المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
ادارة التعليم بصبيا
مكتب تعليم بيش
المجمع التعليمى(٢)

البرنامج الارشادي
للتوعية بمخاطر الالعاب الالكترونية

الموجهه الطلابية: زينب عسيري

مديرة المدرسة: ابتسام مرعي

دليل برامج التوعية بمخاطر الالعاب الالكترونية

المحتويات

المقدمة

الفصل الاول

- مصطلحات الدليل.
- مرتكزات الدليل (حدود الدليل)
- المستفيدون/ وصف البرنامج/ أهداف البرنامج.
- القيم المستهدفة.
- الأساليب والاجراءات العلاجية والوقائية.

الفصل الثانى

- سمات اللعب ووظائفة/ انواع الألعاب الالكترونية.
- أهم أنظمة تصنيف الألعاب الالكترونية.
- أخلاقيات التعامل مع الألعاب الالكترونية.

الفصل الثالث

- إيجابيات الألعاب الالكترونية.
- مخاطر واثار الألعاب الالكترونية على الطلبة.

الفصل الرابع

- الاشراف والمتابعة.
- أدوار ذو العلاقة ببرنامج مخاطر الألعاب الالكترونية.

الملاحق

- الخطة التنفيذية للبرنامج.
- استمارات متابعة البرنامج.
- باركود الحقيبة التدريبية.
- انفوجرافك.
- المراجع

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 مدخل وظيفي لعالم الطفولة، ووسيط تربوي مهم، وأسلو ب فاعل وممتع حيث يساعد الطفل على أن يكتشف نفسه والبيئة المحيطة به، وعن طريقه ينمو الطفل جسدياً ومعرفيا وانفعالياً واجتماعياً، فيسهم اللعب في تنمية شخصيته وصقل هويته.

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

دليل برامج التوعية بمخاطر الالعاب الالكترونية

مصطلحات الدليل

المخاطر: هي التهديدات التي تنتج عن سلوك معين ولأيمكن التنبؤ بمدى التهديد في صورته الاكيدة

اللعب: نشاط حر موجه وغير موجه ,يكون على شكل حركة او سلسلة من الحركات. ويمارس فرديا او جماعيا ,ويتم فى استغلال لطاقة الجسم الذهنية والجسدية.

الألعاب الالكترونية: هي جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية وتشمل العاب الحاسب والعاب الانترنت والعاب الفيديو والعاب الهواتف النقاله والعاب اللوحات الرقمية.

التوعية : هي نشاط يهدف لتركيز انتباه مجموعة واسعة من الناس الى مسألة او قضية معينة.

المواطنة الرقمية: هي مجموع القواعد والضوابط او المعايير والأعراف والأفكار والمبادئ المتبعة فى الاستخدام الأمثل والقويم للتكنولوجيا من اجل المساهمة فى رقى الوطن.

التنمر الالكتروني: استخدام التكنولوجيا الحديثة كوسائل التواصل الاجتماعي وكافة الخدمات التي توفرها الانترنت لمضايقة شخص أخر او تهديده او احراجه او التحرش به, يشمل ذلك نشر معلومات شخصية او صور او مقاطع فيدو مصممة لايذاء شخص اخر او ايذائة.

الخصوصية الرقمية: الحرص على حماية المعلومات الشخصية والحفاظ على خصوصية الاخرين.

الإدمان الالكتروني: نوع من أنواع الاضطرابات التي يعاني منها بعض الأشخاص والذي يوحي بالاستخدام القهرى للانترنت.

☒مرتكزات الدليل:

- ❖ برامج الإدارة العامة للارشاد الطلابي.
- ❖التجارب الدولية والإقليمية.
- ❖الدراسات والبحوث.
- ❖نظام مكافحة الجرائم المعلوماتية.

☒حدود الدليل:

الحدود الموضوعية:

بناء على اطار علمي اجرائي لبرنامج التوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية وطرق الوقاية منها من خلال الدراسات العلمية والممارسات الإقليمية والدولية.

الحدود المكانية:

يختص الدليل بمدارس التعليم العام (بنين وبنات)بالمملكة العربية السعودية

المستفيدون

➢ **وصف البرنامج:** تزويد المجتمع المدلاسي والمحلي بالهارات والأساليب التربوية المناسبة لتوعية الطلاب والطالبات بمخاطر الألعاب الالكترونية.

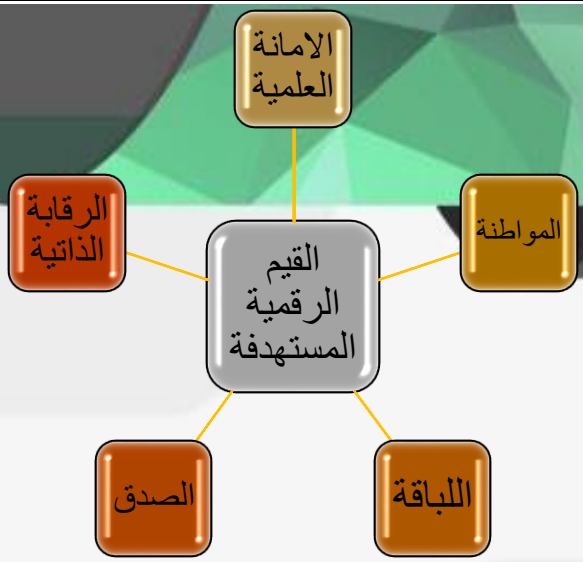
➢ أهداف البرنامج:

❖ الهدف العام:

توعية المجتمع المدرسي والمجتمع المحلي بمخاطر الألعاب الالكترونية .

❖ الأهداف التفصيلة:

- تبصير الطلاب والطالبات وأولياء الأمور والمجتمع المدرسي بمخاطر الألعاب الالكترونية.
- تزويد أولياء الأمور والمجتمع المدرسي بالاساليب الوقائية المناسبة للوقاية من اضرار الألعاب الالكترونية .
- اكساب الموجهين الطلابيين مهارات التعامل مع الطلاب والطالبات المتاثرين نتيجة إساءة استخدام الألعاب الالكترونية.
- تزويد الطلاب والطالبات بالمهارات اللازمة لكيفية التعامل مع مخاطر الألعاب الالكترونية.
- الحد من التنمر الالكتروني التي قد يتعرض لها الطلاب والطالبات عند ممارسة الألعاب الالكترونية عبر الانترنت.



المواطنة

هي مجموعة القواعد والظوابطوالمعايير والأفكار والمبادئ المتبعة في الاستخدام الأمثل والقويم لاستخدام التكنولوحيا من اجل المساهمة في الرقي بالوطن.

اللباقة

مجموعة من القواعد والسلوكيات والمعايير المتبعة في البيئة الرقمية.

الصدق

هو مطابقة الوصف او الشئ المنقول او الحدث الواقع لحقيقة الحال بشكل مباشر او من خلال وسائط التقنية المختلفة.

الأمانة العلمية

ممارسات وانشطة علمية ذات مصداقية ودقة ووضوح وتتنافى مع الغش والسرقة والانتحال والتلفيق.

