سيف سبيس
Safe Space

منهج التربية الرقمية

خطة ورشة عمل للطلاب

الألعاب الرقمية

دولة قطر
وزارة التعليم و التعليم العالي

دولة قطر
State of Qatar
Ministry of Transport & Communications
وزارة المواصلات والاتصالات

سيف سبيس
Safe Space

مكونات ورشة العمل

ملحوظة:
تشتمل هذه الوثيقة فقط على خطة ورشة العمل فقط. جميع المكونات الأخرى لورشة العمل مذكورة في هذه القائمة أدناه لعلم المدرب، ويمكنه الاطلاع عليها في ملف ورشة عمل الألعاب الرقمية.

- خطة ورشة العمل
- قراءة مرجعية للمدرب
- عرض تقديمي عن الألعاب الرقمية
- أنشطة ورشة العمل
- مذكرات مرجعية للتوزيع
- استبيان تقييم ورشة العمل

سيف سبيس
Safe Space

مقدمة لورشة العمل

الجمهور المستهدف: الطلاب

مدة ورشة العمل: ساعتان

مكونات ورشة العمل:

- خطة ورشة العمل
- قراءة مرجعية للمدرب
- عرض تقديمي عن الألعاب الرقمية
- أنشطة ورشة العمل
- مذكرات مرجعية للتوزيع
- استبيان تقييم ورشة العمل

نظرة عامة على ورشة العمل:

تهدف ورشة العمل هذه عن "الألعاب الرقمية" إلى تزويد الطلاب بصورة واضحة عن الألعاب الإلكترونية. وتستهدف ورشة العمل الطلاب الذين تتراوح أعمارهم بين ١٣ و١٨ سنة. ومدة ورشة العمل نحو ساعة لنحو ٢٥ طالباً كحد أقصى. وبعد ورشة العمل هذه سيكون بمقدور الطلاب تحديد أنواع الألعاب الإلكترونية ومعرفة من يمكنه ممارستها. وسوف تساعدهم ورشة العمل على تحديد اللعبة المناسبة لفئتهم العمرية. كما أنها سوف توضح لهم كيف يمكنهم أن يقضوا وقتاً ممتعاً في ممارسة الألعاب مع الحفاظ على الخصوصية، وكيف يحافظون على الأمور تحت السيطرة عند ممارسة الألعاب الإلكترونية، والأهم من ذلك، ستوضح لهم ما الذي ينبغي عليهم القيام به عند تعرضهم للأذى على شبكة الإنترنت. وللتأكد من استيعاب الطلاب لمفردات الألعاب الإلكترونية، فإنهم سيشاركون في ٥ أنشطة متنوعة تتيح لهم فرصة ممارسة ما يتعلمونه في ورشة العمل.

سيف سبيس
Safe Space

خطة ورشة العمل
الألعاب الرقمية

المدة: ١٣٥ دقيقة تقريباً

المتطلبات:
- جهاز عرض
- شبكة إنترنت لاسلكي للمدرب
- غرفة عادية
- طاولات يفضل أن تكون دائرية
- المواد التدريبية
- ملفات

عدد المشاركين: ٢٥ طالب بحد أقصى

الأهداف المحددة:
١. تقديم الموضوع.
٢. تحديد أنواع الألعاب الإلكترونية المختلفة.
٣. إلقاء الضوء على من يستطيع ممارسة الألعاب الإلكترونية.
٤. مساعدة الطلاب على تحديد اللعبة المناسبة لفئتهم العمرية.
٥. مساعدة الطلاب على فهم كيفية الاستمتاع بممارسة الألعاب مع الحفاظ على الخصوصية.
٦. مساعدة الطلاب على فهم كيفية الحفاظ على السيطرة على الأمور عند ممارسة الألعاب الإلكترونية.
٧. مساعدة الطلاب على فهم ما الذي ينبغي عمله عند التعرض للأذى على شبكة الإنترنت.
٨. أتح لهم معرفة ممن ومتى يطلبون المساعدة.

الهدف العام:
تدريس ورفع الوعي بالألعاب الرقمية.

