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

حقيبة التوعية
بمخاطر الألعاب الإلكترونية

إعداد
الإدارة العامة للإرشاد الطلابي

١٤٤٣هـ - ٢٠٢٢م

بسم الله الرحمن الرحيم

فريق إعداد الحقيبة

أ . رحـــمة مـــــوسى البركـــــاتي	مشرفة عموم الإرشاد الطلابي بوزارة التعليم.
أ. مـــاهره سعـــــــود الجـــــهني	مشرفة توجيه وإرشاد بالإدارة العامة للتعليم بمنطقة المدينة المنورة.
أ. عـــــــادل عـــــلي النـــــــاصر	مشرف توجيه وإرشاد بالإدارة العامة للتعليم بمحافظة الأحساء.
أ. جـــواهر عوض المطيـــــري	مشرفة توجيه وإرشاد بإدارة التعليم بمحافظة حفر الباطن.

حقوق النشر والطبع محفوظة

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

الفهـــــــرس

الموضـــــــوع	الصفحـــة
المقدمـــــــة	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

المقـــدمـــــــــة

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 مدخـلٌ وظيفيٌ لعالم الطفولة، ووسيطٌ تربـويٌ مهم، وأسلوب فـاعل 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 الدراســـات ظـــهور عدد من المشـــكلات على بعض الطلاب بسبب هذه الألعـــــاب وظهور تدني في مستويات الطلاب التحصيلية بسبب انصرافهم عن الدراسة والاستذكار وإقبالهم الشديد على ممارسة هذه الألعـــاب، وقد يصل بعض الطلاب إلى حالة من الإدمان ؛ لذا كان من الضروري توعية وتثقيف الطلاب بمهـارات الوقاية من سلبيـــات هذه الألعاب و الاستثمار الأمثل لإيجابياتها، من خلال برنامج تدريبي يستهدف الطلاب لتوعيتهم بمخـــاطر الألعاب الإلكترونية تشمل إيجابيـــات وسلبيات هذه الألعاب وأساليب التعامل معها.

إرشـــــــادات المـــــــدرب

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 الله 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 حيـوية المتدربين.

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

٨- الحرص على التقويم التكـــويني أثناء عملية التدريب يساعد المتـــــدرب في بلوغ أهداف الجـلسة التدريبية.

٩- تلخيص عمل المجموعـات بعد العرض والنقـاش 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 الألعاب الإلكترونية	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 اللعب.

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

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

الألعاب التدريبية :

- جهاز حاسب آلي
- أوراق لاصقة ملونة
- جهاز العرض (Projector)
- سبورة ورقية مع اوراق واقلام
- مغانط ملونة
- سبورة مغناطيسية
- بطاقات تعريف المجموعات (ستاندات)

منهـــــــــا ج البرنـــــــــــا مج

اليـــوم	الجـــلسة	المحـــــــور	الموضوعـــــــات	الزمن
	الأولى	الألعاب الإلكترونية (المفهـــــــــــوم -المجـــــــــــالات- الأنواع ـ التصنيفات ـ الأخلاقيـــــات)	- مفهوم الألعاب الإلكترونية. - القيّم الرقمية . - أنواع الألعاب الإلكترونية. - أهم أنظمة تصنيف الألعاب الإلكترونية .	٤٥ دقيقة
	الثانية	آثـــــــــــار الألعـــــــــاب الإلكـــــترونية ـ	- أخلاقيات التعامل مع الألعاب الإلكترونية . - إيجابيات الألعاب الإلكترونية . - آثار الألعاب الإلكترونية. - التنمر الإلكتروني .	٤٥ دقيقة

الجلسة التدريبية الأولى

خطة الجـــــلسة الأولى

النشـــاط	موضـــــوع النشـــــــــاط	الزمـــن
١	التعـــارف + توقعـــــــاتي من البرنـــــــامج	٥
٢	مفهـــــــوم الألعـــــــاب الإلكتـــــــرونية	١٠
٣	القيّـــــــــم الرقميـــــــــة	١٠
٤	أنـــــــواع الألعـــــاب الإلكتـــــــــرونية	١٠
٥	التصنيف العمـــــري للألعـــــاب الإلكتـــــرونية	١٠

نشـــــــــاط رقـــم (١)

عنوان النشاط	التعـــــــــــارف
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.