الرقابة الذاتية

هي السلطة الداخلية التي تنبع من الوازع الديني والقيم المجتمعية لدى الطفل والتي تواجه سلوكة في البيئة الرقمية.

الأساليب والإجراءات الوقائية والعلاجية:

- تعزيز السلوك الايجابي
- بناء القيم
- دراسة الحالة
- مراعاة خصائص النمو
- الارشاد الفردي/ الجمعي
- الضبط الذاتي
- الكشف والتدخل المبكر
- التفكير الناقد
- العلاج المعرفي السلوكي

التدريب على البرنامج:

- التدريب على حقيبة التوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية

الفصل الثاني
سمات اللعب ووظائفة
أخلاقيات التعامل مع الألعاب الالكترونية
أهم أنظمة تصنيف الألعاب الالكترونية
مجالات الألعاب الاكترونية

اهـــم ســمـــات الـــلـــعـــب:

- يكون له هدف واحد او عدة اهداف لتحقيق النمو.
- يسير وفق قواعد محددة ومتفق عليها ومفهومه من قبل من يمارسها.
- يتضمن تعاونا او منافسة مع الذات ومع الاخرين.
- يتميز بالاستمرارية المحلية في اطار من الوقت والمكان, ويكون له بداية ونهاية.
- مرن ومتنوع فهو موجه وغير موجه ,خيالي وواقعي.
- يتضمن نشاطات متنوعة حسمية وعقلية وانفعالية وعاطفية ولغوية واجتماعية, لذلك يساهم في نمو الطفل من جميع النواحي.
- تضمن اهدافة تعليمية ومهارية.

أهـم وظـائـف الـلـعـــب:

- ينمي مجالات الشخصية لدى الأطفال.
- وسيلة للتنبؤ بمدى تكيف الأطفال الاجتماعي والشخصي.
- وسيلة يستطيع الطفل ان يظهر ماعنده من مهارات وقدرات تلقائية ومتحررة من أي قيود وظوابط.

من أنواع الألعاب الالكترونية:

- **الألعاب التعليمية:** هي العاب تعتمد على دمج عملية التعلم بالعب لاثارة دافعية اللعب.
- **العاب المغامرة والحركة:** وهي تتطلب ردود فعل سريعة ودقيقة وتركز على عنصر المغامرة والاستكشاف.
- **العاب السباقات:** وتشمل الألعاب التي تعتمد على قيادة السيارات والدراجات.
- **العاب الذكاء:** وتشمل العاب الشطرنج والألعاب الورقية والصور المتشابهه.
- **الألعاب الترفيهية:** ويقد الألعاب بسيطة التصميم والفكرة ويستطيع اصغر الأطفال بسهولة مثل الألعاب التي يسعى فيها البطل الى جمع الجواهر والنقود.
- **العاب الأدوار:** وتشمل الحياه الدرامية وتعتمد هذه النوعية على القصص الأدبية والتاريخية.
- **العاب الاستراتيجية:** ويقصد بها تلك الألعاب التي تعتمد على الخطط الحربية او العسكرة وتحتاج الى التفكير الطويل مثل العاب الحروب اوبناء المعسكرات.
- **الألعاب الرياضية:** وتشمل الألعاب التي تعبر عن رياضات مثل كرة القدم كرة التنس وكرة الجولف وغيرها.

أهم أنظمة تصنيف الألعاب الالكترونية:

- 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 للاعلام المرئي والمسموع بالمملكة العربية السعودية حيث وضعت معايير جديدة لتصنيف الألعاب الالكترونية تلائم المجتمع السعودي , الى جانب توفير دليل شامل ومنفصل لمطوري وموزعي الألعاب يساعدهم على تحديد الفئة العمرية المناسبة لالعابهم في المملكة العربية السعودية,إضافة الى تنقيح محتواها بمايتناسب مع مجتمعنا.

كما تهدف الى مساعدة المستخدم في تحديد اللعبة المناسبة لة ولافراد عائلتة , وفي المقابل التأكد بأن اللعبة أي خطر على المراحل السنية المستهدفة بما تحملة من محتوى.

أخلاقيات التعامل مع الألعاب الالكترونية:

تنقسم أخلاقيات التعامل مع الألعاب الالكترونية الى قسمين وهي:

أولا: اخلاقيات التعامل بين الفرد المستخدم للألعاب الالكترونية ونفسه:

❁ تقوى الله ومراقبتة فهو يعلم السر وأخفى والابتعاد عما يخالف الشرع ويفسد العقل والسلوك ومنها الألعاب التي تحتوي على:

- الأفكار الهدامة,الإرهاب, التعصب العرقي او الديني.
- العنف الجسدي والاجرام وتسهيل القتل وازهاق الأرواح.
- تقوم على ممارسات محرمة مثل القمار والميسر.

❁ محتوى غير لائق او مخل بالاداب:

- الابتعاد عما يفسد واقعية الطفل كالاوهام والخيالات والاشياء المستحيلة كالعودة بعد الموت والقوة الخارقة ,التي لاوجود لها في الواقع وتصوير الكائنات الحية ونحو ذلك.
- احترام العادات والقيم والمبادئ والعادات والتقاليد في استخدام هذه الألعاب.
- اتباع القوانين الدولية في اختيار اللعبة والحرص على الاطلاع على تصنيف الألعاب قبل شرائها او القيام بتحميلها والتأكد من ملائمتها للفئة العمرية وغالبا يتضمن الغلاف الخارجي للعبة تصنيفها وأهم المعلومات الخاصة بها .
- الايكون الانشغال بهذه الألعاب سببا في ضياع الواجبات الدينية, او اهمال الاحتياجات الشخصية والمسؤليات المنزلية والاجتماعية.
- تؤدي هذه الألعاب الى اختراق الخصوصية الرقمية للطفل ممايؤدي الى ايذائة جسديا ونفسيا.

ثانيا: اخلاقيات التعامل بين المستخدم للألعاب الالكترونية وغيره من المستخدمين:

- احترام الاخرين واحترام أفكارهم وارائهم وعدم السخرية منهم وتجنب الإساءة اليهم او جرح مشاعرهم عند التواصل معهم عبر الألعاب وتجنب الجدل بلا غاية.
- الالتزام بالخصوصية الرقمية وتجنب انتهاك خصوصيات الغير او التعدي على حقهم في الاحتفاظ باسرارهم.
- مراعاة الادب والذوق العام واجتناب الانفعال وردة الفعل الصاخبة بعد الفوز والخسارة في اللعب خاصة في الأماكن العامة.
- الحرص على تمثيل القدوة الحسنة وان يتذكر انة دائما يمثل وطنه ودينه ومجتمعه اثناء اللعب.
- ان يحافظ على ادب الحوار وعدم استخدام الكلمات النابية والبذيئة.
- التعامل بأمانة مع أي معلومة شخصية تخص الطرف الاخر في اللعبة وعدم استغلالها الاستغلال السيئ.
- تجنب الاضرار بالاخرين عن طريق ارسال البرامج الضارة من بعض الألعاب لاجهزتهم وانظمتهم المعلوماتية.
- تجنب التعرض لتعاليم الأديان جميعا بسوء والابتعاد عن تجريح الرموز الدينية او الهيئات او الدول او الشعوب وعدم اثارة النعرات المذهبية او الطائفية.
- تجنب مامن شأنة بث الكراهية التي تشجع وتروج للقضاء على مجموعة معينة او أي تبادل للافكار التي تحقر او تشوه سمعة شخص او مجموعة ما او أي أساءةلذوي الإعاقة الجسدية او العقلية.
- تجنب مامن شأنه تعرض امن الناس او صحتهم او سلامتهم للخطر.
- تجنب نشر او توفير محتوى غير لائق ومخل بالاداب.
- الحرص على الاتكون هذه الألعاب عائق في الالتزام بالانشطة الاجتماعية المختلفة كعيادة المريض وزيارة الأقارب ومساعدة المحتاجين وغير ذلك من الأنشطة الاجتماعية المناسبة له.

