



المركز الوطني
للتطوير المهني التعليمي



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

البرنامج التدريبي للتوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية



وزارة التعليم
Ministry of Education

الإدارة العامة للإرشاد الطلابي



البرنامج التدريبي للتوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية

إعداد مشرفة العموم
رحمة بنت موسى البركاتي



وعلى



البرنامج الإرشادي للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية

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 الحقبة	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 - ١٠ ساعات
التجهيزات والمستلزمات	<ul style="list-style-type: none"> • سبورة ورقية مع أوراق وأقلام الكتابة. • أوراق عمل لتنفيذ النشاطات. • جهاز حاسب آلي. • قاعات تدريبية

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 • أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات. 	١٣٥ دقيقة
	الثانية	أثار الألعاب الإلكترونية	<ul style="list-style-type: none"> • الآثار النفسية للألعاب الإلكترونية • الآثار التربوية للألعاب الإلكترونية • الآثار الصحية للألعاب الإلكترونية • إيجابيات الألعاب الإلكترونية 	١٣٥ دقيقة

اليوم	الجلسة	المحور	الموضوعات	الزمن
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

اليوم	الجلسة	المحور	الموضوعات	الزمن
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 المتدرب

يعتمد نجاح البرنامج على
تعاون الجميع

المشاركة في النقاش وورش
العمل ضمان كبير للاستفادة

إمكانية السؤال متاحة ولكن
وقت الاسئلة

الالتزام بالجدول الزمني لكل
نشاط

قفل الجوال وقت الدورة او
وضعه على الصامت

الحضور في الوقت المحدد



مصطلحات الحقيقة

المصطلح	التعريف
المخاطر	التهديدات التي تنتج عن سلوك معين ولا يمكن التنبؤ بمدى التهديد في صورته الأكيدة.
الألعاب	مفرد لها لعبة وتعرف بإنها 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 الأول

الجلسة التدريبية الأولى لليوم الاول
الجلسة الافتتاحية وتقديم البرنامج وغاياته والنتائج المتوقعة منه
،التعارف والتقييم الذاتي القبلي

خطة الجلسة التدريبية

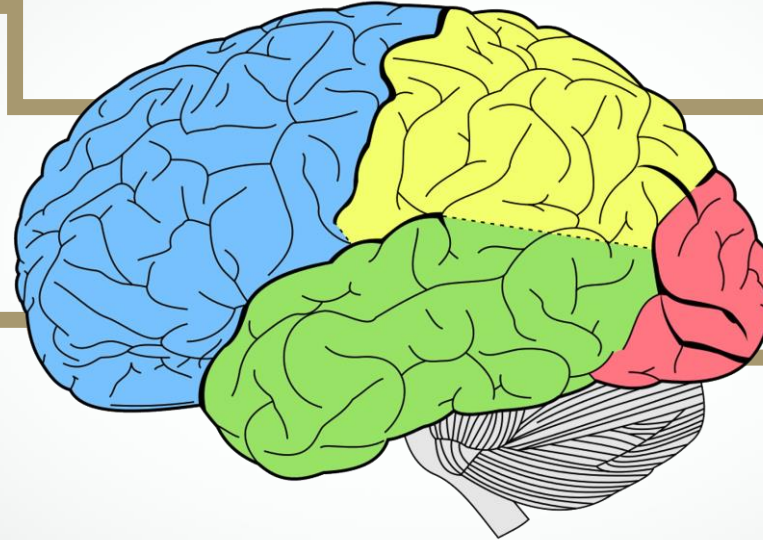
م	الإجراءات	الزمن بالدقيقة
١	نشاط تعارف فردي	١٠ د
٢	نشاط الأهداف العامة للبرنامج التدريبي فردي	١٥ د
٣	نشاط التقييم الذاتي القبلي فردي	١٥ د
٤	استعراض مدخل لبرنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية (تعريف، أهمية، أهداف)	٢٠ د
٥	مجالات الألعاب الإلكترونية.	٢٠ د
٦	أنواع الألعاب الإلكترونية.	٢٠ د
٧	أهم أنظمة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



• ماهي المهارات المتوقعة اكتسابها من دورة مخاطر الألعاب الإلكترونية ؟

مهارات الكشف والتدخل المبكر في التعامل مع حالات الإساءة نتيجة التعامل مع الألعاب الإلكترونية .

