اللعب، ويعتقد ثلثا المشاركين في الدراسة أن الألعاب وطدت أو أصر العلاقة بين أفراد العائلة		
٦	مع انتشار الألعاب الإلكترونية على مدى الخمس عشرة سنة الماضية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب، أو التلفاز يسبب ألماً مبرحة في أسفل الظهر		
٧	يجب متابعة الآباء لاستخدام أبنائهم للإنترنت، ووضع الكمبيوتر الذي يتيح هذه الخدمة في أماكن مفتوحة للأسرة وليس خلف أبواب مغلقة.		
٨	من الآثار النفسية للألعاب الإلكترونية السلوك العدواني والعنف		
٩	من الآثار التربوية للألعاب الإلكترونية انخفاض المستوى التحصيلي للطلبة		
١٠	ليس للألعاب الإلكترونية آثار إيجابية		



نشاط (٤/١/١)

هدف النشاط :

أن يقدم المشاركون آراءهم حول مفهوم الألعاب الإلكترونية

طريقة التدريب:

العصف الذهني

مجموعات العمل

عرض مرئي

المواد اللازمة:

أقلام، السبورة الورقية (Flip Chart) بطاقات ملونه عرض صور.

إجراءات تنفيذ النشاط:

- يعرض المدرب على المشاركين صور مختلفة ويطلب منهم التعبير عنها.
- يوزع المدرب المشاركون الى مجموعات ومن خلال ما ذكر سابقاً يطلب منهم كتابة مفهوم الألعاب الإلكترونية.
- يجمع المدرب البطاقات ويتم تثبيتها في مكان بارز ويقرأ المدرب ما تم كتابته من قبل المشاركين ومن ثم يذكر لهم تعريف الألعاب الإلكترونية حسب ما ورد في الدليل.

مرفق نشاط ٤/١/١





المادة العلمية للنشاط ٤/١/١

يمكن القول بأن الألعاب الإلكترونية:

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز «ألعاب الفيديو» أو على شاشة الحاسوب «ألعاب الحاسوب»، والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين «التأزر البصري الحركي» أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.



نشاط (٥/١/١)

هدف النشاط:

أن يقدم المشاركون آراءهم حول مجالات الألعاب الإلكترونية

طريقة التدريب:

العصف الذهني

مجموعات العمل

عرض مرئي

المواد اللازمة:

أقلام، السبورة الورقية (Flip Chart) بطاقات ملونة

عرض صور

إجراءات تنفيذ النشاط:

- يبدأ المدرب بطرح موضوع مجالات الألعاب الإلكترونية ويطلب المدرب من المشاركين العمل كفريق بحيث يتم كتابة مجالات الألعاب الإلكترونية.
- يتم وضع البطاقات في مكان بارز وتجمع من ثم يقوم المدرب بمشاركة المشاركين بجمع آراء المتدربين حول مجالات الألعاب الإلكترونية.
- يذكر المدرب للمشاركين مجالات الألعاب الإلكترونية كما وردت في الدليل.





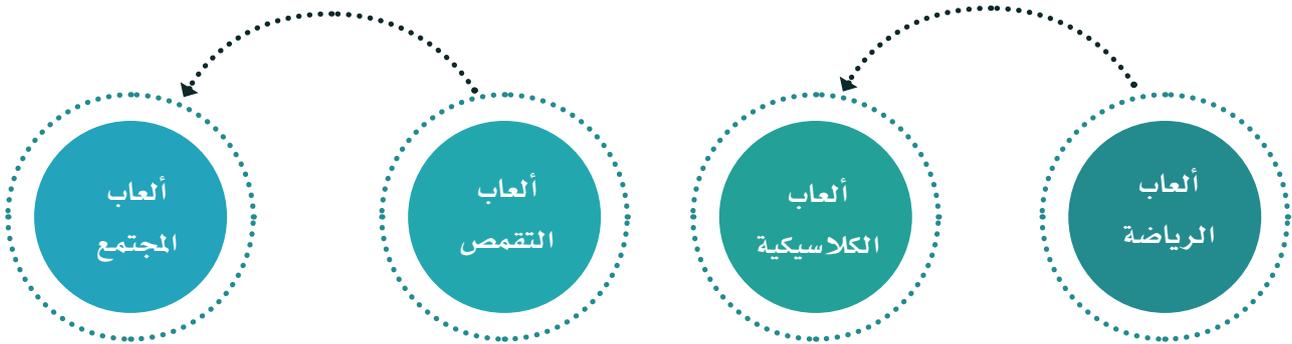
المادة العلمية للنشاط ٥/١/١

توجد خمس مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعبة الإلكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب. فالألعاب الإلكترونية التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن ألعاب الفيديو في كونها ألعاب تلعب على الهواتف المحمولة وعلى جهاز الكمبيوتر وشبكة الأنترنت وخاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب. بالإضافة إلى اللعب على أجهزة الألعاب الإلكترونية في قاعات اللعب العامة، على خلاف ألعاب الفيديو التي تلعب فقط على عارضات التحكم الخاصة بها والتي تعتبر من الحوامل القديمة كأتاري ونيتانو، فمنه

يمكن تصنيف مجالات الألعاب الإلكترونية إلى ما يلي:

١- الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة

يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وقد أظهرت دراسة قامت بها «جي. أف. كا. G.F.K» عن وجود تشكيلة واسعة (عدة آلاف من العناوين) وهي في «تزايد مستمر، كما أن تنوع أصناف الألعاب الإلكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية إلى هذا النوع من الحوامل. وتظهر التحليلات التي قامت بها «جي. أف. كا» بأن هنالك أنواعا معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين:



٢- الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر

إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي «Logiciel» تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانيات يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفأرة)، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعد في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة، مثل عصي قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة لألعاب السباق.

الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت.

٣- الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنت

إن محاولات الناشرين لاقتحام الأنترنت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الأنترنت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث، فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين، لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

- تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.
- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالإنترنت.
- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.
- توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان.
- تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة jeux massivement multijoueurs أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.
- تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.
- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.



نشاط (٦/١/١)

هدف النشاط :

أن يتعرف المشاركون على أنواع الألعاب الإلكترونية.