المواد المستخدمة:
- لوحات الشرح
- أقلام تظليل
- مواد تدريبية
- خطة الدرس
- عرض تقديمي

النشاط	المدرب	المشاركون	المواد	الوقت
مقدمة عامة عن البرنامج وعن موضوع اليوم. – الشريحة ١	هذه الشريحة افتتاحية. قم بتقديم نفسك والبرنامج وموضوع اليوم. إذا اقتضت الحاجة – اطلب من المشاركين تقديم أنفسهم. إذا شعرت أن الحاجة تدعو إلى القيام بتمرين لكسر الحاجز فقم بأدائه الآن.	يستمع المشاركون ويقومون بتقديم أنفسهم.	عرض تقديمي وتمارين كسر الحاجز والنشاط ١	١٥ دقيقة
أهداف ورشة عمل اليوم – الشريحة ٢	استعرض درس اليوم وكيف ستنتقل من نقطة لأخرى.	يستمع المشاركون ويفهمون بنية الدرس.	عرض تقديمي	١٠ دقائق
الألعاب الرقمية – التعريف – الشريحة ٣	تتاح لك الفرصة في هذه الشريحة لشرح ماهية ألعاب الإنترنت.	يستمع المشاركون ويفهمون مفهوم الألعاب الرقمية.	عرض تقديمي	١٠ دقائق
الألعاب الرقمية – الأنواع الشهيرة – الشريحة ٤	عرف الفئات المختلفة للألعاب الإلكترونية واطلب من المشاركين ذكر جميع الألعاب التي كانوا أو مازالوا يلعبونها تحت الفئات الخمس المختلفة.	يستمع المشاركون ويشاركون في النشاط.	عرض تقديمي، ولوحة أوراق الشرح، وأقلام تظليل والنشاط ٢ – أنواع الألعاب الشهيرة (عمل جماعي)	٢٠ دقيقة
من يمكن أن يكون لاعباً على شبكة الإنترنت؟ – الشريحة ٥	يحتاج المشاركون إلى معرفة أن الناس قد يدعون أنهم أشخاص بعينهم ثم يتضح أنهم أشخاص آخرون.	يستمع المشاركون ويشاركون في النشاط.	عرض تقديمي ونشاط ٣ – من يمكن أن يكون لاعباً على شبكة الإنترنت؟ (مناقشة جماعية).	١٠ دقائق
كيف تختار اللعبة الصحيحة؟ – الشريحة ٦	تحدث معهم عن مجلس تقييم البرامج الترفيهية (ESRB). أخبرهم أن هذه هي طريقة تقييم الألعاب المختلفة بناءً على المعايير المذكورة أعلاه.	يستمع المشاركون.	عرض تقديمي	١٠ دقائق

النشاط	المدرب	المشاركون	المواد	الوقت
كيف يمكن الاستمتاع بممارسة الألعاب مع الاحتفاظ بالخصوصية؟ – الشريحة ٧	قم بتقسيم المشاركين إلى خمس مجموعات. ووزع على كل مجموعة لوحة أوراق الشرح مع قلم حبر أو قلم تحديد. اسأل المشاركين ما هو نوع المعلومات التي يمكن ان نعتبرها تفاصيل شخصية؟ أي معلومات قد يتم استخدامها لاحقاً لتدمير خصوصيتنا وإلحاق الأذى بنا.	يستمع المشاركون ويشاركون في النشاط.	عرض تقديمي، ولوحة أوراق الشرح، وقلم حبر/قلم تظليل.	٢٠ دقيقة
كيف نحتفظ بالسيطرة على الأمور عند ممارسة ألعاب الإنترنت؟ ما الذي يمكن عمله عند التعرض للأذى على شبكة الإنترنت؟ – الشرائح ٨—١٠	ساعد المشاركين على تعلم كيفية الحفاظ على السيطرة على الأمور عند ممارسة الألعاب على شبكة الإنترنت. ساعدهم على تعلم ما يمكنهم أن يفعلوه عند التعرض للأذى على شبكة الإنترنت.	يستمع المشاركون ويشاركون في النشاط.	عرض تقديمي، ولوحة أوراق الشرح، وقلم حبر، وقلم تظليل، والنشاط ٥ – كيف تحافظ على السيطرة على الأمور وما الذي يمكنك فعله عند التعرض للأذى على شبكة الإنترنت (عمل جماعي).	٢٠ دقيقة
ممن ومتى نطلب المساعدة؟ – الشريحة ١١	ألق الضوء على المواقع التي يمكن للمشاركين زيارتها لطلب المساعدة.	يستمع المشاركون.	عرض تقديمي	٥ دقائق
ما الذي تعلمناه خلال ورشة العمل هذه؟ – الشريحة ١٢	سلط الضوء على الجوانب الرئيسية التي تحدثنا عنها خلال الدورة. شجع المشاركين على الإجابة عن تلك الأسئلة. وإذا لم يكونوا على استعداد للإجابة – اذكرها أنت لهم. استخدم الشرائح السابقة لمساعدتك على مساعدة المشاركين.	يستمع المشاركون ويساهمون في المناقشة.	عرض تقديمي	٥ دقائق
هل هناك أية أسئلة؟ – الشريحة ١٣	قم بتشجيع المشاركين على طرح أسئلة عن الموضوع أو حتى تلك التي تتعلق بالسلامة بوجه عام. قم بتمرير استبيانات التقييم على المشاركين بالإضافة إلى مقالة ليقوموا بقراءتها عند عودتهم إلى المنزل. قدم لهم قراءة في خلفية الموضوع لمزيد من المعلومات عن الموضوع.	يقوم المشاركون بطرح الأسئلة إن وجدت.	عرض تقديمي، واستبيان تقييم، ومعلومات عن خلفية موضوع الألعاب الإلكترونية للطلاب.	١٠ دقائق