المعارف والمهارات اللازمة للتعرف على مخاطر الألعاب الإلكترونية



أساليب الوقائية المناسبة للوقاية من اضرار الألعاب الإلكترونية .

تزويد الطلبة بالمهارات اللازمة لكيفية التعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية



• أمل تعبئة استمارة التقييم القبلي واعادتها للمدرب؟



وبالتعاون مع مجموعتك

- عبر عن الصور التالية بما تراه مناسب ؟
- ثم اذكر تعريف لمفهوم الألعاب الإلكترونية ؟



يمكن القول بأن الألعاب الإلكترونية؛

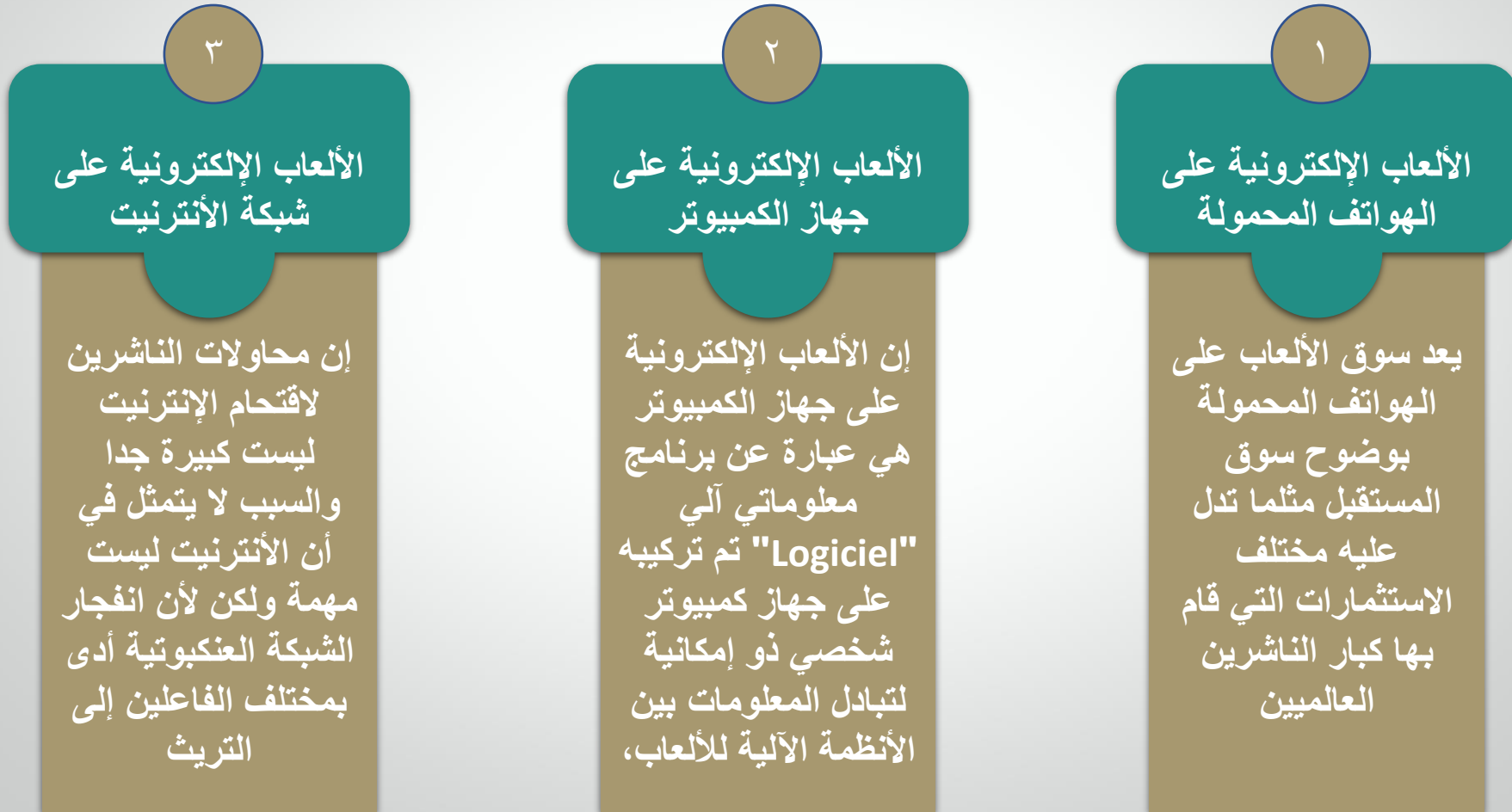
هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب"، والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين "التأزر البصري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