طريقة التدريب :

نقاش جماعي

عصف ذهني

المواد اللازمة :

أقلام ملونة، أوراق ملونة إجراءات تنفيذ النشاط :

- يبدأ المدرب حديثه عن تعدد أنواع الألعاب الإلكترونية ومن ثم يطلب من المشاركون بالعمل كفريق وكتابة أنواع الألعاب الإلكترونية..
- يطلب المدرب من كل مجموعة اختيار مقرر للمجموعة وقراءة ما تم كتابته على المجموعات الأخرى.
- يكتب المدرب النقاط على السبورة الورقية ويجمعها ويذكر أنواع الألعاب الإلكترونية كما وردت بالدليل



المادة العلمية للنشاط ٦/١/١

على غرار كل عمليات التصنيف، يحمل تصنيف الألعاب الإلكترونية نوعاً من التناقض فتعدد الحوامل «Supports»، وتضاعف المنتجات الهجينة التي تتوقع في حدود الأنواع، تدفع المنظرين إلى الزيادة في الأنواع الجزئية المنضوية تحت أنواع أعم، مما يؤدي إلى نوع من الخلط والالتباس ومع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى، تتطلب كل واحدة منها خصائص معينة لدى اللاعب، وتتميز بتشابه قواعدها وبتوحد هدفها، هذه الأنواع هي:

١- ألعاب الحركة

يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات «Plate forme». أجد الألعاب الإلكترونية التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم فلعبة «بونغ Pong» التي اخترعت عام ١٩٧٢ تمثل أولى هذه الألعاب، لتتوالى بعدها عناوين، عرفت كلها نجاحاً باهراً، مثل «أركانويد Arkanoid» صممت على شكل لعبة تدمير، أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب، وهو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط وكانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية «أتاري Atari» وجاءت بعدها لعبة «تيتريس Tetris»، و سلسلة «باكمان Pacman» وسلسلة «ماريو Mario» وترتكز هذه الألعاب على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة والمهارة، وتتوالى المستويات (الجدول) لتصبح أكثر صعوبة، مما يتطلب انتباها وردت فعل سريعة كما يقتضي ذلك سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر وإيجاد المسالك الأقل صعوبة أو تجميع أكبر عدد ممكن من النقاط، كما تتطلب كل هذه الألعاب قدراً من التحكم في الأدوات، سواء تعلق الأمر بأزرار لوحة الأرقام أو مقابض التحكم بأزرارها، وكل أداة تحكم تستعمل للجري أو القفز أو الانخفاض... الخ

قد تستعمل بشكل منفصل أو بالتوافق، وتستهدف الكثير من ألعاب الأرضيات جمهوراً شاباً، فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو مجلات الرسوم، وقد نجد أحياناً استثناءات من خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها في الارتقاء إلى مصاف شخصيات بطلة وكل الأجيال التي تحبها أو لا تحبها، تعرفها.

٢- ألعاب الاستراتيجية

تنقسم ألعاب الاستراتيجية أو ألعاب التفكير إلى عدة أنواع فرعية:

أولاً: «ألعاب المغامرات والتفكير»

وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها ألعاب المغامرات والحركة، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أو لا في الشاشة، لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو، ويعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب، فعلى طريقة المحقق الخاص، يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط بالغمز الرئيسي، ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى،

ثانياً : ألعاب الاستراتيجية الاقتصادية

وهي قريبة من التقمص، طالما أنها تعيد إنتاج وتمثيل الميكانيزمات الأساسية لسير مدينة وبقائها، لكنها تتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب، والمجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ما في الواقع: اختيار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة، تسيير مواردها الطبيعية، التجارة، الصناعات، الديمغرافيا... الخ

والهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة لمدينة عند إنشائها، من الصناعات والمالية وكذا التوترات الاجتماعية الواردة الحدوث من أجل ازدهار هذه المدينة الافتراضية وإقامة توازن بين كل عواملها، وتعطي ألعاب الاستراتيجية الاقتصادية الفرصة أيضاً لتجريب مخلفات نمو متجاوز للحدود للصناعة أو الاختلال الحاصل عند ارتفاع الفقر بين المواطنين، وإذا كان الهدف الرئيسي هو الإبقاء لأطول فترة ممكنة على حياة مدينة افتراضية، فإن اللاعب حر في اختيار مراحل النمو أو حتى التلاعب بقواعد اللعبة من خلال القيام بالعديد من التجارب.

ثالثاً : الألعاب التقليدية

والمقصود بها ألعاب الورق، وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الاستراتيجية، فبعض هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نظام «ويندوز» وهي تسمى بذلك جمهوراً عريضاً من النادر أن يصف نفسه باللاعب.

٣- ألعاب المحاكاة

تعد ألعاب المحاكاة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، رياضية أساساً، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبه كبير بالجزئيات، وتستوحى هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع، وهي بذلك أقرب إلى المصادر المستوحاة منها، ولا تركز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، ولكن أيضاً على المكانة التي تعطى للاعب نفسه.

تملك هذه الألعاب جمهوراً وفيها من اللاعبين الذين يجدون في تنوع الخيارات الموجودة فيها متعة إضافية مرتبطة بالصعوبات، نفس الكلام يقال عن ألعاب السيارات المثيرة جداً، إذ يتجاوز الاهتمام بالديكور والمسالك المتعددة، مجرد الجوانب الجمالية، ففي بعض الألعاب يمكن للاعب أن يضبط حجم المرآة العاكسة أو الإطارات أو حتى علبه السرعات، ولأن كل سيارة تختلف عن الأخرى من ناحية شكلها الانسيابي، فإن ذلك يتطلب ضبطاً تقنياً خاصاً، وفي بعض الألعاب مثل «فورمولا وان Formula one» من الممكن ضبط مادة العجلات أو ممتص الصدمات، وهذا وفقاً للجو الذي يسود في المسلك من مطر أو شمس.

من جهتها وباستفادتها العريضة من وقع كأس العالم، استطاعت ألعاب كرة القدم في بضع شهور فقط أن تأسر جمهوراً ذكورياً بالدرجة الأولى وشاباً، فأفضل هذه الألعاب تجري على شكل بطولته، أين تبدأ الصعوبات من اختيار فريق لتستمر عبر مختلف المباريات، وفي بعض هذه الألعاب يأخذ اللاعب عدة أدوار، فهو اللاعب بحيث يتوجب عليه التحكم في قواعد اللعبة وفي التحركات وفي تصويب الكرة، كما أنه يأخذ دور المتفرج عبر إعادة الصور ببطء مثلما يحدث مع الصور التلفزيونية.



نشاط (٧/١/١)

هدف النشاط:

أن يتعرف المشاركون على تصنيف الألعاب الإلكترونية.

طريقة التدريب:

نقاش جماعي

عصف ذهني

لمواد اللازمة:

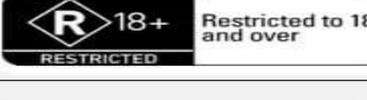
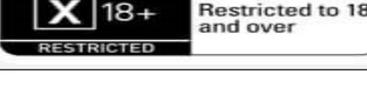
أقلام ملونة، أوراق ملونة

إجراءات تنفيذ النشاط :

- يعرض المدرب على المشاركين بعض الصور عن تصنيف الألعاب الإلكترونية ويطلب من المشاركين تفسير الأرقام الموجودة بالصورة.
- تعرض كل مجموعة ما تم عمله.
- يعرض المدرب على المشاركين تصنيف الألعاب الإلكترونية ويطلب من المشاركين تصنيف بعض الألعاب المشهورة التي يعرفونها.

