وزارة التعليم
Ministry of Education

رؤية VISION 2030
المملكة العربية السعودية
KINGDOM OF SAUDI ARABIA

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

حقيبة التوعية
بمخاطر الألعاب الإلكترونية

حقيبة المدرب

إعداد
الإدارة العامة للتوجيه الطلابي
١٤٤٤هـ - ٢٠٢٢م

بسم الله الرحمن الرحيم

الحقيبة التدريبية
لبرنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية
(دليل المدرب)

إعداد

أ. رحمة موسى البركاتي

(مشرفة عموم التوجيه الطلابي)

حقوق الطبع والنشر محفوظة للإدارة العامة للتوجيه الطلابي

خطة البرنامج التدريبي

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

المقـــــــدمة

مع تطور التقنية الحديثة وظهور الألعاب الإلكترونية 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 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 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 للتوجيه الطلابي

توصيف البرنامج التدريبي

اسم الحقيبة	التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية
الهدف العام	توعية الطلاب وأولياء الأمور والمجتمع المدرسي بمخاطر الألعاب الإلكترونية
الأهداف التفصيلية	● تبصير الطلاب ووأولياء الأمور والمجتمع المدرسي بمخاطر الألعاب الإلكترونية ● تزويد أولياء الأمور والمجتمع المدرسي بالأساليب الوقائية المناسبة للوقاية من اضرار الألعاب الإلكترونية ● تمكين موجهي وموجهات 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 الطلابي - الموجهين والموجهات الطلابيين
مدة البرنامج	يومين – 10 ساعات
التجهيزات والمستلزمات	• 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)	• 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	• 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	• التعريف ببرنامج مخاطر الألعاب الإلكترونية • أهداف برنامج مخاطر الألعاب الإلكترونية • مرتكزات برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية • منظومة العمل بالبرنامج	١٣٥ دقيقة
	الثانية	الأدوار والمسؤوليات	• الأدوار والمسؤوليات (دور مدير المدرسة) • الأدوار والمسؤوليات (دور الموجه 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 الموضوعة 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 يسهم 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 ووضعه على شكل نقاط على السبورة أو السبورة الورقية.
- الحرص على الوصول في نهاية كل جلسة تدريبية إلى تحديد خلاصة للتعلم المتحقق يسهم 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	المدرب، إدارة التدريب
التعلم	يتم التقويم من خلال توجيه المتدربين للقيام بالأنشطة المختلفة، والتطبيقات داخل القاعة التدريبية وقيامهم بأداء الشروحات والتفسيرات لما يتعلق بالهدف، وتسليمهم للمهمات الأدائية التي كلفوا بها	أوراق حائطية، عروض عملية، مجموعات نقاشية العصف الذهني	المدرب
التطبيق	يتم ملاحظة سلوك المتدربين أثناء تعاملهم مع الطلاب	الملاحظة	والمشرفون التربويون الموجهون الطلابيون
النتائج	يتم قراءة مؤشرات الأداء السابقة والحالية والمقارنة بينهما	برامج التحليل الإحصائي SPSS	إدارة التدريب

مصطلحات الحقيبة

المصطلح	التعريف
المخاطر	التهديدات التي تنتج عن سلوك معين ولا يمكن التنبؤ بمدى التهديد في صورته الأكيدة.
الألعاب	مفردها 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 هيئات 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	١٠د
٢	نشاط الأهداف العامة للبرنامج التدريبي فردي	١٥ د
٣	نشاط التقييم الذاتي القبلي فردي	١٥د
٤	استعراض مدخل لبرنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية (تعريف. أهمية، أهداف)	٢٠ د
٥	مجالات الألعاب الإلكترونية.	٢٠د
٦	أنواع الألعاب الإلكترونية.	٢٠د
٧	أهم أنظمة تصنيف الألعاب الإلكترونية	١٥د
٨	أخلاقيات التعامل مع الألعاب الإلكترونية	٢٠د
	المجموع	١٣٥د

نشاط (١/١/١)

نتعارف لنتآلف

بإمكان المدرب تغير 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 وَأُنْثَى 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 نفسة 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 بالأساليب الوقائية المناسبة للوقاية من اضرار الألعاب الإلكترونية .
٣) تمكين موجهي وموجهات 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 تمس بذلك جمهورا عريضا 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 أواصر 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 للأنترنت، ووضع الكومبيوتر 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

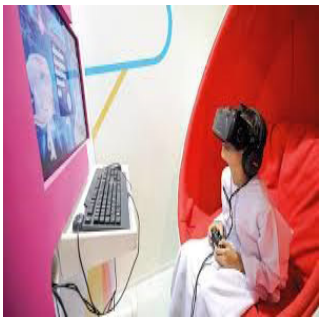
المواد اللازمة:

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 «التآزر 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.

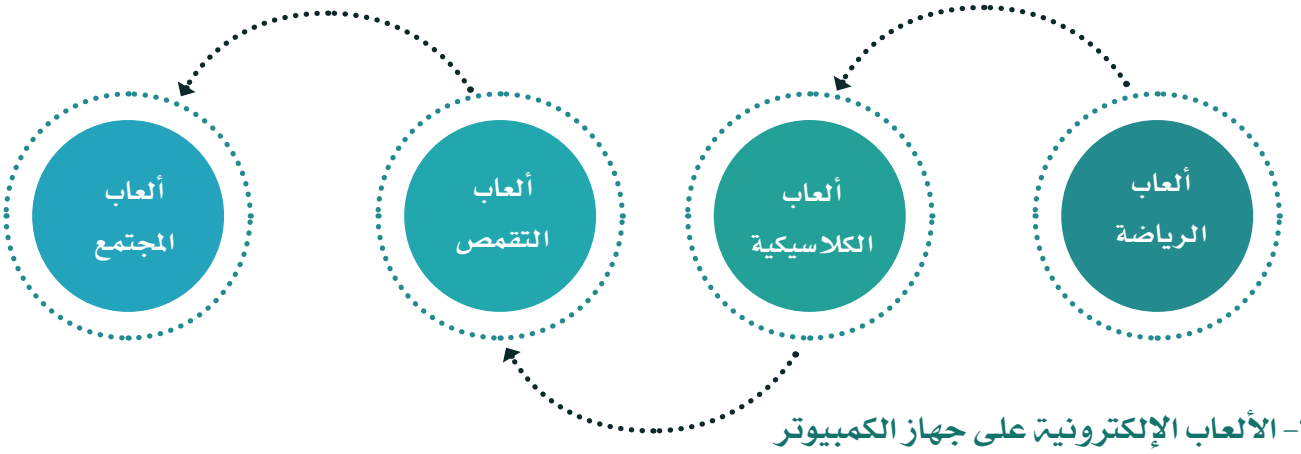
فالألعاب الإلكترونية التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن ألعاب الفيديو في كونها ألعاب تلعب على الهواتف المحمولة وعلى جهاز الكمبيوتر وشبكة الأنترنت وخاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب.

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 ونيتاندو، 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 الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفأرة)، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة، مثل عصى 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 الأنترنيت

إن محاولات الناشرين لاقتحام الإنترنيت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الأنترنيت 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 بالإنترنيت.
- 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 نوعا 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 «بونغPong» التي اخترعت عام ١٩٧٢ تمثل أولى هذه الألعاب، لتتوالى بعدها عناوين، عرفت كلها نجاحا باهرا، 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 "تيتريسTetris" ، و سلسلة "باكمان Pacman" وسلسلة «ماريو Mario » وترتكز هذه الألعاب على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة والمهارة، وتتوالى المستويات (الجداول) 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 قدرا 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 جمهورا شابا، فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو مجلات الرسوم، وقد نجد أحيانا 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:

اولاً : «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 باللغز 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 أيضا 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 تمس بذلك جمهورا عريضا من النادر أن يصف نفسه باللاعب.

٣- ألعاب المحاكاة

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

تملك هذه الألعاب جمهورا وفيا 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 علبة السرعات، ولأن كل سيارة تختلف عن الأخرى من ناحية شكلها الانسيابي، فإن ذلك يتطلب ضبطا تقنيا خاصا، وفي بعض الألعاب مثل «فورمولا وان Formula one» من الممكن ضبط مادة العجلات أو ممتص الصدمات، وهذا وفقا 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 بطولة، 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)
EARLY CHILDHOOD	3 www.pegi.info	0+	G General	USK 0
EVERYONE	7 www.pegi.info	6+	PG Parental guidance recommended	USK 6
EVERYONE 10+	12 www.pegi.info	12+	M Recommended for mature audiences	USK 12
TEEN	16 www.pegi.info	16+	MA 15+ RESTRICTED Not suitable for people under 15. Under 15s must be accompanied by a parent or adult guardian	USK 16
MATURE 17+			R 18+ RESTRICTED Restricted to 18 and over	
ADULTS ONLY 18+	18 www.pegi.info	18+	X 18+ RESTRICTED Restricted to 18 and over	USK 18

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، اوراق 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 الطّفل بتربيته على عالم الأوهام 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 اللعبة والحرص على الاطلاع على تصنيف الألعاب قبل شراءها 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 الالعاب 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 وصريح في كل المراسلات والاتصالات الإلكترونية حيث يعتبر إخفاء الهوية أو انتحال شخصية الغير تصرفات منافية للأخلاق.
- احترام الاخرين واحترام أفكارهم وآراءهم وعدم السخرية منهم وتجنب الإساءة إليهم أو جرح مشاعرهم عند التواصل معهم عبر هذه الألعاب وتجنب الجدال 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 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 اللعبة و عدم استغلالها الاستغلال السيئ.
- تجنب الإضرار بالآخرين عن طريق إرسال البرامج الضارة من بعض الألعاب لأجهزتهم وأنظمتهم المعلوماتية.
- تجنب التعرض لتعاليم الأديان جميعا بسوء والابتعاد عن تجريح الرموز الدينية او الهيئات او الدول أو الشعوب وعدم اثارة النعرات المذهبية او 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.

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 محليا 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 الاول

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	٣٠د
٢	نشاط الآثار النفسية للألعاب الإلكترونية (٢/٢/١)جماعي	٣٠د
٣	نشاط الآثار التربوية للألعاب الإلكترونية (٣/٢/١)جماعي	٣٠د
٤	نشاط الآثار الصحية للألعاب الإلكترونية (٤/٢/١) جماعي	٣٠ د
٥	نشاط إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية (٥/٢/١) جماعي	١٥ د
	المجموع	١٣٥د

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 بفضلون ألعاب المغامرة من منضور عينة 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 النفسيّة التّي تتسبّب 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 الأثار 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 الحقيقة .

٣-الرهاب الاجتماعي: وهو ما يعرف أيضا باضطراب القلق الاجتماعي وهو أحد أكثر الاضطرابات النفسية شيوعًا يتحاشى فيه الطفل التواجد في محيط اجتماعي لأن إحاطته بالناس تسبب له قلقا 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 نوعا من هذا القلق خصوصاً إذا كان يعاني من حالة صحية تلفت الانتباه مثل مظهره أو صوته .

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

٥-الإدمـــان 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 مخلفا حالة من التعلق الشديد تحتل وجدان الفرد في يقظته ونومه فعند ، ومن علامات الإدمان على الألعاب الإلكترونية :

- **تغير 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 التّي تتسبّب 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.

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، وراق 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 ويثني على عملهم..

المادة العلمية للنشاط ٤/٢/١

هناك العديد من الأضرار الصحية التّي تتسبّب بها الألعاب الإلكترونية، ومنها ما يأتي

١. الأرق واضطراب النوم: فالنوم يؤثر بصفة خاصة على تجميع 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 وبوضعيات خاطئة وغير صحية على هذه الألعاب أضرارا للعمود الفقري والالم أسفل الظهر وفي الفقرات القطنية، وآلاما في الرقبة والكتفين.

٦. إضعاف العضلات والمفاصل: فالفترات الطويلة التي يجلسها بعض الافراد وعدم الحركة من وقت الى أخر كفيلة بأن تؤدي الى اضعاف المفاصل والعضلات بشكل كبير مثل إضعاف عضلة المثانة، كما أن كثرة حركة الأصابع تسبب ضررا بالغا 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 جدا اثناء ممارستها مما يزيد من فرص إجهاد العينين مما قد يؤدي الى إحداث إضرار بالعين كالاحمرار 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 لإلكترونية

١- ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية المليئة بالحركة والمؤثرات البصرية، تسهم في تحسين قدرتهم على الإبصار، حيث أكدت الدارسة التي أجراها باحثون أمريكيون في جامعة أن الأطفال الذين مارسوا هذه (Rochester) روشيستر الألعاب لساعات قليلة يومياً على مدار شهر كامل، ظهرت، لديهم بوادر تحسّن 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 لترابط 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 أواصر العلاقة بين أفراد العائلة.

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

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 مأتم 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 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 ويقرأ 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 الالكترونية.