وبالتعاون مع مجموعتك

• أذكر مجالات الألعاب الإلكترونية ؟

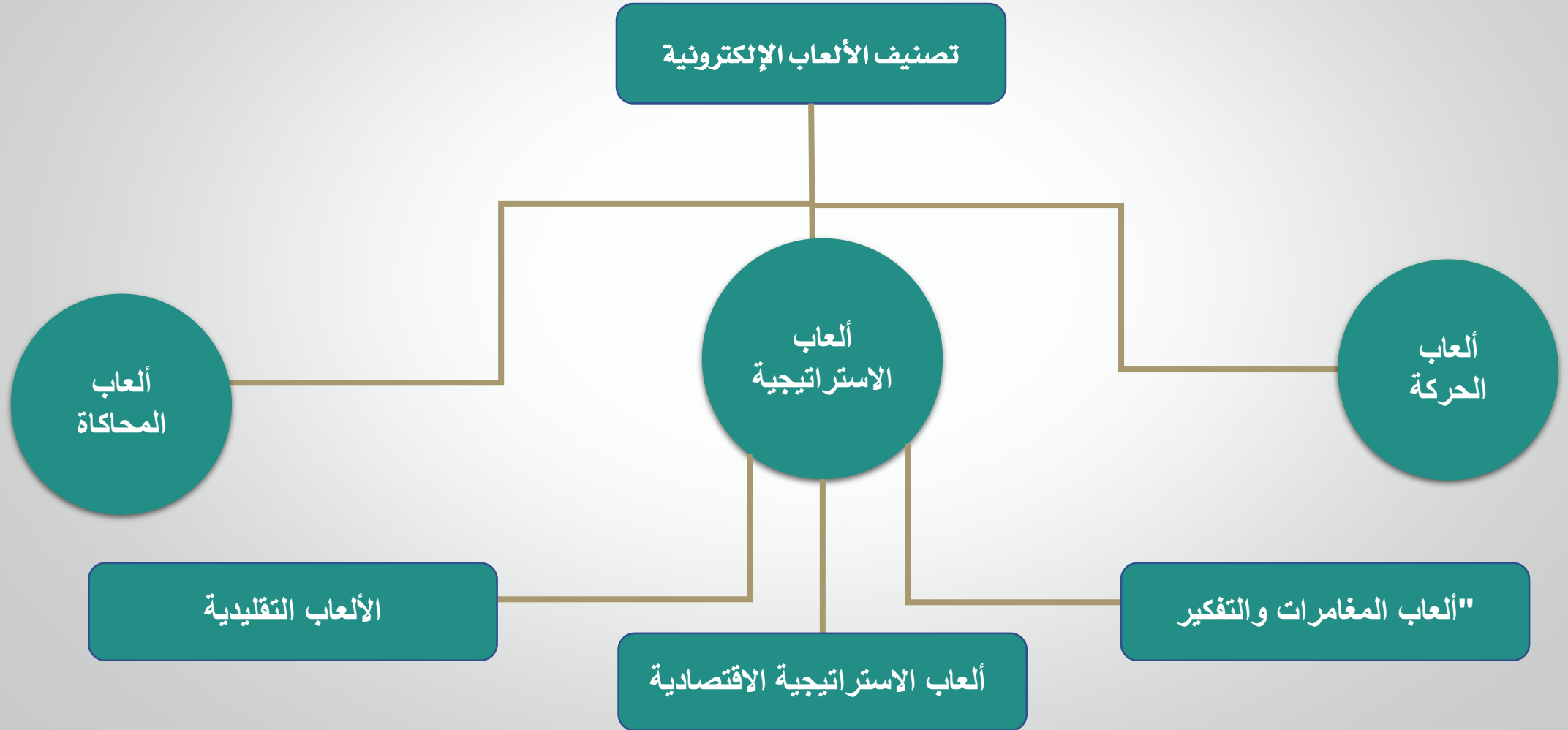
يمكن تصنيف مجالات الألعاب الإلكترونية إلى ما يلي