مرفق نشاط: ٧/١/١

أمثلة لبعض تصنيفات الألعاب الإلكترونية

ESRB (USA)	PEGI (EU)	RARS (Russia)	ACB (Australia)	USK (Germany)
				
				
				
				
				
				





المادة العلمية للنشاط ٧/١/١

- ◀ نظام تصنيف الألعاب الإلكترونية PEGI .
- ◀ نظام تصنيف الألعاب الإلكترونية في دول الاتحاد الأوروبي..
- ◀ نظام تصنيف الألعاب الإلكترونية ESRB.
- ◀ نظام تصنيف الألعاب الإلكترونية بالولايات المتحدة الأمريكية.
- ◀ تصنيفات المحتوى للهيئة العامة للإعلام المرئي والمسموع بالمملكة العربية السعودية.



نشاط (٨/١/١)

هدف النشاط:

أن يتعرف المشاركون على أخلاقيات التعامل مع الألعاب الإلكترونية.

طريقة التدريب:

نقاش جماعي

عصف ذهني

المواد اللازمة:

أقلام ملونة، أوراق ملونة

إجراءات تنفيذ النشاط:

- يوزع المدرب على المشاركين أوراق ويطلب منهم كتابة أخلاقيات التعامل مع الألعاب الإلكترونية.
- كل مجموعة تلصق الورقة في مكان بارز وتشرح كل مبدأ من الأخلاقيات.
- يحفز المدرب المشاركين بعبارات تحفيزية و يذكر لهم أخلاقيات التعامل مع الألعاب الإلكترونية كما هي بالدليل.



المادة العلمية للنشاط ٨/١/١

نستطيع أن نقسم أخلاقيات التعامل مع الألعاب الإلكترونية إلى ثلاثة أقسام على النحو التالي :

القسم الأول: أخلاقيات التعامل بين الفرد المستخدم للألعاب الإلكترونية ونفسه:

- ✓ ينبغي على أي مستخدم لأي وسيلة من وسائل تقنية المعلومات أو الاتصالات أو الألعاب أن يراعي:
 - ✓ تقوى الله ومراقبته في استخدام الألعاب الإلكترونية والإيمان الصادق بأن الله يعلم السر وأخفى.
 - والابتعاد عن الألعاب التي تحتوي ما يخالف شريعتنا الغراء وتفسد العقل والسلوك ومنها الألعاب التي تحتوي على :
 - صور غير لائقة.
 - الأفكار الهدامة، الإرهاب، الإلحاد، التعصب العرقي أو الديني.
 - تقوم على فكرة القمار والميسر.
 - العنف الجسدي والإجرام وتسهيل القتل وإزهاق الأرواح .
 - ما يفسد واقعية الطفل بتربيته على عالم الأوهام والخيالات والأشياء المستحيلة كالعودة بعد الموت والقوة 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 اللعبة والحرص على الاطلاع على تصنيف الألعاب قبل شرائها أو القيام بتحميلها والتأكد من ملائمتها للفئة العمرية وغالباً يتضمن الغلاف الخارجي للعبة تصنيفها وأهم المعلومات الخاصة بها .
 - ✓ الابتعاد عن كل ما ينتج عنه أضرار جسدية باستخدام هذه الألعاب فينبغي مراعاة/
 - تخصيص وقت للعب لا يزيد عن ساعة أو ساعة ونصف يومياً بعد التأكد من الانتهاء من الواجبات المدرسية ومذاكرة الدروس جيداً.
 - أخذ قسط من الراحة أثناء اللعب لمدة ٢٠ ثانية كل ٢٠ دقيقة، لإرخاء عضلات العيون وإراحة البدن.
 - الحرص على وجود مسافة مناسبة بين العين وبين شاشة الجهاز المستخدم في اللعب، وتقدر هذه المسافة بـ ٥٠ سم.
 - خفض مستوى الصوت والمؤثرات الصوتية الضارة بالأذن.
 - تجنب الإكثار من الألعاب الاهتزازية؛ لأنها قد تؤدي إلى الإصابة المبكرة بأمراض عضلية خطيرة كارتعاش الذراعين.
 - ألا يكون الانشغال بهذه الألعاب سبباً في ضياع الواجبات الدينية كالفرائض وغيرها أو إهمال الاحتياجات الشخصية مثل مواعيد الواجبات الغذائية، الاهتمام بالنظافة والمظهر الخارجي وكذلك إهمال المسؤوليات كالمهام المنزلية، كتنظيم غرفته وشراء بعض احتياجات المنزل والمساهمة في ترتيب مائدة الطعام.. إلخ.
 - عدم إعطاء أي معلومات شخصية مثل الاسم أو العنوان أو الممتلكات. إلخ؛ حتى لا يقع فريسة للابتزاز الإلكتروني.

- الاستفادة من إيجابيات استخدام هذه الألعاب كزيادة مهارات التواصل الإجتماعية . تعزيز الإبداع، التخطيط الإستراتيجي ، المهارات الحركية الدقيقة، تقوية الذاكرة، و تحسين القراءة

القسم الثاني أخلاقيات التعامل بين المستخدم للألعاب الإلكترونية وغيره من المستخدمين:

- ◀ يتعين على مستخدمي التكنولوجيا عموماً والألعاب الإلكترونية التعريف بأنفسهم بشكل واضح وصریح في كل المراسلات والاتصالات الإلكترونية حيث يعتبر إخفاء الهوية أو انتحال شخصية الغير تصرفات منافية للأخلاق.
- ◀ احترام الآخرين واحترام أفكارهم وآراءهم وعدم السخرية منهم وتجنب الإساءة إليهم أو جرح مشاعرهم عند التواصل معهم عبر هذه الألعاب وتجنب الجدل بلا غاية.
- ◀ تجنب 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 دائماً 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 اللعبة و عدم 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 بالأداب.
- ◀ 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.

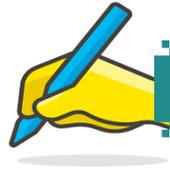
القسم الثالث . أخلاقيات التعامل بين المستخدم وبين الألعاب الإلكترونية ذاتها:

- تجنب التقاط أي تسجيل غير مشروع للمعلومات أو البيانات وإعادة استخدامها بشكل غير قانوني.
- تجنب استخدام وسيلة اتصالات غير مرخصة محلياً في التقاط الشبكة مثل الالتقاط المباشر من الأقمار الصناعية أو نحوها.
- تجنب اتلاف أو تغيير أو محو أية بيانات أو معلومات بدون وجه حق.
- تجنب الدخول الى مواقع الألعاب عن طريق الإعلانات المشبوهة والالتزام بالمواقع المعروفة والمرخصة عالمياً .
- تجنب اختراق الأنظمة لغرض سرقة المعلومات، أو الأموال أو أي عمل آخر مخالف للقانون.
- مراعاة حقوق النشر والملكية الفكرية الخاصة ببرمجيات الألعاب الخاصة ببعض الشركات الألعاب وعدم نشرها في المواقع بطريقة عشوائية.