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 موجهي 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:

- يبدا المدرب حديثة عن أهم برامج التوجيه الطلابي 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 مجموعه 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

التوجيه 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 الحقائب الاتية :

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 حديثة لنتساءل سوياً:
- هل التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية هي مسؤولية التوجيه 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 الطلابي 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 مدير المدرسة في برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية (١/٢/٢) جماعي	٣٥د
٢	نشاط دور الموجه الطلابي في برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية	٤٥د
٣	نشاط أدوار ذوي العلاقة في برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية (٢/٢/٢) جماعي	٦٠د
	المجموع	١٣٥د

نشاط رقم (١/٢/٢)

هدف النشاط:

أن يتعرف المشاركون على دور مدير 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 مدير المدرسة في برامج التوجيه الطلابي المختلفة ويناقش ذلك مع المشاركين.
- يترك المدرب المشاركين لكتابة أهم أدوار مدير 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 مدير 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 الالي - 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 المسئولين 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 الالكتروني)
- 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 الموجه 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 الموجه الطلابي في تعديل السلوك ويناقش ذلك مع المشاركين.
- يترك المدرب المشاركين لكتابة أهم أدوار الموجه الطلابي في برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية.
- يناقش المدرب مع المشاركين الأدوار التي قاموا بكتابتها ويذكر لهم أدوار الموجه الطلابي المذكورة بالدليل.

المادة العلمية للنشاط ٢/٢/٢

دور الموجه الطلابي في التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية

-تضمين خطة برنامج الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية في برامج التوجيه الطلابي بالمدرسة.
- تفعيل أساليب الكشف والتدخل المبكر والبرامج 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 الموجهين 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 التوجيه الفردي والجمعي ودراسة الحالة مع حالات إساءة استخدام الألعاب الإلكترونية
- تبصير الطلاب وأولياء الأمور بقواعد السلوك والمواظبة والتي تتضمن مخالفات الجرائم المعلوماتية
- التوعية بما تضمنه العقد السلوكي بين الطالب والمدرسة والأسرة .
- الاستعانة بالمختصين في وحدات الرعاية الطلابية لفهم اعمق للحالات المتعرضة للإساءة من الألعاب الإلكترونية وتقديم الخدمة اللازمة حسب المتبع .
- تنمية القيم السلوكية والمثل العليا في نفوس الطلاب من خلال استثمار برنامج تعزيز – الاستفادة من النماذج (التوجيه 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.

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 الموجه 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 الموجه 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 كتبته.
- 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 تستعين 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 للأنترنت، ووضع الكومبيوتر 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 الكومبيوتر.
- 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 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 تمس بذلك جمهورا عريضا 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 أواصر 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 للأنترنت، ووضع الكومبيوتر 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. ١٤٢٨- ٢٠٠٨
- 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. الاحد ٢٣ صفر ١٤٢٣هـ -٥ مايو ٢٠٠٢.
- السعد، نورة (٢٠٠٥). الخطر في العاب الفيديو للأطفال. جريدة الرياض. العدد ١٣٤٠٦. الثلاثاء ٢٧ محرم ١٤٢٦هـ -٨ مارس ٢٠٠٥.
- فن الوقت المخصص للشاشة - تآليف /آنيا كامينتز/ الطبعة الاولى ٢٠١٩.
- الادمان على الألعاب الإلكتروني وعلاقته بالسلوك العدواني لدى التلاميذ/ مذكرة مكملة لنيل شهادة الليسانس شعبة علم النفس العيادي / بلعيالي 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 الد ارسي 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 addic-tion's/ISSN: ٢١٧٠-٠٥٧٥/ EISSN ٢٦٠٢-٥١٢٤ ٠١٠١)/٢٠٢٠م١١(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, Liau A, Khoo A, Li D. Parental mediation and cyberbullying—a longitudinal study. Studies in health technology and informatics ;٢٠١٤ ١٩٩::٩٨–١٠٢. Google Scholar/

الحمدلله رب العالمين

وزارة التعليم
Ministry of Education

رؤية VISION 2030
المملكة العربية السعودية
KINGDOM OF SAUDI ARABIA

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

برنامج التوعية
بمخاطر الألعاب الإلكترونية

دليل البرنامج

إعداد
الإدارة العامة للتوجيه الطلابي
١٤٤٤هـ - ٢٠٢٢م

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	١٨-٢١
الفصل الرابع	
• الإشراف والمتابعة	٢٢
• أدوار ذوي العلاقة ببرنامج مخاطر الألعاب الإلكتونية	٢٤-٢٧
الملاحق	
• الخطة التنفيذية للبرنامج	٢٩-٣٠
• استمارات متابعة البرنامج	٣١-٣٧
• باركود الحقيبة التدريبية	٣٨
• إنفوجرافيك	٣٩-٤١
• المراجع	٤٢-٤٣

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 للتوجيه الطلابي أهمية بناء برنامج 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 للتوجيه 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 للتوجيه 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

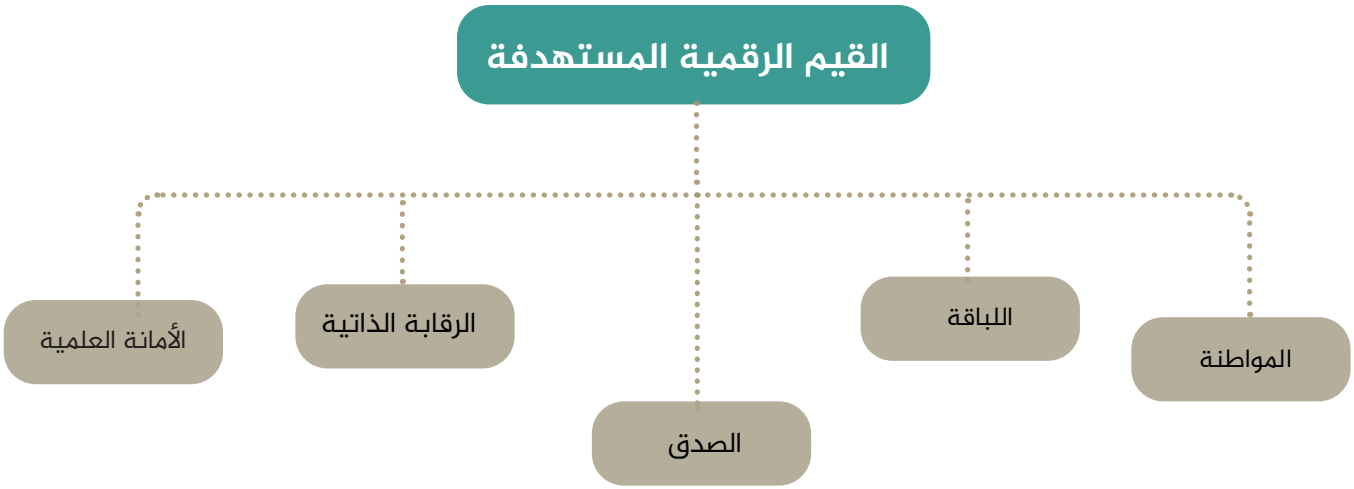
أهداف البرنامج:

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.
- التوجيه 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

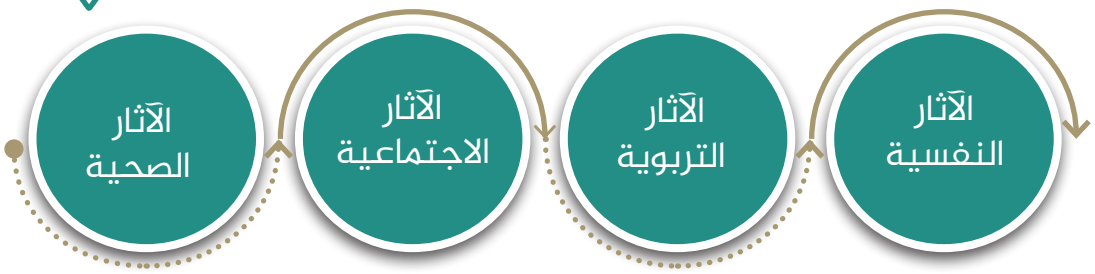
الآثار السلوكية والأمنية

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.

التنمرالإلكتروني

مفهوم التنمر الإلكتروني

استخدام التقنيةالحديثة كوسائل التواصل الاجتماعي لمضايقة شخصٍ آخر أو تهديده أو إحراجه أو التحرش به، يشمل ذلك نشر معلوماتٍ شخصيةٍ، أو صورٍ أو مقاطع فيديو..

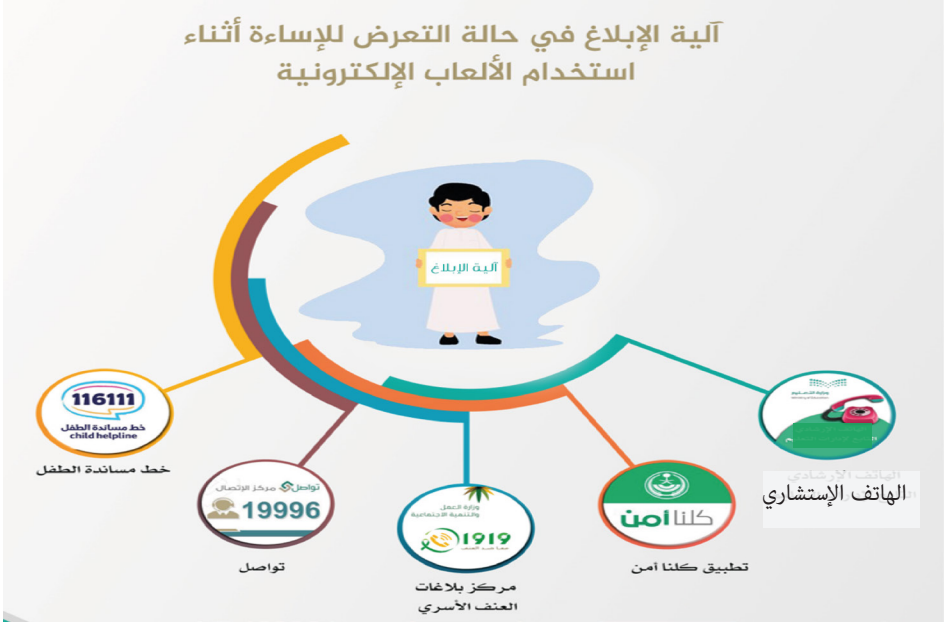
أشكال التنمر الإلكتروني

- الاستبعاد والاستثناء : هو عدم دعوة شخص عمدًا إلى حدث ما وتركه خارجًا، ومثال لذلك عدم دعوة شخص ما لمجموعة تضم أصدقاءه، أو استبعاده من بعض المحادثات والرسائل التي تضم أصدقاءه.
- المطاردة : ملاحقة المتنمر الشخص المستهدف عبر الإنترنت وذلك يشمل مراقبته وإرسال تهديدات واتهامات باطلة.
- الإهانة المباشرة: هو أن يُهين المتنمر الشخص المتنمر عليه مباشرة من خلال إرسال الألفاظ النابية أو الإهانات مباشرة إليه بطريقة هجومية .
- التحرش: كل قول أو فعل أو إشارة ذات مدلول جنسي، تصدر من شخص تجاه أي شخص آخر، تمس جسده أو عرضه، أو تخدش حياءه، بأي وسيلة كانت، بما في ذلك وسائل التقنية الحديثة.
- الخداع : هو محاولة كسب المتنمر لثقة الشخص المتنمر عليه وإيهامه وإشعاره بالثقة للحصول على أسراره ومعلوماته الخاصة ثم مشاركتها مع أشخاص آخرين أو نشرها على شبكة الإنترنت.