الفصل الثالث
مخاطر وأثار الألعاب الالكترونية
إيجابيات الألعاب الالكترونية
الاثار الاجتماعية
الاثار السلوكية والامنية
الاثار التفسية
الاثار الصحية

إيجابيات الألعاب الالكترونية:

أذا تاملنا بعض من الألعاب الالكترونية فسنجد انها ليست ذات طابع سلبي بحت انما تمتاز بجوانب إيجابية فمن بين هذه الإيجابيات نذكر منها:

- تساهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية مثل مهارة حل المشاكل والتفكير العلمي وتزيد ثقة الطالب بنفسة.
- تحسين القدرة على اتخاذ القرارات اذ ان 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 الاحرف والأرقام والقران وأنواع الحيوانات والتمييز بين الأصوات .
- تعلم الطفل الابتكار والتفكير والتخطيط بشكل سليم.

مخاطر وأثار الألعاب الالكترونية على الطلاب والطالبات:

الاثار النفسية

- **السلوك العدواني والعنف:** للالعاب الالكترونية أثر سيئ حيث تزيد العدوانية واعمال العنف والسلوك المعادي للمجتمع.
- **القلق والتوتر:** يحدث هذا النوع من الألعاب بعض الاثار العقلية مثل التوتر العصبي والنوبات المرضية والتشنجات العصبية.
- **الرهاب الاجتماعي:** وهو مايعرف أيضا باضطراب القلق الاجتماعي وهو احد الاضطرابات النفسية شيوعا , فالمدة الطويلة التي يقضيها بعيدا عن الناس مقابل تلك الألعاب قد تسبب له نوعا من هذا القلق خصوصا اذا كان يعاني حاله صحية تلفت الانتباه مثل مظهره او صوته.
- **الإدمان الالكتروني:** وهي ظاهرة تتمثل في الاعتياد الكامل والمستمر لدى الفرد على ممارسة الألعاب الالكترونية عبر وسائل وسيطة بشكل دائم يؤثر على نشاطة الطبيعي.

الاثار الاجتماعية

- **العزلة الاجتماعية:** فنجد حصيلة هذه الاعاب أبناء يفتقرون الى التواصل الاجتماعي.
- **تدني التفاعل الاجتماعي مع الاسرة والأصدقاء:** لاشك ان الوقت الذي يمضيه الطالب لساعات طويلة ستحل محل الأنشطة الأخرى الأكثر أهمية كقضاء الوقت مع العائلة والأصدقاء او تطوير مهاره ما.
- أفكار ومعتقدات لاتنتمي للمجتمع مثل(الالفاظ النابية / المعتقدات الدينية الخاطئة)
- ضعف التحصيل الدراسي واهمال الواجبات المدرسية.
- الهروب من المدرسة اثناء الدوام الرسمي.

- التاخر الدراسي والتراجع في أداء الاختبارات.
- السهر على هذه الألعاب تجعلهم غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب للمدرسة فينتج عندنا فئتين فئة المتاخرين وفئة الغائبين.
- ذعف التركيز والانتباه ممايؤدي الى صعوبة الاستيعاب.

الاثار الصحية

- اضطرابات النوم مثل الارق / الكوابيس/ السهر.
- السمنة: يؤدي الجلوس لساعات طويلة على هذه الألعاب للسمنة الناتجة عن قلة الحركة.
- نقص الشهية والهزال: ليس فقط السمنة وحدها من المشكلات الصحية التي تنتج عن كثرة الجلوس وأيضا الهزال والنحافة لقلة الاهتمام بتناول الطعام.
- انحناء في العمود الفقري: يسبب الجلوس لساعات طويلة وبوضعيات خاطئة وغير صحيه على هذه الألعاب اضرار للعمود الفقري والم اسفل الظهر وفي الفقرات القطنية والاما في الرقبة والكتفين .
- اضعاف العضلات والمفاصل : فالفترات الطويلة التي يجلسها بعض الطلاب والطالبات وعدم الحركة من وقت لاخر كفيلة بان تؤدي الى اضعاف العضلات والمفاصل.
- اجهاد العينين وضعف البصر: تعمل هذه الألعاب على اجهاد العينين بسبب شدة التركيز والنظر اليها.
- مشاكل في الانتباه والتركيز : تساهم الألعاب الالكترونية ذات المحتوى عالي السرعة الى قلة التركيز ونقص الانتباه إضافة الى انخفاض قدرة الذاكرة.

الاثار السلوكية والامنية

- نسبة كبيرة من الألعاب الالكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الاخرين وتدمير املاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق وهنا صورى سلبية يتعلمها الطلاب والطالبات.
- يتعلم الطلاب والطالبات أساليب ارتكاب الجريمة وحيلها.
- تعزز لدى الطلاب والطالبات العنف والعدوان التي تقودهم الى ارتكاب الجريمة.
- ممارسة السلوك غير السوي كالسرقة والاعتداء وغيرها.

الفصل الرابع
برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية
الأساليب والاجراءات الوقائية والعلاجية
الاشراف والمتابعة
البرامج التدريبية
مهام ذوي العلاقة

الاشراف والمتابعة:

على مستوى الوزارة:

الإدارة العامة للارشاد الطلابي

على مستوى إدارات التعليم:

إدارة/ قسم التوجيه والإرشاد

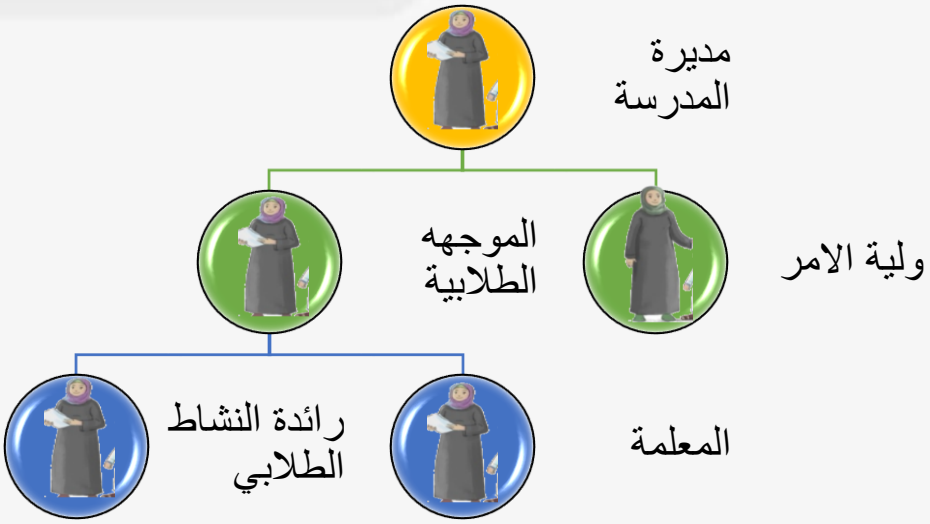
بإدارة التعليم

منظومة العمل في البرنامج على مستوى إدارات التعليم

الإدارة/ القسم	الدور
إدارة/ قسم التوجيه والارشاد	الاعداد والتخطيط والتقويم والمتابعة
إدارة/ قسم النشاط الطلابي	بناء البرامج والأنشطة التي تحقق أهداف البرنامج
إدارة الاشراف التربوي	اشراف ومتابعة قيادات المدارس لتنفيذ البرامج
إدارة الاعلام والاتصالات	اعداد وصناعة الأفلام والمواد الإعلامية التي تحقق اهداف البرنامج وتوثيقها
إدارة تقنية المعلومات	تفعيل التوعية بالبرنامج على بوابة إدارة التعليم

النص هنا

أدوار ذوي العلاقة ببرنامج مخاطر الألعاب الالكترونية:



أولا / أدوار مدير المدرسة:

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

ثانيا / الموجهه الطلابية:

- تنفيذ خطة تنفيذ برنامج الوقاية من مخاطر الألعاب الالكترونية بالمدرسة.
- تفعيل أساليب الكشف والتدخل المبكر والبرامج الارشادية والوقائية والعلاجية من مخاطر الألعاب الالكترونية.
- 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 الالكترونية من خلال جلسات الحوار والنقاش.
- تزويد الطلاب والطالبات بالخبرات التربوية واخلاقيات المواطنة الرقمية.
- تعريف الطلاب والطالبات بما يتوجب عليهم فعلة في حالة تعرضهم لاي مشكلة كتواصل احد الغرباء معهم بطريقة اثارة قلقهم.
- تعزيز الهوية الثقافية وروح الانتماء والتربية على المواطنة الصالحة.
- تفعيل التعامل الرقمي مع الألعاب الالكترونية.
- تبادل الخبرات مع الموجهين الطلابيين المتميزين في تنفيذ البرنامج في المدارس.
- تزويد منسوبي المدرسة واولياء الأمور بالاساليب التربويةوالوقائية الملائمة لخفض حالات العنف الناتجة عن استخدام الألعاب الالكترونية من خلال القنوات الرسمية.
- تفعيل الارشاد الفردي والجمعي ودراسة الحاله من حالات إساءة استخدام الألعاب الالكترونية.
- توعية منسوبي المدرسة والطلاب والطالبات واولياء الامور بقواعد السلوك والمواظبة.
- الاستعانة بالمختصين في إدارة / قسم التوجية والإرشاد لفهم اعمق الحالات المتعرضة للاساءة من الألعاب الالكترونية وتقديم الخمة الارشادية اللازمة حسب المتبع.
- تنمية القيم السلوكية للتعامل الرقمي اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.
- تنظيم دورات تدريبة لاولياء الأمور للتوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية على الطلاب والطالبات.
- تزويد أولياء الأمور بمعومات استخدام الألعاب الالكترونية بشكل امن للمحافظة على الخصوصية الرقمية.
- توعية أولياء الأمور بالاثار الناتجة من استخدام الألعاب الالكترونية.
- تعريف أولياء الأمور بالرموز الموجوده على اغلفة الألعاب الالكترونية .
- دراسة حالات الطلاب والطالبات المتأثرين من إساءة استخدام الألعاب الالكترونية.
- تنفيذ الخطط العلاجية المقدمة للطلاب المتأثرين من الألعاب الالكترونية.

ثالثا/ رائدة النشاط الطلابي:

- تضمين برامج النشاط الطلابي بالمدرسة ببرامج وانشطة تدعم الوقاية من مخاطر الألعاب الالكترونية.
- تنفيذ البرامج الإعلامية ذات العلاقة ببرنامج الوقاية من مخاطر الألعاب الالكترونية.
- استثمار حصص النشاط في التوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية .

رابعا/ المعلمة:

- 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 الالكترونية.
- التواصل مع الموجهه الطلابية في متابعة الحالات التي يتدنى فيها مستواها التحصيلي بسبب الإدمان على الألعاب الالكترونية.

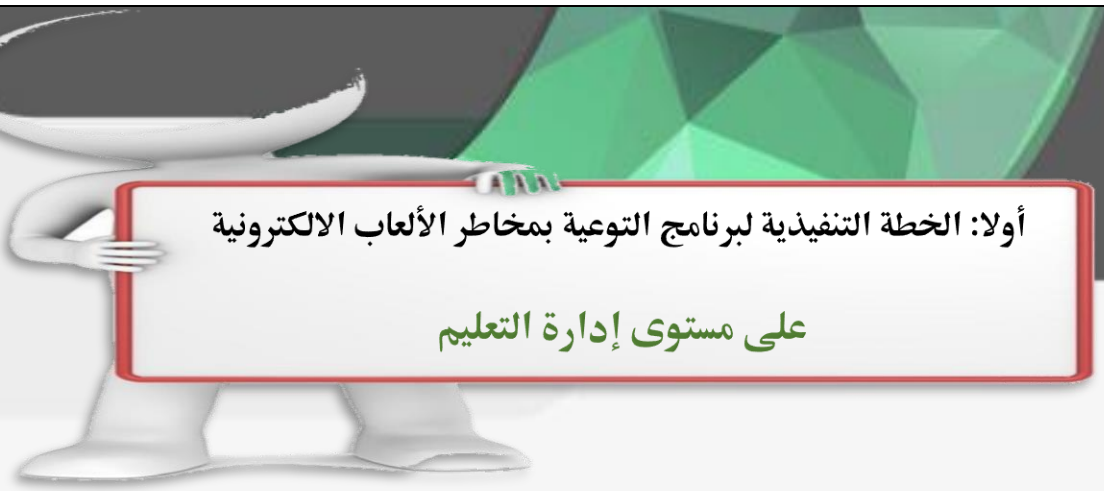
خامسا/ ولية امر الطالبة:

- توعية الأبناء بمخاطر الألعاب الالكترونية من خلال الحوارات الاسرية.
- تنمية مهارات الأبناء في استخدام التقنية بشكل إيجابي.
- تنمية الرقابة الذاتية للابناء اثناء استخدام التقنية والألعاب الالكترونية.
- توعية الأبناء باثار الألعاب الالكترونية.
- المتابعة والاشراف لما يشاهده الأبناء من محتوى الألعاب الالكترونية.
- الإبلاغ الفوري للجهات ذات الاختصاص عند تعرض احد الأبناء للاساءه نتيجة استخدام الألعاب الالكترونية.
- مشاركة الأبناء في اختيار اللعبة 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 فنرة زمنية للعب بالاتفاق مع ابناسهم حتى لايؤدي ذلك لادمانهم الألعاب.
- عدم تعنيف الأبناء دائما حتى لايلجؤون الى تلك الألعاب كنوع من الهروب من الواقع الافتراضي.
- مكافئأة الأبناء وتشجيعهم فنجد اغلب الطلاب والطالبات الذين عجزوا عن تحقيق ذواتهم في الحياه الواقعية الذين لايحققون إنجازات وتفوق دراسي ولايحصلون على جوائز ومكافئات فيميلون الى تخقيقها اثناء ممارستهم للألعاب الالكترونية والتي تشبع هذا الجانب منهم.