اليوم الأول

الجلسة التدريبية الثانية من اليوم الأول
الآثار المختلفة للألعاب الإلكترونية

الزمن بالدقيقة	الإجراءات	م
٣٠ د	نشاط أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات (١/٢/١) جماعي	١
٣٠ د	نشاط الآثار النفسية للألعاب الإلكترونية (٢/٢/١) جماعي	٢
٣٠ د	نشاط الآثار التربوية للألعاب الإلكترونية (٣/٢/١) جماعي	٣
٣٠ د	نشاط الآثار الصحية للألعاب الإلكترونية (٤/٢/١) جماعي	٤
١٥ د	نشاط إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية (٥/٢/١) جماعي	٥
١٣٥ د	المجموع	



نشاط (١/٢/١)

هدف النشاط:

أن يتعرف المشاركون على أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات.

طريقة التدريب:

نقاش جماعي

عصف ذهني

المواد اللازمة:

أقلام ملونه، اوراق ملونه

إجراءات تنفيذ النشاط:

- يطلب المدرب من المشاركين كتابه أحد الآثار السلوكية للألعاب الإلكترونية في بطاقات.
- تجمع البطاقات ويتم مناقشة المشاركين في الأفكار التي تم كتابتها
- يذكر المدرب الآثار السلوكية للألعاب الإلكترونية كما هو بالدليل.



المادة العلمية للنشاط ١/٢/١

أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات

توصل (Selnow, ١٩٨٤) إلى خلاصة أن لاعبي ألعاب الفيديو يدركون اللعبة على أنها (كصديق إلكتروني)، ومن المرجح أكثر أن المستخدمين بشكل كبير لألعاب الفيديو سوف يوافقوا على أن لعب ألعاب الفيديو أكثر متعة ومرغوب أكثر من كونهم مع أطفال آخرين.

بينما من ناحية أخرى، أشار (Lin & Lepper, ١٩٧٨) إلى عدم وجود علاقة بين استخدام ألعاب الفيديو والعزلة الاجتماعية، وحتى لاحظ (Mitchell, ١٩٨٥) الزيادة في التفاعل الاجتماعي ضمن العائلة بعد حيازة لعبة فيديو، وأشار (Phaiti, ١٩٨٥) إلى أن الأطفال وبشكل خاص الأولاد الذين غالباً لعبوا ألعاب الفيديو يتصرفون اجتماعياً، أكثر، ومن المرجح أكثر أن يشاهدوا أصدقاء خارج المدرسة.

كذلك وجد (Gardner, ١٩٩١) أنه في البيئة العلاجية بإمكان لعب ألعاب فيديو محددة أن يساهم في ضبط السلوك العدواني بينما عند اختبار العلاقة بين لعب ألعاب الفيديو والأداء المدرسي، وجد أن الوقت الذي يمضي في لعب ألعاب الفيديو كان في علاقة سلبية مع الرياضيات ومع الإنجاز الأكاديمي العام، لأن الطفل يتغيب عن المدرسة لذلك يهبط أداءه المدرسي، بسبب الوقت الأقل يبقى متوفراً لأداء المهام المدرسية المنزلية وقراءة الكتب. في هذه الدراسة تم اختبار العلاقة بين كمية الوقت الذي يمضيه الأطفال في لعب ألعاب الفيديو وبين نشاطات أخرى في وقت الفراغ.

بناء على دراسة (Joessens, ١٩٩٤)، التي أظهرت أن معظم الأطفال يفضلون لعب ألعاب الفيديو لوحدهم، وقد يكون هذا اللعب نشاطاً فردياً.

وبناء على دراسة (٢٠١٧، مشري) أن أغلب الطلبة يفضلون ألعاب المغامرة من منظور عينته من أولياء الأمور أخيراً، تم اكتشاف العلاقة بين الوقت المبذول على لعب ألعاب الفيديو والأداء المدرسي والذكاء.



نشاط رقم (٢/٢/١)

هدف النشاط:

أن يتعرف المشاركون على الآثار النفسية للألعاب الإلكترونية

طريقة التدريب:

عصف ذهني

عمل جماعي

المواد اللازمة:

اقلام ملونه، وراق ملونه، أوراق كبيرة، قصاصات، أدوات متنوعة

إجراءات تنفيذ النشاط:

- يطلب المدرب من المشاركين كتابه أحد الآثار النفسية للألعاب الإلكترونية في بطاقات.
- تجمع البطاقات ويتم مناقشة المشاركين في الأفكار التي تم كتابتها.
- يذكر المدرب الآثار النفسية للألعاب الإلكترونية كما هو بالدليل.
- يحفز المدرب المشاركين ويثني على عملهم.



المادة العلمية للنشاط ٢/٢/١

هناك العديد من الأضرار النفسية التي تتسبب بها الألعاب الإلكترونية، ومنها ما يأتي

١- السلوك العدواني والعنف المقلد: تعتمد بعض الألعاب على الممارسات العدوانية والمشاهد العنيفة بالإضافة الى موسيقى عالية صاخبة والأقرب الى الواقع الافتراضي ويؤثر هذا الجانب بالشخص الذي يدمن هذا النوع من الألعاب وخاصة الأطفال والمراهقين ويكون لديهم أثر نفسي سيئ وينمو لديهم حس العدوانية وأعمال العنف والسلوك المعادي للمجتمع.

٢- القلق والتوتر: يحدث هذا النوع من الألعاب بعض الآثار العقلية مثل التوتر العصبي والنوبات المرضية والتشنجات العصبية كما ينتج عنها تأثير سلوكي غير محسوس ببعض الألعاب مثل ألعاب السرعة والقيادة المتهورة والتي تنعكس فيما بعد على السلوك الواقعي في قيادة السيارة الحقيقية.

٣- الرهاب الاجتماعي: وهو ما يعرف أيضا باضطراب القلق الاجتماعي وهو أحد أكثر الاضطرابات النفسية شيوعاً يتحاشى فيه الطفل التواجد في محيط اجتماعي لأن إحاطته بالناس تسبب له قلقاً من نوع ما لا يمكنه فيه السيطرة على أنفاسه وضربات قلبه إلا بالانسحاب من الجمع، فالمدة الطويلة التي يقضيها بعيداً عن الناس مقابل تلك الألعاب قد تسبب له نوعاً من هذا القلق خصوصاً إذا كان يعاني من حالة صحية تلفت الانتباه مثل مظهره أو صوته .

٤- الأناية والافتتان بالنفس: وهذا ما نجده منتشر عند طلاب المرحلة المتوسطة

٥- الإدمان الإلكتروني: وهي ظاهرة تتمثل في الاعتياد الكامل والمستمر لدى الفرد على ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر وسائل وسيطة بشكل دائم يؤثر على نشاطه الطبيعي ويجعله في حالة انفصال دائم عن الحياة الطبيعية مخلفاً حالة من التعلق الشديد تحتل وجدان الفرد في يقظته ونومه فعند، ومن علامات الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

- تغيير في السلوك وغالباً الى الأسوأ مثل (السلوك الإدماني، السلوك الاستحواذي)
- فقدان الرغبة بالقيام بالأنشطة الضرورية الأخرى .