الطرق الصحيحة للتعامل مع التنمر الإلكتروني والتبليغ عنه

في حال التعرض لأي مضايقة أو تنمر على الانترنت /

- لا ترد فوراً على التنمر ولا تتجاوب مع من يهددك.
- عدم تأييده أو إبداء الإعجاب بما ذكر.
- حجب المتنمر ومنعه من الدخول لصفحتك الخاصة.
- الاحتفاظ بالأدلة على التنمر.
- تغيير إعدادات الخصوصية في حسابك.
- اللجوء للوالدين .
- طلب المشورة من الموجه الطلابي



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 للتوجيه الطلابي

على مستوى إدارات التعليم

إدارة/ قسم التوجيه الطلابي بإدارة التعليم

منظومة العمل في البرنامج على مستوى إدارات التعليم

الإدارة/ القسم	الدور
إدارة / قسم التوجيه الطلابي	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 الطلابي 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 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 التوجيه 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 الطلابي لفهم أعمق للحالات المتعرضة للإساءة من الألعاب الإلكترونية وتقديم الخدمة 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 الطلابي	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 الطلابي	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 الطلابي للمدارس لتقويم البرنامج. ـ إعداد التقرير الختامي للبرنامج.	طوال العام	إدارة / قسم التوجيه الطلابي	المدارس	–استمارة متابعة المدارس – نتائج تقيم البرنامج –أدوات القياس والتقويم ـ تقارير وإحصائيات	ـ نسبة المدارس التي تمت زيارتها –رفع التقرير الختامي للإدارة العامة للتوجيه 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 الطلابي لتعريف المشاركين بأدوارهم في البرنامج تجهيز وسائط التعريف بالبرنامج لنشرها بالوسائل المختلفة - تفعيل الشراكة المجتمعية	الفصل الدراسي الأول	الموجه الطلابي	لجنة التوجيه الطلابي	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 الطلابي	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 الطلابي	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 -تفعيلالتوجيه الفردي والجمعي ودراسة الحالة مع حالات إساءة استخدام الألعاب الإلكترونية الحالة - الاستعانة بالمتخصصين في التوجيه الطلابي لفهم أعمق للحالات المتعرضة للإساءة من الألعاب الإلكترونية - الاستفادة من خدمات الهاتف الإستشاري 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 الطلابي	تقارير البرامج العلاجية سجلات الموجه الطلابي سجل الاستشارات الهاتفية	-عدد البرامج العلاجية المنفذة-عدد الجلسات 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 الإستشاري 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 الطلابي بإدارة التعليم**
- **يستخدم نفس النموذج على مستوى كافة النماذج في إدارة التعليم ثم يرسل بتوقيع مدير التعليم إلى الإدارة العامة للتوجيه الطلابي بالوزارة**

الموجه/ة الطلابي 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 الوقائية والعلاجية المقدمة.

.....

.....

.....

أهم الصعوبات

.....

.....

.....

أهم المقترحات:

.....

.....

.....

ملحوظة:

- **يعبأ هذا النموذج لجميع مدارس المكتب ثم يرسل إلى إدارة / قسم التوجيه الطلابي بإدارة التعليم**
- **يستخدم نفس النموذج على مستوى كافة النماذج في إدارة التعليم ثم يرسل بتوقيع مدير التعليم إلى الإدارة العامة للتوجيه الطلابي 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 الإستشاري للتعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية .		
١٣	عدد منسوبي المدرسة المستفيدين من خدمة الهاتف الإستشاري للتعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية .		
١٤	عدد أولياء الأمور المستفيدين من خدمة الهاتف الإستشاري 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 بمخاطر الألعاب الإلكترونية .		
١١	عدد الطلاب المستفدين من خدمة الهاتف الإستشاري لتعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية .		
١٢	عدد منسوبي المدرسة المستفدين من خدمة الهاتف الإستشاري لتعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية .		
١٣	عدد أولياء المستفيدين من خدمة الهاتف الإستشاري لتعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية		
١٤	عدد الشراكات 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 الرعاية الطلابية				
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:

مدير/ة المدرسة

الاســم:

التوقيع:

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/Documents/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. Journal 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

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

حقيبة التوعية
بمخاطر الألعاب الإلكترونية

حقيبة المتدرب

إعداد
الإدارة العامة للتوجيه الطلابي
١٤٤٤هـ - ٢٠٢٢م

الحقيبة التدريبية
لبرنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية
(دليل المتدرب)

إعداد

أ. رحمة موسى البركاتي

(مشرفة عموم التوجيه الطلابي)

حقوق الطبع والنشر محفوظة للإدارة العامة للتوجيه الطلابي

الفهرس

المحتوى	الصفحة
المقدمة	٤
توصيف البرنامج التدريبي	٥
عدد أيام البرنامج وساعاته التدريبية	٦
إرشادات المتدربين	٧
أساليب تقويم البرنامج	٨
مصطلحات الحقيبة	٩
فهرس الجلسات التدريبية	
الجلسة الاولى : الألعاب الإلكترونية (المفهوم-المجالات-الأنواع)	١١-٣٠
الجلسة الثانية : آثار الألعاب الإلكترونية	٣١-٤٢
الجلسة الثالثة : برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية	٤٣-٥٢
الجلسة الرابعة : الأدوار والمسؤوليات	٥٣-٦٣
المراجع	٦٤

المقدمة

مع تطور التقنية الحديثة وظهور الألعاب الإلكترونية 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 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 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 للتوجيه الطلابي

توصيف البرنامج التدريبي

اسم الحقيبة	التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية
الهدف العام	توعية الطلاب وأولياء الأمور والمجتمع المدرسي بمخاطر الألعاب الإلكترونية
الأهداف التفصيلية	● تبصير الطلاب ووأولياء الأمور والمجتمع المدرسي بمخاطر الألعاب الإلكترونية ● تزويد أولياء الأمور والمجتمع المدرسي بالأساليب الوقائية المناسبة للوقاية من اضرار الألعاب الإلكترونية ● تمكين موجهي وموجهات 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 الطلابي - الموجهين والموجهات الطلابيين
مدة البرنامج	**يومين – ١٠ ساعات**
● التجهيزات والمستلزمات	● سبورة ورقية مع أوراق وأقلام الكتابة. ● أوراق عمل لتنفيذ النشاطات. ● جهاز حاسب آلي. ● قاعات تدريب ● قاعات افتراضية

الخطة الزمنية للبرنامج التدريبي

اليوم	الجلسة	المحور	الموضوعات	الزمن
الأول	الأولى	الألعاب الإلكترونية (المفهوم-المجالات-الأنواع)	• 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	• 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	• التعريف ببرنامج مخاطر الألعاب الإلكترونية • أهداف برنامج مخاطر الألعاب الإلكترونية • مرتكزات برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية • منظومة العمل بالبرنامج	١٣٥ دقيقة
	الثانية	الأدوار والمسؤوليات	• الأدوار والمسؤوليات (دور مدير المدرسة) • الأدوار والمسؤوليات (دور الموجه 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

للإستفادة القصوى من البرنامج التدريبي :

١. حرصك على الحضور مبكراً للبرنامج التدريبي ينعكس على مدى استفادتك منه .
٢. حضورك لعدد ساعات البرنامج التدريبي بنسبة لا تقل عن ٨٥٪ متطلب للحصول على شهادة حضور البرنامج التدريبي .
٣. قيامك بالمهمات الأدائية التي تطلب منك جزء رئيس من فقرات البرنامج التدريبي .
٤. تفاعلك مع المدرب وأعضاء مجموعتك يسهم في فاعلية نقل الخبرات بينكم ، فأحرص علي ذلك .
٥. احتفظ بنسختك من دليل المتدرب لتكون مرجعا لك بعد إنتهاء البرنامج التدريبي ، عند قيامك بتصميم حقائب تدريبية .
٦. حال رغبتك بالمساعدة، فإن مدرب البرنامج يتسع صدره لك .

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	المدرب ، إدارة التدريب
التعلم	يتم التقويم من خلال توجيه المتدربين للقيام بالأنشطة المختلفة ، والتطبيقات داخل القاعة التدريبية وقيامهم بأداء الشروحات والتفسيرات لما يتعلق بالهدف ، وتسليمهم للمهمات الأدائية التي كلفوا بها	أوراق حائطية ، عروض عملية ، مجموعات نقاشية العصف الذهني	المدرب
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 الحقيبة

المصطلح	التعريف
المخاطر	التهديدات التي تنتج عن سلوك معين ولا يمكن التنبؤ بمدى التهديد في صورته الأكيدة.
الألعاب	مفردها 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 هيئات 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	١٠د
٢	نشاط الأهداف العامه للبرنامج التدريبي	١٥ د
٣	نشاط التقييم الذاتي القبلي	١٥د
٤	استعراض مدخل لبرنامج التوعية من مخاطر الألعاب الإلكترونية (تعريف.أهمية.أهداف)	٢٠ د
٥	مجالات الألعاب الإلكترونية.	٢٠د
٦	أنواع الألعاب الإلكترونية.	٢٠د
٧	أهم أنظمة تصنيف الألعاب الإلكترونية	١٥د
٨	أخلاقيات التعامل مع الألعاب الإلكترونية	٢٠د
	المجموع	١٣٥د

نشاط رقم (١/١/١)

نتعارف لنتآلف

هدف النشاط :

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

طريقة التدريب: تمرين فردي، نقاش،

المواد اللازمة:

أقلام، بطاقات ملونة، أوراق.

نشاط (٢/١/١)

ماذا تتوقع ان تحصل عليه من معارف في الدورة التدريبية؟

ماالمهارات التي تحتاج اليها وترتبط بموضوع التوعية من مخاطر الألعاب الإلكترونية ؟

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.

أجب على الأسئلة التالية :

ماذا تتوقع أن تحصل عليه من معارف في الدورة التدريبية ؟	.....
	.....
	.....
	.....
	.....
ما المهارات التي تحتاج إليها وترتبط بموضوع التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية ؟	.....
	.....
	.....
	.....
	.....

المادة العلمية للنشاط ٢/١/١

ا لأهداف العامة للبرنامج التدريبي

يسعى الدليل التدريبي إلى تحقيق الأهداف الآتية :

١) تزويد المشاركين بالمعارف والمهارات اللازمة للتعرف على مخاطر الألعاب الإلكترونية.
٢) تزويد المشاركين بالأساليب الوقائية المناسبة للوقاية من اضرار الألعاب الإلكترونية .
٣) تمكين موجهي وموجهات 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 رقم (٣/١/١)

هدف النشاط:

أن يحدد المشاركون خبراتهم ومعارفهم عن موضوع التدريب .

طريقة التدريب :

تمرين فردي

المواد اللازمة:

نسخ من نموذج التقييم القبلي.

إضاءة:

لاتنزعج من عدم الإجابة عن أي أسئلة التقييم القبلي و الذي لا تستطيع الاجابة عنه سوف يعطى في البرنامج التدريبي..

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

مرفق نشاط ٣/١/١ أسئلة التقييم القبلي

عزيزي المتدرب: أجب على الأسئلة التالية بما يناسب كل سؤال:

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 تمس بذلك جمهورا عريضا 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 أواصر 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 للأنترنت، ووضع الكومبيوتر 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 رقم (٤/١/١)

هدف النشاط :

أن يقدم المشاركون آراهم حول مفهوم الألعاب الإلكترونية .

طريقة التدريب:

العصف الذهني

مجموعات العمل

عرض مرئي

المواد اللازمة:

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

عرف مفهوم الألعاب الإلكترونية؟

.....

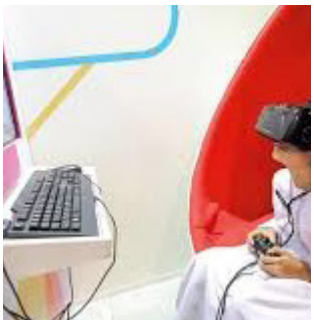
.....

.....

.....

.....

.....



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 «التآزر البصري الحركي» أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.

نشاط رقم (٥/١/١)

هدف النشاط:

أن يقدم المشاركون آراهم حول مجالات الألعاب الإلكترونية .

طريقة التدريب:

العصف الذهني

مجموعات العمل

عرض مرئي

المواد اللازمة:

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

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 هذه التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن ألعاب الفيديو في كونها ألعاب تلعب على الهواتف المحمولة وعلى جهاز الكمبيوتر وشبكة الأنترنيت وخاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب.

عزيزي المتدرب:

من خلال قراءتك للفقرة السابقة أذكر ما تعرفه عن تصنيف مجالات الألعاب الإلكترونية:

.....

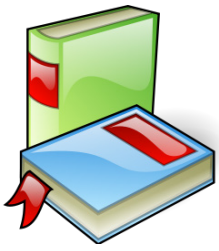
.....

.....

.....

.....

.....



المادة العلمية للنشاط ١/١/٥

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.

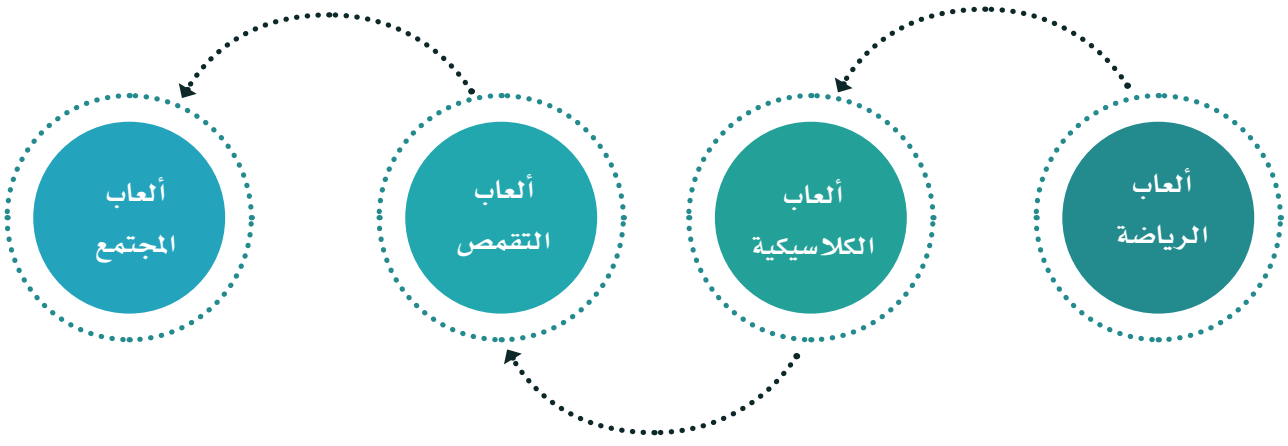
فالألعاب الإلكترونية التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن ألعاب الفيديو في كونها ألعاب تلعب على الهواتف المحمولة وعلى جهاز الكمبيوتر وشبكة الأنترنت وخاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب.