وبالتعاون مع مجموعتك

• عدد أنواع الألعاب الإلكترونية ؟





وبالتعاون مع مجموعتك

• فسر الأرقام الموجودة على الألعاب الإلكترونية ؟



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





وبالتعاون مع مجموعتك

• أذكر أخلاقيات التعامل مع الألعاب الإلكترونية ؟

القسم
الأول

أخلاقيات التعامل بين الفرد المستخدم للألعاب الإلكترونية ونفسه

القسم
الثاني

أخلاقيات التعامل بين المستخدم للألعاب الإلكترونية وغيره من المستخدمين

القسم
الثالث

أخلاقيات التعامل بين المستخدم وبين الألعاب الإلكترونية ذاتها

اليوم الأول

الجلسة التدريبية الثانية من اليوم الاول
الآثار المختلفة للألعاب الإلكترونية

خطة الجلسة التدريبية

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



وبالتعاون مع مجموعتك

• أذكر أحد الآثار السلوكية للألعاب الإلكترونية ؟

المادة العلمية نشاط ١/٢/١

Phaiti, 1985	Mitchell, 1985	Lin & Lepper, 1978	Selnow, 1984
أن الأطفال وبشكل خاص الأولاد الذين غالباً لعبوا ألعاب الفيديو يتصرفون اجتماعياً، أكثر، ومن المرجح أكثر أن يشاهدوا أصدقاء خارج المدرسة.	الزيادة في التفاعل الاجتماعي ضمن العائلة بعد حيازة لعبة فيديو،	عدم وجود علاقة بين استخدام ألعاب الفيديو والعزلة الاجتماعية،	لاعبي ألعاب الفيديو يدركون اللعبة على أنها (كصديق إلكتروني)،
٢٠١٧، مشري	Joessens, 1994	Gardner, 1991	
أغلب الطلبة يفضلون ألعاب المغامرة	معظم الأطفال يفضلون لعب ألعاب الفيديو لوحدهم، وقد يكون هذا اللعب نشاطاً فردياً.	أنه في البيئة العلاجية بإمكان لعب ألعاب فيديو محددة أن يساهم في ضبط السلوك العدواني	



وبالتعاون مع مجموعتك

• أذكر أحد الآثار النفسية للألعاب الإلكترونية ؟

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





وبالتعاون مع مجموعتك

• أذكر أحد الآثار التربوية للألعاب الإلكترونية ؟

هناك العديد من الأضرار التربوية التي تسبب 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 اداء الاختبارات.
٤. السهر طيلة الليل على هذه الالعاب تجعلهم غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب للمدرسة فينتج عندنا فئتين فئة المتأخرين وفئة المتغيبين.



وبالتعاون مع مجموعتك

• أذكر أحد الآثار الصحية للألعاب الإلكترونية ؟

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

انحناء في العمود الفقري



الأرق واضطراب النوم



إضعاف العضلات والمفاصل



الكسل والخمول وقلة الحركة



جهد العينين وضعف النظر



السمنة



مشاكل في الانتباه والتركيز



نقص الشهية والهزل



فرط الحركة





وبالتعاون مع مجموعتك

• حدد إيجابيات وسلبيات للألعاب الإلكترونية ؟

إيجابيات الألعاب الإلكترونية	سلبيات الألعاب الإلكترونية
تحسين قدرتهم على الإبصار	صحية
تحسن المهارات المعرفية	سلوكية
توطيد العلاقة بين الآباء والأبناء	تربوية

اليوم الثاني

الجلسة التدريبية الأولى لليوم الثاني
برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية

خطة الجلسة التدريبية

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



وبالتعاون مع مجموعتك

• حدد مفهوم برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية؟

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



وبالتعاون مع مجموعتك

• حدد أهداف برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية؟

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.