نشاط رقم (٣/٢/١)

هدف النشاط:

أن يتعرف المشاركون على الآثار التربوية للألعاب الإلكترونية.

طريقة التدريب:

عصف ذهني

عمل جماعي

المواد اللازمة:

اقلام ملونه، وراق ملونه، أوراق كبيرة، قصاصات، أدوات متنوعة

إجراءات تنفيذ النشاط:

- يطلب المدرب من المشاركين كتابه أحد الآثار التربوية للألعاب الإلكترونية في بطاقات.
- تجمع البطاقات ويتم مناقشة المشاركين في الأفكار التي تم كتابتها
- يذكر المدرب الآثار التربوية للألعاب الإلكترونية كما هو بالدليل.
- يحفز المدرب المشاركين ويثني على عملهم..



المادة العلمية للنشاط ٣/٢/١

هناك العديد من الأضرار التربوية التي تتسبب بها الألعاب الإلكترونية، ومنها ما يأتي

١. ضعف التحصيل الدراسي وإهمال الواجبات المدرسية.
٢. الهروب من المدرسة أثناء الدوام الرسمي
٣. التأخر الدراسي والتراجع في أداء الاختبارات.
٤. السهر طيلة الليل على هذه الألعاب تجعلهم غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب للمدرسة فينتج عندنا فئتين فئة المتأخرين وفئة المتغيبين.



نشاط رقم (٤/٢/١)

هدف النشاط:

أن يتعرف المشاركون على الآثار الصحية للألعاب الإلكترونية.

طريقة التدريب:

عصف ذهني

عمل جماعي

المواد اللازمة:

اقلام ملونه، ورق ملونه، أوراق كبيرة، قصاصات، أدوات متنوعة

إجراءات تنفيذ النشاط:

- يطلب المدرب من المشاركين كتابه أحد الآثار الصحية للألعاب الإلكترونية في بطاقات.
- تجمع البطاقات ويتم مناقشة المشاركين في الأفكار التي تم كتابتها
- يذكر المدرب الآثار الصحية للألعاب الإلكترونية كما هو بالدليل.
- يحفز المدرب المشاركين ويشني على عملهم..



المادة العلمية للنشاط ٤/٢/١

هناك العديد من الأضرار الصحية التي تتسبب بها الألعاب الإلكترونية، ومنها ما يأتي

١. الأرق واضطراب النوم: فالنوم يؤثر بصفة خاصة على جميع الذكريات الأمر المهم على الأخص لطلاب المرحلة الابتدائية فيحتاجون الى النوم ليلا.
٢. الكسل والخمول وقلة الحركة. فينشئ جيل ذات نمط حياتي يتسم بالخمول.
٣. السمنة: فهي نتيجة للنقطة السابقة فيؤدي الجلوس لساعات طويلة على هذه الألعاب للسمنة الناتجة عن قلة الحركة.
٤. نقص الشهية والهزل: ليس فقط السمنة وحدها من المشكلات الصحية التي تنتج عن كثرة الجلوس وأيضا الهزل والنحافة لقلة الاهتمام بتناول الطعام.
٥. انحناء في العمود الفقري: يسبب الجلوس لساعات طويلة وبوضعية خاطئة وغير صحية على هذه الألعاب أضراراً للعمود الفقري والالتهام أسفل الظهر وفي الفقرات القطنية، وألاماً في الرقبة والكتفين.
٦. إضعاف العضلات والمفاصل: فالفترات الطويلة التي يجلسها بعض الافراد وعدم الحركة من وقت الى آخر كفيلة بأن تؤدي الى اضعاف المفاصل والعضلات بشكل كبير مثل إضعاف عضلة المثانة، كما أن كثرة حركة الأصابع تسبب ضرراً بالغاً لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصفة مستمرة.
٧. إجهاد العينين وضعف النظر: تعمل هذه الألعاب بسبب شدة التركيز والنظر إليها كما أن حركة العينين تكون سريعة جداً اثناء ممارستها مما يزيد من فرص إجهاد العينين مما قد يؤدي الى إحداث إضرار بالعين كالأحمرار أو الجفاف أو حتى على المدى البعيد كقصر النظر أو الانحراف نتيجة لتعرضه للأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من الشاشات،
٨. مشاكل في الانتباه والتركيز: تساهم الألعاب الإلكترونية ذات المحتوى عالي السرعة الى قلة التركيز ونقص الانتباه إضافة لانخفاض قدرة الذاكرة.
٩. فرط الحركة: النشاط الزائد مما يؤدي الى خلل في حركة العقل والجسم.



نشاط رقم (٥/٢/١)

هدف النشاط:

أن يتعرف المشاركون على إيجابيات الألعاب الإلكترونية.

طريقة التدريب:

عصف ذهني

عمل فردي

إجراءات تنفيذ النشاط:

- يطلب المدرب من المشاركين وضع قائمة بإيجابيات الألعاب الإلكترونية وقائمة أخرى بالسلبيات..
- تجمع القوائم ويتم مناقشة المشاركين في الأفكار التي تم كتابتها
- يذكر المدرب إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية كما هو بالدليل.



المادة العلمية للنشاط ٥/٢/١

إيجابيات الألعاب الإلكترونية

١- ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية المليئة بالحركة والمؤثرات البصرية، تسهم في تحسين قدرتهم على الإبصار، حيث أكدت الدراسة التي أجراها باحثون أمريكيون في جامعة أن الأطفال الذين مارسوا هذه (Rochester) روشيستر الألعاب لساعات قليلة يوميا على مدار شهر كامل، ظهرت، لديهم بوادر تحسن في قدرتهم على الإبصار بنسبة ٢٠٪ لكونها أثرت في الطريقة التي يتعامل بها الدماغ مع المعلومات البصرية

٢- ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت تحسن المهارات المعرفية، وبالذات مهارات القراءة على وجه التحديد وذلك بالنسبة للأطفال ذوي مهارات القراءة المنخفضة فقط، (كما ورد عند الهدلق ٢٠١٢)،

٣- الألعاب تعمل على توطيد العلاقة بين الآباء والأبناء، وتقترح الترويج لها كأداة لتربط أفراد الأسرة. وكشف البحث الذي أجرته «جمعية برامج الكمبيوتر الترفيهية» أن ٣٥٪ من الذين شملهم البحث، أي واحد بين ثلاثة أولياء أمور، لا يتوانون عن الانغماس في تلك الألعاب، وأن ٨٠٪ منهم يشاطرون الأبناء اللعب، ويعتقد ثلثا المشاركين في الدراسة أن الألعاب وطدت وأصرت العلاقة بين أفراد العائلة.