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 ونيتاندو، 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

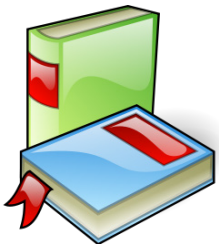
إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي «Logiciel» تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفأرة)، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى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

إن محاولات الناشرين لاقتحام الإنترنيت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الأنترنيت 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 بالإنترنيت.
- 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.



المادة العلمية للنشاط ٦/١/١

هدف النشاط :

أن يتعرف المشاركون على أنواع الألعاب الإلكترونية .

طريقة التدريب :

نقاش جماعي

عصف ذهني

المواد اللازمة :

أقلام ملونه,اوراق ملونه

يحمل تصنيف الألعاب الإلكترونية نوعا 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.

عزيزي المتدرب:

تناقش مع مجموعتك وقدم ورقة عمل تطبيقية توضح فيها اهم انواع الالعاب الإلكترونية

.....

.....

.....

.....

.....

.....

المادة العلمية للنشاط ٦/١/١

على غرار كل عمليات التصنيف، يحمل تصنيف الألعاب الإلكترونية نوعا 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 «بونغPong» التي اخترعت عام ١٩٧٢ تمثل أولى هذه الألعاب، لتتوالى بعدها عناوين، عرفت كلها نجاحا باهرا، 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 Te-tris" ، و سلسلة "باكمان Pacman" وسلسلة «ماريو Mario » وترتكز هذه الألعاب على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة والمهارة، وتتوالى المستويات (الجداول) 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 قدرا 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 جمهورا شابا، فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو مجلات الرسوم، وقد نجد أحيانا 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:

أولا : 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 باللغز الرئيسي، ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى،
غير أنه يركز كله على الواقعية وجمال الرسم، وبهذا تحاول هذه الألعاب جعل اللاعب يبحر في سيناريوهات لملاحم تليق بأفضل الأفلام، حيث تبقي على التشويق بصفة دائمة، ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة.

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 أيضا 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 تمس بذلك جمهورا عريضا من النادر أن يصف نفسه باللاعب.

٣- ألعاب المحاكاة

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

تملك هذه الألعاب جمهورا وفيا 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 علبة السرعات، ولأن كل سيارة تختلف عن الأخرى من ناحية شكلها الانسيابي، فإن ذلك يتطلب ضبطا تقنيا خاصا، وفي بعض الألعاب مثل «فورمولا وان Formula one» من الممكن ضبط مادة العجلات أو ممتص الصدمات، وهذا وفقا 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 بطولة، 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 رقم (٧/١/١)

هدف النشاط :

أن يتعرف المشاركون على تصنيف الألعاب الإلكترونية .

طريقة التدريب :

نقاش جماعي

عصف ذهني

المواد اللازمة :

أقلام ملونه، اوراق ملونه

عزيزي المتدرب:

بالتعاون مع مجموعتك آمل أن توضح أنظمة تصنيف الألعاب الإلكترونية مع المقارنة بينها.

.....

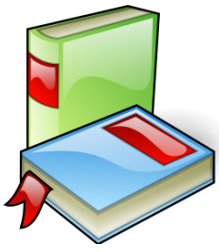
.....

.....

.....

.....

.....



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 رقم (٨/١/١)

هدف النشاط :

أن يتعرف المشاركون على أخلاقيات التعامل مع الألعاب الإلكترونية.

طريقة التدريب :

نقاش جماعي

عصف ذهني

المواد اللازمة :

أقلام ملونه، اوراق ملونه

عزيزي المتدرب:

بالتعاون مع مجموعتك قدم ورقة عمل تطبيقية توضح فيها أهم أخلاقيات التعامل مع الألعاب الإلكترونية.

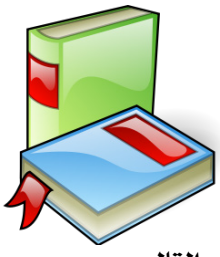
.....

.....

.....

.....

.....



المادة العلمية للنشاط ٧/١/١

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 الطّفل بتربيته على عالم الأوهام 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 اللعبة والحرص على الاطلاع على تصنيف الألعاب قبل شراءها 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 الالعاب 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 وصريح في كل المراسلات والاتصالات الإلكترونية حيث يعتبر إخفاء الهوية أو انتحال شخصية الغير تصرفات منافية للأخلاق.
- احترام الاخرين واحترام أفكارهم وآراءهم وعدم السخرية منهم وتجنب الإساءة إليهم أو جرح مشاعرهم عند التواصل معهم عبر هذه الألعاب وتجنب الجدال 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 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 اللعبة و عدم استغلالها الاستغلال السيئ.
- تجنب الإضرار بالآخرين عن طريق إرسال البرامج الضارة من بعض الألعاب لأجهزتهم وأنظمتهم المعلوماتية.
- تجنب التعرض لتعاليم الأديان جميعا بسوء والابتعاد عن تجريح الرموز الدينية او الهيئات او الدول أو الشعوب وعدم اثارة النعرات المذهبية او 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.

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 محليا 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 الاول
الآثار المختلفة للألعاب الإلكترونية

خطة الجلسة التدريبية الثانية

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

نشاط رقم (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

أن الألعاب الإلكترونية هي حقيقة واقعة، شديدة الانتشار، ذائعة الصيت وهي أحد أكثر الأنشطة التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل، ولما حققته الألعاب الإلكترونية من شعبية، باتت تقارب شعبية الرياضات التقليدية مثل كرة القدم❖.

عزيزي المتدرب:

بالتعاون مع مجموعتك وبعد قراءتك للفقرة السابقة آمل أن توضح أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات.

.....

.....

.....

.....

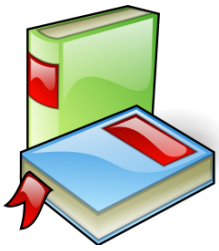
.....

.....

.....

.....

.....



المادة العلمية للنشاط ١/٢/١

أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات

توصل (Selnow, 1984) 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, 1978) إلى عدم وجود علاقة بين استخدام ألعاب الفيديو والعزلة الاجتماعية، وحتى لاحظ (Mitchell, 1985) الزيادة في التفاعل الاجتماعي ضمن العائلة بعد حيازة لعبة فيديو، وأشار (Phaiti, 1985) 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, 1991) 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, 1994)، التي أظهرت أن معظم الأطفال يفضلون لعب ألعاب الفيديو لوحدهم، وقد يكون هذا اللعب نشاطاً فردياً.

وبناء على دراسة (٢٠١٧, مشري) أن أغلب الطلبة بفضلون ألعاب المغامرة من منضور عينة 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 .

طريقة التدريب:

عصف ذهني

عمل جماعي

المواد اللازمة:

اقلام ملونه,اوراق ملونه , أوراق كبيرة ,قصاصات , أدوات متنوعه.

عزيزي المتدرب:

بالتعاون مع مجموعتك آمل أن توضح الاثار النفسية للألعاب الإلكترونية.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

المادة العلمية للنشاط ١/٢/١

هناك العديد من الأضرار النفسيّة التّي تتسبّب 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 الأثار 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 الحقيقة.

٣-الرهاب الاجتماعي: وهو ما يعرف أيضا باضطراب القلق الاجتماعي وهو أحد أكثر الاضطرابات النفسية شيوعًا يتحاشى فيه الطفل التواجد في محيط اجتماعي لأن إحاطته بالناس تسبب له قلقا 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 نوعا من هذا القلق خصوصاً إذا كان يعاني من حالة صحية تلفت الانتباه مثل مظهره أو صوته .

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

٥-الإدمـــان 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 مخلفا حالة من التعلق الشديد تحتل وجدان الفرد في يقظته ونومه فعند ، ومن علامات الإدمان على الألعاب الإلكترونية :

- تغير 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,اوراق ملونه , أوراق كبيرة ,قصاصات , أدوات متنوعه

عزيزي المتدرب:

بالتعاون مع مجموعتك آمل أن توضح الاثار التربوية للألعاب الإلكترونية.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

المادة العلمية للنشاط ٣/٢/١

هناك العديد من الأضرارالتربوية التّي تتسبّب 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.

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,اوراق ملونه , أوراق كبيرة ,قصاصات , أدوات متنوعه

عزيزي المتدرب:

بالتعاون مع مجموعتك آمل أن توضح الاثار الصحية للألعاب الإلكترونية.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

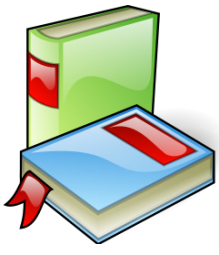
.....

.....

.....

.....

.....



المادة العلمية للنشاط ٤/٢/١

هناك العديد من الأضرار الصحية التّي تتسبّب بها الألعاب الإلكترونية، ومنها ما يأتي

١. الأرق واضطراب النوم: فالنوم يؤثر بصفة خاصة على تجميع 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 وبوضعيات خاطئة وغير صحية على هذه الألعاب أضرارا للعمود الفقري والالم أسفل الظهر وفي الفقرات القطنية، وآلاما في الرقبة والكتفين.

٦. إضعاف العضلات والمفاصل: فالفترات الطويلة التي يجلسها بعض الافراد وعدم الحركة من وقت الى أخر كفيلة بأن تؤدي الى اضعاف المفاصل والعضلات بشكل كبير مثل إضعاف عضلة المثانة، كما أن كثرة حركة الأصابع تسبب ضررا بالغا 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 جدا اثناء ممارستها مما يزيد من فرص إجهاد العينين مما قد يؤدي الى إحداث إضرار بالعين كالاحمرار 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

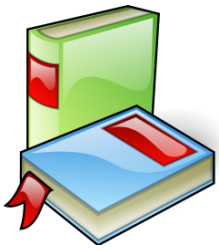
المواد اللازمة :

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

عزيزي المتدرب:

الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات، فإنها كذلك لا تخلو من الإيجابيات تكرم بتوضيح سلبيات وايجابيات الألعاب الإلكترونية:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



المادة العلمية للنشاط ٥/٢/١

إيجابيات الألعاب لإلكترونية

١ - ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية المليئة بالحركة والمؤثرات البصرية، تسهم في تحسين قدرتهم على الإبصار، حيث أكدت الدارسة التي أجراها باحثون أمريكيون في جامعة أن الأطفال الذين مارسوا هذه (Rochester) روشيستر الألعاب لساعات قليلة يومياً على مدار شهر كامل، ظهرت، لديهم بوادر تحسّن فيقدرتهم 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 لترابط 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 أواصر العلاقة بين أفراد العائلة.

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 (١/١/٢)	٣٥د
٢	نشاط أهداف برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية (٢/١/٢)	٣٥د
٣	نشاط منطلقات برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية(٣/١/٢)	٣٠د
٤	نشاط منظومة العمل ببرنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية	٣٥د
	المجموع	١٣٥د

نشاط رقم (١/١/٢)

هدف النشاط :

أن يتعرف المشاركون على مفهوم البرنامج

طريقة التدريب :

نقاش جماعي

المواد اللازمة :

أقلام ملونه.أوراق ملونه .بطاقات

عزيزي المتدرب:

بالتعاون مع أفراد مجموعتك ماهو المقصود ببرنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية؟

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

المادة العلمية للنشاط ١/١/٢

برنامج التوعيةبمخاطر الألعاب الإلكترونية:

برنامج يهتم بوقاية الطلاب من مخاطر الألعاب الإلكترونية والاستفادة من الجانب الإيجابي من هذه الألعاب فيما 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

عزيزي المتدرب:

بالتعاون مع أفراد مجموعتك حدد اهداف برنامج الألعاب الإلكترونية مقدما نماذج عملية من تلك الأهداف :

.....

.....

.....

.....

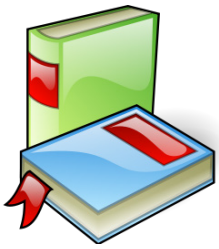
.....

.....

.....

.....

.....



المادة العلمية للنشاط ٢/١/٢

الهدف العام

توعية الطلاب بمخاطر الألعاب الالكترونية.

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 موجهي وموجهات الطلبة بمهارات الكشف والتدخل المبكر في التعامل مع حالات الإساءة نتيجة التعامل مع الألعاب الإلكترونية.
- تزويد الطلاب والطالبات 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

عزيزي المتدرب:

بالتعاون مع أفراد مجموعتك قدم برنامج ارشادي متكامل للتوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية ؟

.....

