مملكة العربية السعودية
زارة التعليم
كالة التعليم العام
دارة العامة للتوجيه الطلابي

وزارة التعليم
Ministry of Education

الاستخدام الآمن للإنترنت والألعاب الإلكترونية



الاصدار الثالث :
الإصدار الرابع
١٤٤٦هـ- ٢٠٢٤م


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 ووظائفه - أنواع الألعاب الإلكترونية	١٢
• أهم أنظمة تصنيف الألعاب الإلكترونية	١٣
• أخلاقيات التعامل مع افنترنت و الألعاب الإلكترونية	١٤ - ١٥
• إرشادات الأمن السيبراني	١٦
الفصل الثالث	
• إيجابيات الإنترنت وا الألعاب الإلكترونية	١٨
• مخاطر وآثار الإنترنت و الألعاب الإلكترونية على الطلبة	١٩-٢٢
الفصل الرابع	
• الإشراف والمتابعة	٢٣
• أدوار ذوي العلاقة ببرنامج مخاطر الألعاب الإلكتونية	٢٥-٢٨
الملاحق	
• الخطة التنفيذية للبرنامج	٣٠-٣١
• استمارات متابعة البرنامج	٣٢-٣٨
• باركود الحقيبة التدريبية	٣٩
• إنفوجرافيك	٤٠-٤٢
• المراجع	٤٣-٤٤

المقدمة

مع تطور التقنية الحديثة برزت سلبيات ممارسة الأطفال والمراهقين للإنترنت والألعاب الإلكترونية، وتشير بعض الدراسات إلى ظهور عدد من المشكلات على بعض الطلاب والطالبات بسبب ذلك وظهور تدني في مستويات الطلاب والطالبات التحصيلية بسبب انصرافهم عن الدراسة والاستذكار وإقبالهم الشديد على وسائل التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية ، 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 التقنية والألعاب الإلكترونية والاستفادة من الجانب الإيجابي من الإنترنت والألعاب الإلكترونية في ما ينمي الفكر الناقد لدى الطلاب والطالبات ويخدم العملية التعليمية، ولتبصير المجتمع المدرسي والأسرة بالأساليب الوقائية المناسبة للحماية من مخاطر الإنترنت و 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	هـي جميـع أنـواع الألعـاب المتوفـرة على هيئـات إلكترونيـة وتشـمل ألعـاب الحاسـب، وألعـاب الإنترنـت، وألعـاب الفيديـو والعـاب الهواتـف النقالـة وألعـاب اللوحـات الرقميـة.
التوعية	هي نشاط يهدف لتركيز انتباه مجموعة واسعة من الناس إلى مسألة أو قضية معينة.
المواطنة الرقمية	هـي مجمـوع القواعـد والضوابـط والمعاييـر والأعـراف والأفـكار والمبـادئ المتبعـة في الاسـتخدام الأمثـل والقويـم للتكنولوجيـا، مـن أجـل المسـاهمة في رقـي الوطـن.
التنمر الإلكتروني	هـو تنمـر باسـتخدام التقنيـات الرقميـة، ويمكـن أن يحـدث على سـبيل المثـال على وسـائل التواصـل الاجتماعـي ومنصـات المراسـلة ومنصـات الألعـاب والهواتـف المحمولـة، وهـو سـلوك متكـرر يهـدف إلـى إخافـة أو اسـتفزاز المسـتهدفين بـه أو تشـويه سـمعتهم.
الخصوصية الرقمية	الحرص على حماية المعلومات الشخصية والحفاظ على خصوصية الآخرين
الإدمان الإلكتروني	نـوع مـن أنـواع الاضطرابـات التـي يعانـي منهـا بعـض الأشـخاص والـذي يوحـي بالاسـتخدام القهـري للإنترنـت .

مرتكزات الدليل:

- الأهداف الاستراتيجية لوزارة التعليم.
- برامج وخدمات التوجيه الطلابي.
- الدراسات والتجارب والأبحاث العلمية.
- نظام مكافحة الجرائم المعلوماتية.

المستفيدون


الطلاب والطالبات


موجهو الطلاب والطالبات


المجتمع المدرسي.


أولياء الأمور

وصف البرنامج:

تزويد المجتمع المدرسي والمحلي بالمهارات والأساليب التربوية المناسبة لتوعية الطلاب والطالبات للتعامل مع الإنترنت و الألعاب الإلكترونية ووسائل التواصل الاجتماعي مثل (التيك توك - سناب شات -...)