اليوم الثاني

الجلسة التدريبية الأولى لليوم الثاني
برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية

الزمن بالدقيقة	الإجراءات	م
٣٠	نشاط تعريف برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية (١/١/٢)	١
٣٠	نشاط أهداف برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية (٢/١/٢)	٢
٣٠	نشاط منطلقات برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية (٣/١/٢)	٣
٣٠	نشاط منظومة العمل ببرنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية	٤
١٢٠	المجموع	



نشاط رقم (١/١/٢)

هدف النشاط:

أن يتعرف المشاركون على مفهوم البرنامج

نقاش جماعي

المواد اللازمة:

أقلام ملونه، أوراق ملونه. بطاقات

إجراءات تنفيذ النشاط:

- يوزع المدرب المشاركون الى مجموعات ويطلب منهم كتابة مفهوم برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية.
- يجمع المدرب البطاقات ويتم تثبيتها في مكان بارز ويقرأ المدرب مآتم كتابته من قبل المشاركين ومن ثم يذكر لهم تعريف برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية حسب ما ورد في الدليل



المادة العلمية للنشاط ١/١/٢

برنامج مخاطر الألعاب الإلكترونية:

برنامج ارشادي يهتم بوقاية الطلاب من مخاطر الألعاب الإلكترونية والاستفادة من الجانب الإيجابي من هذه الألعاب في ما ينمي الفكر الناقد لدى الطلبة ويخدم العملية التعليمية



نشاط رقم (٢/١/٢)

هدف النشاط:

أن يتمكن المشاركون من معرفه أهداف برنامج الألعاب الإلكترونية.

طريقة التدريب:

نقاش جماعي

عصف ذهني

المواد اللازمة:

اقلام ملونه أوراق ملونه

إجراءات تنفيذ النشاط:

- يوزع المدرب المشاركون الى مجموعات ويطلب منهم كتابة أهداف برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية.
- يجمع المدرب البطاقات ويتم تثبيتها في مكان بارز ويقراً المدرب ما تم كتابته من قبل المشاركين ومن ثم يذكر لهم أهداف برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية حسب ما ورد في الدليل.



المادة العلمية للنشاط ٢/١/٢

الهدف العام

توعية الطلاب بمخاطر الألعاب الإلكترونية.

الأهداف الإجرائية

- تبصير الطلاب وأولياء الأمور والمجتمع المدرسي بمخاطر الألعاب الإلكترونية.
- تزويد أولياء الأمور والمجتمع المدرسي بالأساليب الوقائية المناسبة للوقاية من اضرار الألعاب الإلكترونية.
- تمكين مرشدي الطلاب بمهارات الكشف والتدخل المبكر في التعامل مع حالات الإساءة نتيجة التعامل مع الألعاب الإلكترونية.
- تزويد الطلاب بالمهارات اللازمة لكيفية التعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية.



نشاط رقم (٣/١/٢)

هدف النشاط:

أن يتمكن المشاركون من معرفة منطلقات برنامج الألعاب الإلكترونية.

طريقة التدريب:

نقاش جماعي

عصف ذهني

المواد اللازمة:

اقلام ملونه، أوراق ملونه

إجراءات تنفيذ النشاط:

- يبدأ المدرب حديثاً عن أهم البرامج الإرشادية التي تناولت السلوك ومدى ارتباطها ببرنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية ويطلب منهم حصرها وإضافة بعض المنطلقات التي قد ينطلق منها البرنامج.
- من خلال ما ذكر سابقاً بالتعاون مع مجموعتك ماهي منطلقات البرنامج؟
- تستعرض كل مجموعة المنطلقات التي رأتها تخدم البرنامج.
- يجمع المدرب المشاركات ويذكر لهم منطلقات برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية.



المادة العلمية للنشاط ٣/١/٢

منطلقات البرنامج:

آليات الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية:

(أنشطة - فعاليات - معارض - مسابقات - رسائل توعوية)

الأساليب والإجراءات الوقائية:

تعزيز السلوك الإيجابي

بناء القيم

مراعاة خصائص النمو

الضبط الذاتي

التفكير الناقد

دراسة الحالة

الارشاد الفردي - الجمعي

الكشف والتدخل المبكر

التعاقد السلوكي

توجيه الأقران

التدريب على المهارات :

تمكين الطلاب من المهارات اللازمة في التعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية وذلك من خلال

التدريب على الحقائق الآتية :

الوعي الذاتي

السلوك التوكيدي

فن حل المشكلات

الضبط الذاتي



نشاط رقم (٤/١/٢)

هدف النشاط:

أن يتمكن المشاركون من تحديد منظومة العمل ببرنامج الألعاب الإلكترونية.

طريقة التدريب:

- نقاش جماعي
- عصف ذهني

المواد اللازمة:

اقلام ملونه، أوراق ملونه

إجراءات التنفيذ:

- يبدأ المدرب حديثه لنتساءل سوياً:
- هل التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية هي مسؤولية الإرشاد الطلابي فقط؟
- (في ضوء التساؤلات السابقة ماهي منظومة العمل ببرنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية)
- يترك المدرب المجموعات لمدة لا تتجاوز ١٠ دقائق ويطلب منهم تقديم المنتج الذي توصلوا اليه
- يجمع المدرب الافكار ويلخصها ويعرض عليهم منظومة العمل ببرنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية الذي ورد في دليل البرنامج .



المادة العلمية للنشاط ٥/٢/١

منظومة العمل في البرنامج على مستوى إدارات التعليم

تتكون منظومة العمل من التوجيه والإرشاد كجهة رئيسة تعنى بالإعداد والتخطيط والتقييم والمتابعة إضافة إلى عدد من الجهات المشاركة التالية:

الدور	الجهة المشاركة	م
بناء البرامج والأنشطة التي تحقق أهداف البرنامج	إدارة / قسم النشاط الطلابي	١
إشراف ومتابعة قيادات المدارس لتنفيذ للبرنامج	إدارة الإشراف التربوي	٢
إعداد وصناعة الأفلام والمواعد الإعلامية التي تحقق أهداف البرنامج وتوثيقها	إدارة الإعلام التربوي (الاستديو التعليمي)	٣
تفعيل التوعية بالبرنامج على بوابة إدارة التعليم	تقنية المعلومات	٤

اليوم الثاني

الجلسة التدريبية الثانية ليوم الثاني
الأدوار والمسؤوليات وخطّة البرنامج

الزمن بالدقيقة	الإجراءات	م
د ٣٥	نشاط دور قائد المدرسة في برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية (١/٢/٢) جماعي	١
د ٤٥	نشاط دور المرشد الطلابي في برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية	٢
د ٦٠	نشاط أدوار ذوي العلاقة في برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية (٢/٢/٢) جماعي	٣
د ١٣٥	المجموع	



نشاط رقم (١/٢/٢)

هدف النشاط:

أن يتعرف المشاركون على دور قائد المدرسة في برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية

طريقة التدريب:

نقاش جماعي
عصف ذهني

المواد اللازمة:

أقلام ملونه، أوراق ملونه

إجراءات التنفيذ:

- ◀ يبدأ المدرب حديثه عن دور قائد المدرسة في البرامج الإرشادية المختلفة ويناقش ذلك مع المشاركين.
- ◀ يترك المدرب المشاركين لكتابة أهم أدوار قائد المدرسة في برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية.
- ◀ يناقش المدرب مع المشاركين الأدوار التي قاموا بكتابتها ويذكر لهم أدوار القائد المذكورة بالدليل.