التقييـــــــــــم القبـــــــــــلي

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

م	موضـــــوع النشـــــــــــاط	صح	خطأ
١	الألعاب الإلكترونية هي التي تعرض على شاشة التلفاز أو الحاسوب ،و تلعبً 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 .		

نشـــــــاط رقـــم (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.

نشـــــــــاط رقـــم (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.

نشـــــــــاط 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.

نشـــــــــاط 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 الجـــلسة الثـــا نية

النشـــاط	موضـــوع النشـــــــاط	الزمـــن
١	أخلاقيات التعامل مع الألعاب الإلكترونية	٥
٢	إيجابيات الألعـــــــاب الإلكترونية	١٠
٣	آثار ومخـــــاطر الألعاب الإلكترونية	١٥
٤	التنـــمر الإلكتـــــــروني	١٠
٥	التقييـــــــم البـــــــعدي	٥

نشـــــــــاط 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

نشـــــــــاط 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 ممارسةعزام لبعض هذه الألعاب ولكن وفق ضوابط محددة اتفقا عليها .
- يطلب المدرب من كل مجموعة أن يكتبوا الإيجابيات التي يرونها في الألعاب الإلكترونية.

الما د ة العلمية للنشا ط (٢)

إيجا بيا ت الألعا ب الإلكترونية :

تساهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية مثل مهارة حل المشكلات والتفكيرالعلمي 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

نشـــــــــاط رقـــم (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.

الما د ة العلمية للنشا ط (٣)

الأضـــــرار النفسية التي تتسبب بها بعض الألعـــــاب الإلكترونيةّ :

- 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.

الما د ة العلمية للنشا ط (٣)

الأضـــــرار التربوية التي تتسبب بها بعض الألعـــــاب الإلكترونيةّ :

- 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.

الما د ة العلمية للنشا ط (٣)

الأضـــــرارالصحيةالتي تتسبب بها بعض الألعـــــاب 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.

نشـــــــــاط رقـــم (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 :

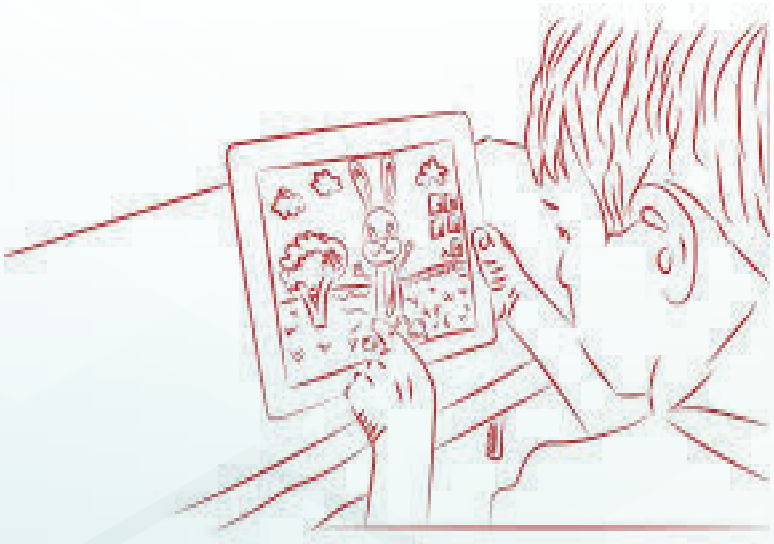
- من القصة التي قرأتها ماهي الآثار السلوكية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية؟
- هل سبق لك ان لاحظت بعضاً من هذه الآثار على أحد زملائك؟

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.