- توفير مقعد صحي مناسب وجلسة صحية اثناء اللعب.
- ترك فترة زمنية لاتقل عن ساعه مابين اغلاق الاعاب وفترة الذهاب للنوم حتى لايعاني الأبناء من اضطرابات النوم والارق.
- التعاون مع المدرسة كمؤسسة تربوية أساسية في نشر الوعي بمخاطر الألعاب الالكترونية بين الطلاب والطالبات والأهالي كحد سواء.
- تبية الأبناء بعد مشاركة المعلومات الشخصية مثل الجنس والموقع الجغرافي والصور الشخصية وغيرها.
- انشاء حساب للابناء في سوق البرامج الالكترونية بالعمر الحقيقيلهم مع الحرص على تحميل الألعاب والمقاطع من موقعها الرسمي وعدم تحميل الألعاب الالكترونية بدون الاطلاع على تفاصيلها والاهداف منها.
- تشجيع الأبناء على شراء لعبة تنمي الذكاء او تعلم نشاطات جديده,
- مشاركة الأبناء مع اصدقائهم في الألعاب الجماعية ومحاولة ابعادهم عن الألعاب الفردية قدر المستطاع حتى لايتعود على العزلة.
- تحذير الأبناء من مشاركة اللعب مع الغرباء أيا كانو او في حال الرغبة في المشاركة اخذ الاذن المسبق من احد الوالدين.

الـــمـــــلاحـــق

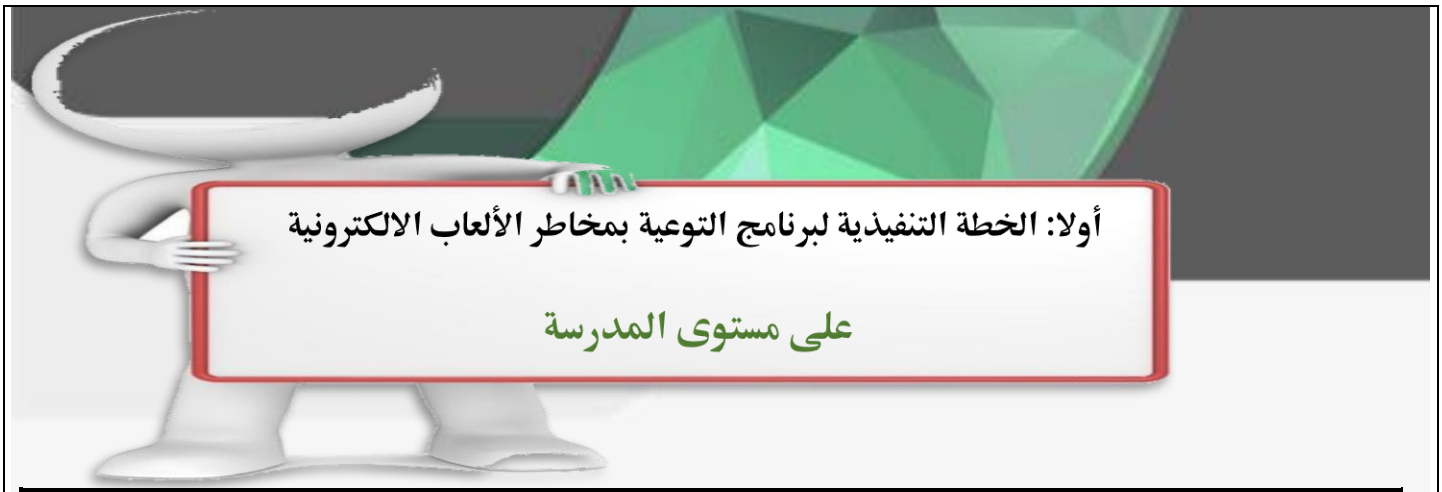
دليل برامج التوعية بمخاطر الالعاب الالكترونية



أولا: الخطة التنفيذية لبرنامج التوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية

على مستوى إدارة التعليم

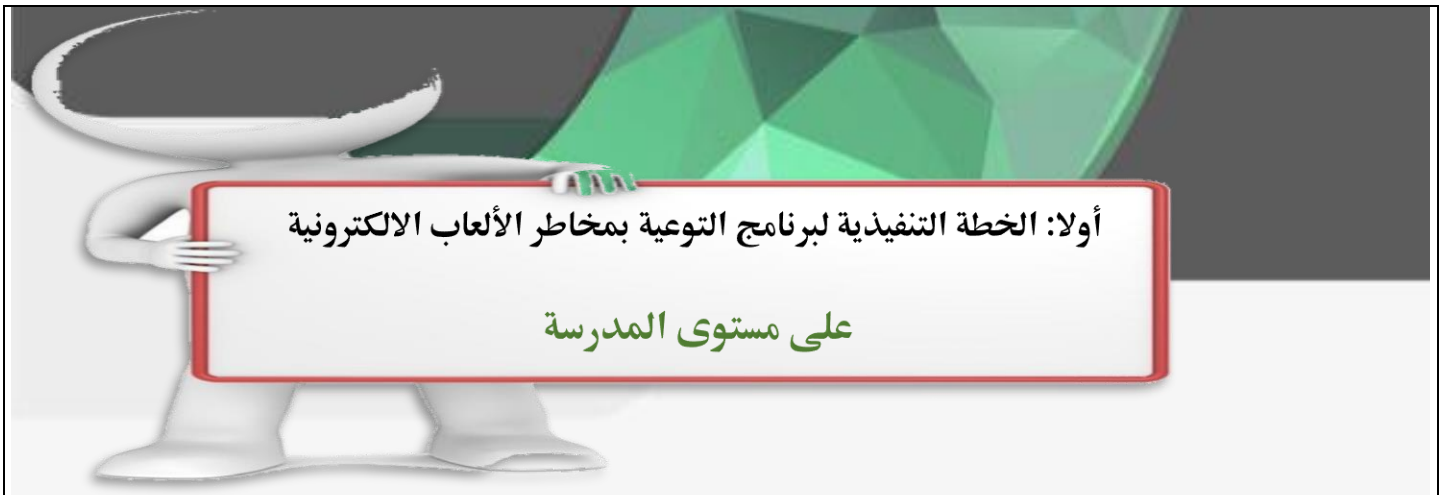
الاهداف	إجراءات التنفيذ	وقت التنفيذ	الجهة المنفذة	الجهة المساندة	شواهد الانجاز	مؤشرات الانجاز
الاعداد والتخطيط	➢ تشكيل لجنة لبرامج الألعاب الالكترونية على مستوى إدارة التعليم. ➢ اعتماد الخطة التشغيلية للبرنامج. ➢ تبصير منسوبي الإدارة بأهمية البرنامج وتنفيذه.	الفصل الدراسي الاول	إدارة قسم التوجيه والارشاد	الشؤون التعليمية	➢ قرار التشكيل . ➢ نموذج الخطة معتمد. ➢ محاضر الاجتماعات.	➢ عدد اجتماعات اللجنة. ➢ عدد البرامج الموجهه لمنسوبي إدارة التعليم.
التنفيذ	➢ تعميم دليل البرنامج والية التنفيذ. ➢ عقد دورات تدريبية للتعريف بالبرنامج وتوضيح المهام. ➢ إقامة اللقاءات والندوات للتعريف بالية تنفيذ البرنامج في الميدان التعليمي. ➢ استثمار كافة الوسائل والتقنيات الإعلامية لنشر البرنامج. ➢ تفعيل الشراكة المجتمعية.	طوال العام الدراسي		المدارس	➢ تعميم دليل البرامج. ➢ تقارير البرامج التدريبية على البرنامج. ➢ تقارير اللقاءات والندوات. ➢ كشف أسماء المشاركين.	➢ عدد الدورات التدريبية. ➢ عدد الموجهيين الطلابيين المستفيدين.
المتابعة والتقويم	➢ متابعة تنفيذ البرنامج طول العام الدراسي . ➢ تفعيل استمارات زيارات مشرفي التوجية والإرشاد للمدارس لتقويم البرنامج. ➢ اعداد التقرير الختامي للبرنامج.				➢ استمارة متابعة المدارس. ➢ أدوات القياس والتقويم. ➢ تقارير واحصائيات.	➢ نسبة المدارس التي تمت زيارتها. ➢ رفع التقرير الختامي للإدارة العامة للارشاد الطلابي.



أولا: الخطة التنفيذية لبرنامج التوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية

على مستوى المدرسة

الاهداف	إجراءات التنفيذ	وقت التنفيذ	الجهة المنفذة	الجهة المساندة	شواهد الانجاز	مؤشرات الانجاز
الاعداد والتخطيط لبرنامج الألعاب الالكترونية	➢ تضمين برنامج الوقاية من مخاطر الألعاب الالكترونية لخطة الموجه الطلابي. ➢ عقد اجتماع مع لجنة التوجيه والإرشاد لتعريف المشاركين بادوارهم في البرنامج. ➢ تجهيز وسائط التعريف بالبرنامج لنشرها بالوسائل المختلفة. ➢ تفعيل الشراكة المجتمعية.	الفصل الدراسي الاول	الموجه الطلابي	لجنة التوجيه الارشاد	➢ سجلات اجتماعات اللجنة. ➢ نموذج الخطة معتمدة ➢ الوسائط المتعددة. ➢ اتفاقيات للشراكات المجتمعية.	➢ عدد اجتماعات اللجنه. ➢ عدد الوسائط المعده.
تبصير الطلاب والطالبات واولياء الأمور والمجتمع المدرسي بمخاطر الألعاب الالكترونية	➢ تفعيل الإذاعة المدرسية, مطويات, لوحات ,وسائل التواصل الاجتماعي ,ندوات, لقاءات, اجتماعات اللجان. ➢ منصات التعليم عن بعد المعتمده. ➢ توظيف الاعلام المدرسي من خلال استخدام وسائل التقنية الحديثة الداعمة لتنفيذ البرنامج (انفوجرافك/ موشن جرافك/ ميديا / منصات التعليم عن بعد.	طوال العام الدراسي	لجنة التوجية والارشاد	المنسق الاعلامي	➢ إعلانات , نشرات,مواد إعلامية عبر وسائل التواصل الاجتماعي. ➢ الرسائل الالكترونية ورسائل sms ➢ اللوحات التلفزيونية والبنرات. ➢ منصات التعلم عن بعج المعتمدة.	➢ نسبة المشاركين من أعضاء منظومة العمل. ➢ عدد المستفيدين من الفعاليات. ➢ عدد المواد الإعلامية. ➢ عدد المشاركين من افراد المجتمع والطلبة. ➢ عدد الجهات الداعمة.
تزويد أولياء الأمور والمجتمع المدرسي بالاساليب الوقائية المناسبة للوقاية من اضرار الألعاب الالكترونية	➢ توعية الطلاب والطالبات بمخاطر الألعاب الالكترونية. ➢ استثمار مجالس أولياء الأمور للتوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية. ➢ تدريب منسوبي المدرسة على حقيبة التوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية.	الفصل الدراسي الاول	الموجه الطلابي	وكيلة الشؤو الطلابية	➢ وسائط التوعية المختلفه . ➢ تقارير مجالس الأباء. ➢ البرامج التدريبية	➢ عدد الاولياء المشاركين. ➢ عدد منسوبي المدرسة المستفيدين من التوعية. ➢ عدد منسوبي المدرسة المدربين على البرنامج.



أولا: الخطة التنفيذية لبرنامج التوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية

على مستوى المدرسة

	إجراءات التنفيذ	وقت التنفيذ	الجهة المنفذة	الجهة المساندة	شواهد الانجاز	مؤشرات الانجاز
تزويد الطلبه بالمهارات اللازمة لكيفية التعامل مع مخاطر الألعاب الالكترونية	➢ تنمية القيم السلوكية في نفوس الطلاب والطالبات. ➢ استثمار حصص النشاط في تزويد الطلاب والطالبات بالمهارات اللازمة للوقاية من مخاطر الألعاب الالكترونية. ➢ تنميو البرامج الحوارية التي تنمي مهارات التفكير الناقد للطلبة.	طوال العام	لجنة التوجيه والارشاد	رائدة النشاط	➢ احصائيات. ➢ تقارير.	عدد المشاركين من الطلاب. عدد القيم المنفذة. عدد البرامج الحوارية المنفذة.
تنفيذ الأساليب العلاجية للحد من التنمر الالكتروني والاثار التي قد يتعرض لها الطالب والطالبات من خلال استخدام الألعاب	تبصير الطلاب والطالبات بقواعد السلوك والمواظبة التي تتضمن مخالفات الجرائم المعلوماتية. حصر الحالات المتأثرة من الألعاب الالكترونية وتقديم المعالجة حسب المستوى. تفعيل الارشاد الفردي والجمعي ودراسة الحالة مع حالات إساءة استخدام الألعاب الالكترونية. الاستعانة بالمختصين غي الارشاد الطلابي لفهم اعمق الحالات المتعرضة للاساءة من الألعاب الالكترونية. الاستفادة من خدمات الهاتف الارشادي لتقديم الاستشارات عن التعامل مع مخاطر الألعاب الالكترونية. توعية الطلاب والطالبات واولياء الأمور بالية التبليغ في حالات التحرش والابتزاز اثناء استخدام الألعاب الالكترونية		الموجهة الطلابية	لجنة التوجيه والارشاد	تقارير البرامج العلاجية . سجلات الموجه الطلابي. سجل الاستشارات الهاتفية.	عدد البرامج العلاجية المنفذة عدد الجلسات الارشادية الفردية والجماعية. عدد الاستشارات الهاتفية المقدمة.
توثيق البرنامج	تنفيذ وإجراءات أنشطة البرنامج			وكيلة الشؤون الطلابية	التقرير الختامي	رفع التقرير الختامي وقياس الاثر