المادة العلمية للنشاط ١/٢/٢

دور قائد المدرسة

- تضمين برنامج مخاطر الألعاب الإلكترونية في الخطة التنفيذية للمدرسة.
- اسناد تنفيذ خطة البرنامج للجنة المسؤولة عن تنفيذ البرنامج.
- تهيئة مرافق المدرسة بما يخدم البرنامج. (المسرح - مصادر التعليم - معمل الحاسب الآلي - الصالة الرياضية)
- 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 المسؤولين وأولياء الأمور لحضور الفعاليات والأنشطة المدرسية الداعمة للبرنامج
- إبراز مشاركات الطلاب من خلال الفعاليات والأنشطة المنفذة بجميع مجالاتها المختلفة
- استخدام التقنيات الحديثة في الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية (شاشات العرض - موقع المدرسة الإلكتروني)
- تقديم جوائز للمتميزين في تنفيذ برنامج الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية
- توظيف دور الإعلام المدرسي في نشر ثقافة البرنامج وإنجازاته.
- رفع التقارير الدورية عن مخرجات البرنامج.



نشاط رقم (٢/٢/٢)

هدف النشاط:

ان يتعرف المشاركون على دور المرشد الطلابي في برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية.

طريقة التدريب:

نقاش جماعي

عصف ذهني

المواد اللازمة:

أقلام ملونه، أوراق ملونه

إجراءات التنفيذ:

- ◀ يبدأ المدرب حديثه عن دور المرشد الطلابي في تعديل السلوك ويناقش ذلك مع المشاركين.
- ◀ يترك المدرب المشاركين لكتابة أهم أدوار المرشد الطلابي في برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية.
- ◀ يناقش المدرب مع المشاركين الأدوار التي قاموا بكتابتها ويذكر لهم أدوار المرشد الطلابي المذكورة بالدليل.



المادة العلمية للنشاط ٢/٢/٢

دور المرشد الطلابي في التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية

- تضمين خطة برنامج الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية في برامج التوجيه والإرشاد بالمدرسة.
- تفعيل أساليب الكشف والتدخل المبكر والبرامج الإرشادية الوقائية والعلاجية للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية.
- توعية الطلاب وأولياء الأمور بمخاطر الألعاب الإلكترونية .
- تنفيذ البرامج الحوارية التي تنمي مهارة التفكير الناقد لدى الطلاب.
- تدريب الطلاب على حقائق تنمية مهارات الطلاب السلوكية والفكرية (الوعي الذاتي - السلوك التوكيدي - فن حل المشكلات) .
- تبادل الخبرات مع المرشدين المتميزين في تنفيذ البرنامج في المدارس.
- الاستفادة من المراجع التربوية الداعمة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية.
- توعية المجتمع المدرسي بخصائص النمو لكب مرحلة دراسية.
- تزويد العاملين بالمدرسة وأولياء الأمور بالأساليب التربوية والوقائية الملائمة لخفض حالات العنف الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية وذلك من خلال تطبيقات برنامج (رفق)
- تفعيل الإرشاد الفردي والجمعي ودراسة الحالة مع حالات إساءة استخدام الألعاب الإلكترونية
- تبصير الطلاب وأولياء الأمور بقواعد السلوك والمواظبة والتي تتضمن مخالقات الجرائم المعلوماتية
- التوعية بما تضمنه العقد السلوكي بين الطالب والمدرسة والأسرة .
- الاستعانة بالمختصين في الوحدات الإرشادية لفهم اعمق للحالات المتعرضة للإساءة من الألعاب الإلكترونية وتقديم الخدمة الإرشادية اللازمة حسب المتبع .
- تنمية القيم السلوكية والمثل العليا في نفوس الطلاب من خلال استثمار برنامج تعزيز - الاستفادة من النماذج الإرشادية (الإرشاد بالقرين) للمساهمة في نشر الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية
- تطبيق إجراءات وفتيات تعديل السلوك على الحالات المتعرضة لمخاطر الألعاب الإلكترونية وذلك بحسب المرحلة الدراسية وخصائص النمو لكل مرحلة.
- تزويد الأسرة بنصائح استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل آمن.
- تزويد الأسرة بالآثار السلبية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية.
- تزويد الأسرة بمعاني الرموز الموجودة على أغلفة الألعاب الإلكترونية.



نشاط رقم (٣/٢/٢)

هدف النشاط:

أن يتعرف المشاركون على أدوار (المعلم- رائد النشاط) في برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية

طريقة التدريب:

نقاش جماعي

عصف ذهني

المواد اللازمة:

أقلام ملونه، أوراق ملونه

إجراءات التنفيذ:

- ▶ يطلب المدرب من المشاركين كتابة ٤ نقاط حول دور المعلم و٤ نقاط عن دور رائد النشاط في برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية.
- ▶ تقرأ كل مجموعة ما لديها من نقاط.
- ▶ يدمجها المدرب ويكتبها على السبورة الورقية ويوضح للمشاركين ان للمعلم وكذلك لرائد النشاط دور هام للتوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية كلاً في مجال عمله.



المادة العلمية للنشاط ٣/٢/٢

دور المعلم :

- المساهمة في تنمية السلوكيات الإيجابية لدى الطلاب والطالبات والارتقاء بشخصياتهم نفسياً واجتماعياً ودينياً وأخلاقياً.
- توظيف المنهج الدراسي للتوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية
- حث الطلاب على الرقابة الذاتية أثناء استخدام التقنية والألعاب الإلكترونية
- التواصل مع المرشد الطلابي في متابعة الحالات التي قد يتدنى مستواها التحصيلي بسبب الإدمان على استخدام الألعاب الإلكترونية
- اكتشاف الحالات المتضررة من مخاطر الألعاب الإلكترونية

❖ دور رائد النشاط الطلابي

- تضمين برامج النشاط الطلابي في المدرسة ببرامج وأنشطة تدعم الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية
- المساهمة في البرامج الإعلامية المناسبة لتوعية مجتمع المدرسة والأسرة والجهات ذات العلاقة ببرنامج الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية
- التعاون مع المرشد الطلابي في تنفيذ بعض البرامج المقترحة لعلاج بعض المشكلات الدراسية أو الاجتماعية أو النفسية الناتجة عن سوء استخدام الألعاب الإلكترونية.