.....

.....

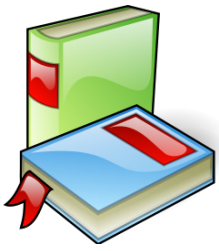
.....

.....

.....

.....

.....



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

التوجيه الفردي – والجمعي

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 الحقائب الاتية :

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

عزيزي المتدرب:

بالتعاون مع أفراد مجموعتك حدد منظومة العمل ببرنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية مع تحديد الادور لكل عنصر من عناصر تلك المنظومة ومؤشرات الاداء التي يمكن من خلالها قياس الاداء

.....

.....

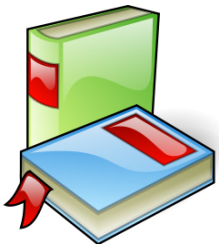
.....

.....

.....

.....

.....



المادة العلمية للنشاط ٤/١/٢

منظومة العمل في البرنامج على مستوى إدرات التعليم

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

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

اليوم الثاني

الجلسة التدريبية الثانية لليوم الثاني
الأدوار والمسؤوليات وخطة البرنامج

خطة الجلسة التدريبية

م	الإجراءات	الزمن بالدقيقة
١	نشاط دور مدير المدرسة في برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية (١/٢/٢) جماعي	٣٥د
٢	نشاط دور الموجه الطلابي في برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية	٤٠د
٣	نشاط أدوار ذوي العلاقة في برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية (٢/٢/٢) جماعي	٦٠د
	المجموع	١٣٥د

نشاط رقم (١/٢/٢)

هدف النشاط:

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

طريقة التدريب:

نقاش جماعي

عصف ذهني

المواد اللازمة:

أقلام ملونه,أوراق ملونه

عزيزي المتدرب:

بالتعاون مع مجموعتك حدد دور مدير المدرسة في برنامج مخاطر الألعاب الإلكترونية

.....

.....

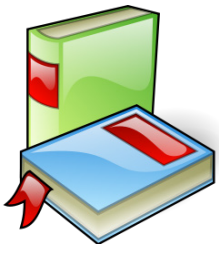
.....

.....

.....

.....

.....



المادة العلمية للنشاط ١/٢/٢

دور مدير المدرسة

تضمين برنامج مخاطر الألعاب الإلكترونية في الخطة التنفيذية للمدرسة.

- اسناد تنفيذ خطة البرنامج للجنة التوجيه الطلابي بالمدرسة.
- تهيئة مرافق المدرسة بما يخدم البرنامج.

(المسرح – مصادر التعليم – معمل الحاسب الالي – 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 المسئولين 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 الالكتروني)

- 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 الموجه الطلابي في برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية .

طريقة التدريب :

نقاش جماعي

عصف ذهني

المواد اللازمة :

أقلام ملونه,أوراق ملونه

عزيزي المتدرب:

على ضوء مهام الموجه الطلابي ماهي أدواره في التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية

.....

.....

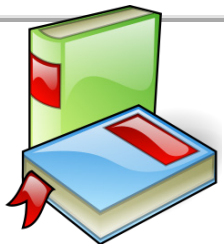
.....

.....

.....

.....

.....



المادة العلمية للنشاط ٢/٢/٢

دور الموجه الطلابي في التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية

- تضمين خطة برنامج الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية في برامج التوجيه الطلابي بالمدرسة.
- تفعيل أساليب الكشف والتدخل المبكر والبرامج 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 الموجهين 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 التوجيه الفردي والجمعي ودراسة الحالة مع حالات إساءة استخدام الألعاب الإلكترونية .
- تبصير الطلاب وأولياء الأمور بقواعد السلوك والمواظبة والتي تتضمن مخالفات الجرائم المعلوماتية
- التوعية بما تضمنه العقد السلوكي بين الطالب والمدرسة والأسرة .
- الاستعانة بالمختصين في وحدات الرعاية الطلابية لفهم اعمق للحالات المتعرضة للإساءة من الألعاب الإلكترونية وتقديم الخدمة للازمة حسب المتبع .
- تنمية القيم السلوكية والمثل العليا في نفوس الطلاب من خلال استثمار برنامج تعزيز – الاستفادة من النماذج الإرشادية (التوجيه 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.

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

عزيزي المتدرب:

بالتعاون مع مجموعتك أذكر أدوار المعلم ورائد النشاط في التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

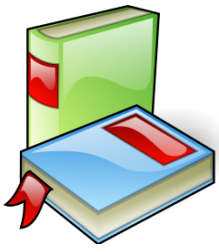
.....

.....

.....

.....

.....



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 في طرح المنافسات بين الطلاب للتوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية .
- حث الطلاب على الرقابة الذاتية أثناء استخدام التقنية والألعاب الإلكترونية .
- التواصل مع الموجه الطلابي في متابعة الحالات التي قدم 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 الموجه 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

تواجه الأسرة العربية في عالمنا المعاصر عصر العولمة والمعلوماتية وثورة الاتصالات وتكنولوجيا المعلومات وضعية معقدة من التحولات الكبرى، فهي تواجه فيضاً متدفقاً من التحديات المصيرية التي تشكل لها صعوبات وتحديات في مهام التنشئة، وما يتعلق بأدوارها الإرشادية والتوعوية الفاعلة في التعامل مع التكنولوجيا المعاصرة.

عزيزي المتدرب:

هناك مجموعة من الأسس التي يمكن أن تستعين بها الأسرة المعاصرة للقيام بدورها في التعامل مع آمال وأخطار العوالم الافتراضية على أطفالهم بالتعاون مع مجموعتك وبعد قراءتك للفقرة السابقة وضح أهم هذه الأسس:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

المادة العلمية للنشاط ٤/٢/٢

هناك مجموعة من الأسس التي يمكن أن تستعين 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 للأنترنت، ووضع الكومبيوتر 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 الكومبيوتر.
- 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 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 تمس بذلك جمهورا عريضا 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 أواصر 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 للأنترنت، ووضع الكومبيوتر 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 للطلاب		
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. ١٤٢٨- ٢٠٠٨
- 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. الاحد ٢٣ صفر ١٤٢٣هـ -٥ مايو ٢٠٠٢.
- السعد، نورة (٢٠٠٥). الخطر في العاب الفيديو للأطفال. جريدة الرياض. العدد ١٣٤٠٦. الثلاثاء ٢٧ محرم ١٤٢٦هـ -٨ مارس ٢٠٠٥.
- فن الوقت المخصص للشاشة - تآليف /آنيا كامينتز/ الطبعة الاولى ٢٠١٩.
- الادمان على الألعاب الإلكتروني وعلاقته بالسلوك العدواني لدى التلاميذ/ مذكرة مكملة لنيل شهادة الليسانس شعبة علم النفس العيادي / بلعيالي 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 الد ارسي 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: ٢١٧٠-٠٥٧٥/EISSN ٢٦٠٢-٥١٢٤ ٠١٠١)/٢٠٢٠م١١(١١
- Electronic Games and Environmental Factors/Associated with Child-hood Obesity in Switzerland/ Nicolas Stettler,* Theo M. Signer,† and Paolo M. Suter†/ Google Scholar
- Chng GS, Liau A, Khoo A, Li D. Parental mediation and cyberbully-ing—a longitudinal study. Studies in health technology and informat-ics ٢٠١٤; ١٩٩::٩٨–١٠٢. Google Scholar/

الحمد لله رب العالمين

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

حقيبة التوعية
بمخاطر الألعاب الإلكترونية

حقيبة الطالب

إعداد
الإدارة العامة للتوجيه الطلابي
١٤٤٤هـ - ٢٠٢٢م

بسم الله الرحمن الرحيم

فريق إعداد الحقيبة

أ. رحمة موسى البركاتي	مشرفة عموم التوجيه الطلابي بوزارة التعليم.
أ. ماهره سعود الجهني	مشرفة التوجيه الطلابي بالإدارة العامة للتعليم بمنطقة المدينة المنورة.
أ. عادل علي الناصر	مشرف التوجيه الطلابي بالإدارة العامة للتعليم بمحافظة الأحساء.
أ. جواهر عوض المطيري	مشرفة التوجيه الطلابي بإدارة التعليم بمحافظة حفر الباطن.

حقوق النشر والطبع محفوظة

ولا يجوز نسخ الحقيبة أو جزء منها إلا بموافقة الإدارة العامة للتوجيه الطلابي

الفهـــــرس

الموضـــــوع	الصفحـــة
المقدمـــــة	٥
إرشادات المدرب	٦
دليل البرنامج التدريبي	٧
منهاج البرنامج	٨
التقييم القبلي	١٢
مفهوم الألعاب الالكترونية	١٤
القيّم الرقمية	١٦
أنواع الألعاب الإلكترونية	١٨
تصنيف الألعاب الإلكترونية	٢٠
أخلاقيات التعامل مع الألعاب الإلكترونية	٢٥
إيجابيات الألعاب الإلكترونية	٢٦
مخاطر وآثار بعض الألعاب الإلكترونية على الطلاب والطالبات	٣٥
التنمر الإلكتروني	٣٨
التقييم البعدي	٤٢
المراجع	٤٣

المقـدمـــــة

يعتبر اللّعب 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، فاللّعب مدخلٌ وظيفيٌ لعالم الطفولة، ووسيطٌ تربـويٌ مهم، وأسلوب فاعل وممتع، حيث يساعد الطفل على أن يكتشف نفسه والبيئة المحيطة به، وعن طريقه يكتسب الطفل الخبرات والمعارف والمهارات التي تسهم في بناء وصقل شخصيته وهويته، فيسهم اللّعب في تنمية شخصيته وصقل هويته.

ومع تطور التقنية الحديثة وظهور الألعاب الإلكترونية برزت سلبيات ممارسة الأطفال والمراهقين لتلك الألعاب الإلكترونية ، وقد أكدت بعض الدراسـات ظـهور عدد من المشـكلات على بعض الطلاب بسبب هذه الألعـاب وظهور تدني في مستويات الطلاب التحصيلية بسبب انصرافهم عن الدراسة والاستذكار وإقبالهم الشديد على ممارسة هذه الألعـاب، وقد يصل بعض الطلاب إلى حالة من الإدمان ؛ لذا كان من الضروري توعية وتثقيف الطلاب بمهـارات الوقاية من سلبيـات هذه الألعاب و الاستثمار الأمثل لإيجابياتها، من خلال برنامج تدريبي يستهدف الطلاب لتوعيتهم بمخـاطر الألعاب الإلكترونية تشمل إيجابيـات وسلبيات هذه الألعاب وأساليب التعامل معها.

إرشـــــادات المـــــدرب

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 الإرشـــادات الآتية التي ستساعدك بإذن اللّه عز وجل على تحقيق أهداف البرنامج التدريبي:

١- قراءة الحقيبة بشكل جيد وتفحص كل محتوياتها.

٢- مراعاة الزمن في البرنامج بدقة والحرص على استثمار الوقت كـــاملاً وفق الخطة الموضوعة لكل جلسة.

٣- إدارة التدريب بفعالية يعتبر عامل مساعد في تحقيق أهداف البرنامج.

٤- إعطاء النشاطات التدريبية حقها من الزمن كاملاً يحقق أهدافها.

٥- تفعيل دور المتدرب في البرنامج بحيث يكون المدرب منسقاً ومديراً للحوار والنقاش داخل القاعة.

٦- تشكيل المجموعات بشكل عشوائي بعد كل جلسة تدريبية يسهم في الحفاظ على حيوية المتدربين.

٧- الاستفادة من خبرات متنوعة إلا إذا اقتضى النشاط تشكيل مجموعات متجانسة بحسب التخصص مثلاً.

٨- الحرص على التقويم التكـويني أثناء عملية التدريب يساعد المتـــدرب في بلوغ أهداف الجلسة التدريبية.

٩- تلخيص عمل المجموعـات بعد العرض والنقاش ووضعه على شكل نقاط على السبورة أو السبورة الورقية.

١٠- الحرص على الوصول في نهاية كل جلسة تدريبية إلى تحديد خلاصة للتعلم المتحقق يسهم في تأكيد التعلم.

١١- مراعاة التقيد بالأهداف الخاصة والإجرائية والأنشطة المحققة لها.