سيف سبيس
Safe Space

منهج التربية الرقمية

ورشة عمل للطلاب: النشاط (١)
تمارين لكسر الحاجز
الألعاب الرقمية

دولة قطر
وزارة التعليم و التعليم العالي

دولة قطر
State of Qatar
Ministry of Transport & Communications
وزارة المواصلات والاتصالات

سيف سبيس
Safe Space

النشاط ١
تمارين لكسر الحواجز

ملاحظات للمدرب:
يمكنك أن تختار أحد تمارين كسر الحاجز المقترحة من القائمة، أو أن تختار واحداً من بين تلك التمارين تكون قد أديته قبل ذلك أثناء ممارستك التدريبية. إن القيام بتمارين كسر الحاجز ليس إلزامياً، وعندما تقوم بتدريب معلمين فإن العادة جرت بأن تختار تلك التمارين التي لا تتطلب الكثير من الطاقة والحركة؛ فمحادثة قصيرة أو حكاية من واقع الحياة أفضل من لعبة "الغميضة" أو أية أنشطة أخرى من هذا النوع. فقط راقب المجموعة وفكر فيما يحتاجونه؛ هل يحتاجون إلى المزيد من الطاقة أو طاقة أقل، أو هل يحتاجون منك إلى أن تستمر في الأنشطة فحسب.

هناك وصف لتمارين كسر الحاجز في مكان آخر منفصل.

استخدم تمارين كسر الحاجز فقط إذا شعرت أنها ستساعدك في ورشة العمل. فهذه التمارين ليست هي جوهر المحتوى الذي تقدمه – فلا تجعل ورشة العمل عبارة عن مجموعة من تمارين كسر الحاجز فحسب.

سوف تجد وصفاً موجزاً لتمارين كسر الحاجز في المواد الخاصة بالمعلم.

طرق متنوعة لأداء النشاط:
اتخذ من قائمة تمارين كسر الحاجز مصدراً للإلهام. فهذا النوع من الأنشطة البسيطة هو أنشطة يجمعها كل مدرب بنفسه ويدخل عليها ما يشاء من التعديلات بشكل مستمر، ويستخدمها في الوقت الملائم. فإذا كان لديك مجموعة من المعلمين من نفس المدرسة فلا تستخدم تمارين كسر الحاجز التي يفترض أن تساعد المشاركين على تذكر أسماء بعضهم البعض لأنها لن تكون مناسبة، أما إذا كانت مجموعة المشاركين تتكون من معلمين أكبر سناً وأكثر خبرة، فلا تحاول أن تطلب منهم أن يركضوا في المكان ويغنوا لأنهم على الأرجح سيرفضون ذلك.

إذا شعرت أن لديك نشاط بسيط تفضل أن تستخدمه فاستخدمه إذاً.

١. **الأسماء**
يجلس المشاركون في دائرة وينطق كل واحد منهم اسمه مع تكرار كافة أسماء المشاركين الذين تحدثوا قبله. ويكون للمشارك الأول جولة إضافية يكرر فيها كافة الأسماء في النهاية.

٢. **الأسماء**
يجلس المشاركون في دائرة وينطق كل واحد منهم اسمه بأن يقول مثلاً: (محمد، مدرس) بحيث يختار كلمات تصفه بدقة وتبدأ بنفس الحرف الذي يبدأ به اسمه.

٣. **الأسماء**
ينطق المشاركون أسماءهم فحسب واحداً تلو الآخر.

٤. **الهوايات**
يقف المشاركون على كراسي في شكل دائرة وتنظيم محدد، ثم يمشون على الكراسي ليضعوا أنفسهم في ترتيب معين (تبعاً لمقاس الحذاء مثلاً).

٥. **الهوايات**
يرسم جميع المشاركين هواياتهم المفضلة. بعد ذلك، يتم اختيار أربعة مشاركين ليقفوا في جوانب الحجرة ودون أن يتحدثوا، وإنما فقط من خلال مشاهدة رسومات المشاركين الآخرين، يحاولون تخمين الأشخاص الذين يشتركون معهم في الهوايات. ثم عليهم بعد ذلك أن يجدوا مكاناً بالقرب من الرسم الذي يرون أنه يصف هواية مماثلة لهوايتهم. كل ذلك دون أن يتحدثوا! وبعد الانتهاء من المهمة، يجلس أفراد المجموعة مع بعضهم البعض ويناقشون النتائج – كيف يمكن أن تكون المظاهر مضللة. ☺

٦. **للمتعة فحسب**
يقسم المشاركون إلى مجموعات من ثلاثة أفراد على الأقل ويطلب منهم بناء "ماكينة لـ ...." وتبعاً لمستوى قدرة المشاركين على التفكير المجرد، سيقومون إما ببناء ماكينات معينة، أي لتشذيب العشب مثلاً، أو، على سبيل المثال، بناء ماكينة تجعل الشمس تشرق.

٧. **للمتعة فحسب**
يجلس أحد المشاركين على كرسي ويحاول أربعة مشاركين آخرين رفعه/ رفعها بأصابعهم.

٨. **للمتعة فحسب**
تخمين الشخصيات – توضع ملصقات على ظهور المشاركين بأسماء شخصيات (من أفلام الكرتون أو من عالم السياسة أو الأفلام ... الخ). وتكون مهمتهم تخمين الشخصية التي يحملون اسمها. ويمكنهم أن يسألوا الآخرين أسئلة، ولكن تقتصر الإجابات التي يتوقعونها على "نعم" أو "لا" فقط.

٩. **التعليقات**
السيجارة – يكتب المشاركون تعليقاً ويطوون الورقة واحداً تلو الآخر حتى يكونوا سيجارة في النهاية. ويمكن للمدرب أن يقرر نوع التعليق الذي يريده/ تريده.

١٠. **التعليقات**
يرسم المشاركون أيديهم على ورقة – مجرد رسم. بعد ذلك يكتبون اسمهم عليها. وبعد ذلك، يطلب منهم عدّ الجوانب الإيجابية التي يتمتعون بها وكتابة العدد. ثم يطلب منهم إضافة رقم ٢ إلى العدد الذي كتبوه ويكون ذلك العدد هو عدد الجوانب التي طلب منهم تسميتها وكتابتها.

١١. **التعليقات**
يضع المدرب سلطانية في مكان ظاهر ويطلب من المشاركين أن يضعوا فيها تعليقاتهم عليها على ملصقات في كل مرة يرغبون في ذلك.

١٢. **تمارين متنوعة**
يقسم المشاركون إلى مجموعات ثنائية ويتحدثون عن بعضهم البعض لدقيقة واحدة، ويسجل المشارك الآخر ملاحظات. بعد ذلك تكون مهمتهم رسم كافة الأشياء التي سمعوها وأن يعرضوها للمجموعة ويطلبوا منهم تخمين ما تم رسمه.

١٣. **التغلب على التوتر**
ما الذي يغضبك في .. (المدرسة، العمل ... الخ)؟ اكتبه بشكل فردي. لن نقرأه. فما تكتبه يخصك وحدك كي تعرفه. والآن مزق الورقة إلى أصغر قطع ممكنة. وتخيل مخلوقاً هزلياً غريباً. والآن الصق قصاصات الورق على ورقة لتشكيل المخلوق الذي تخيلته. ☺

سيف سبيس
Safe Space

منهج التربية الرقمية

ورشة عمل للطلاب: النشاط (٢)
عمل جماعي
الألعاب الرقمية

دولة قطر
وزارة التعليم و التعليم العالي

دولة قطر
State of Qatar
Ministry of Transport & Communications
وزارة المواصلات والاتصالات

سيف سبيس
Safe Space

النشاط ٢ – (عمل جماعي)
أنواع الألعاب الشهيرة

الموضوع:
نشاط ٢ – أنواع الألعاب الشهيرة.

العنوان:
أنواع الألعاب الشهيرة – عمل جماعي.

الأهداف التي يشملها النشاط:
١. سوف يكون بمقدور المشاركين تحديد وإلقاء الضوء على مختلف أنواع الألعاب التي يستخدمونها بشكل منتظم.
٢. سوف يكون بمقدور المشاركين ربط الألعاب بفئات مختلفة.
٣. سوف يكون بمقدور المشاركين فهم الفرق بين الألعاب القديمة والحديثة.

الوقت: ٢٠ دقيقة.

الموارد:
عرض تقديمي، ولوحة أوراق الشرح، وقلم حبر/قلم تظليل – الشريحة ٤.

ملاحظات للمدرب:
قم بتقسيم المشاركين إلى مجموعات يتكون كل منها من خمسة أفراد. قدم لكل مجموعة قلم تظليل ولوحة لأوراق الشرح. وأتح لهم مدة ٥ دقائق لكتابة خمس فئات مختلفة وذكر قائمة بكافة الألعاب التي شاهدونها مع ربطها بكل فئة. ثم أتح لهم مدة ثلاث دقائق أخرى للتفكير في فئات أخرى ودعهم يربطون ألعاباً أخرى بهذه الفئات الجديدة.

بعد ذلك، اطلب منهم اختيار شخص واحد من المجموعة لعرض النتائج في دقيقة أو دقيقتان.

وفي النهاية، شجعهم على المناقشة. ذّكر المشاركين بالألعاب القديمة التي يعرفونها من الماضي. كيف كانت مختلفة؟ ربما كان الاختلاف في الرسومات أو هدف اللعبة أو الصوت. ما هو الشئ الأفضل في الألعاب الحديثة؟ وما هو الشئ السئ فيها؟

طرق متنوعة لأداء النشاط:
إذا بدا أن المشاركين لا يفهمون التمرين، حاول أن تشجعهم من خلال ذكر بعض الفئات الأخرى و/أو أسماء أنواع الألعاب المختلفة التي يمكن أن يكونوا قد شاهدوها من قبل.

إذا لم يكن هناك لوحة أوراق شرح متاحة، استخدم السبورة البيضاء.

وكبديل لذلك يمكن إعداد لوحة أوراق الشرح. ارسم على لوحة أوراق الشرح أنواع الألعاب المختلفة. وابدأ مناقشة جماعية وشجّع المشاركين على ذكر جميع الألعاب التي اعتادوا أن يلعبونها أو مازالوا يلعبونها على شبكة الإنترنت. دعهم يقوموا بربط الألعاب التي ذكروها بخمس فئات مختلفة. اطلب من المشاركين ذكر المزيد من الفئات وتحديد ألعاب أخرى تندرج تحتها كذلك.

النتائج المتوقعة من النشاط:
ذكر الألعاب الإلكترونية مع ربطها بفئاتها الصحيحة.

سيف سبيس
Safe Space

منهج التربية الرقمية

ورشة عمل للطلاب: النشاط (٣)
مناقشة صفية
الألعاب الرقمية

دولة قطر
وزارة التعليم و التعليم العالي

دولة قطر
State of Qatar
Ministry of Transport & Communications
وزارة المواصلات والاتصالات

النشاط ٣ – (مناقشة جماعية)
من يمكنه أن يكون لاعباً على شبكة الإنترنت؟

الموضوع:
نشاط ٣ – من يمكنه أن يكون لاعباً على شبكة الإنترنت؟

العنوان:
من يمكنه أن يكون لاعباً على شبكة الإنترنت؟ – عمل جماعي.

الأهداف التي يشملها النشاط:
يحتاج المشاركون إلى معرفة أن الأشخاص المتواجدين على شبكة الإنترنت قد يدّعون أنهم أشخاص ما ثم يتضح أنهم أشخاص آخرون خلاف ذلك.

الوقت: ١٠ دقائق.

الموارد:
عرض تقديمي – الشريحة ٤.

ملاحظات للمدرب:
اطلب من المشاركين النظر إلى الصور والإجابة على الأسئلة. قم بالتشجيع على المناقشة. يجب أن تكون الخاتمة هي أن أي شخص يمكنه أن يكون لاعباً ومن ثم فإن علينا توخي الحذر عند اللعب إذ أننا لا يمكننا التأكد من هوية الشخص الذي نتحدث معه. فالشخص الذي يدعي أنه في مثل عمرنا ومن نفس الحي الذي نقطنه قد يكون أيضاً مجرماً خطيراً يلعب على جهاز الكمبيوتر الخاص بشخص آخر. وليس بالضرورة أن يكون الأمر كذلك ولكن يجب أن نضع في اعتبارنا أن هذا ممكناً. ومن ثم فإن هذا أمر مهم للغاية وعلينا أن نأخذه في الاعتبار عند الدردشة مع اللاعبين الآخرين على شبكة الإنترنت.

النتائج المتوقعة من النشاط:
الآن أصبح المشاركون على دراية بالفئات العمرية المختلفة التي يمكنها ممارسة الألعاب الإلكترونية. ومن ثم فإنهم سوف يصبحون أكثر تدقيقاً ووعياً فيما يقولونه أو يفعلونه على شبكة الإنترنت أثناء ممارسة الألعاب.

سيف سبيس
Safe Space

منهج التربية الرقمية

ورشة عمل للطلاب: النشاط (٤)
عمل جماعي
الألعاب الرقمية

دولة قطر
وزارة التعليم و التعليم العالي

دولة قطر
State of Qatar
Ministry of Transport & Communications
وزارة المواصلات والاتصالات

سيف سبيس
Safe Space

النشاط ٤ – (عمل جماعي)
كيف تمارس الألعاب الممتعة مع الحفاظ على خصوصيتك؟

الموضوع:
نشاط ٤ – كيف تمارس الألعاب الممتعة مع الحفاظ على خصوصيتك؟

العنوان:
كيف تمارس الألعاب الممتعة مع الحفاظ على خصوصيتك؟ – عمل جماعي.

الأهداف التي يشملها النشاط:
سوف يدرك المشاركون أنواع المعلومات المختلفة التي ينبغي عليهم عدم الكشف عنها على شبكة الإنترنت.

الوقت: ٢٠ دقيقة.

الموارد:
عرض تقديمي، ولوحة أوراق الشرح، وقلم حبر/ قلم تظليل لكل مجموعة – الشريحة ٧.

ملاحظات للمدرب:
قم بتقسيم المشاركين إلى خمس مجموعات. ووزع على كل مجموعة لوحة أوراق شرح واحدة بالإضافة إلى قلم حبر أو قلم تظليل. اسأل المشاركين ما هو نوع المعلومات التي يمكن أن نعتبرها تفاصيل شخصية؟ وهي أي معلومات قد يتم استخدامها فيما بعد لتدمير خصوصيتنا والتسبب في إيذائنا. أتح لهم مدة ١٠ دقائق لتوليد الأفكار واتركهم يختارون واحداً من المجموعة لعرض النتائج في دقيقتين.

وهناك الكثير من القضايا الأخرى التي يجب أخذها بعين الاعتبار كذلك، إلا أن نطاق المصطلحات والمعلومات التي يمكن أن نسميها بيانات شخصية واسع للغاية وعلينا جميعاً أن نحدده لأنفسنا ولأطفالنا.

طرق متنوعة لأداء النشاط:
إذا وجدت أن إحدى المجموعات تجد صعوبة في إيجاد أمثلة، حاول مساعدتهم بما يلي؛ بعض الأمثلة المقدمة في الشريحة واضحة إلا ان مثال "بعض العادات" يحتاج إلى شرح. فذكر عادات مثل "المشي كل أحد مرتدياً قبعة حمراء بطول شارع معين" قد يساعد أحد المجرمين المحتملين في العثور علينا ومن ثم فإن نشرها أمراً غير آمن. وأسرار مثل "إنني أحتفظ بأموالي في الحديقة أسفل الشجيرة الوردية" ليست بالمعلومات التي يجب مشاركتها على شبكة الإنترنت. كما قد يساعد ذكر المخاوف المعتدين المحتملين على سبيل المثال. إذ تبدو عبارة"إنني أخاف من العناكب ولا أود أن أجد واحداً في حقيبتي" كما لو كانت دعوة للمتعدي. إذا كانت المجموعة صغيرة، قم بأداء النشاط بنفسك بينما تقوم بالتشجيع على المناقشة. اعرض الشريحة عليهم واكتب السيناريوهات المختلفة الأخرى على لوحة أوراق الشرح.

النتائج المتوقعة من النشاط:
أن يصبح المشاركون أكثر وعياً بمختلف أنواع المعلومات التي يجب عليهم عدم الإفصاح عنها على شبكة الإنترنت.

سيف سبيس
Safe Space

منهج التربية الرقمية

ورشة عمل للطلاب: النشاط (٥)
عمل جماعي
الألعاب الرقمية

دولة قطر
وزارة التعليم و التعليم العالي

دولة قطر
State of Qatar
Ministry of Transport & Communications
وزارة المواصلات والاتصالات

النشاط ٥ – (عمل جماعي)
كيف تحافظ على السيطرة على الأمور وماذا تفعل عند تعرضك للخطر؟

الموضوع:
نشاط ٥ – كيف تحافظ على السيطرة على الأمور وماذا تفعل عند تعرضك للخطر؟

العنوان:
كيف تحافظ على السيطرة على الأمور وماذا تفعل عند تعرضك للخطر؟ – عمل جماعي.

الأهداف التي يشملها النشاط:
١. سوف يتعلم المشاركون كيف يمكنهم المحافظة على السيطرة على الأمور عند ممارسة الألعاب الإلكترونية.
٢. سوف يتعلم المشاركون ما الذي يجب أن يقوموا به عند التعرض للأذى على شبكة الإنترنت.

الوقت: ٢٠ دقائق

الموارد:
عرض تقديمي، ولوحة أوراق الشرح، وقلم حبر/قلم تظليل لكل مجموعة – الشرائح ٨—١٠.

ملاحظات للمدرب:
قم بإخفاء تفاصيل الشريحة. وقسّم الفصل إلى مجموعتين مختلفتين؛ مجموعة أ ومجموعة ب. وقم بتقسيم المشاركين في كل مجموعة إلى مجموعتين فرعيتين؛ ١ و٢. سوف تقوم مجموعة أ بتوليد الأفكار عن "كيف تحافظ على السيطرة على الأمور عند ممارستك للألعاب الإلكترونية، بينما ستقوم مجموعة ب بتوليد الأفكار عن "ما الذي يجب عمله عند التعرض للأذى على شبكة الإنترنت" أتح مدة خمس دقائق لكل مجموعة فرعية لكي تقوم بتوليد الأفكار. ويكون على شخص واحد من كل مجموعة فرعية عرض النتائج خلال دقيقتان.

في نهاية النشاط اعرض عليهم تفاصيل الشريحتين ٨ و٩ . الق الضوء على أنه توجد طرق أخرى متعددة يمكننا القيام بها للحفاظ على السيطرة على الإمور أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

بعد ذلك، اعرض عليهم تفاصيل الشريحة ١٠. الق الضوء على أنه بالرغم من أن ما قمنا بتوليده من أفكار اليوم كان رائعاً، إلا أنه توجد طرق أخرى متعددة يمكننا من خلالها التصرف عند التعرض للأذى على شبكة الإنترنت.

قم بتشجيعهم على البحث عن المزيد من الطرق على شبكة الإنترنت في وقت فراغهم.

طرق متنوعة لأداء النشاط:
إذا كانت المجموعة صغيرة، فيمكنك عند ذلك التشجيع على إجراء مناقشة جماعية ودعهم يذكرون الأفكار بصوت عالي بينما تقوم أنت بكتابتها على لوحة أوراق الشرح. وفي النهاية اعرض عليهم الشرائح وشّجعهم على البحث على شبكة الإنترنت عن المزيد من الأفكار في وقت فراغهم لاحقاً.

النتائج المتوقعة من النشاط:
أن يكون بمقدور الطلاب التعرف على عدد من طرق التعامل عند التعرض للأذى على شبكة الإنترنت. وأن يكون بمقدورهم كذلك معرفة عدد من الأساليب الخاصة بكيفية احتفاظهم بالسيطرة على الأمورعند ممارسة الألعاب الإلكترونية.

سيف سبيس
Safe Space

منهج التربية الرقمية

ورشة عمل للطلاب: قراءات مرجعية للمدربين

الألعاب الرقمية

دولة قطر
وزارة التعليم و التعليم العالي

دولة قطر
State of Qatar
Ministry of Transport & Communications
وزارة المواصلات والاتصالات

سيف سبيس
Safe Space

القراءات المرجعية للمدربين

ملحوظة:
الغرض من القراءات في خلفية الموضوع هو تقديم محتوى تفصيلي للمدربين بشأن الموضوعات التي سيتناولونها بالشرح والمشاركة مع الجمهور.

سيف سبيس
Safe Space

الألعاب الرقمية للمدربين

كيف يمكنك ممارسة الألعاب الإلكترونية بأمان؟

ألعاب الإنترنت:
ألعاب الإنترنت هي ألعاب تتم ممارستها بشكل تفاعلي أثناء الاتصال بشبكة الإنترنت. ويمكن اعتبار الألعاب التي تتم ممارستها من خلال شبكة محلية من ضمن هذه الفئة أيضاً. وعندما تستخدم شبكة الإنترنت في الأمر، فإن ممارس ألعاب الإنترنت يكون عرضة للمزيد من المخاطر. إن هناك ألعاب إنترنت ذات طابع عنيف ولا تناسب المراهقين أو البالغين إذ قد يكون لها تأثير سلبي على طريقة التفكير. كما توجد أيضاً ألعاب إنترنت تعتمد على حل الألغاز، وألعاب تتعلق بالتربية تساعد المستخدمين على شبكة الإنترنت على تطوير مهاراتهم التحليلية والمنطقية ومهارات حل المشكلات والتخطيط الاستراتيجي.

مثال للألعاب التي تعتمد على الألغاز:

الغرفة ٢ (Room 2)[١] تم تصميمها حول مجموعة من الألغاز، يمكن حل معظمها إما من خلال معالجة الأشياء المادية أو مطابقة العناصر المرتبطة (من الأزواج الواضحة مثل قرص على شكل نجمة وحفرة على شكل نجمة، حشرتان، وأوراق اللعب وأجزاء من سفن لعب).

البوابة ٢ (Portal 2)[٢] هي لعبة فيديو بمنصة للألغاز للشخص اللاعب لميكروسوفت ويندوز، وماك اوس إكس (Mac OS X) وبلاي ستاشن ٣، وإكس بوكس ٣٦٠ (Xbox 360) وفيها يقوم اللاعبون بدور شيل (Chell) في حملة اللاعب الواحد، أو كواحد من روبوتين – أطلس (Atlas) و بي– بودي (p-Body) – في الحملة الجماعية، أو كرمز بشري مبسط في الألغاز المطورة في المجتمعات. ويمكن لهذه الشخصيات الأربع استكشاف البيئة والتفاعل معها.

بحث ليلي (The Lily looking through)[٣] لعبة مغامرات ذات رسوم متحركة تقوم على تحديد الهدف والنقر عليه. وتوجد في هذه اللعبة شخصية كرتونية تدعى ليلي تجد نظارة تفتح لها عالماً سيريالياً من الغموض والسحر يتيح لها حل ألغاز بيئية للتقدم في اللعبة.

وهذه بضعة أمثلة قيلة وحسب للألعاب التي تضيف قيمة ما. وعادة ما تتطلب ألعاب الإنترنت أن يكون لديّ اللاعب حساب على شبكة الإنترنت. ويزود حساب الإنترنت اللاعب بهوية المستخدم وكلمة مرور.

وفي بعض الأحيان يتم استهداف ألعاب الإنترنت من قبل الصناعات التي تقوم بتوظيف قراصنة الإنترنت لسرقة المعلومات الشخصية للمستخدم وبيعها للشركات الموجودة على شبكة الإنترنت التي تقوم بالإعلان عن منتجاتها. وقد يبدأ هذا النوع من الهجمات من خلال تثبيت برامج مثل شبكات الروبوت أو برامج تشغيل ضربات مفاتيح لوحة المفاتيح لسرقة بيانات اعتماد المستخدم. وسوف تطلب بعض ألعاب الإنترنت مثل مواقع القمار أن يقدم اللاعبون حساباتهم البنكية، بينما تطلب مواقع أخرى رقم بطاقة الائتمان. وعندما يستطيع قراصنة الإنترنت اختراق الخادم الخاص باللعبة، فإن المستخدم يتعرض لخطر اختراق حسابه وكشف معلوماته الشخصية. وبالمثل، فإن هناك تهديدات أخرى يمكن أن تتسبب في اختراق حسابك على الإنترنت من خلال التحايل أو من خلال اختراق الخادم نفسه.

[١] http://www.macworld.co.uk/review/games/room-2-review-3495397/

[٢] http://en.wikipedia.org/wiki/Portal_2

[٣] http://www.destructoid.com/review-lilly-looking-through-263980.phtml

وتشمل أفضل الممارسات التي يجب اتباعها ما يلي:

١. البحث في مواقع ممارسة الألعاب[٤] عن الشروط والاحكام الخاصة بها وعن إعدادات الخصوصية.
٢. وضع كلمات مرور منيعة يصعب اختراقها، والاشتراك دائما في المواقع الإلكترونية التي تقدم كلمة مرور تستخدم لمرة واحدة (OTP) في كل مرة تدخل إلى اللعبة. فإن هذا قد يعتبر مستوى إضافيا من الحماية بجانب الاحتفاظ بكلمات مرور منيعة.
٣. التحقق من تصنيفات اللعبة على شبكة الإنترنت من خلال تقييم اللعبة على موقع مجلس تقييم البرامج الترفيهية (ESRB) – www.esrb.com
٤. الحفاظ على سرية معلوماتك الشخصية، فلا تقدم أبداً تفاصيل أكثر مما يلزم.
٥. لا تقم بتحميل نسخ مقرصنة من اللعبة، إذ قد تحمل فيروساً وقد تسبب مشاكل خطيرة.
٦. لا تشترك بكل لعبة متاحة على الإنترنت فقط لأنها متاحة، إذ أن قراصنة الإنترنت يراقبون المستخدمين الذين يقعون في مثل هذه الفخاخ.
٧. تعامل مع المستخدمين الآخرين دوماً بطريقة لائقة ونزيهة.
٨. اعرف كيف تقوم خدمة اللعبة بمراقبة اللاعبين ومدى استجابتها لقضايا المضايقات. هناك أجهزة لممارسة الألعاب مثل إكس بوكس مباشر (Xbox Live) تساعد اللاعبين على حماية معلوماتهم الشخصية وتقوم بالإبلاغ عن المحتوى غير اللائق والممارسات المرفوضة أثناء اللعبة.
٩. قم بتثبيت برنامج فعال لمكافحة الفيروسات وبرامج التجسس لتحذير اللاعبين من المواقع الإلكترونية الضارة الموجودة على شبكة الإنترنت.
١٠. إذا قررت تقديم معلوماتك الشخصية لأي موقع إنترنت لطرف ثالث، فسوف يتم تقاسم هذه المعلومات وفقاً لسياسة الخصوصية الخاصة بتلك الشركة.

لذلك فإنه على الرغم من أن ألعاب الإنترنت يمكن أن تقدم فائدة ترفيهية وتعليمية للاعبين، إلا أنه يجب استخدامها بحذر في نفس الوقت، وذلك نظراً لحقيقة أن شبكة الإنترنت هي بيئة يتفاعل فيها جميع أنواع البشر.

[٤] http://www.microsoft.com/security/family-safety/gaming-about.aspx