وبالتعاون مع مجموعتك

- ماهي منطلقات برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية؟

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



- هل التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية هي مسؤولية الإرشاد الطلابي فقط؟



وبالتعاون مع مجموعتك

- ماهي منظومة العمل ببرنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية؟

منظومة العمل في البرنامج على مستوى إدارات التعليم

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

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

اليوم الثاني

الجلسة التدريبية الثانية ليوم الثاني
الأدوار والمسؤوليات وخطة البرنامج

خطة الجلسة التدريبية

م	الإجراءات	الزمن بالدقيقة
١	نشاط دور قائد المدرسة في برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية (٢/٢/١) جماعي	35د
٢	نشاط دور المرشد الطلابي في برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية	45د
٣	نشاط أدوار ذوي العلاقة في برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية (٢/٢/٢) جماعي	60د
	المجموع	١٣٥د

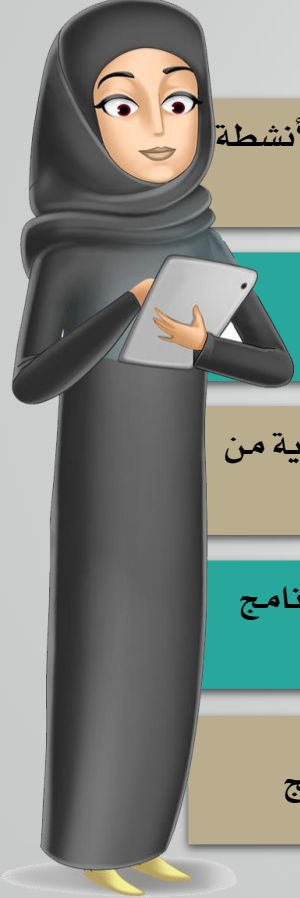


وبالتعاون مع مجموعتك

- ماهي أهم أدوار قائد المدرسة في برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية ؟

دور قائد/ة المدرسة

تضمنين برنامج مخاطر الألعاب الإلكترونية في الخطة التنفيذية للمدرسة



إبراز مشاركات الطلاب من خلال الفعاليات والأنشطة المنفذة بجميع مجالاتها المختلفة

استخدام التقنيات الحديثة في الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية

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



استناد تنفيذ خطة البرنامج للجنة المسؤولة عن تنفيذ البرنامج

تهيئة مرافق المدرسة بما يخدم البرنامج

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



وبالتعاون مع مجموعتك

- ماهي أهم أدوار المرشد الطلابي في برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية ؟

دور المرشد الطلابي في التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية



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 الارشاد 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



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 حقائب تنمية مهارات الطلاب السلوكية
والفكرية (الوعي الذاتي - السلوك التوكيدي - فن حل
المشكلات)

تبادل الخبرات مع المرشدين المتميزين في تنفيذ البرنامج في
المدارس

تابع دور المرشد الطلابي في التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية



الاستعانة بالمختصين في الوحدات الارشادية 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 وفنيات 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



وبالتعاون مع مجموعتك

- أذكر أهم النقاط لدور المعلم و رائد النشاط الطلابي في التوعية بمخاطر 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

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



وبالتعاون مع مجموعتك

- أذكر أهم أدوار الأسرة في التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية على انفوجرافيك ثابت في أوراق كبيره ؟



- مساعدة الأطفال على التفريق بين الواقع والخيال، وأدراك ذلك الفرق وتعليمهم بأن عالم الألعاب والأفلام الغنية 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 يومياً قدر الإمكان، وإتاحة الفرصة للأطفال لممارسة الألعاب الجسدية والحركة بعيداً 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).

تم بحمد الله