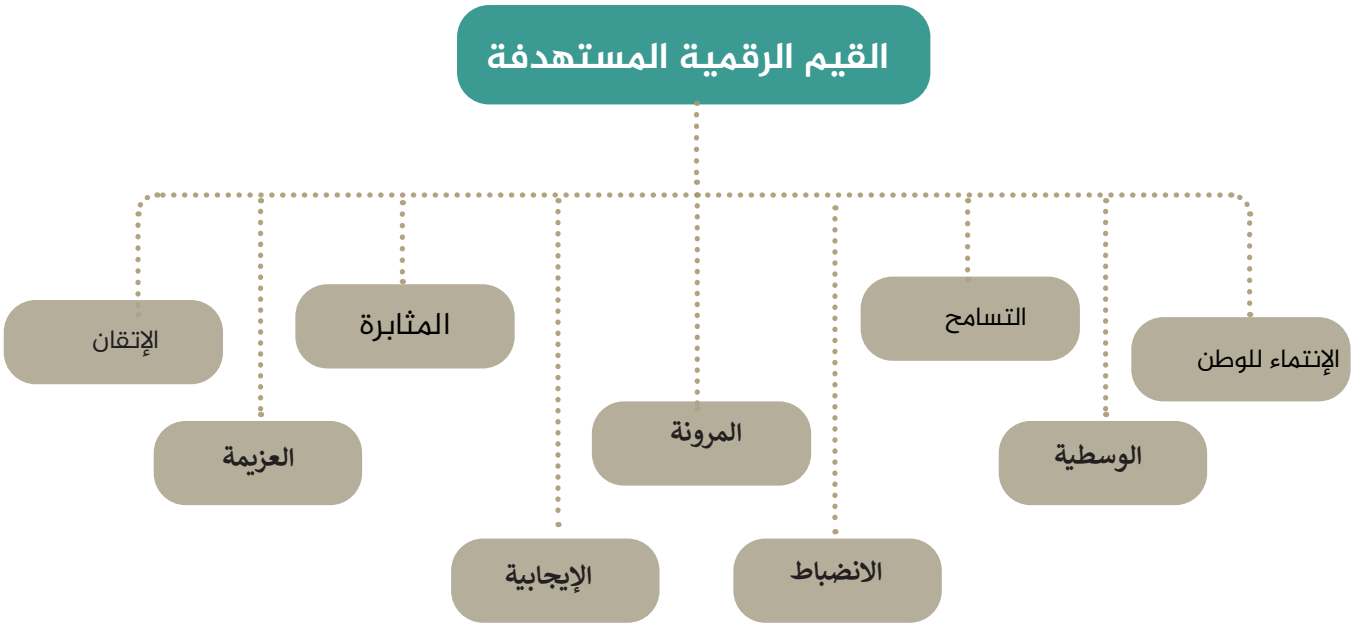
أهداف البرنامج:

الهدف العام

تعزيز الاستخدام الآمن للإنترنت و الألعاب الإلكترونية لدى المجتمع المدرسي والمجتمع المحلي.

الأهداف التفصيلية

- تبصير الطلاب والطالبات وأولياء الأمور والمجتمع المدرسي الاستخدام الآمن للإنترنت و الألعاب الإلكترونية.
- تزويد أولياء الأمور والمجتمع المدرسي بالأساليب الوقائية المناسبة للوقاية من أضرار الإنترنت والألعاب الإلكترونية.
- إكساب الموجهين الطلابيين مهارات التعامل مع الطلاب والطالبات المتأثرين نتيجة إساءة استخدام الإنترنت والألعاب الإلكترونية .
- تزويد الطلاب والطالبات بالمهارات اللازمة لكيفية التعامل الأمثل مع الإنترنت والألعاب الإلكترونية .
- الحد من التنمر الإلكتروني التي قد يتعرض له الطلاب والطالبات عند التعامل مع الإنترنت والألعاب الإلكترونية.



الإنتماء للوطن	الامتثال للقيم الوطنية كالاعتزاز بالرموز الوطنية والمحافظة على ثروات الوطن وممتلكاته والمشاركة في الأعمال التطوعية والمناسبات الوطنية باستخدام منصات التواصل الاجتماعي المختلفة.
التسامح	حب الخير للآخرين والعيش بين كافة أطراف المجتمع على اختلاف أجنسهم وألوانهم وأعراقهم وأديانهم وثقافاتهم ومعتقداتهم باحترام وسلام أثناء اللعب معهم
الوسطية	الاعتدال بلا إفراط ولا تفريط، والابتعاد عن التطرف من خلال وسائل التواصل أو الألعاب الإلكترونية
المثابرة	المواصلة والاجتهاد والإصرار في تنفيذ المهام، وتحقيق الإنجازات بالرغم من وجود صعوبات ومعوقات
الانضباط	ضبط النفس، وزرع حس المسؤولية والتفريق ما بين السلوك المقبول، والسلوك غير المقبول، سواءً في الحياة الشخصية أو المدرسية أو في التعاملات الاجتماعية في وسائل التواصل الاجتماعي أو الألعاب الإلكترونية
المرونة	القدرة على التكيف عند مواجهة التحديات وتغيرات الحياة والتغلب عليها والبحث عن الفرص وانتهازها دون فقدان الحماس ,
الإيجابية	الأمل والطموح للمستقبل رغم المعوقات ونشر ذلك في وسائل التواصل وأثناء اللعب
العزيمة	التحلي بالصبر والاجتهاد والقدرة على اتخاذ القرار دون تردد عند مواجهة مشكلة ما.
الإتقان	السعي لإنجاز المهام بأفضل صورة مع تحقيق مستوى عالٍ من الجودة والأداء، ويكون ذلك بالتعلم المستمر وبذل الجهد والبعد عن التراخي في العمل بسبب تأثير الألعاب الإلكترونية أو الإنشغال بوسائل التواصل الاجتماعي.

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.
- تتضمن 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 ومتحررة من اي قيود وضوابط.

من أنواع الألعاب الإلكترونية :

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

أمثلة لبعض تصنيفات الألعاب الإلكترونية

ESRB (USA)	PEGI (EU)	RARS (Russia)	ACB (Australia)	USK (Germany)
EARLY CHILDHOOD eC ESRB	3 www.pegi.info	0+	G General	USK 0
EVERYONE E ESRB	7 www.pegi.info	6+	PG Parental guidance recommended	USK 6
EVERYONE 10+ E10+ ESRB	12 www.pegi.info	12+	M Recommended for mature audiences	USK 12
TEEN T ESRB	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+ M ESRB			R 18+ RESTRICTED Restricted to 18 and over	
ADULTS ONLY 18+ AO ESRB	18 www.pegi.info	18+	X 18+ RESTRICTED Restricted to 18 and over	USK 18



لاتنسى أن تبحث عن اللعبة في موقع (قيّم) لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية حتى تحصل على نبذة مختصرة عن محتوى اللعبة ومدى مناسبتها لسن ابنك.

من خلال الرابط: https://values.sa/qayyem/

أخلاقيات التعامل مع الإنترنت والألعاب الإلكترونية

تنقسم أخلاقيات التعامل مع الإنترنت والألعاب الإلكترونية إلى قسمين وهي:

أولاً: أخلاقيات التعامل بين الفرد المستخدم للإنترنت وللألعاب 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 وسائل التواصل المختلفة كالتيك توك والسناب شات وغيرها.
- اتباع القوانين الدولية في اختيار اللّعبة والحرص على الاطلاع على تصنيف الألعاب قبل شرائها أو القيام بتحميلها والتأكد من ملاءمتها للفئة العمرية وغالباً 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 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 يكون الإنترت أو الألعاب الإلكترونية عائق في الالتزام بالأنشطة الاجتماعية المختلفة كعيادة المريض وزيارة الأقارب ومساعدة المحتاجين وغير ذلك من الأنشطة الاجتماعية المناسبة له.

الأمن السيبراني

التهديدات

- إمكانية التعرض للمخاطر السيبرانية
- إمكانية فقدان الخصوصية
- التحدث مع الغرباء والتنمر السيبراني والمحتوى غير اللائق

إرشادات

- تجنب استخدام نظام تشغيل غير أصلي أو برامج غير أصلية مهما كان مصدرها لأنها على الأغلب تحوي مكونات غير آمنة ومخاطر لايمكن إصلاحها بسهولة.
- تحميل كافة التحديثات الدورية المصنعية لنظام التشغيل وبقية البرامج والتطبيقات التابعة للجهاز؛ لسد الثغرات الأمنية. الجديدة المكتشفة ، وتفعل التحديث التلقائي..
- تفعيل خاصية مكافحة الفيروسات والحماية في الجهاز إن كانت متوفرة. وإن لم تكن متوفرة، شراء أحد برامج الحماية الشاملة الشهرية المحتوية على خواص جدار حماية ومكافح فيروسات قوي، والحرص على اتّباع تعليماته لضمان تحديثهما آلياً لمواكبة أحدث التهديدات المكتشفة.
- إطفاء خواص المشاركة الشبكية في الجهاز في حال عدم الاحتياج إليها للحد من فرص دخول الآخرين إلى الجهاز .
- إطفاء كافة خدمات الاتصالات غير الضرورية وشغّلها فقط عند الضرورة، مثل wifi، و nfc، و bluetooth وغيرها، فهي تستهلك بطارية الجهاز و قد تفتح ثغرات يمكن للمخترقين استغلالها.
- تفعيل خاصية »شاشة التوقف« للجهاز لمنع سوء استخدامه بهويتك واسمك في حال غيابك عنه.
- وضع الحاسوب بوضعية تحفظ خصوصية المنزل في حال فتح كاميرته أوميكرفونه.
- المحافظة على سرية رقم السجل المدني على الدوام والحذر من إعطاءه حتى الأصدقاء وعدم كتابته على مرأى من الآخرين .
- عدم السماح للآخرين باستخدام الحاسوب الشخصي إلا للضرورة وتحت رقابة صاحب الحاسوب.

الفصل الثالث

إيجابيات الإنترنت و الألعاب الإلكترونية

مخاطر وآثار الإنترنت و الألعاب الإلكترونية

الآثار النفسية

الآثار الاجتماعية

الآثار الصحية

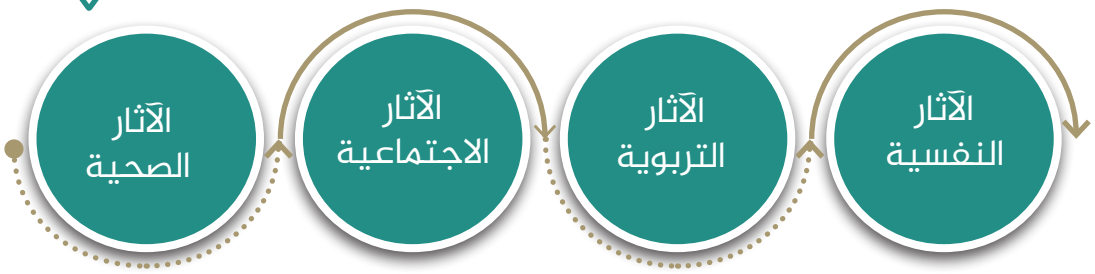
الآثار السلوكية والأمنية

إيجابيات الإنترنت و الألعاب الإلكترونية

إذا ما تأملنا الإنترنت وبعض 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 حيث تساعد على تحسين القدرات البصرية.
- تعليم الطفل الابتكار والتفكير والتخطيط بشكل سليم.
- مصدر للتعلم الذاتي.
- اكساب الطالب القيم والمهارات
- تعزز التعاون حيث أن بعض الألعاب بها مهام لاتنجز بصفة فردية.

مخاطر وآثارالتعامل الخاطئ مع الإنترت و بعض الألعاب الإلكترونية



الآثار النفسية:

- السلوك العدواني والعنف حيث تزيد من العدوانية وأعمال العنف والسلوك المعادي للمجتمع مثل (التنمر).
- القلق والتوتر: ويحدث بسبب مقارنة الفرد نفسه بمايتم طرحه في وسائل التواصل الاجتماعي واعتقاده أنه يفتقد للأشياء المطروحة .
- الرهاب الاجتماعي: وهو ما يعرف أيضا باضطراب القلق الاجتماعي وهو أحد أكثر الاضطرابات النفسية شيوعًا ، فالمدة الطويلة التي يقضيها بعيداً عن الناس 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 عبر وسائل وسيطة بشكل دائم يؤثر على نشاطه الطبيعي.
- الشعور بالإحباط وذلك كن خلال مشاهدة المشاهير الذين يتفاخرون بطريقة حياتهم والتي قد تكون وهمية..
- منصات التواصل الاجتماعي قد تجعل الشخص يشعر بالضيق وعدم الرضا عن نفسه ويعتقد أن حياته تفتقد أشياء موجودة لدى الآخرين.

الآثار الاجتماعية:

- العزلة الاجتماعية: فنجد حصيلة ذلك أبناء يفتقرون الى التواصل بسبب قضاء أوقات طويلة على وسائل التواصل الإجتماعي
- 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-.....) والتي قد يكتسبها من بعض مستخدمي الألعاب الإلكترونية ووسائل التواصل الاجتماعي.

الآثار التربوية:

- ضعف التحصيل الدراسي وإهمال الواجبات المدرسية.
- الهروب من المدرسة أثناء الدوام الرسمي
- التأخر الدراسي والتراجع في أداء الاختبارات.
- السهر على الإنترت او الألعاب الإلكترونية 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 الإنترنت 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 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: بسبب شدة التركيز والنظر إليها
- مشاكل في الانتباه والتركيز: تساهم في 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.
- تعزيز العنف والعدوان لدى الطلبة مما يقودهم 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.

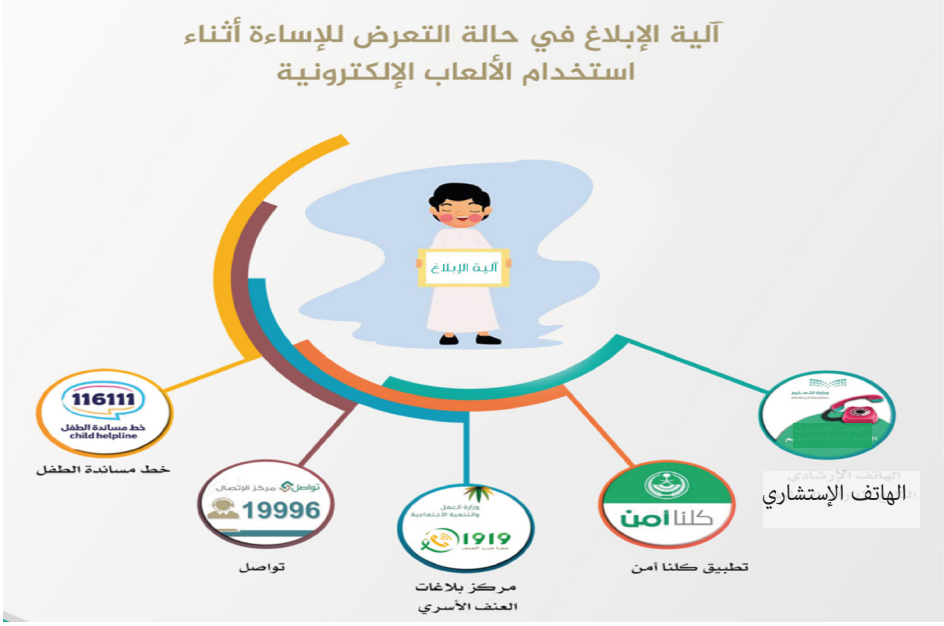
1. كشف أسرار المتنمر عليه: هو كشف معلومات حسّاسة وخاصة تخص الشخص المتنمر عليه دون الحصول على موافقته بهدف إزعاجه وإحراجه وإذلاله، وذلك من خلال نشر صور أو وثائق أو رسائل شخصية على الملأ.

- المطاردة : ملاحقة المتنمر الشخص المستهدف عبر الإنترنت وذلك يشمل مراقبته وإرسال تهديدات واتهامات باطلة.

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 الاستخدام الأمن للإنترنت والألعاب 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

قسم التوجيه الطلابي بإدارة التعليم

منظومة العمل في البرنامج على مستوى إدارات التعليم

الإدارة/ القسم	الدور
قسم التوجيه الطلابي	الإعداد والتخطيط والتقويم والمتابعة
قسم النشاط الطلابي	بناء البرامج والأنشطة التي تحقق أهداف البرنامج
قسم الإشراف التربوي	إشراف ومتابعة قيادات المدارس لتنفيذ للبرنامج
قسم الاتصال المؤسسي	إعداد وصناعة الأفلام والمواد الإعلامية التي تحقق أهداف البرنامج وتوثيقها
قسم تقنية المعلومات	تفعيل التوعية بالبرنامج على بوابة إدارة التعليم

أدوار ذوي العلاقة ببرنامج الاستخدام الآمن للإنترنت و الألعاب الإلكترونية

المعنيين ببرنامج الاستخدام الآمن للإنترنت والألعاب الإلكترونية :

- مدير/ـة المدرسة
- الموجه/ه الطلابي
- رائد/ـة النشاط الطلابي.
- المعلم/ـة
- ولي أمر الطالب/ـة

أولاً: أدوار مدير/ـة المدرسة:

- تضمين برنامج الاستخدام الآمن للإنترنت والألعاب 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 الإنترنت و الألعاب الإلكترونية.
- تفعيل دور المجالس واللجان المدرسية في تنفيذ برنامج الاستخدام الامن للإنترنت والألعاب الإلكترونية والحد من الآثار التربوية والنفسية لانشغال الطلبة بالهواتف المحمولة.
- دعوة المسؤلين وأولياء الأمور لحضور الفعاليات والأنشطة المدرسية الداعمة للبرنامج.
- تحفيز المتميزين في تنفيذ برنامج الوقاية من مخاطر الإنترنت و الألعاب الإلكترونية.
- توظيف المنصات الرسمية للمدرسة في التوعية بالاستخدام الأمثل للهواتف المحمولة.
- توظيف دور الإعلام المدرسي في نشر ثقافة البرنامج وإنجازاته من خلال قنواته الرسمية.
- تفعيل الشراكة المجتمعية
- رفع التقارير الفصلية عن مخرجات البرنامج.

ثانياً: الموجه/ـة الطلابي:

- تنفيذ خطة برنامج الاستخدام الآمن للإنترنت و الألعاب الإلكترونية بالمدرسة.
- تفعيل أساليب الكشف والتدخل المبكر والبرامج الوقائية والعلاجية للوقاية من مخاطر الإنترنت و 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 الإنترنت و 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
- 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 الإنترنت و الألعاب الإلكترونية من خلال القنوات الرسمية.
- تفعيل التوجيه الفردي والجمعي ودراسة الحالة مع حالات إساءة استخدام الإنترنت و الألعاب الإلكترونية.
- توعية منسوبي المدرسة والطلاب والطالبات وأولياء الأمور بقواعد السلوك والمواظبة.
- تنمية القيّم السلوكية للتعامل الرقمي أثناء ممارسة الإنترنت و الألعاب الإلكترونية
- تنظيم دورات تدريبية لأولياء الأمور للتوعية بالاستخدام الآمن للإنترنت و الألعاب الإلكترونية على الطلاب والطالبات.
- توعية أولياء الأمور بالآثار الناتجة عن إساءة استخدام الإنترنت و الألعاب الإلكترونية.
- تعريف أولياء الأمور بمعاني الرموز الموجودة على أغلفة الألعاب الإلكترونية.
- دراسة حالات الطلاب والطالبات المتأثرين من اساءة استخدام الإنترنت و الألعاب الإلكترونية
- تنفيذالخطط العلاجية المقدمة للطلاب المتأثرين من الإنترنت و الألعاب الإلكترونية.
- الاستعانة بالمختصين في إدارة/ قسم التوجيه الطلابي لفهم أعمق للحالات المتعرضة للإساءة من مخاطر الإنترنت و الألعاب الإلكترونية وتقديم الخدمة اللازمة حسب المتبع.

ثالثاً: رائد/ـة النشاط الطلابي

- تضمين برامج النشاط الطلابي في المدرسة ببرامج وأنشطة تدعم الاستخدام الامن للإنترنت و الألعاب الإلكترونية.
- تنفيذ البرامج الإعلامية ذات العلاقة ببرنامج الاستخدام الآمن للإنترنت و الألعاب الإلكترونية.
- استثمار حصص النشاط في التوعية بمخاطر الإنترنت و 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 بالاستخدام الآمن للإنترنت و الألعاب الإلكترونية.
- التواصل مع الموجه/ه الطلابي في متابعة الحالات التي يتدنى مستواها التحصيلي بسبب الإدمان على الإنترنت و الألعاب الإلكترونية.

سادساً: ولي أمر الطالب/ـة:

- مواكبة التقنية لمعرفة نوع الجهاز الذي يمتلكه طفلك الذي يستخدمه.
- التوجيه الرقمي من خلال استخدام الحوار لتوعية الأبناء بمخاطر الإنترنت و الألعاب الإلكترونية.
- تنمية مهارات الأبناء في استخدام التقنية بالشكل الإيجابي.
- تنمية الرقابة الذاتية للأبناء أثناء استخدام التقنية والألعاب الإلكترونية.
- توعية الأبناء بآثار الاستخدام الخاطيء للإنترنت و الألعاب الإلكترونية.
- المتابعة والإشراف لما يشاهده الأبناء من محتوى في الإنترنت و الألعاب الإلكترونية.
- الإبلاغ الفوري للجهات ذات الاختصاص عند تعرض أحد الأبناء للإساءة نتيجة استخدام الإنترنت و 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 يؤدي ذلك لإدمانهم الألعاب.
- عدم تعنيف الأبناء دائما حتى لا يلجؤون إلى الإنترنت و الألعاب الإلكترونية كنوع من الهروب من الواقع للعالم الافتراضي.

- مكافأة الأبناء وتشجيعهم، فنجد أغلب 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 الإنترنت و الألعاب الإلكترونية 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.
- التدعيم والتواصل: يحتاج الأطفال إلى مساندة ودعم الآباء لهم من أجل الوصول إلى النجاح اجتماعيًا وأكاديميًا، وتشجيعهم على قضاء الوقت مع أصدقائهم الواقعيين قبل ممارسة الألعاب الإلكترونية.

الملاحق

أولاً : الخطة التنفيذية لبرنامج التوعية بمخاطر الإنترنت و الألعاب الإلكترونية

على مستوى إدارة التعليم

	إجراءات التنفيذ	وقت التنفيذ	الجهة المنفذة	الجهة المساندة	شواهد الإنجاز	مؤشرات الإنجاز
الإعداد والتخطيط	ـ ـ إعداد الخطة التشغيلية للبرنامج. ـ تبصير منسوبي الإدارة بأهمية البرنامج وتنفيذه	الفصل الدراسي الأول	قسم التوجيه الطلابي	الأداء التعليمي	ـ نموذج الخطة معتمد ـ محاضر الاجتماعات	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	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 إعداد التقرير الختامي للبرنامج.	طوال العام	قسم التوجيه الطلابي	المدارس	– نتائج تقيم البرنامج –أدوات القياس والتقويم ـ تقارير وإحصائيات	ـ–رفع التقرير الختامي للإدارة العامة للتوجيه الطلابي

ثانياً : الخطة التنفيذية لبرنامج الاستخدام الامن للإنترنت و الألعاب الإلكترونية

على مستوى المدرسة

الأهداف	إجراءات التنفيذ	وقت التنفيذ	الجهة المنفذة	الجهة	شواهد الانجاز	مؤشرات الانجاز
-الإعداد والتخطيط للبرنامج	تضمين البرنامج لخطة الموجه الطلابي عقد اجتماع مع لجنة التوجيه الطلابي لتعريف المشاركين بأدوارهم في البرنامج تجهيز وسائط التعريف بالبرنامج لنشرها بالوسائل المختلفة - تطبيق استبيان تاثير الإنترنت و الألعاب الإلكترونية على الطلبة . - تفعيل الشراكة المجتمعية	الفصل الدراسي الأول	الموجه الطلابي	لجنة التوجيه الطلابي	ـ سجلات ، اجتماعات اللجنة ـ نموذج الخطة معتمدة ـ الوسائط المتنوعة -االتفاقات لشركات المجتمعية	ـ عدد اجتماعات اللجنة ـ عدد الوسائط المعدة
- تنفيذ حملة إعلامية للتعريف بالبرنامج	إعداد خطة لحملة من قبل لجنة التوجيه الطلابي ومتابعة تنفيذها. نشر الخطة وإعلانها داخل محيط المدرسة من خلال القنوات الإعلامية المتاحة توفير المستلزمات المطلوبة لتنفيذ الحملة وفق الإمكانات المتاحة بالمدرسة. إشراك أولياء أمور الطلاب في الحملة تنفيذ الحملة وتكثيفها في اليوم العالمي للإنترنت الآمن 8 فبراير	اليوم العالمي للإنترنت الآمن 8 فبراير	لجنة التوجيه الطلابي	-	تقارير	عدد الفعاليات المنفذة
- تزويد أولياء الأمور والمجتمع المدرسي بالأساليب الوقائية المناسبةللتعامل مع الألعاب وإنترنت	-توعية الطلاب وأولياء الأمور بأساليب التعامل مع الإنترنت والألعاب الإلكترونية - استثمار مجالس أولياء الأمور في التوعية بالتعامل مع الإنترنت والألعاب الإلكترونية - تدريب منسوبي المدرسة على حقيبة التوعية بالتعامل مع الإنترنت والألعاب 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 الإنترنت و الألعاب الإلكترونية	- تنمية القيم السلوكية في نفوس الطلاب والطالبات - استثمار حصص النشاط في تزويد الطلاب والطالبات بالمهارات اللازمة للتعامل مع الإنترنت والألعاب الإلكترونية - 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 الإنترنت والألعاب الإلكترونية	-تبصير الطلاب والطالبات بقواعد السلوك والمواظبة التي تضمن مخالفات الجرائم المعلوماتية - حصر الحالات المتأثرة من الإنترنت و الألعاب الإلكترونية وتقديم المعالجات حسب مستوى -تفعيل التوجيه الفردي والجمعي ودراسة الحالة مع حالات إساءة استخدام ا الإنترنت و الألعاب الإلكترونية - الاستعانة بالمتخصصين في التوجيه الطلابي لفهم أعمق للحالات المتعرضة للإساءة من الألعاب الإلكترونية - الاستفادة من خدمات الهاتف الإستشاري لتقديم استشارات عن التعامل مع الإنترنت والألعاب الإلكترونية - تزويد الطلاب والطالبات وأولياء الأمور بآلية التبليغ في حالات التحرش والابتزاز أثناء استخدام الإنترنت والألعاب 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 لإستخدام الآمن للإنترنت و 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 البرنامج في خطة المدرسة			
٢	تفعيل الية واضحة لبناء قيم التعامل الرقمي			
٣	تنفيذ دورات لمنسوبي المدرسة			
٤	تنفيذ دورات لأولياء الأمور لتوعية بمخاطر الإنترنت والألعاب الإلكترونية			
٥	التوعية إعلاميا في قنوات التواصل الخاصة بالمدرسة			
٦	وجود أنشطة داعمة للتوعية بالاستخدام الآمن للإنترنت و الألعاب الإلكترونية			
٧	تبصير الطلاب والطالبات بالمشكلات السلوكية الرقمية في قواعد السلوك والمواظبة			
٨	تنفيذ برامج توعوية لأولياء الأمور عن الاستخدام الامن للإنترنت و الألعاب الإلكترونية			
٩	تنفيذ البرامج الحوارية التي تنمي مهارات التفكير الناقد لدى الطلاب والطالبات			
١٠	تنفيذ المعالجات التربوية مع الطلاب والطالبات المتأثرين بمخاطر الإنترنت و الألعاب الإلكترونية			
١١	الاستفادة من خدمات الهاتف الإستشاري لتقديم استشارات عن التعامل الآمن مع الإنترنت و الألعاب الإلكترونية			
١٢	تزويد الطلاب والطالبات وأولياء الأمور بآلية التبليغ في حالات التحرش والابتزاز أثناء استخدام الإنترنت و 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 :

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 بالإنترنت و الألعاب الإلكترونية													
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			نوع الحالة					

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 متأثرةبالإنترنت و الألعاب الإلكترونية													
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 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(الاستخدام الآمن للإنترنت و الألعاب الإلكترونية)

على مستوى إدارة التعليم

اعداد الطلاب والطالبات وفق مراحل التعليم العام: ( )

م	المؤشر	العدد	النسبة
١	عدد المدارس المفعلة لبرنامج الاستخدام الآمن للإنترنت والألعاب الإلكترونية		
٢	عدد البرامج المنفذة للتوعية بالاستخدام الآمن للإنترنت والألعاب الإلكترونية		
٣	عدد الدورات التدريبية المنفذة لمنسوبي المدرسة للتوعية ببالاستخدام الآمن للإنترنت والألعاب الإلكترونية		
٤	عدد الدورات المنفذة للطلاب والطالبات للتوعيةبالاستخدام الآمن للإنترنت والألعاب الإلكترونية		
٥	عدد الطلاب والطالبات المستفيدين من برنامج الاستخدام الآمن للإنترنت والألعاب الإلكترونية .		
٦	عدد أولياء الأمور المستفيدين من برنامج التوعية بالاستخدام الآمن للإنترنت والألعاب الإلكترونية		
٧	عدد المستفيدين من منسوبي المدرسة ببرنامج التوعيةبالاستخدام الآمن للإنترنت والألعاب 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 الإنترنت و الألعاب الإلكترونية		
١١	عدد الطلاب والطالبات الذين تحسن استخدامهم للإنترنت والألعاب الإلكترونية		
١٢	عدد الطلاب المستفيدين من خدمة الهاتف الإستشاري للتعامل مع مخاطر الإنترنت و الألعاب الإلكترونية .		
١٣	عدد منسوبي المدرسة المستفيدين من خدمة الهاتف الإستشاري للتعامل مع مخاطر الإنترنت و الألعاب الإلكترونية .		
١٤	عدد أولياء الأمور المستفيدين من خدمة الهاتف الإستشاري للتعامل مع مخاطر الإنترنت و الألعاب الإلكترونية .		
١٥	عدد الشراكات المجتمعية لتفعيل برنامج الاستخدام الآمن للإنترنت والألعاب الإلكترونية .		
١٦	عدد التقارير لبرنامج التوعية بالاستخدام الآمن للإنترنت والألعاب الإلكترونية .		

قياس أثر برنامج(الاستخدام الامن للإنترنت و الألعاب الإلكترونية)

على مستوى المدرسة

اعداد الطلاب والطالبات وفق مراحل التعليم العام: ( )

م	المؤشر	العدد	النسبة
١	عدد البرامج المنفذة للتوعية بالاستخدام الآمن للإنترنت والألعاب الإلكترونية		
٢	عدد الدورات التدريبية المنفذة لمنسوبي المدرسة للتوعيةبالاستخدام الآمن للإنترنت والألعاب الإلكترونية		
٣	عدد الدورات المنفذة الطلاب والطالبات للتوعية بالاستخدام الآمن للإنترنت والألعاب الإلكترونية		
٤	عدد الطلاب والطالبات المستفيدين من برنامج الاستخدام الآمن للإنترنت والألعاب الإلكترونية .		
٥	عدد أولياء الأمور المستفيدين من برنامج التوعية بالاستخدام الآمن للإنترنت والألعاب الإلكترونيةة		
٦	عدد المستفدين من منسوبي المدرسة ببرنامج التوعية بالاستخدام الآمن للإنترنت والألعاب 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 الإنترنت والألعاب الالكترونيةة .		
١٠	عدد المعالجات المقدمة الطلاب والطالبات المتأثرين بمخاطر الإنترنت والألعاب الالكترونية .		
١١	عدد الطلاب المستفدين من خدمة الهاتف الإستشاري لتعامل مع مخاطر الإنترنت والألعاب الالكترونية .		
١٢	عدد منسوبي المدرسة المستفدين من خدمة الهاتف الإستشاري لتعامل مع مخاطر الإنترنت والألعاب الالكترونية .		
١٣	عدد أولياء المستفيدين من خدمة الهاتف الإستشاري لتعامل مع مخاطر الإنترنت والألعاب الالكترونية .		
١٤	عدد الشراكات المجتمعية لتفعيل برنامج الاستخدام الآمن للإنترنت والألعاب الإلكترونية.		
١٥	عدد التقارير الاستخدام الآمن للإنترنت والألعاب الإلكترونية .		

نموذج تقرير الختامي لبرنامج مخاطر الإنترنت والألعاب 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 بالإنترنت والألعاب 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
- دليل إرشادي للطالب لجوانب الأمن السيبراني في التعليم عن بعد (الهيئة الوطنية للامن السيبراني)



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