دليل البرنامج التدريبي

اسم الحقيبة :	الهدف العام :	الفئة المستهدفة :
التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية	توعية الطلاب والطالبات بمخاطر	الطلاب والطالبات

الأهداف التفصيلية :

- تبصير الطلاب والطالبات بمخاطر الألعاب الإلكترونية.
- تمكين الطلاب والطالبات من الأساليب المناسبة للوقاية من أضرار الألعاب الإلكترونية من خلال تزويدهم بالمهارات اللازمة لكيفية التعامل معها.
- توعية وتثقيف الطلاب والطالبات بآليات التعامل مع حالات التنمر الإلكتروني أثناء

مدة البرنامج:	مدة الجلسات:	مكان تنفيذ البرنامج:
يوم تدريبي	٩٠ دقيقة = حصتين	قاعة التدريب بالمدرسة

أساليب التدريب:	أدوات التقويم:	التجهيزات والمستلزمات:
المجموعات التعاونية – العصف الذهني- حلقات النقاش- فكر	المناقشة – التقويم التعاوني – استبانات	الحقيبة التدريبية-قاعة تدريبية

الألعاب التدريبية :

- جهاز حاسب آلي أوراق لاصقة ملونة جهاز العرض (Projector) سبورة
- ورقية مع أوراق وأقلام مفانط ملونة سبورة مغناطيسية بطاقات تعريف المجموعات (ستاندات)

منهـــــاج البرنـــــامج

اليـــوم	الجـــلسة	المحـــــور	الموضوعـــــات	الزمن
	الأولى	الألعاب الإلكترونية (المفهـــــوم -المجـــــالات- الأنواع ـ التصنيفات ـ الأخلاقيـــات)	- مفهوم الألعاب الإلكترونية. - القيّم الرقمية . - أنواع الألعاب الإلكترونية. - أهم أنظمة تصنيف الألعاب الإلكترونية .	٤٥ دقيقة
	الثانية	آثـــــار الألعـــــاب الإلكـــترونية ـ	- أخلاقيات التعامل مع الألعاب الإلكترونية . - إيجابيات الألعاب الإلكترونية . - آثار الألعاب الإلكترونية. - التنمر الإلكتروني .	٤٥ دقيقة

الجلسة التدريبية الأولى

خطة الجلسة الأولى

النشاط	موضوع النشاط	الزمن
١	التعارف + توقعاتي من البرنامج	٥
٢	مفهوم الألعاب الإلكترونية	١٠
٣	القيّم الرقمية	١٠
٤	أنواع الألعاب الإلكترونية	١٠
٥	التصنيف العمري للألعاب الإلكترونية	١٠

نشـــــاط رقـم (١)

عنوان النشاط	التعـــــــارف
هدف النشاط	ان يتمكن المتدربين من التعرف على بعضهم البعض ويطلعوا على خبراتهم وميولهم في الألعاب الإلكترونية.
أسلوب التدريب	تمرين فردي – نقاش جماعي
المواد اللازمة	أقلام – بطاقات ملونة – أوراق – جهاز عرض
الزمن	خمس (٥) دقائق

الأسئلة ومحاور النقاش :

- اكتب خمسة نقاط عن شخصيتك ؟
- هل تنطبق هذه النقاط على شخصيتك أثناء الألعاب الإلكترونية؟

الأسئلة ومحاور النقاش :

- يطلب المدرب من كل متدرب كتابة خمس نقاط عن شخصيته بعضها ينطبق وبعضها لا ينطبق عليه في عالم الألعاب الإلكترونية لتعرض في شاشة عرض أمام بقية المتدربين .
- يطلب المدرب من بقية المتدربين تخمين مدى انطباق هذه الأمور على شخصيته أو لا؟ وهكذا مع بقية المتدربين.

نموذج مساعد : اكتشف شيئاً عن شخصيتي؟

- لدي جهاز بلايستيشن الإصدار الأخير..
- ألعب ألعاب إلكترونية جماعية عبر الانترنت
- أميل لتكوين صداقات افتراضية أكثر مما هي واقعية.
- جهازي الإلكتروني فيه ما لا يقل عن ٣ تطبيقات ألعاب إلكترونية.
- (ب) يطلب المدرب من كل متدرب أن يدون توقعاته عن البرنامج قبل بداية البرنامج.

التقييـــــــم القبـــــــلي

يتم توزيع استمارة التقييم القبلي قبل بداية البرنامج التدريبي لمعرفة الخبرات لدى المتدربين.

م	موضـــوع النشـــــــاط	صح	خطأ
١	الألعاب الإلكترونية هي التي تعرض على شاشة التلفاز أو الحاسوب ،و تلعبّ على حوامل التحكم أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة.		
٢	تقتصر الألعاب الإلكترونية على الألعاب الحركية التي تتميز بتزايد السرعة والمهارة في الجري والقفز.		
٣	تحتوي أغلفة الألعاب الإلكترونية على رموز ذات دلالات تحذيرية للمحتوى وتصنيف لمستويات الفئات العمرية المسموح لها باللّعب.		
٤	من أخلاق التعامل مع الألعاب الإلكترونية تجنب الإضرار بالآخرين في اللّعبة عن طريق إرسال البرامج الضارة أثناء اللعب لأجهزتهم وأنظمتها المعلوماتية.		
٥	ينبغي اخذ قسط من الراحة أثناء اللّعب لإرخاء عضلات العيون وإراحة البدن.		
٦	ليس للألعاب الإلكترونية آثار إيجابية .		
٧	من الآثار النفسية للألعاب الإلكترونية السلوك العدواني والعنف.		
٨	من الآثار التربوية للألعاب الإلكترونية انخفاض المستوى التحصيلي للطلاب .		
٩	عند تعرضك لتنمر إلكتروني تستطيع التواصل مع الأرقام الخاصة التي أتاحتها وزارة التعليم مثل خط المساندة وتواصل وتطبيق كلنا أمن .		

نشـــــاط رقـم (٢)

عنوان النشاط	مفهوم الألعاب الإلكترونية
هدف النشاط	أن يوضح المتدربون مفهوم الألعاب الإلكترونية
أسلوب التدريب	تمرين ثنائي – ملاحظة- تحليل الصورة
المواد اللازمة	أقلام – أوراق ملونة – جهاز عرض
الزمن	(١٠) عشر دقائق

الأسئلة ومحاور النقاش :

- ما رأيك عندما ترى هذه الصورة؟
- ما التسمية التوضيحية التي تكتبها لهذه الصورة؟
- ماهي بعض الأشياء التي تحب القيام بها على هاتفك؟
- لماذا تستمتع بالقيام بهذه الأنشطة المختلفة؟

- يطلب المدرب من الطلاب التفكير في الصورة ثم مناقشة الأسئلة مع متدرب آخر، ثم تبادل الردود. ادعُ المتدربين لشرح تسمياتهم التوضيحية.
- اسأل : ما هي بعض الأشياء التي تحب القيام بها على هاتفك أو الأجهزة الأخرى؟ عندما يستجيب الطلاب ، قم بتمييز أي من الإجراءات التالية التي يذكرونها:
- قراءة النصوص، نشر أوتحقق من وسائل التواصل الاجتماعي، مشاهدةفيديوهات، لعب ألعاب إلكترونية.
- اسأل : لماذا تستمتع بالقيام بهذه الأنشطة المختلفة؟ شجع الطلاب على تحديد أسباب محددة لاستخدام أجهزتهم ، بما في ذلك الحصول على مشاعر إيجابية ، والترفيه ، والحفاظ على العلاقات.
- يطلب المدرب من كل مجموعة وفي ضوء ما تم مشاهدته ومناقشته وخبرة كل متدرب أن يستخلص تعريف للألعاب الإكترونية.

مفهوم الألعاب الإلكترونية

هي جميع أنواع الألعاب المتوفرة بصيغة إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف النقالة وألعاب اللوحات الرقمية.

نشـــــاط رقــم (٣)

عنوان النشاط	القيّم الرقمية
هدف النشاط	أن يعرف المتدربون مفهوم القيم الرقمية
أسلوب التدريب	تمرين جماعي – نقاش جماعي
المواد اللازمة	أقلام – بطاقات ملونة – أوراق
الزمن	(١٠) عشر دقائق

الأسئلة ومحاور النقاش :

- ما رأيك في أداء كلا اللاعبين؟
- لماذا تؤيد الالتزام بالقيم الرقمية في التعامل مع الألعاب الإلكترونية؟
- ماهي بعض النصائح التي يمكن ان تقدمها للاعبين؟
- لماذا يجب تعديل سلوك اللاعب غير الملتزم بالقيم الإلكترونية؟

إجراءات تنفيذ النشاط:

يتم اختيار طالبين من المجموعة ويقوموا بتمثيل دور لاعبين احدهما يلتزم بالقيّم الرقمية والأخر لا يلتزم بها ونطلب من كل مجموعة كتابة أهم الملاحظات على اللاعبين.

القيّم الرقمية:

- المواطنة : هي مجموع القواعد 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 والقيّم المجتمعية لدى الفرد والتي توجه سلوكه في البيئة الرقمية.
- الأمانة العلمية : هي ممارسات وأنشطة علمية ذات مصداقية ودقة ووضوح وتتنافى مع الغش والسرقة والانتحال والتلفيق.

نشـــــاط رقـــم (٤)

عنوان النشاط	أنواع الألعاب الإلكترونية
هدف النشاط	أن يحدد كل متدرب نوع كل لعبة قبل أن يلعبها
أسلوب التدريب	تمرين جماعي – نقاش جماعي
المواد اللازمة	أقلام – بطاقات ملونة – أوراق – جهاز عرض – أجهزة حاسب آلي حسب الامكانية
الزمن	(١٠) عشر دقائق

الأسئلة ومحاور النقاش :

- ماهي أنواع الألعاب التي بحثت عنها ؟
- ماهي خصائص كل لعبة؟

إجراءات تنفيذ النشاط:

- يعرض المدرب متصفح الويكيبيديا أمام المتدربين ويستعرض لهم لعبة .
- يقسم المدرب المتدربين إلى مجموعات متساوية العدد
- يطلب المدرب من كل مجموعة استعراض هذه اللّعبة من خلال المتصفح حسب إمكانية توفر أجهزة الحاسوب بالمدرسة أو من خلال العرض واستكشاف نوعها .
- يطلب من كل مجموعة ومن خلال المتصفح اختيار لعبة واستكشاف نوعها حسب إمكانية توفر أجهزة حاسوب بالمدرسة .

أنواع الألعاب الإلكترونية

من أنواع الألعاب الإلكترونية:

- الألعاب التعليمية هي ألعاب تعتمد على دمج عملية التعليم باللّعب لإثارة دافعية
- اللّعب.
- ألعاب المغامرة والحركة: وهي تتطلب ردود فعل سريعة ودقيقة وتركز على عنصر
- المغامرة والاستكشاف.
- ألعاب السباقات : وتشمل الألعاب التي تعتمد على قيادة السيارات أو الدراجات.

ألعاب الذكاء : وتشكل ألعاب الشطرنج والألعاب الورقية والصور المتشابهة.

- الألعاب الترفيهية : ويقصد بها الألعاب بسيطة التصميم والفكرة ويستطيع أصغر
- الأطفال لعبها بسهولة مثل الألعاب التي يسعى فيها البطل إلى جمع الجواهر والنقود.

ألعاب الأدوار : وتشمل الحياة الدرامية وتعتمد هذه النوعية على القصص الأدبية والتاريخية.

الألعاب الرياضية : وتشمل الألعاب التي تعبر عن رياضات مثل كرة القدم , كرة التنس, كرة الجولف , وغيرها.

نشـــــاط رقـــم (٥)

عنوان النشاط	التصنيف العمري للألعاب الإلكترونية
هدف النشاط	ان يتعرف المتدربون على التصنيف العمري لبعض الألعاب الإلكترونية أن يعي المتدرب ما يناسبه من ألعاب يريد أن يلعبها أو ينصح بها غيره.
أسلوب التدريب	تمرين جماعي – نقاش جماعي
المواد اللازمة	أقلام – بطاقات ملونة – أوراق – جهاز عرض – أغلفة لألعاب الكترونية مختارة
الزمن	(١٠) عشر دقائق

الأسئلة ومحاور النقاش :

- ماذا نقصد بالتصنيف العمري للألعاب الإلكترونية؟
- هل تختار ألعابك وفق هذا التصنيف؟

إجراءات تنفيذ النشاط:

- يعرض المدرب على المتدربين موقف حيث ذهب عبدالله إلى محل ألعاب إلكترونية واشترى لعبة وعند العودة للمنزل شاهدها والده واستغرب مقدار العنف في هذه اللّعبة ووافق ذلك دخول عم عبدالله وهو من الخبراء في التقنية ، وعندما قص الأب عليه حكاية اللّعبة التي اشتراها الأبن ، فقال لهم هل تم اختيار هذه اللّعبة بناءً على التصنيف العمري للألعاب ؟ فقال الأب ما هو التصنيف العمري لهذه الألعاب؟

وهنا يوجه المدرب السؤال للمتدربين ويترك لهم الوقت للإجابة على السؤال ، ثم يطلب منهم البحث عن التصنيف في مواقع الإنترنت .

أهم أنظمة تصنيف الألعاب الإلكترونية :

- تصنيف الألعاب الإلكترونية في دول الاتحاد الأوروبي PEGI
- نظام تصنيف الألعاب الإلكترونية بالولايات المتحدة الالكترونية ESRB
- تصنيف المحتوى للألعاب الإلكترونية السعودي (٢٠١٦م)

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 ولأفراد عائلته , وفي المقابل التأكد بأن اللّعبة لا تمثل أي خطر على المراحل السنية المستهدفة بما تحمله من مستوى .

