



كشافة الإمام المهدي
مفوضية البرامج العامة

الألعاب الإلكترونية

حقيبة تدريبية حول: الألعاب الإلكترونية؛ مفهومها، أنواعها، مضار الإدمان عليها.
(مرحلة الأشبال والزّهرات)



إعداد: مفوضية البرامج العامة.

التاريخ: 2015/06/20



بسم الله الرحمن الرحيم

المقدمة:

لم يسمع أحمد نداء والدته المستمر له ليأتي لتناول الغداء، بل كانت عيناه لا ترمشان وكفاه تتعرقان، ونبضات قلبه تتسارع وهو يضغط على فأرة الكمبيوتر، وبعد ثوان قليلة صرخ قائلاً: "لقد قتلتهم، قتلتهم جميعاً".

كان أحمد يلعب لعبته الإلكترونية المفضلة....

قليلاً ما نجد أحد الأفراد لا يحب أن يلعب بالألعاب الإلكترونية، سواء كانت على: DVD، هاتف محمول، بلاي ستايشن، أو من خلال الإنترنت أكانت اللعبة مشتركة مع آخرين، أو فردية.

لذلك كان من الضروري أن نهتم بهذا الموضوع سواء من حيث تأثيراته الإيجابية، أو السلبية، فكانت ورشة "الألعاب الإلكترونية".

نتمنى لكم كل التوفيق

ودمتم ذخراً لكشافة الإمام المهدي عجل الله فرجه الشريف

مفوضية البرامج



ثبت المحتويات

الصفحة	العنوان
2	مقدمة
4	مفتاح الحقيبة
6	إرشادات للمدرب
7	إرشادات للمتدرب
8	تجهيزات ولوازم
9	خطة الحقيبة
10	الجلسة الأولى
11	النشاط رقم (1/1) ماذا نقصد بالألعاب الإلكترونية؟
13	النشاط رقم (2/1) أنواع الألعاب الإلكترونية
16	النشاط رقم (3/1) مضارّ الإدمان على الألعاب الإلكترونية
19	المصادر



مفتاح الحقيبة

الهدف العام من الحقيبة:

تعريف المشارك بالألعاب الإلكترونية، وأنواعها، ومضار الإدمان عليها.

الأهداف الخاصة:

يتوقع من المتدرِّب بعد المشاركة في الحقيبة أن يكون قادراً على أن:

1. يطلع على مفهوم الألعاب الإلكترونية.
2. يتعرّف إلى أنواع الألعاب الإلكترونية.
3. يعدّد خمساً من مضارّ إدمان الألعاب الإلكترونية على جسم وعقل الإنسان¹.

الأنشطة والأساليب التدريبية:

- عمل المجموعات.
- العرض.
- العمل الفردي.
- العصف الذهني.
- التمرين.

الوسائل التدريبية:

- لوح ولوازمه.
- LCD.

المستهدفون من البرنامج:

الأشبال والزّهرات.

¹ الغرض رقم 145 (أشبال) و159 (زهرات)، في مسار الأشبال والزّهرات.



المنضون:

- قادة وقائدات شاركوا في الألعاب الإلكترونية (الموجهة للقادة والقائدات).
- قادة وقائدات لديهم القدرات التدريبية الكافية.

مدة البرنامج: ثلاثة أرباع الساعة.

إرشادات المدرب

عزيزي المدرب...

"إنَّ الله يحبُّ المحترف الأمين" أمير المؤمنين (عليه السلام)

كُنْ مِمَّنْ يُحِبُّهُمُ اللهُ، ببذلِ الجُهدِ، والتَّحضيرِ المُستمرِّ للاحتِرافِ في التَّدريبِ، ونأملُ منكَ مراعاةَ الارشاداتِ التَّالية، التي ستُساعدُكَ على إنجاحِ الأهدافِ المرسومةِ في هذه الحقيبةِ التَّربويَّة:

قبل التَّقديم:

- قراءة الحقيبة جيِّداً وتفحُّصُ مضمونها، والاستفسارُ عن أيِّ إبهامٍ أو غموضٍ، والاستيضاحُ عمَّا التبسَ عليك.
- تحضيرُ الحقيبةِ ذهنيًّا وماديًّا، والتأكُّدُ من توفُّرِ الوسائلِ التَّربويَّة، ومن صلاحيتها للاستعمال.
- تحضيرُ بطاقاتِ الأنشطةِ التَّربويَّةِ المُدرجةِ في الحقيبةِ وفقَ العددِ المحدَّدِ فيها.
- التأكُّدُ من صلاحيةِ العروضِ التَّقديميَّةِ الخاصَّةِ بالحقيبةِ (البوربوينت، فلاش، أفلام، ...)
- اصطحابُ الحقيبةِ التَّربويَّةِ إلى الجلسةِ التَّربويَّةِ للاستفادةِ منها في حالِ الحاجةِ إليها.

أثناء التَّقديم:

- عرضُ الارشاداتِ الخاصَّةِ بالمتدربين عليهم في بدايةِ اليومِ التَّربوي.
- عرضُ هدفِ الحقيبةِ، وأغراضها على المتدربين في بدايةِ كلِّ جلسةٍ تَّربويَّة.
- مراعاةُ الزمنِ المُخصَّصِ لكلِّ نشاطٍ تَّربويٍّ ولكلِّ جلسةٍ تَّربويَّة.
- الالتفاتُ إلى أوقاتِ الاستراحةِ والعنايةِ بها وعدمُ تجاوزها إلا في حالِ الضرورة.
- إجراءُ التَّقييماتِ الواردةِ في الحقيبةِ بكلِّ أشكالها وأنواعها.
- تنفيذُ أنشطةِ كسرِ جمودٍ عندما تدعو الحاجةُ لتجديدِ نشاطِ المتدربين.
- إشراكُ جميعِ المتدربين في المناقشةِ، والاهتمامُ بالنقاطِ الرئيِّسة.
- الاهتمامُ بجميعِ المتدربين ليتمكَّنوا من تحقيقِ الأهدافِ.
- تقديمُ ملخِّصٍ عمَّا تقدَّم في نهايةِ كلِّ جلسةٍ تَّربويَّة.
- الابتعادُ قدرُ الإمكانِ عن القراءةِ الحرفيَّةِ من الحقيبةِ.



□ تقديم أمثلة من واقع المدرّبين، وتبيان موارد الاستفادة من المقدم في الحياة العملية.

بعد التقديم:

- تقييم الحقيبة التدريبية وفق البطاقة المخصصة لها وتزويد إدارة التدريب بها.
- رفع الأفكار التطويرية التي تخص هذه الحقيبة إلى إدارة التدريب.

إرشادات المدرّب

عزيزي المدرّب:

- إنّ مشاركتك في الأنشطة التدريبية دليل حرص منك على التطور والتقدم، والتزامك بالارشادات التالية يساعذك في تحقيق أهدافك من المشاركة بالجلسة:
- مشاركتك بالنقاش تُغني العملية التدريبية، فلا تكتفي بالتلقي.
- تعاؤك والتزامك بتوجيهات المدرّب، وإرشاداته خير معين لحسن سير الجلسة.
- خبراتك مهمة، وخبراتي أيضاً، فلنتشارك معاً خبرات بعضنا البعض.
- رأيك ذو قيمة، ورأيي أيضاً، فلنستمع آراء بعضنا البعض.
- الحماسة في الحوار أمرٌ ضروري، شرط أن لا يتحوّل إلى جدال.
- وقت الورشة ليس طويلاً فلنقتصر على الضروري.
- إلزامنا بالوقت يحقق أهدافنا جميعاً، ويجعلنا نغادر في الوقت المحدد.
- السؤال مفتاح العلم، فلا تتردد بسؤال المدرّب عما التبس عليك.



تجهيزات ولوازم

العدد	القياس	النوع
1	-	قرآن كريم
-	-	بطاقة النشاط (1/1)
بعدد المشاركين	A4	بطاقة النشاط (2/1)
بعدد المشاركين	-	أقلام
-	-	لوح ولوازمه
1	-	LCD



خطة الحقيبة

الموضوع	الزمن بالدقائق	الجلسة
- ماذا نقصد بالألعاب الإلكترونية. - أنواع الألعاب الإلكترونية. - مضار الإدمان على الألعاب الإلكترونية.	45 دقيقة	الأولى
	45 دقيقة	المجموع



الزمن: 45 دقيقة

الجلسة الأولى

الأهداف الخاصة للجلسة:

يُتوقَّع في نهاية الجلسة أن يكون المتدرِّب قادراً على أن:

1. يطلِّع على مفهوم الألعاب الإلكترونية.
2. يتعرَّف إلى أنواع الألعاب الإلكترونية.
3. يعدِّد خمساً من مضارِّ إدمان الألعاب الإلكترونية على جسم وعقل الإنسان.

خطة جلسة تدريبية

النشاط	الموضوع	المدَّة	الطريقة	الوسائل واللوازم
(1/1)	ماذا نقصد بالألعاب الإلكترونية؟	15 د	عصف ذهني + عمل مجموعات (تمرين)	لوح ولوازمه، بطاقة النشاط
(2/1)	أنواع الألعاب الإلكترونية	10 د	عمل فردي (تمرين)	بطاقة النشاط بعدد المشاركين، أقلام بعدد المشاركين
(3/1)	مضارَّ الإدمان على الألعاب الإلكترونية	20 د	عرض + استجواب	بطاقة النشاط، LCD



النشاط (1/1)

- يكتب المدرّب عبارة "الألعاب الإلكترونية" في وسط اللّوح.
- يطلب من كل مشارك إعطاء كلمة تتعلّق بالموضوع، ويدوّن كل ما يقوله المشاركون على اللّوح.
- يناقش إجابات المشاركين، ويحذف تلك التي لا علاقة لها بالموضوع.
- يوزّع على كل مجموعة جزءاً من التعريف الوارد في المادّة العلميّة، ويطلب منهم ترتيبه.
- يصوّب عمل المجموعات، ثمّ يعرض تعريف الألعاب الإلكترونية بالشّكل الصّحيح.

بطاقة النشاط (1/1)

-1

قواعد نشاط معيّنة هي له

-2

يشارك واحد لاعب أكثر أو فيها

-3

هيئة اللعبة رقميّة على وتكون متوفرة

-4

الحاسوب أو على أو الهواتف النّقالة تشغيلها

أو الأجهزة اللّوحيّة ويتمّ



المادة العلمية للنشاط (1/1)

الألعاب الإلكترونية:

اللّعبة الإلكترونيّة هي نشاط له قواعد معيّنة، يشارك فيها لاعب واحد، أو أكثر. وتكون اللّعبة متوفّرة على هيئة رقميّة (Digital)، ويتمّ تشغيلها على الحاسوب، أو التّلفاز، أو الهواتف النّقالة، أو الأجهزة اللّوحيّة، ...



النشاط (2/1)

- يوزع المدرّب بطاقة النّشاط على المشاركين ويطلب منهم إنجازها.
- يقوم بحلّ البطاقة على شاشة العرض أمام المشاركين.
- ثمّ يعقّب بما ورد في المادّة العلميّة.

بطاقة النشاط (2/1)

صِل كل عبارة من العبارات التالية بالصورة التي تناسبها:



لعبة فكرية



لعبة تعليمية



لعبة حربية



لعبة رياضية



لعبة خيالية



المادة العلمية للنشاط (2/1)

أنواع الألعاب الإلكترونية:

- ألعاب تعليمية: هذا النوع من الألعاب مفيدٌ، فهو يبدأ في تثقيفهم بثقافة سهلة وسلسة، وضمن هذا المجال نجد أيضاً بعض البرامج باللّغة العربيّة التي تدعم الثّقافة العربيّة، كما تتناول هذه الألعاب العديد من الموضوعات مثل: الرياضيّات، عالم النبات، عالم الحيوان، عالم البحار، الكواكب، ...
- ألعاب فكرية: تعتبر هذه البرامج للصّغار، ولكنها تشدّ انتباه الكبار أيضاً، نظراً لأهميّتها في تقوية المخيلة وسرعة البديهة والذاكرة والنشاط الذهني.
- ألعاب حربية (تحتاج إلى وضع الخطط): هذا النوع من الألعاب قد يكون عنيفاً، وقد لا يكون كذلك، ويعتمد على مبدأ تجميع أكبر عدد من النّقاط.
- ألعاب الخيال والأساطير وتكون مخيفة.
- ألعاب رياضية: وهي ألعاب تحاكي الرياضات الحقيقيّة مثل كرة القدم، أو كرة السّلة، أو كرة الطّائرة وغيرها من الرياضات الأخرى.
- وهناك أنواع كثيرة أخرى من الألعاب الإلكترونيّة؛ مثل: الأشغال اليدويّة، الطّبّ، صناعة الآلات والمجسّمات، الآثار، ...

النشاط (3/1)

- يشرح المدرّب معنى الإدمان على الألعاب الإلكترونيّة.
- يعرض الصّور الواردة في بطاقة النّشاط، واحدة تلو الأخرى، ويسأل المشاركين ماذا يرون فيها؟
- يأخذ إجاباتهم، ويدوّنّها على اللّوح، ثمّ يسأل عن ماذا تعبّر هذه العبارات أو الصّور.
- يدوّن على اللّوح عبارة "مضار الإدمان على الألعاب الإلكترونيّة".
- يسأل المشاركين ماذا يعرفون عن مضارّ الألعاب الإلكترونيّة، ويأخذ إجاباتهم.
- يعقب بما ورد في الفقرة، ويضيف ما لم يتمّ ذكره.

بطاقة النشاط (3 / 1)





المادة العلمية للنشاط (3 / 1)

مضار إدمان الألعاب الإلكترونية على عقل وحجم الإنسان:

الإدمان على الألعاب الإلكترونية هو الاعتياد المستمر على ممارسة هذه الألعاب عبر وسائل متعددة (تلفاز، هاتف، كومبيوتر، ...) بشكلٍ دائمٍ، ما يؤثر على نشاط الفرد ويفصله عن حياته الطبيعيّة (أي عن محيطه، عائلته، أصدقائه ...)، مسبباً حالة من التعلُّق الشَّدِيد بتلك الألعاب.

أبرز مضار الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

1. إهمال الواجبات الدنيّة، وتأخير أوقات الصلاة.
2. إهمال الواجبات المدرسيّة، وتراجع المستوى الدّراسي.



3. التوتّر وضعف الانتباه والتّركيز؛ إنّ هذا النّوع من الألعاب يحتاج إلى درجة عالية من التّركيز والانتباه، ويؤدّي إلى التوتّر والغضب الشّدِيد في حال الفشل، ممّا يؤثّر سلباً على قدرة الفرد في التّركيز على أمورٍ أخرى (مثل الدّراسة)، فهو يستنفذ كل انتباهه وتركيزه على اللّعبة فقط.
4. آلام في الظهر والرّقبة والكتفين، والبدانة²، بسبب الجلوس لفترة طويلة.
5. آلام في الرّأس والعينين، بسبب التّركيز على الشّاشة لوقتٍ طويل.
6. اكتساب سلوكيّات وعادات سيّئة؛ العنف، العدوانيّة، التّنافس السّلبِي، الكذب، التّفكّر بكلمات نابية³، ...
7. العزلة: الألعاب الإلكترونيّة بمعظمها غير جماعيّة ولا تعكس روح الفريق؛ فيصبح الفرد منعزلاً، وحيداً، سيّء المزاج. كما يبتعد عن العائلة والأصدقاء والزّيّارات الاجتماعيّة بسبب تمضية أوقاته على تلك الألعاب.

² الوزن الرّائد.

³ سيّئة، غير لائقة.



المراجع والمصادر

1. نشرة المعين في التربية، العدد 30، جمعية كشافة الإمام المهدي (عج).
2. حقيبة "الألعاب الإلكترونية"، مفوضيّة البرامج العامّة، جمعيّة كشافة الإمام المهدي (عج)،
2013.
3. بعض مواقع الإنترنت.