استمارة متابعة برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية

أولا / بيانات المدرسة:

إدارة التعليم/ مكتب		اسم المدرسة		المرحلة		رقم الزيارة	
رقم المبنى		عدد الطالبات		اسم المشرفة			

ثانيا / بنود المتابعة:

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

ثالثا/ نتائج الزيارة:

البرامج الابتكارية	ابراز الصعوبات التي واجهت التنفيذ	توجيهات عامة

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

مديرة المدرسة: المشرفة التربوية:

الاسم : الاسم:

التوقيع: التوقيع:

استمارة (١)

رصد الحالات وأهم البرامج المقدمة على مستوى المدرسة

اسم المدرسة		مكتب التعليم التابعة له	
اسم المديرة		مكتب التعليم التابعة له العام	
العدد الإجمالي للطالبات		الفصل الدراسي/ العام التاريخ	

العدد الإجمالي للطالبات التاريخ

المتغير	العدد الاجمالي	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													
اجمالي عدد الحالات المستمرة													
تصنيف الحالات حسب الاعراض الظاهرة (عنف – انطواء – تأخر دراسي)													
نوع الحالة		نوع الحالة						نوع الحالة					
عدد الحالات		عدد الحالات						عدد الحالات					

أهم الصعوبات:----------

اهم المقترحات:----------

ملحوظة:

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

الموجهه الطلابية:	مديرة المدرسة:
الاسم :	الاسم:
التوقيع:	التوقيع:

استمارة (٢)

رصد الحالات وأهم البرامج المقدمة على مستوى مكتب التعليم

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

المتغير	العدد الاجمالي	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													
اجمالي عدد الحالات المستمرة													
تصنيف الحالات حسب الاعراض الظاهرة (عنف – انطواء – تأخر دراسي)													
نوع الحالة		نوع الحالة						نوع الحالة					
عدد الحالات		عدد الحالات						عدد الحالات					

أهم الخطط الارشادية والعلاجية المقدمة:----------

أهم الصعوبات:----------

اهم المقترحات:----------

ملحوظة:

- يعبأ هذا النموذج من قبل كل مدرسة بتوقيع الموجه/ة الطالب الطالبية ومدير/ة المدرسة ويرسل إلى مكتب التعليم
- يستخدم نفس النموذج على مستوى كافة النماذج في إدارة التعليم ثم يرسل بتوقيع مدير التعليم إلى اإلدارة العامة للتوجيه واإلرشاد بالوزارة

قياس أثر برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية

على مستوى إدارة التعليم

اعداد والطالبات وفق مراحل التعليم العام: ( )

م	المؤشر	العدد	النسبة
١	عدد المدارس لبرنامج التوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية		
٢	عدد البرامج المنفذة للتوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية		
٣	عدد الدورات التدريبية المنفذة لمنسوبي المدرسة للتوعية بمخاطرالالعاب الالكترونية		
٤	عدد الدورات المنفذة للطالبات للتوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية		
٥	عدد الطالبات المستفيدين من برنامج مخاطر الالعاب الالكترونية		
٦	عدد أولياء الامور المستفيدين من برنامج مخاطر الالعاب الالكترونية		
٧	عدد منسوبي المدرسة المستفيدين من برنامج مخاطر الالعاب الالكترونية		
٨	عدد البرامج الحوارية التي تنمي مهارات التفكير الناقد لدى والطالبات		
٩	عدد الطالبات المستفيدين من برامج بناء التعامل الرقمي		
١٠	عدد المعالجات المقدمة الطالبات المتأثرين بمخاطر الالعاب الالكترونية		
١١	عدد الطالب والطالبات الذين تحسن استخدامهم الالعاب الالكترونية		
١٢	عدد الطالب المستفيدين من خدمة الهاتف الإرشادي للتعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية		
١٣	عدد منسوبي المدرسة المستفيدين من خدمة الهاتف الإرشادي للتعامل مع مخاطر الألعاب الالكترونية		
١٤	عدد أولياء الأمور المستفيدين من خدمة الهاتف الإرشادي للتعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية		
١٥	عدد الشراكات المجتمعية لتفعيل برنامج التوعية بمخاطر الالعاب الالكترونية		
١٦	عدد التقاريرلبرنامج التوعية من مخاطر الألعاب الالكترونية		

قياس أثر برنامج التوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية

على مستوى المدرسة

اعداد والطالبات وفق مراحل التعليم العام: ( )

م	المؤشر	العدد	النسبة
١	عدد البرامج المنفذة للتوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية		
٢	عدد الدورات التدريبية المنفذة لمنسوبي المدرسة للتوعية بمخاطرالالعاب الالكترونية		
٣	عدد الدورات المنفذة للطالبات للتوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية		
٤	عدد الطالبات المستفيدين من برنامج مخاطر الالعاب الالكترونية		
٥	عدد أولياء الامور المستفيدين من برنامج مخاطر الالعاب الالكترونية		
٦	عدد منسوبي المدرسة المستفيدين من برنامج مخاطر الالعاب الالكترونية		
٧	عدد البرامج الحوارية التي تنمي مهارات التفكير الناقد لدى والطالبات		
٨	عدد الطالبات المستفيدين من برامج بناء التعامل الرقمي		
٩	عدد المعالجات المقدمة الطالبات المتأثرين بمخاطر الالعاب الالكترونية		
١٠	عدد الطالب والطالبات الذين تحسن استخدامهم الالعاب الالكترونية		
١١	عدد الطالب المستفيدين من خدمة الهاتف الإرشادي للتعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية		
١٢	عدد منسوبي المدرسة المستفيدين من خدمة الهاتف الإرشادي للتعامل مع مخاطر الألعاب الالكترونية		
١٣	عدد أولياء الأمور المستفيدين من خدمة الهاتف الإرشادي للتعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية		
١٤	عدد الشراكات المجتمعية لتفعيل برنامج التوعية بمخاطر الالعاب الالكترونية		
١٥	عدد التقاريرلبرنامج التوعية من مخاطر الألعاب الالكترونية		

نموذج تقرير الختامي مخاطرالالعاب الالكترونية

١: معلومات عامة

مكتب التعليم		اسم المدرسة	
المرحلة		العام	
عدد الطالبات		تاريخ اعداد التقرير	

٢: حصر حالات

الحالات	العدد	المرحلة		
		ابتدائي	متوسط	ثانوي
العدد الإجمالي للحالات المتأثرة بالألعاب الالكترونية				
عدد الحالات المحولة إلى وحدة الخدمات الإرشادي				
عدد الحالات التي تم عمل دراسة لها				
عدد الحالات التي تحسنت				

أهم الخطط الارشادية والعلاجية المقدمة:----------

٤: البرامج المقدمة

م	العنصر	اسم الدورة اواللقاء	عدد المستفيدات	المدة الزمنية
١	**البرامج المقدمة للطالبات**	١) ٢) ٣) ٤)		
٢	البرامج المقدمة لاولياء الامور	١) ٢) ٣) ٤)		
٣	البرامج المقدمة لمنسوبي المدرسة(اداري/ تعليمي)	١) ٢) ٣) ٤)		

٥: مسابقة البرنامج على مستوى المدرسة

م	عنوان المسابقة	الفئة المستهدفة	عدد المستفيدات	عدد المكرمات
١				
٢				
٣				

٦: شراكات البرنامج

م	جهة الشراكة	هدف الشراكة	الفئة المستهدفة	عدد المستفيدين	تاريخ الشراكة
١					
٢					

٧: مبادرات واعمال وابتكارات

م	عنوان المبادرة/العمل	شرح المبادرة
١		
٢		
٣		

الموجهه الطلابية: مديرة المدرسة:

الاسم : الاسم:

التوقيع: التوقيع:

العرض التقديمي لبرنامج
الألعاب الالكترونية

الحقيبة التدريبية لبرنامج
الألعاب الالكترونية

دليل برامج التوعية بمخاطر الالعاب الالكترونية

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

البرنامج الإرشادي
للتوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية

وزارة التعليم
Ministry of Education

آلية الإبلاغ في حالة التعرض للإساءة أثناء استخدام الألعاب الإلكترونية

الهاتف الإرشادي
التابع لإدارات التعليم

تطبيق كلنا أمن

مركز بلاغات
العنف الأسري

تواصل

خط مساندة الطفل

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

البرنامج الإرشادي
للتوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية

وزارة التعليم
Ministry of Education

إيجابيات الألعاب الإلكترونية

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

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

البرنامج الإرشادي
للتوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية

وزارة التعليم
Ministry of Education

معاني الرموز الموجودة على أغلفة الألعاب الإلكترونية

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

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

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

16 — تم تصنيف الألعاب التي تحوى هذا الرمزعلى مشاهد عنف

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

تحوي عنف

تشجع لعب القمار

تحوي رعب

تحوي اشارة للاستخدام المخدرات

تشجع على العنصرية

لغة سيئة وكلمات بذيئة

محتويات جنسية

المراجع العربية

- الأنصاري، رفيدة) 2020(: الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل، مجلة مركز بابل للدراسات الانسانية، المجلد01، العدد1، محافظة بابل، العراق.
- بسيوني، سالم ومحمد، ناهد:)2015(الألعاب الإلكترونية واقع ممارستها لدى طلبة جامعتي السلطان قابوس في سلطة عمان وجامعة المنوفية في مصر، سلطنة عمان
- حسن ،مرح مؤيد:)2012(ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيارتها على الفرد، إضاءات موصلية، العدد) 75(، ص ص 14-1.
- سمارة، علي وصوالحة محمد:)2017(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) 8(، ص ص 45-56.
- سعادو، هناء وبن مرزوق، نوال) 2016(. الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة.
- الشحروري، مها) 2008(: الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، عمان، دار المسيرة.
- الصوالحة، محمد أحمد) 2015(علم نفس اللعب، عمان، الأردن، دار المسيرة.
- مشري، أميرة) 2017(: أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، جامعة العربي بن مهيدي ،أم البواقي، الجزائر.
- الهدلق، عبدالله بن عبدالعزيز)2013(: إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، مجلة القراءة والمعرفة، ص ص 155-212.
- همال، فاطمة) 2012(: 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 ، 2020، المجلد: 17،العدد:)46(
- العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الاباء والامهات في المجتمع الاردني -: دراسة مسحية على عينه من اهالي اقليم الشمال، مجلة العلوم الانسانية والاجتماعية2020، المجلد) 47(العدد1
- عباس، م.رنا فاضل،الألعاب الإلكترونية واثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة، مجلة البحوث التربوية النفسية،2018، العدد) 95(
- يونس، كرام محمد) 2017م(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 2017، المجلد س3،ع7:397-305.
- مراد، نسرين محمد) 2018م(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 القيمّ لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات، مجلة كلية التربية، جامعة الازهر 2018م،العدد)177الجزء 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 25،العدد230:،3-253

❖الغافري: حسين بن سعيد بن سيف) ،2013(أخلاقيات التعامل مع الموارد التقنية والاتصالية، المركز العربي للبحوث القانونية والقضائية .

2013/1/1 -

❖محمود، ياسر: كيف تحمي أبناءك من أخطار الألعاب الإلكترونية الكاتب: 0مجلة المجتمع

❖الغفيلي، فهد بن عبدالعزيز :)الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع(

الهيئة العامة للإعلام المرئي والمسموع) .2018(ممارسة الهيئة العامة للإعلام المرئي والمسموع بالمملكة العربية السعودية..www

.gcam.gov.sa

(.البوابة 2020السلامة السيبرانية والامن الرقمي. https://u.ae/ar-AE/informa-tion-and-services/justice-safety-and-the-law/cyber-safety-and-digital-security

❖الرسمية لحكومة الامارات العربية

❖ممارسة خاصة بالمركز الوطني للسلامة المعلوماتية في دولة عمان).2020(ملتقى الاطفال للسلامة المعلوماتية .www.cert.gov.om

وزارة الاتصالات وتكنولوجيا المعلومات دولة مصر) .http://www.mcit.gov.eg/

❖(معهد تكنولوجيا المعلومات2020 https://www.itu.int/en/ITU-D/Cybersecurity/Docu-ments/COP/Guidelines/2020-translations/S-GEN-COP.POL_MAKERS-2020-PDF-A.pdf

❖(التقرير المقارن العالمي للأطفال على الإنترنت2019اليونسيف (.

❖ايكن، ماري) 2017(. 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

www.urbandictionary.com, Retrieved 6-3- ،"Wincrest (10-12-2006), "E-Game

.2021. Edited. ↑ "video game", www.dictionary.com, Retrieved 6-3-2021. Edited www.britannica.com, Retrieved 6-3- ،"Henry E. Lowood, "Electronic game أ ب ^

.2021. Edited. ↑ "e-games", www.pcmag.com, Retrieved 6-3-2021. Edited

Dehraj, M. A. & Gopang, Z. H. (2019). Study the impact of video games on 1 students' outcomes and time management skills. Journal of Educational Sciences

.and Research, 6(2), 63-72

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

.Oct 4 3

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

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

6 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

7 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

مع محمد ﷺ