إضاءة : يتم تزويد ولي امر الطالب بهذه التصنيفات للاستفادة منها عند شراء اللّعبة سواء داخل السعودية أو خارجها أو عن طريق المواقع الإلكترونية

أنظمة تصنيف الألعاب الإلكترونية:

من أهم التصنيفات العمرية للألعاب الإلكترونية، هي التي قدمها مجلس التقييم للبرامج الترفيهية بالولايات المتحدة **Entertainment Software Rating Board (ESRB)** ومنظمة الألعاب الإلكترونية بالاتحاد الأوربي **Pan European Game Information PEGI)**. ونظام تصنيف المحتوى للهيئة العامة للإعلام المرئي والمسموع بالمملكة العربية السعودية

ESRB (USA)	PEGI (EU)	RARS (Russia)	ACB (Australia)	USK (Germany)
EARLY CHILDHOOD	3	0+	G General	0
EVERYONE	7	6+	PG Parental guidance recommended	6
EVERYONE 10+	12	12+	M Recommended for mature audiences	12
TEEN	16	16+	MA 15+ Not suitable for people under 15. Under 15s must be accompanied by a parent or adult guardian RESTRICTED	16
MATURE 17+			R 18+ Restricted to 18 and over RESTRICTED	
ADULTS ONLY 18+	18	18+	X 18+ Restricted to 18 and over RESTRICTED	18

الجلسة التدريبية الثانية

خطة الجلسة الثانية

النشاط	موضوع النشاط	الزمن
١	أخلاقيات التعامل مع الألعاب الإلكترونية	٥
٢	إيجابيات الألعاب الإلكترونية	١٠
٣	آثار ومخاطر الألعاب الإلكترونية	١٥
٤	التنمر الإلكتروني	١٠
٥	التقييم البعدي	٥

نشـــــاط رقـــم (١)

عنوان النشاط	أخلاقيات التعامل مع الألعاب الإلكترونية
هدف النشاط	أن يذكر المتدربون أخلاقيات التعامل مع الألعاب الإلكترونية أن يتحلى المتدرب بأخلاقيات التعامل مع الألعاب الإلكترونية
أسلوب التدريب	تمرين جماعي – نقاش جماعي
المواد اللازمة	أقلام – بطاقات ملونة – أوراق
الزمن	(٥) عشر دقائق

الأسئلة ومحاور النقاش :

- ماهي أخلاقيات التعامل مع الألعاب الإلكترونية ؟
- هل يتحلى الشخص الذي يلعب معك بهذه الأخلاق؟

إجراءات تنفيذ النشاط:

- يقسم المدرب المتدربين إلى ثلاث مجموعات متساوية العدد.
- يوزع المدرب عناوين لأخلاقيات التعامل مع الألعاب الإلكترونية والمذكرة التابعة لكل قسم على المجموعات.
- يطلب المدرب من كل مجموعة وبعد الاطلاع على تفاصيل القسم الخاص بها عمل ملخص واختيار متدرب أو أكثر ممثل للمجموعة يستعرض هذا الملخص أمام جميع المتدربين في وقت محدد.
- يطلب المدرب من بقية المتدربين عرض ما تعلموه من العرض.

تنقسم أخلاقيات التعامل مع الألعاب الإلكترونية إلى قسمين وهي:

أولاً: أخلاقيات التعامل بين الفرد المستخدم للألعاب الإلكترونية ونفسه:

- الابتعاد عن الألعاب التي تحتوي على:

الأفكار الهدامة ، الإرهاب ، التعصب العرقي أو الديني.

العنف الجسدي والإجرام وتسهيل القتل وإزهاق الأرواح.

تقوم على ممارسات محرمة كـ القمار والميسر.

محتوى غير لائق أو مخل بالأداب.

الابتعاد عما يفسد واقعية الطفل كالأوهام والخيالات ، والأشياء المستحيلة كالعودة بعد الموت والقوة الخارقة التي لا وجود لها في الواقع وتصوير الكائنات الفضائية ونحو ذلك.

- احترام الذات والقيّم 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 ملاءمتها للفئة العمرية وغالبا يتضمن الغلاف الخارجي للعبة تصنيفها وأخر المعلومات الخاصة بها.

الا يكون الانشغال بهذه الألعاب سببا في ضياع الواجبات الدينية أو إهمال الاحتياجات الشخصية والمسؤوليات المنزلية والاجتماعية.

ألا تؤدي هذه الألعاب إلى اختراق الخصوصية الرقمية للطفل مما يؤدي إلى إيذاءه جسديا أو نفسيا .

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

- احترام الآخرين واحترام أفكارهم وآرائهم وعدم السخرية منهم وتجنب الإساءة إليهم أو جرح مشاعرهم عند التواصل معهم عبر الألعاب وتجنب الجدال بلا غاية.
- الالتزام بالخصوصية الرقمية وتجنب انتهاك خصوصيات الغير أو التعدي على حقهم في الاحتفاظ بأسرارهم.
- مراعاة الأدب والذوق العام واجتناب الانفعال وردة الفعل الصاخبة بعد الفوز أو الخسارة في اللّعب خاصة في الأماكن العامة.
- الحرص على تمثيل القدوة الحسنة وأن يتذكر أنه دائماً يمثل وطنه ودينه ومجتمعه أثناء اللّعب .
- 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 السيء.
- تجنب الإضرار بالأخرين عن طريق ارسال 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 مجموع معينة أو أي تبادل للأفكار التي تحقر أو تشوه سمعة شخص أو مجموعة ما أو أي إساءة لذوي الإعاقة الجسدية أو العقلية.
- 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 في الأنشطة الاجتماعية المناسبة له

نشـــــاط رقـــم (٢)

هدف النشاط	أن يتعرف المتدربون على إيجابيات الألعاب الإلكترونية.
أسلوب التدريب	تمرين جماعي، العصف الذهني، نقاش ، لعبة إلكترونية.
المواد اللازمة	أقلام، بطاقات ملونه.
الزمن	(١٠) عشر دقائق

الأسئلة ومحاور النقاش :

- من خلال نقاش عزام مع والده هل يمكن استنتاج أهم إيجابيات الألعاب الإلكترونية ؟
- هل تستطيع ذكر بعض الألعاب التي لها آثار إيجابية؟

إجراءات تنفيذ النشاط:

- يذكر المدرب قصة عزام مع والده ويناقشها مع المتدربين حيث كان لدى والد عزام بعض الأفكار السلبية عن الألعاب الإلكترونية ولايرغب في ان يلعب ابنه هذه الألعاب ، ودار نقاش بين عزام ووالده ،واستطاع عزام اقناع والده بايجابيات الألعاب الإلكترونية مثل تنمية التفكير الناقد والتخطيط والتعلم عن طريق هذه الألعاب ، وقام عزام بعرض بعض الألعاب الإلكترونية على والده ، فقد عرض عليه لعبة تعليمية وأخرى لعبة ذكاء وثالثة لعبة تخطيط مما أدى إلى تغيير فكرة والده عن هذه الألعاب ، واتفق عزام ووالده على ممارسة عزام لبعض هذه الألعاب ولكن وفق ضوابط محددة اتفقا عليها .

الماد ة العلمية للنشاط (٢)

إيجا بيا ت الألعا ب الإلكترونية :

تساهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية مثل مهارة حل المشكلات والتفكير العلمي وتزيد ثقة الطالب بنفسه.

كثير من الألعاب أهدافها تعليمية على سبيل المثال بعضها تقوم بتعليم الأحرف والأرقام والقرآن وأنواع الحيوانات والتمييز بين الأصوات تساهم في زيادة المفاهيم والمعلومات وتعلم اللغات.

تحسين القدرة على اتخاذ القرارات إذ أن بعضها يتطلب مهارة التصرف السريع.

تحفز مهارات لابتكار والتفكير والتخطيط

تساهم في تقوية الملاحظة فالعديد من هذه الألعاب يساعد على تحسين القدرات البصرية.

تنمي المهارات الرقمية والحسابية.

موشن جرافيك تعريفي للألعاب الإلكترونية

نشـــــاط رقـم (٣)

عنوان النشاط	الآثار النفسية والتربوية والصحية للألعاب الإلكترونية
هدف النشاط	أن يتعرف المتدربون على الآثار النفسية والتربوية والصحية للألعاب الإلكترونية.
أسلوب التدريب	تمرين جماعي، العصف الذهني، نقاش.
المواد اللازمة	أقلام، السبورة الورقية ، بطاقات ملونه. اقلام ملونه،، قصاصات، أدوات متنوعة
الزمن	(١٠) عشر دقائق

الأسئلة ومحاور النقاش :

- اكتب ما تعرفه عن الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية ؟

إجراءات تنفيذ النشاط:

(ينفذ النشاط على هيئة مسابقة بين المجموعات)

- يعرض المدرب بطاقات صور متعددة على شاشة العرض .
- يطلب المدرب من كل مجموعة عمل عصف ذهني وكتابة أكثر عدد ممكن من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية التي يشاهدونها في الصور المعروضة.
- يجمع المدرب الإجابات ويتم مناقشة المتدربين في الآثار التي تمت كتابتها. ويعلن المجموعة الفائزة.
- يذكر المدرب الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية كما هو بالدليل. مع بيان أنواعها.
- يحفز المدرب المتدربين ويثني على عملهم.

المادة العلمية للنشاط (٣)

الأضـــرار النفسية التي تتسبب بها بعض الألعـــاب الإلكترونيّة :

- 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 .
- الإدمان الإلكتروني: وهي ظاهرة تتمثل في الاعتياد الكامل والمستمر لدى الفرد على ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر وسائل وسيطة بشكل دائم يؤثر على نشاطه الطبيعي.

المادة العلمية للنشاط (٣)

الأضـــرار التربوية التي تتسبب بها بعض الألعـــاب الإلكترونيّة :

- ضعف التحصيل الدراسي وإهمال الواجبات المدرسية.
- الهروب من المدرسة أثناء الدوام الرسمي.
- التأخر الدراسي والتراجع في أداء الاختبارات.
- التأخر الصباحي والغياب نتيجة السهر لممارسة هذه الألعاب

ضعف التركيز والانتباه. مما يؤدي إلى صعوبة الاستيعاب.

المادة العلمية للنشاط (٣)

الأضـــرار الصحية التي تتسبب بها بعض الألعـــاب الإلكترونيةّ :

- 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.

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.

نشـــــاط رقــم (٤)

عنوان النشاط	الآثار الاجتماعية والسلوكية للألعاب الإلكترونية.
هدف النشاط	أن يستنتج المتدربون المخاطر والآثار الاجتماعية والسلوكية للألعاب الالكترونية
أسلوب التدريب	تمرين جماعي، العصف الذهني، نقاش.
المواد اللازمة	أقلام، السبورة الورقية ، بطاقات ملونه.
الزمن	(٥) عشر دقائق

الأسئلة ومحاور النقاش :

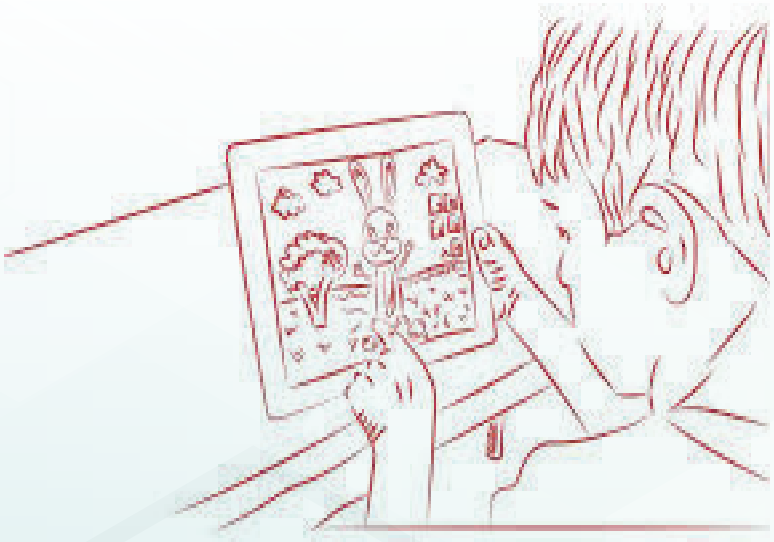
- من القصة التي قرأتها ماهي الآثار السلوكية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية؟
- هل سبق لك ان لاحظت بعضاً من هذه الآثار على أحد زملائك؟

إجراءات تنفيذ النشاط:

- يطلب المدرب من أحد المتدربين قراءة القصة الموجودة في النشاط .
- يطلب المدرب من كل مجموعة أن يكتبوا استنتاجاتهم ثم يتشاركون النقاش مع بقية المجموعات.