نشاط رقم (٤/٢/٢)

هدف النشاط:

أن يتعرف المشاركون على دور الأسرة في برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية

طريقة التدريب:

نقاش جماعي

عصف ذهني

المواد اللازمة:

أقلام ملونه، أوراق ملونه

إجراءات التنفيذ:

- ◀ يعطي المدرب ١٠ دقائق للمجموعات بحيث كل مجموعه تقوم بذكر أدوار الأسرة في التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية على انفوجرافيك ثابت في أوراق كبيره.
- ◀ تعرض كل الأوراق في مكان بارز وتبدأ كل مجموعه تشرح ما كتبتة.
- ◀ يعرض المدرب على المشاركين أدوار الأسرة في البرنامج من خلال العرض الإلكتروني على شاشة العرض.



المادة العلمية للنشاط ٤/٢/٢

هناك مجموعة من الأسس التي يمكن أن تسترشد بها الأسرة المعاصرة للقيام بدورها في التعامل مع آمال وأخطار العوالم الافتراضية على أطفالهم، وأهمها:

- ◀ مساعدة الأطفال على التفريق بين الواقع والخيال، وأدراك ذلك الفرق وتعليمهم بأن عالم الألعاب والأفلام العنيفة لا يمثل عالم الواقع.
- ◀ مصاحبة الأبناء في استعمالاتهم للكمبيوتر، والإنترنت، (الألعاب الإلكترونية)، وتوجيه ما يلزم في تعاملاتهم معها إلى الترفيه المفيد الهادف.
- ◀ متابعة الآباء لاستخدام أبنائهم للإنترنت، ووضع الكمبيوتر الذي يتيح هذه الخدمة في أماكن مفتوحة للأسرة وليس خلف أبواب مغلقة.
- ◀ تحديد مدة زمنية محددة لاستخدام الأطفال للإنترنت، أو الألعاب الإلكترونية والتي ينبغي ألا تزيد على الساعة يوميا قدر الإمكان، وإتاحة الفرصة للأطفال لممارسة الألعاب الجسدية والحركة بعيدا عن الجلوس أمام جهاز الكمبيوتر.
- ◀ استخدام الأسرة البرامج المخصصة للحماية من التعرض للمواد والمواقع غير المناسبة، أو أوامر التحكم في ذلك المتوافرة ببرامج تصفح الانترنت (جهاز اللعب).

التقييم البعدي

م	العبارة	صح خطأ
١	ألعاب الحركة وهي تلك الألعاب التي تعتمد عادة أكثر على التأزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة من مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي. ألعاب الاستراتيجية هي تلك التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات.	
٢	الأجهزة أحادية اللعب ظهرت في بداية الثمانينات ١٩٨٠ بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام Jamma الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.	
٣	إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب	
٤	ألعاب الاستراتيجية الاقتصادية هي ألعاب الورق، وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الاستراتيجية، فبعض هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نظام "ويندوز"، وهي تسمى بذلك جمهوراً عريضاً من النادر أن يصف نفسه باللاعب	
٥	كشف البحث الذي أجرته "جمعية برامج الكمبيوتر الترفيهية" أن ٣٥ ٪ من الذين شملهم البحث، أي واحد بين ثلاثة أولياء أمور، لا يتوانون عن الانغماس في تلك الألعاب، وأن ٨٠ ٪ منهم يشاطرون الأبناء اللعب، ويعتقد ثلثا المشاركين في الدراسة أن الألعاب وطدت أو اصر العلاقة بين أفراد العائلة	
٦	مع انتشار الألعاب الإلكترونية على مدى الخمس عشرة سنة الماضية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب، أو التلفاز يسبب آلاماً مبرحة في أسفل الظهر	
٧	يجب متابعة الآباء لاستخدام أبنائهم للإنترنت، ووضع الكمبيوتر الذي يتيح هذه الخدمة في أماكن مفتوحة للأسرة وليس خلف أبواب مغلقة.	
٨	من الآثار النفسية للألعاب الإلكترونية السلوك العدواني والعنف	
٩	من الآثار التربوية للألعاب الإلكترونية انخفاض المستوى التحصيلي للطلبة	
١٠	ليس للألعاب الإلكترونية آثار إيجابية	

المراجع العلمية

- ◀ حسني الشحروري (مها)، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن. ٢٠٠٨-١٤٢٨
- ◀ أبو جراح (١٤٢٥هـ). طفلك والألعاب الإلكترونية - مزايا وأخطار. المتميزة: العدد الثالث والعشرون. ذو القعدة ١٤٢٥.
- ◀ حسني، إلهام (٢٠٠٢). ألعاب الكومبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع. جريدة الشرق الأوسط. العدد ٨٥٥٩. الأحد ٢٣ صفر ١٤٢٣هـ - ٥ مايو ٢٠٠٢.
- ◀ السعد، نورة (٢٠٠٥). الخطر في ألعاب الفيديو للأطفال. جريدة الرياض. العدد ١٣٤٠٦. الثلاثاء ٢٧ محرم ١٤٢٦هـ - ٨ مارس ٢٠٠٥.
- ◀ فن الوقت المخصص للشاشة - تأليف / أنيا كامينتز / الطبعة الأولى ٢٠١٩.
- ◀ الأدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى التلاميذ / مذكرة مكملة لنيل شهادة الليسانس شعبة علم النفس العيادي / بلعالي نصر الدين ، مراكشي عبدالحليم.
- ◀ الألعاب الإلكترونية مخاطر نفسية واجتماعية وصحية تهدد الأطفال / صحيفة البيان الصحي / ٢٠٢٠
- ◀ أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال / دراسة وصفية تحليلية على عينة من الاطفال في الجزائر / مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الأعلام والاتصال / إعداد الطالبة / مريم قويدر
- ◀ تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال / وسام سالم نايف / ٢٠١٥
- ◀ أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري / أميرة مشري / ٢٠١٧
- ◀ عوامل التنبؤ بالتنمر الإلكتروني لدى الطلاب المراهقين / حفيظة سليمان أحمد البراشدية / ٢٠٢٠
- ◀ الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال د. نهاد فتحي سليمان حجازي
- ◀ إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض الدكتور / عبدالله بن عبدالعزيز الهدلق أستاذ مشارك، الحاسب التربوي كلية التربية جامعة الملك سعود، الرياض
- ◀ The School violence violent and its relationship to electronic games addiction's/ISSN : ٢١٧٠-٥٧٥ / EISSN / ٢٦٠٢-٥١٢٤ (٠١١) ١١م ٢٠٢٠ / ١١
- ◀ Electronic Games and Environmental Factors/Associated with Childhood Obesity in Switzerland/ Nicolas Stettler,* Theo M. Signer,† and Paolo M. Suter†/Google Scholar
- ◀ Chng GS, Liao A, Khoo A, Li D. Parental mediation and cyberbullying—a longitudinal study. Studies in health technology and informatics ١٩٩:١٩٩-٩٨:١٩٩; ٢٠١٤. Google Scholar/ .١٠٢

مراجعة المادة العلمية
الدكتور نهاد احمد محمد

مراجعة لغوية
الأستاذ عبد الرحمن الزهراني

تصميم
الأستاذ سالم احمد الزهراني