نشـــــــــاط رقـــم (٤)

دراسة حالة ١ :



يلعب بتال لعبة بشكـــــــل يومي وأحيـــــــــــــاناً يفرط في واجبـاته الدينية ويعتـذر عن كثـــير من الاجتمـــــــــاعات الـعـــــائلية ، فهو يفضل أن يبقى وحيـــدًا مع لعبتـــــــه الإلكتـرونية، وقد لاحـــظت والدته صـــدور ألفـــاظٍ غير منـــاسبة منه أثناء اللّعب ، حيث أصبـــح بتـــــال سريع الانفعـال مع كل من حـــوله بدون أي مـــبرر.

الما د ة العلمية للنشا ط (٤)

مخاطر وآثار بعض الألعاب الإلكترونية على الطلاب والطالبات :

الآثار الاجتماعية

- 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 النـــــابية- المعتقدات الدينية الخاطئة).

الما د ة العلمية للنشا ط (٤)

الاثار السلوكية والاجتماعية لبعض الألعاب الإلكترونية على الطلاب والطالبات :

الآثار السلوكية والأمنية

- 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.

نشـــــــــاط 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

الما د ة العلمية للنشا ط (٥)

مفهوم التنمر الإلكتروني:

استخدام التكنولوجيا الحديثة كوسائل التواصل الاجتماعي وكافة الخدمـــــات 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..

الما د ة العلمية للنشا ط (٥)

أشكال التنمر الإلكتروني:

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

المطاردة : ملاحقة المتنمر الشخص المستهدف عبـر الإنتـرنت وذلك يشمل مراقبتـــه 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 تـصل إلى سجنه.

- الإهانة المباشرة: هو أن يُهين المتنمر الشخص المتنـمر عليه مباشرة من خلال إرســـال 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 حيـــاءه، بأي وسيلة كـــانت، بما في ذلك وســـائل التقنية الحديثة.

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

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

.

نشـــــــــاط رقـــم (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.

.

الما د ة العلمية للنشا ط (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 حســــــــــــــــابك.
- الاحتفاظ بالأدلة على التنـــــــمر.
- عدم تأييده أو إبداء الإعجاب بما ذكر.
- الإبلاغ عن الإساءة عبر إحدى القنوات المعنية (المدرجة في الشكل أدناه).

التقييـــــــــم البـــــعدي

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

م	موضـــــوع النشـــــــــاط	صح	خطأ
١	الألعاب الإلكترونية هي التي تعرض على شاشة التلفاز أو الحاسوب ،و تلعبً 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

المراجـــــــــع العربيـــــة :

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

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

ـــن، ـــرح ؤ ـــد: (٢٠١٢) ظـــ رة ا ـــ ر ا ـــ ب الإلكترونية ـــ د ـــ ا و ـــ و ار ـــ ـــ ا ـرد، إ ءات و ، ا دد (٧٥)، ص ص ١-١٤.

سمارة، علي وصوالحة محمد: (٢٠١٧) أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في الاستيعاب القرائي لدى طلبة الصف الســـــابع 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 ظـــــــــاهرة 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 البـــــــحوث 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 والاجتماعية٢٠٢٠، المجلد (٤٧) العدد١

عباس، م.رنا فاضل،الألعاب الإلكترونية واثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة، مجلة البـــــــحوث 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 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

المـــراجـــــع

المراجـــــــــع العربيـــــة :

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: •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/information-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-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 :

Wincrest (٢٠٠٦-١٢-١٠), "E-Game", www.urbandictionary.com, Retrieved ٢٠٢١-٣-٦.

^ أب Edited. "video game", www.dictionary.com, Retrieved ٢٠٢١-٣-٦ Edited.

Henry E. Lowood, "Electronic game", www.britannica.com, Retrieved ٢٠٢١-٣-٦ Edited.

"e-games", www.pcmag.com, Retrieved ٢٠٢١-٣-٦ Edited.

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, ٦(٢), ٦٣-٧٢.

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

٣- "THE LEVEL OF AGGRESSION AMONG PLAYERS OF NON-VIOLENT AND VIOLENT VIDEO GAMES" [Online]. Available: http://www.academ- ia.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 ٢٦ countries. 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 Crea- tive 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 ١٤٠٣-١٤٠٦ October.

وعي
البرنامج الإرشادي للتوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية