وزارة الاتصـــــالات وتكنولوجيـــــا المعلومـــــات
Ministry of Communications and Information Technology
State of Qatar • دولـــة قطـــر

SAFE SPACE
سيـــف سبيـــس

الأبطال الرقميون

دليل المعلم (المدرب)

الأبطال الرقميون
دليل المعلم (المدرب)

نظرة عامة

تُقدم هذه الحقيبة التدريبية، وهي جزء من مبادرة "سيف سبيس" التابعة لوزارة الاتصالات وتكنولوجيا المعلومات بدولة قطر، برنامجًا تعليميًا مُصممًا خصيصًا للطلاب في الصفوف من الروضة إلى الصف الثالث. وتركز على تطوير مهارات الوعي الرقمي والأمان عبر الإنترنت، مع التركيز على أربعة مفاهيم أساسية هي: ضبط النفس والتنظيم الذاتي، والتعاطف في التفاعلات الرقمية، والبالغون الموثوق بهم، والتنمر الإلكتروني. فهي أداة قيمة لتمكين الجيل الجديد من التعامل مع التحديات والفرص في العالم الرقمي بثقة ومسؤولية.

أهداف الحقيبة

- **تهدف الحقيبة إلى تزويد الطلاب بالمعرفة والمهارات اللازمة ليصبحوا مواطنين رقميين، قادرين على التنقل في العالم الرقمي بمسؤولية وأمان، وتشمل الأهداف الرئيسة التالية:**
- **ضبط النفس والتنظيم الذاتي:** تمكين الطلاب من اتخاذ قرارات حكيمة عبر الإنترنت، والقدرة على التوقف والتفكير قبل الاستجابة للمواقف، وتطوير تقنيات ضبط المشاعر للتعامل مع الإحباط والنزاعات.
- **التعاطف في التفاعلات الرقمية:** تعريف الطلاب بأهمية التعاطف في التفاعلات الرقمية ودوره في بناء بيئة تفاعلية إيجابية.
- **تحديد البالغين الموثوق بهم:** تمكين الطلاب من تحديد البالغين الموثوق بهم للاستعانة بهم والاستفادة منهم في الحصول على الدعم.
- **التعرف على التنمر الإلكتروني:** تعريف الطلاب بمفهوم التنمر الإلكتروني وأشكاله وطرق معالجته.

مكونات الحقيبة

- عرض تقديمي يضم مجموعة من شرائح البوربوينت المقسمة وفقًا لموضوعات وأهداف الحقيبة.
- خطة تنفيذ تفصيلية للموضوعات والمفاهيم المطروحة في الحقيبة، وتشمل الأهداف والاستراتيجيات والأدوات المستخدمة والأدوار والتوقيت.
- ملحق الأنشطة التدريبية الإضافية، والذي يضم مجموعة من الأنشطة التدريبية الداعمة والمصممة لتشجيع الحوار والمناقشة والتعلم التعاوني بين الطلاب، والتي يمكن للمدرب الاختيار منها وتنفيذها لتوضيح المفاهيم المختلفة.
- نماذج لبعض الوسائل التعليمية المستخدمة في تنفيذ الأنشطة مثل نموذج الدرع الرقمي الواقي، ونموذج البطل الرقمي، وبطاقات الوجوه التعبيرية وغيرها.

إرشادات عامة لتنفيذ ممتع وفعّال

قسّم المغامرة التعليمية إلى أربع وحدات، كل منها تركز على مفهوم أساسي. واستعن بالأمثلة العملية والسيناريوهات الواقعية لتحفيز خيال الطلاب وتعزيز فهمهم، كما هو موضح في خطة الدرس.

اطّلع على أدواتك قبل الانطلاق: خذ وقتك في مراجعة جميع الوثائق المرفقة، فهي زادك لتقديم تجربة تعليمية مميزة.

الوقت كنزك: التزم بالمدة المحددة لكل جزء من أجزاء الدرس، ووزّع الأنشطة بشكل فعّال لضمان أقصى استفادة من كل دقيقة.

تعرف جيدًا على الأنشطة وجهّز عتادك: تعرّف على الأنشطة المقترحة لكل موضوع، وجهّز الوسائل والأدوات اللازمة والتي ستضفي المتعة والفاعلية على عملية التعلّم.

كلمة ختامية

نشكر لكم حرصكم على نشر الوعي الرقمي، ونثق بقدرتكم على تقديم موضوعات هذه الحقيبة بأسلوب ملهم وتجربة تعليمية ثرية وممتعة.

نأمل أن تترك هذه الحقيبة أثرًا إيجابيًا لدى طلابنا، وأن تشكّل خطوة راسخة نحو تنمية وعيهم الرقمي وتعزيز مهاراتهم في الاستخدام الآمن والمسؤول للتقنية.

نتمنى لكم رحلة تدريبية موفّقة مليئة بالحماس والتأثير، ولأبنائنا مستقبلًا مشرقًا وآمنًا في العالم الرقمي بإذن الله.

فريق سيف سبيس - وزارة الاتصالات وتكنولوجيا المعلومات.

وزارة الاتصـــــالات وتكنولوجيـــــا المعلومـــــات
Ministry of Communications and Information Technology
State of Qatar • دولـــة قطـــر

SAFE SPACE
سيـــف سبيـــس

شكـرًا لكم

dssp@mcit.gov.qa

www.safespace.qa

وزارة الاتصـــــالات وتكنولوجيـــــا المعلومـــــات
Ministry of Communications and Information Technology
State of Qatar • دولـــة قطـــر

SAFE SPACE
سيـــف سبيـــس

الأبطال الرقميون

خطة تنفيذ الدرس

الأبطال الرقميون

خطة تنفيذ الدرس

الفئة المستهدفة

الصفوف من الروضة إلى الصف الثالث الابتدائي.

الموضوع

الأبطال الرقميون.

المكان المقترح

القاعة الصفية.

نمط تقديم الدرس

حضوري.

مدة الدرس

90 دقيقة.

خطة تنفيذ الدرس

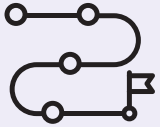
الوسائل التعليمية

- جهاز عرض.
- بطاقات بألوان إشارة المرور.
- صور تعبيرية.
- سيناريوهات.
- عرض بوربوينت.
- نموذج درع رقمي.
- نموذج البطل الرقمي.
- بطاقات صفات البطل الرقمي.
- صورة وسام البطل البالغ الموثوق به.

المفاهيم والمفردات الأساسية

- ضبط النفس والتنظيم الذاتي في العالم الرقمي.
- التعاطف في التفاعلات الرقمية.
- البالغون الموثوق بهم.
- التنمر الإلكتروني.

استراتيجيات التعلم



- العصف الذهني.
- الحوار والمناقشة.
- لعب الأدوار.
- التعلم التعاوني.

أهداف التعلم

- أن يتعرف الطالب على مفهومي ضبط النفس والتنظيم الذاتي في العالم الرقمي.
- أن يدرك الطالب أهمية التعاطف في التفاعلات الرقمية.
- أن يتمكن الطالب من تحديد البالغين الموثوق بهم للاستفادة منهم في الحصول على الدعم.
- أن يتعرف الطالب على مفهوم التنمر الإلكتروني وطرق معالجته.

ملخص

خطة درس "الأبطال الرقميون" هي خطة تنفيذ جلسة تعليمية حضورية مدتها 90 دقيقة، مخصصة لطلاب الروضة حتى الصف الثالث الابتدائي، وتهدف إلى تنمية مهارات المواطنة الرقمية والسلوك الإيجابي على الإنترنت. تمتاز هذه الخطة بالمرونة، حيث يمكن للمعلم تنفيذ جميع الأنشطة في جلسة واحدة أو تقسيمها على عدة حصص دراسية بحسب احتياجات الطلاب.

المفاهيم الرئيسة:

- ضبط النفس والتنظيم الذاتي.
- التعاطف في التفاعلات الرقمية.
- تحديد البالغين الموثوق بهم.
- مواجهة التنمر الإلكتروني.

أقسام الجلسة:

- **التهيئة (15 دقيقة):** نشاط كسر الجليد من خلال تصميم أولي لشخصية البطل الرقمي.
- **أربعة أنشطة (15 دقيقة لكل نشاط):** يتناول كل نشاط مفهومًا من المفاهيم الأربعة الأساسية يتم توضيحه من خلال تطبيق استراتيجيات التعلم المختلفة..
- **الخاتمة (15 دقيقة):** مراجعة جماعية واستعراض لشخصية البطل الرقمي بعد تزويدها بجميع "القوى الرقمية".

ملاحظة: يمكن للمعلم اختيار أنشطة بديلة من "ملحق الأنشطة الإضافية" لتناسب طلاب الصف أو لتوسيع نطاق تنفيذ الدرس.

الأبطال الرقميون
خطة تنفيذ الدرس

التهيئة | كسر الجليد | البطل الرقمي	15 دقيقة
دور المعلم	• يقسم المعلم الطلاب إلى مجموعات ويعطي لوحة لشخصية البطل الرقمي بشكل ورقي أو إلكتروني لكل مجموعة. بالإضافة إلى مجموعة من الصور التي تحمل رموزًا تدل على صفات إيجابية مثل: (التعاطف، ضبط النفس، التنظيم الذاتي، مواجهة التنمر الإلكتروني، سؤال البالغين الموثوق بهم). وأخرى مثل (الصوت المرتفع، العضلات القوية، طول القامة، .... الخ).	• يسأل المعلم الطلاب: من هو البطل الرقمي؟ ماهي القوى التي يمتلكها؟ • يطلب المعلم من الطلاب اختيار وتركيب الصور المناسبة لشخصية البطل الرقمي من وجهة نظرهم المبدئية باختيار مجموعة من الصور التي بحوزتهم. • يطلب المعلم من الطلاب الاحتفاظ بالصورة التي تم تكوينها والاستمرار في تغييرها على مدار الحصة، ومقارنتها بالصورة النهائية للبطل الرقمي الحقيقية. • يسأل المعلم الطلاب عن توقعاتهم لعنوان الدرس. • يعرض المعلم أهداف الدرس.
دور الطالب	• ينضم كل طالب إلى المجموعة التي يحددها المعلم.	• يتعاون طلاب المجموعة الواحدة في تشكيل الصورة المبدئية للبطل الرقمي. • يستنتج الطلاب عنوان الدرس.
الوسائل المستخدمة	**جهاز عرض | نموذج البطل الرقمي | صور تشمل القوى الأربعة للبطل الرقمي | شريحتا البوربوينت رقم 3,2.**	

أنشطة التعليم والتعلم			
الموضوع 01	**ضبط النفس والتنظيم الذاتي**	**15 دقيقة.**	**نشاط 1**
النشاط	**إشارة المرور الرقمية.**		
الهدف	• أن يتعرف الطالب على مفهومي ضبط النفس والتنظيم الذاتي في العالم الرقمي.		
دور المعلم	• يقوم المعلم بتوزيع بطاقات على شكل أزرار بألوان إشارة المرور على الطلاب، بحيث يحصل كل طالب على ثلاث بطاقات.	يقوم المعلم بعرض مواقف رقمية مختلفة مثل: 1. رأيت إعلانًا عن هدية مجانية. 2. وصلك رابط من صديقك المقرب. 3. تلقيت رسالة تقول بأنك ربحت جائزة. 4. رأيت صديقًا يكتب تعليقًا سلبيًا. 5. أرسل لك شخص غريب طلب صداقة. 6. شعرت بالنعاس والتعب بعد قضاء ثلاث ساعات متواصلة على الألعاب الإلكترونية.	• يطلب المعلم من الطلاب التفكير في الموقف ورفع البطاقة المناسبة (أي ضغط الزر المناسب) بحسب ردود أفعالهم تجاه المواقف. • البطاقة الخضراء تعني أن الموقف آمن ويمكن القيام به. • البطاقة الصفراء تعني أن الموقف يحتاج إلى تفكير وسؤال شخص بالغ موثوق به. • البطاقة الحمراء تعني أن الموقف غير آمن ويجب عدم التفاعل معه أو التوقف على الفور.	• يشجع المعلم مجموعات الطلاب الذين رفعوا البطاقة الصحيحة موضحًا سبب التشجيع. • يناقش المعلم ضرورة التأني والتفكير وعدم التسرع تجاه أي موقف عبر الإنترنت. • يوضح المعلم مفهوم ضبط النفس وضرورة التفكير والتحقق قبل اتخاذ أي إجراء أثناء استخدام الإنترنت، لضمان سلامتهم الرقمية. • يوضح المعلم ضرورة تنظيم الوقت وأخذ فترات استراحة بعيدًا عن الشاشات والتركيز على الأنشطة الواقعية. • يطلب المعلم من الطلاب التأكد من وضع الصورة التي تدل على ضبط النفس والتنظيم الذاتي على صورة شخصية البطل الرقمي التي بحوزة كل مجموعة. • ملاحظة: كنشاط بديل، يمكن تنفيذ أحد الأنشطة الواردة في ملحق الأنشطة الإضافية ضمن موضوع ضبط النفس والتنظيم الذاتي.
دور الطالب		• يتأمل الطالب المواقف المعروضة.	• يفكر الطلاب في الموقف ويرفعون البطاقة التي تمثل ردود أفعالهم تجاه كل موقف.	• يتفاعل الطلاب مع المعلم أثناء النقاش مدركين ضرورة ضبط النفس والتأني قبل اتخاذ القرار تجاه المواقف التي تواجههم عبر الإنترنت. • يقوم الطلاب بتركيب الصورة الدالة على ضبط النفس والتنظيم الذاتي على شخصية البطل الرقمي التي بحوزتهم.
الوسائل المستخدمة	**جهاز عرض | بطاقات بألوان إشارة المرور (أحمر، أصفر، أخضر) | شرائح البوربوينت من 5 إلى 8.**			

الأبطال الرقميون
خطة تنفيذ الدرس

الموضوع 02	التعاطف في التفاعلات الرقمية	15 دقيقة.	نشاط 1
النشاط	**كيف تشعر؟**		
الهدف	• أن يدرك الطالب أهمية التعاطف في التفاعلات الرقمية.		
دور المعلم	• يقوم المعلم بتوزيع ملصقات أو بطاقات لصور تعبيرية تمثل المشاعر مثل: (سعيد، حزين، غاضب، خائف).	• يعرض المعلم 3 سيناريوهات بطريقة قصصية ممتعة لجذب الطلاب. مثل: • موقف إيجابي: "رأى أحد أصدقائك أحد رسوماتك فقال لك: رسم رائع جدًا! أحببت الألوان التي اخترتها." • موقف سلبي: "شخص آخر قال عن أحد رسوماتك: هذه الرسم سيئ جدًا، لماذا رسمت هكذا؟" • موقف مقلق: "شخص غريب أرسل لك رسالة يقول فيها: "أريد أن أكون صديقك، هل يمكنني معرفة عنوان منزلك؟"	• يطلب المعلم من الطلاب إلصاق أو رفع الصورة التعبيرية التي تدل على شعورهم عند طرح كل سيناريو.	• يناقش المعلم شعور الطلاب خلال السيناريوهات الثلاث ويوضح لهم تأثير الكلمات والأفعال على الأشخاص سواء في العالم الرقمي أو الواقعي، وضرورة التحلي باللطف أثناء التعامل مع الآخرين سواء أثناء التواصل المكتوب أو الشفهي أو اللعب معهم.	• يطلب المعلم من الطلاب التأكد من وضع الصورة التي تدل على اللطف والتعاطف أثناء التفاعلات الرقمية على صورة شخصية البطل الرقمي التي بحوزة كل مجموعة. • ملاحظة: كنشاط بديل، يمكن تنفيذ أحد الأنشطة الواردة في ملحق الأنشطة الإضافية ضمن موضوع التعاطف في التفاعلات الرقمية. ملاحظة: كنشاط بديل، يمكن تنفيذ أحد الأنشطة الواردة في ملحق الأنشطة الإضافية ضمن موضوع التعاطف في التفاعلات الرقمية.
دور الطالب		• يستمع الطلاب إلى المعلم أثناء طرح السيناريوهات.	• يقوم الطلاب برفع الصورة التعبيرية أو وضع الملصق الذي يمثل شعوره على وجهه.	• يتفاعل الطلاب مع المعلم أثناء النقاش.	• يقوم الطلاب بتركيب الصورة الدالة على اللطف والتعاطف أثناء التفاعلات الرقمية على نموذج شخصية البطل الرقمي التي بحوزتهم.
الوسائل المستخدمة	**جهاز عرض | سيناريوهات مكتوبة أو مصورة | صور أو ملصقات تعبيرية | شرائح البوربوينت من 9 إلى 12.**				

الأبطال الرقميون
خطة تنفيذ الدرس

الموضوع 03	تحديد البالغين الموثوق بهم	15 دقيقة.	نشاط 1
النشاط	**من هو البطل الذي تثق به؟**		
الهدف	• أن يتمكن الطالب من تحديد البالغين الموثوق بهم للاستفادة منهم في الحصول على الدعم.		
دور المعلم	• يسأل المعلم الطلاب: من هو الشخص الذي تلجأون إليه في حياتكم اليومية عند حاجاتكم للمساعدة؟ هل هو المعلم أم أحد الوالدين أم الأخصائي الاجتماعي... الخ؟ • يوضح المعلم للطلاب من هو الشخص البالغ الموثوق به وكيفية تحديده والتعرف عليه وأين يتواجد.	يعرض المعلم صورة وسام مكتوب عليه: " البطل البالغ الموثوق به"، ويطلب من الطلاب اختيار الشخص المناسب الذي سيلجأون إليه في المواقف التالية لمنحه هذا الوسام: • إذا رأيت شيئًا مخيفًا عبر الإنترنت. (الإجابة الصحيحة: شخص بالغ أثق به). • إذا قام صديق بمشاركة منشور جعلك تشعر بعدم الارتياح. (الإجابة الصحيحة: المعلم أو الأخصائي الاجتماعي في المدرسة). • إذا أرسل لك شخص لا تعرفه رسالة عبر الإنترنت. (الإجابة الصحيحة: شخص بالغ أثق به مع الحرص على عدم المشاركة).	• يطلب المعلم من الطلاب وضع الصورة التي تدل على طلب المساعدة من شخص بالغ موثوق به على صورة شخصية البطل الرقمي التي بحوزة كل مجموعة. **ملاحظة**: كنشاط بديل، يمكن تنفيذ أحد الأنشطة الواردة في ملحق الأنشطة الإضافية ضمن موضوع تحديد البالغين الموثوق بهم. ملاحظة: كنشاط بديل، يمكن تنفيذ أحد الأنشطة الواردة في ملحق الأنشطة الإضافية ضمن موضوع تحديد البالغين الموثوق بهم.
دور الطالب	• يتفاعل الطلاب مع المعلم أثناء النقاش.	• يذكر الطالب الشخص الذي سيحدده كشخص بالغ موثوق به في كل سيناريو.	• يقوم الطلاب بتركيب الصورة الدالة على طلب المساعدة من شخص بالغ موثوق به على نموذج شخصية البطل الرقمي التي بحوزتهم.
الوسائل المستخدمة	**جهاز عرض	صورة وسام البطل البالغ الموثوق به	شرائح البوربوينت من 13 إلى 16.**	

الأبطال الرقميون
خطة تنفيذ الدرس

الموضوع 04	التنمر الإلكتروني	15 دقيقة.	نشاط 1
النشاط	**الدرع الرقمي الواقي.**		
الهدف	• أن يتعرف الطالب على مفهوم التنمر الإلكتروني وطرق معالجته.		
دور المعلم	• يوضح المعلم للطلاب مفهوم التنمر الإلكتروني وكيفية التعرف عليه ولماذا يجب علينا إيقافه.	• يوجه المعلم السؤال التالي: كيف يمكنك حماية نفسك من التنمر الإلكتروني؟ • للإجابة عن السؤال، يوزع المعلم نموذج قالب درع فارغ على كل مجموعة ويطلب منهم كتابة ما يجب عليهم فعله إذا واجهوا تنمرًا إلكترونيًا. مثل: (إخبار شخص بالغ موثوق به، تجاهل المتنمر، استخدام كلمات لطيفة، التعامل باحترام مع الآخرين، حظر المتنمر، عدم المشاركة في التنمر). كما يمكن أن يوزع الجمل التي تحتوي على الإجابات على المجموعات على شكل بطاقات وتقوم المجموعة بإلصاق البطاقات على الدرع الذي بحوزتهم. • بعد انتهاء الطلاب، يعرض المعلم نموذجًا جاهزًا، يحتوي العبارات الأربع لما يجب عليهم فعله إذا واجهوا تنمرًا إلكترونيًا.	• يطلب المعلم من الطلاب مقارنة الدروع التي قاموا بعملها مع الدرع المعروض من قبل المعلم. • يطلب المعلم تعديل الدروع إذا كان هناك اختلاف عن النموذج المعروض. • يناقش المعلم المجموعات في جوانب الاختلاف ويوضح لهم أسباب طلب التغيير. ويوضح لهم أن هذا الدرع الرقمي يحميهم وأصدقائهم من المتنمرين الإلكترونيين.	• يطلب المعلم من الطلاب التأكد من وضع الصورة التي تدل مواجهة التنمر الإلكتروني على صورة شخصية البطل الرقمي التي بحوزة كل مجموعة. **ملاحظة:** كنشاط بديل، يمكن تنفيذ أحد الأنشطة الواردة في ملحق الأنشطة الإضافية ضمن موضوع التنمر الإلكتروني.
دور الطالب	• يستمع الطلاب إلى المعلم.	• يتعاون أعضاء كل مجموعة للإجابة عن السؤال المطروح وكتابة أو إلصاق الإجابات على الدرع الذي بحوزتهم.	• يعدل الطلاب النموذج الذي بحوزتهم ليطابق النموذج الذي يعرضه المعلم. • يتفاعل الطلاب مع المعلم أثناء النقاش.	
الوسائل المستخدمة	**جهاز عرض | نموذج الدرع الرقمي الواقي | شرائح البوربوينت من 17 إلى 21.**			

النشاط الختامي | مراجعة موضوعات الدرس | الأبطال الرقميون 15 دقيقة	
دور المعلم	• يطلب المعلم من الطلاب قراءة الجمل التي ألصقوها على مجسم البطل الرقمي. • يطلب المعلم من المجموعات الوقوف جنبًا إلى جنب ورفع شخصية البطل الرقمي التي قاموا بتشكيلها لالتقاط صورة جماعية وهم يهتفون "نحن الأبطال الرقميون".”
دور الطالب	• تقرأ كل مجموعة العبارات المكتوبة على نموذج شخصية البطل الرقمي التي بحوزتها. • ترفع المجموعات الشخصية التي قاموا بتشكيلها. • يهتف الجميع بصوت واحد: "نحن الأبطال الرقميون".”
الوسائل المستخدمة	**جهاز عرض | نموذج البطل الرقمي.**

ملاحظة: يمكن للمعلم تقسيم أنشطة الدرس إلى نشاط أو نشاطين في كل حصة، بما يضمن تحقيق الأهداف على الوجه الأمثل.

وزارة الاتصـــــالات وتكنولوجيـــــا المعلومـــــات
Ministry of Communications and Information Technology
State of Qatar • دولـــة قطـــر

SAFE SPACE
سيـــف سبيـــس

شكـرًا لكم

dssp@mcit.gov.qa

www.safespace.qa