نشـــــاط رقــم (٤)

دراسة حالة ١ :



يلعب بتال لعبة بشكـــــل يومي وأحيـــــــــاناً يفرط في واجبـاته الدينية ويعتـذر عن كثـير من الاجتمـــــاعات العـــائلية ، فهو يفضل أن يبقى وحيـــدًا مع لعبتـــــه الإلكتـرونية، وقد لاحـظت والدته صـدور ألفـاظٍ غير منـاسبة منه أثناء اللّعب ، حيث أصبـح بتـــال سريع الانفعـال مع كل من حـوله بدون أي مـبرر.

المادة العلمية للنشاط (٤)

مخاطر وآثار بعض الألعاب الإلكترونية على الطلاب والطالبات :

- العزلة الاجتماعية: حيث إدمان هذه الألعاب يقلل من مهارة 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 النـــابية- المعتقدات الدينية الخاطئة).

المادة العلمية للنشاط (٤)

الاثار السلوكية والاجتماعية لبعض الألعاب الإلكترونية على الطلاب

- نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بإيذاء الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق وهنا صورة سلبية يتعلمها الطلاب والطالبات.
- يتعلم الطلاب والطالبات أساليب ارتكاب الجريمة وحيلها.

بعض الألعاب تعزز لدى الطلاب والطالبات العنف والعدوان التي قد تقودهم إلى السلوك الخاطيء.

ممارسة السلوك غير السوي كالسرقة والاعتداء وغيرها.

نشـــــاط رقـــم (٥)

عنوان النشاط	التنمر الإلكتروني.
هدف النشاط	أن يتعرف الطالب على مفهوم التنمر الإلكتروني وأشكاله.
أسلوب التدريب	تمرين فردي، نقاش
المواد اللازمة	أقلام، بطاقات ملونة، أوراق، بطاقات.
الزمن	(٥) عشر دقائق

الأسئلة ومحاور النقاش :

- ما هو مفهوم التنمر الإلكتروني؟
- ماذا تعرف عن أشكال التنمر الإلكتروني ؟ اكتبها في الجدول الذي أمامك؟

إجراءات تنفيذ النشاط:

- يقوم المدرب بتوزيع بطاقات فيها مجموعة من الصور والجدول المرفق ويطلب من كل متدرب يعطي تعريف لمفهوم التنمر الإلكتروني.
- يطلب المدرب من كل مجموعة تجسيد شكل من أشكال التنمر المكتوب في البطاقة من خلال لعب الأدوار وعلى باقي المجموعات استنباط أشكال التنمر الإلكتروني.

مفهوم التنمر الإلكتروني	أشكال التنمر الإلكتروني

الماد ة العلمية للنشا ط (٥)

مفهوم التنمر الإلكتروني:

استخدام التكنولوجيا الحديثة كوسائل التواصل الاجتماعي وكافة الخدمـــات التي يوفرهاالإنترنت

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..

المادة العلمية للنشاط (٥)

أشكال التنمر الإلكتروني:

-- الاستبعاد والاستثناء : هو عدم دعوة شخص عمدًا إلى حدث ما وتركه خارجًا، ومثال لذلك عدم دعوة شخص ما لمجموعة تضم أصدقاءه، أو استبعاده من بعض المحادثات والرسائل التي تضم أصدقاءه.

المطاردة : ملاحقة المتنمر الشخص المستهدف عبر الإنترنت وذلك يشمل مراقبته وإرسال تهديدات واتهامات باطلة وقد تصل إلى متابعته في العالم الحقيقي وإلحاق الأذى الجسدي به، وهذا النوع يُعدّ جريمة جنائية تؤدي إلى تقييد ومراقبة المتنمر وقد تصل إلى سجنه.

- الإهانة المباشرة: هو أن يُهين المتنمر الشخص المتنمر عليه مباشرة من خلال إرسال الألفاظ النابية أو الإهانات مباشرة إليه بطريقة هجومية .

- التحرش: كل قول أو فعل أو إشارة ذات مدلول جنسي، تصدر من شخص تجاه أي شخص آخر، تمس جسده أو عرضه، أو تخدش حياءه، بأي وسيلة كانت، بما في ذلك وسائل التقنية الحديثة.

- الخداع : هو محاولة كسب المتنمر لثقة الشخص المتنمر عليه وإيهامه وإشعاره بالثقة للحصول على أسراره ومعلوماته الخاصة ثم مشاركتها مع أشخاص آخرين أو نشرها على شبكة الإنترنت.

- كشف أسرار المتنمر عليه: هو كشف معلومات حسّاسة وخاصة تخص الشخص المتنمر عليه دون الحصول على موافقته بهدف إزعاجه وإحراجه وإذلاله، وذلك من خلال نشر صور أو وثائق أو رسائل شخصية على الملأ.

.

نشـــــــاط رقــم (٦)

عنوان النشاط	الطرق الصحيحة للتعامل مع التنمر الإلكتروني والتبليغ عنه.
هدف النشاط	تحديد أبرز الأنماط السلبية لتأثير الأقران وعمل نموذج إيجابي لضغط الأقران
أسلوب التدريب	تمرين جماعي، العصف الذهني، نقاش.
المواد اللازمة	أقلام، السبورة الورقية ، بطاقات ملونه.
الزمن	(٥) عشر دقائق

الأسئلة ومحاور النقاش :

- من خلال قراءتك لمشكلة أصيل كيف يمكنك ان تساعده؟
- هل تعرف أرقام الجهات التي يمكنها مساعدة اصيل؟

إجراءات تنفيذ النشاط:

-أنا أصيل . .اعتدت أن ألعب الألعاب الإلكترونية في غرفتي لوحدي ،لكني مؤخراً أصبحت أتعرض لمضايقات كثيرة وطلب معلوماتي الشخصية ومعلومات أسرتي من أشخاص يشاركوني اللّعب و لا أعرفهم . .

- أنا خائف جداً منهم . . ماذا علي أن أفعل . . هل تستطيع مساعدتي؟؟

يطلب المدرب من كل مجموعة أن يضعوا الحلول المناسبة لأصيل للتغلب على التنمر الذي يواجهه في اللّعبة الإلكترونية التي يلعبها.

المادة العلمية للنشاط (٦)

في حال التعرض لأي مضايقة أو تنمر على الانترنت :

- لا ترد فوراً على التنمر ولا تتجاوب مع من يهددك.
- طلب المشورة من الموجه الطلابي
- حجب المتنمر ومنعه من الدخول لصفحتك الخاصة.
- اللجوء للوالدين
- تغيير إعدادات الخصوصية في حسابك.
- الاحتفاظ بالأدلة على التنمر.
- عدم تأييده أو إبداء الإعجاب بما ذكر
- الإبلاغ عن الإساءة عبر إحدى القنوات المعنية (المدرجة في الشكل أدناه).

التقييـــــــم البـــعدي

يتم توزيع استمارة التقييم البعدي بعد نهاية البرنامج التدريبي ويتم مقارنتها مع استجابة المتدرين في التقييم القبلي لقياس أثر التدريب.

م	موضـــوع النشـــــــاط	صح	خطأ
١	الألعاب الإلكترونية هي التي تعرض على شاشة التلفاز أو الحاسوب ،و تلعبّ على حوامل التحكم أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة.		
٢	تقتصر الألعاب الإلكترونية على الألعاب الحركية التي تتميز بتزايد السرعة والمهارة في الجري والقفز.		
٣	تحتوي أغلفة الألعاب الإلكترونية على رموز ذات دلالات تحذيرية للمحتوى وتصنيف لمستويات الفئات العمرية المسموح لها باللّعب.		
٤	من أخلاق التعامل مع الألعاب الإلكترونية تجنب الإضرار بالآخرين في اللّعبة عن طريق إرسال البرامج الضارة من بعض الألعاب لأجهزتهم وأنظمتها المعلوماتية.		
٥	ينبغي اخذ قسط من الراحة أثناء اللّعب لمدة ٢٠ثانية كل ٢٠ دقيقة لإرخاء عضلات العيون وإراحة البدن.		
٦	ليس للألعاب الإلكترونية آثار إيجابية .		
٧	من الآثار النفسية للألعاب الإلكترونية السلوك العدواني والعنف.		
٨	من الآثار التربوية للألعاب الإلكترونية انخفاض المستوى التحصيلي للطلاب .		
٩	عند تعرضك لتنمر إلكتروني تستطيع التواصل مع الأرقام الخاصة التي أتاحتها وزارة التعليم مثل خط المساندة وتواصل وتطبيق كلنا أمن .		

المـــراجـــــع

المراجـــــــع العربيـــــة :

الأنصاري، رفيدة (٢٠٢٠): الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفـــل، مجلة مركز بابل للدراسات الانسانية، المجلد١٠، العدد١، محافظة بابل، العراق.

بسيوني، سالم ومحمد، ناهد: (٢٠١٥) الألعاب الإلكترونية واقع ممارستها لدى طلبة جـــامعتي السلطان قابوس في سلطنة عمـــان وجامعة المنوفية في مصر، سلطنة عمان

حســـن، مـــرح مؤيـــد: (٢٠١٢) ظـــاهرة انتشـــار الألعـــاب الإلكترونية فـــي مدينـــة الموصـــل وتأثيارتهـــا علـــى الفـرد، إضاءات م وصلية، العدد (٧٥)، ص ص ١٤-١.

سمارة، علي وصوالحة محمد: (٢٠١٧) أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في الاستيعاب القرائي لدى طلبة الصف الســـابع في مدارس وكالة الغوث الدولية في الأردن، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربـــوية والنفسية، المجلد (٨)، ص ص ٤٥-٥٦.

سعادو، هناء وبن مرزوق، نوال (٢٠١٦). الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظـــــاهرة العنف المدرسي، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانـــة.

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 ممارستـها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، مجلة القراءة والمعرفة، ص ص ١٥٥-٢١٢.

همال، فاطمة (٢٠١٢): الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة وأثـــرها على التحصيل الدراسي، جامعة الحاج لخضر، باتنة، الجزائر.

محمد، م. هبة مؤيد، ادمان الألعاب الإلكترونية عند الاطفال،جامعة بغداد مركز البحوث التربوية النفسية،مجلة البـــــحوث 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 الشـمال، مجلة العلوم الانسانية والاجتماعية،٢٠٢٠، المجلد (٤٧) العددا

عباس، م. رنا فاضل،الألعاب الإلكترونية واثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة، مجلة البـــــحوث التربوية النفسية،٢٠١٨، العدد (٥٩)

يونس، كرام محمد (٢٠١٧م) مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحـــلة 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 السعـودية على ضوء خبرتي كل من الولايات المتحدة الامريكية وكوريا الجنوبية، مجلة التربية المقارنة والدولية ٢٠١٧، المجلد س ٣،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

المـــراجـــع

المراجـــــع العربيـــة :

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(١٧٧ الجزء 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. - ٢٠١٣/١١

محمود، ياسر: كيف تحمي أبناءك من أخطار الألعاب الإلكترونية الكاتب: ،مجلة 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/in-formation-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/Cybersecu-rity/Docu-ments/COP/Guidelines-٢٠٢٠-translations/S-GEN-COP.POL_MAKERS-٢٠٢٠-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

المـــراجـــــع

المراجـــــــع الأجنبية :

E-Game", www.urbandictionary.com, Retrieved" ,(٢٠٠٦-١٢-١٠) Wincrest .٢٠٢١-٣-٦ Edited. "video game", www.dictionary.com, Retrieved ٢٠٢١-٣-٦. Henry E. Lowood, "Electronic game", www.britannica.com, أب ٨ .Edited Edited. "e-games", www.pcmag.com, Retrieved ٢٠٢١-٣-٦ Retrieved .Edited ٢٠٢١-٣-٦

١- Dehraj, M. A. & Gopang, Z. H .(٢٠١٩) Study the impact of video games on students' outcomes and time management skills. Journal of Educational Sciences and Research ,(٢)٦, ٦٣-٧٢.

٢- Sukhov, A .(٢٠١٩) Ethical Issues of Simulation Video Games. Proceedings of the ١٣th International Conference on Game Based Learning. Denmark. Odense .Oct ٤-٣

٣- THE LEVEL OF AGGRESSION AMONG PLAYERS OF NON-VIOLENT" AND VIOLENT VIDEO GAMES" [Online]. Available: http://www.academia.edu/Documents/in/Violent_Video_Games_and_Aggression. [Accessed: ٢٧-Sep-٢٠٢٠].

٤- Borgonovi, F .(٢٠١٦) Video gaming and gender differences in digital and printed reading performance among ١٥-year-olds students in ٧٦ countries. ٦٢ year-olds Journal of Adolescence, ٤٨, pp ٤٥-٦١.

٥- Allen, M .(٢٠١٣) 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 .(٢٠١٢) Does exposure to violent video games increase moral disengagement among adolescents? Journal of Adolescence. Vol ٣٥ Issue ٥, pp ٨٠٣-٨١٤. October

واعي
البرنامج الإرشادي للتوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية