



كشافة الأمازيغ المهدي  
مفوضية البرامج العامة

# الألعاب الإلكترونية

حقيبة تدريبية حول: الألعاب الإلكترونية؛ مفهومها، أنواعها، مضار الإدمان عليها، آثارها  
الإيجابية، الأنشطة البديلة عنها.  
(مرحلي الكشافة والمرشدات، الجوّالة والدليلات)



إعداد: مفوضية البرامج العامة.

التاريخ: 2015/06/20



بسم الله الرحمن الرحيم

## المقدمة:

إنّ قلوب وأذهان وأفكار وإرادة الشَّعب مستهدفة من وراء هجمة الحرب النَّاعمة المعادية... العدوّ يستفيد في حربه النَّاعمة من مختلف وسائل الإعلام والاتّصال والمواقع التَّقافيّة لبث الشَّائعات والأكاذيب والاستفادة من بعض الدَّرَائِع... الأولويّة الرّئيسة اليوم هي مواجهة الحرب النَّاعمة".

الإمام القائد الخامنئي دام ظلّه

قلّما نجد أحد الأفراد لا يحبّ أن يلعب بالألعاب الإلكترونيّة، سواء كانت على: DVD، هاتف محمول، بلاي ستايشن، أو من خلال الإنترنت؛ أكانت اللّعبة مشتركة مع آخرين في مختلف أنحاء العالم، أو فرديّة... لذلك عزيزي المتدرّب كان من الضّروري أن نهتم بهذا الموضوع سواء من حيث تأثيراته الإيجابيّة، أو من حيث سلبيّاته وضرورة إيجاد البدائل عن هذه الألعاب، فكانت ورشة "الألعاب الإلكترونيّة".

نتمنّى لكم كلّ التّوفيق

ودمتم ذخراً لكشّافة الإمام المهدي عجل الله فرجه الشريف

مفوضيّة 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) مفهوم الألعاب الإلكترونية
12	النشاط رقم (2/1) أنواع الألعاب الإلكترونية
15	النشاط رقم (3/1) مضار الإدمان على الألعاب الإلكترونية
17	الجلسة الثانية
18	النشاط رقم (1/2) الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية
19	النشاط رقم (2/2) أنشطة بديلة عن الألعاب الإلكترونية
20	المصادر



## مفتاح الحقيبة

### الهدف العام من الحقيبة:

إكساب المشارك المعارف والاتجاهات اللازمة لمساعدته على إيجاد بدائل عن الألعاب الإلكترونية.

### الأهداف الخاصة:

يُتَوَقَّع من المتدرِّب بعد المشاركة في الورشة أن يكون قادرًا على أن:

1. يتعرَّف إلى مفهوم الألعاب الإلكترونية.
2. يعدِّد أنواع الألعاب الإلكترونية.
3. يذكر مضار الإدمان على الألعاب الإلكترونية.
4. يذكر ثلاثاً من الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية.
5. يقترح 3 أنشطة بديلة عن الألعاب الإلكترونية.

### الأنشطة والأساليب التدريبية:

- عمل المجموعات.
- العمل الفردي.
- العرض.
- الاستجواب.
- لعب الأدوار.

### الوسائل التدريبية:

- لوح ولوازمه.
- LCD.

### المستهدفون من البرنامج:

الكشافة/ المرشدات والجوالة/ الدليلات.



## المنفذون:

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

مدة البرنامج: ساعة.



## 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 منك مراعاةَ الارشاداتِ التَّالية، التي ستُساعدُكَ على إنجاحِ الأهدافِ المرسومةِ في هذه الحقيبةِ التَّربويَّة:

قبل التَّقديم:

- قراءةُ الحقيبةِ جيِّداً وتَفحُّصُ 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 المُحدَّدِ 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 الضرورةِ.
- إجراءُ التقييماتِ 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 ليتمكنوا من تحقيقِ الأهدافِ.
- تقديمُ ملخَّصٍ 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 المخصّصة 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 التطوّر والتقدم، والتزامك بالارشادات التالية يساعذك في تحقيق أهدافك من المشاركة بالجلسة:
- مشاركتك بالنقاش تُغني العملية التدريبية، فلا تكتفي بالتلقّي.
- تعاوئك والتزامك بتوجيهات المدرّب، وإرشاداته خير معين لحسن سير الجلسة.
- خبراتك مهمّة، وخبراتي أيضاً، فلنتشارك معاً خبرات بعضنا البعض.
- رأيك ذو قيمة، ورأيي أيضاً، فلنستمع آراء بعضنا البعض.
- الحماسة في الحوار أمرٌ ضروريّ، شرط أن لا يتحوّل إلى جدالٍ.
- 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
-	-	لوح لوازمه
بعدد المجموعات	A4	بطاقة النشاط (2/1)
بعدد المجموعات	-	أقلام
بعدد المجموعات	A5	أوراق بيضاء
3	100*70	كرتون
3	-	أقلام ماركر





## خطة الحقيبة

الموضوع	الزمن بالدقائق	الجلسة
- مفهوم الألعاب الإلكترونية. - أنواع الألعاب الإلكترونية. - مضار الإدمان على الألعاب الإلكترونية.	35 دقيقة	الأولى
- الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية. - أنشطة بديلة عن الألعاب الإلكترونية.	25 دقيقة	الثانية
	60 دقيقة	المجموع



## الزمن: 35 دقيقة

## الجلسة الأولى

## الأهداف الخاصة للجلسة:

يُتوقَّع في نهاية الجلسة أن يكون المتدرِّب قادراً على أن:

1. يتعرَّف إلى مفهوم الألعاب الإلكترونية.
2. يعدِّد أنواع الألعاب الإلكترونية.
3. يذكر مضار الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

## خطة جلسة تدريبية

النشاط	الموضوع	المدَّة	الطريقة	الوسائل واللوازم
(1/1)	مفهوم الألعاب الإلكترونية	10 د	الاستجواب + عمل فردي	لوح ولوازمه
(2/1)	أنواع الألعاب الإلكترونية	10 د	عمل مجموعات + عرض	بطاقات النشاط بعدد المجموعات، أقلام بعدد المجموعات
(3/1)	مضار الإدمان على الألعاب الإلكترونية	15 د	لعب أدوار + استجواب	لوح ولوازمه



## النشاط (1/1)

- يسأل المدرّب المشاركين الأسئلة التالية، ويأخذ بعض الإجابات: من يلعب الألعاب الإلكترونية؟ كم تمضون من الوقت على هذه الألعاب؟ كيف تلعبونها؟
- يسأل ما هي الألعاب الإلكترونية؟، ويطلب من كلّ مشارك تدوين كلمة على اللّوح تعبّر عن الموضوع.
- يجمع المدرّب الكلمات، أو العبارات، ويصوّبها، ثمّ يعرض المفهوم الوارد في المادّة العلميّة، ويشرحه بشكلٍ مبسّط.

## المادة العلمية للنشاط (1/1)

### مفهوم الألعاب الإلكترونية:

اللّعبة الإلكترونيّة هي نشاط ينخرطُ فيه اللاعبون، محكومٌ بقواعد معيّنة. وتكون اللّعبة متوفّرة على هيئةٍ رقميّة (Digital)، ويتمّ تشغيلها على الحاسوب، أو التّلفاز، أو الهواتف النّقالة، أو الأجهزة اللّوحيّة،

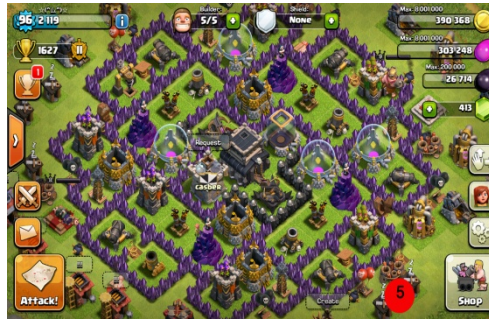
...

الألعاب الإلكترونيّة هي وسيلة ترفيهيّة وفنيّة موجّهة، يتفاعل معها الفرد بشكل ذهني ونفسي وجسدي، وبالتالي فهي تفرض على المستخدم مستوى أعلى من التّركيز. الألعاب الإلكترونيّة في ظاهرها وسيلة تسلية لكنّها تحمل بين طيّاتها ثقافة مصمّميها و أفكارهم و معتقداتهم.

## النشاط (2/1)

- يطلب من المجموعات تصنيف الصّور الواردة في بطاقة النّشاط إلى 5 مجموعات، ثمّ تسمية كل مجموعة حسب نوعها.
- يعرض المدرّب الصّور، ويصوّب، ثمّ يشرح ما ورد في المادّة العلميّة.

## بطاقة النشاط (2/1)







حلّ النّشاط: تصنيف المجموعات:

- المجموعة الأولى: ألعاب تعليمية (الصّور: 1، 13، 17، 19).
- المجموعة الثانية: ألعاب فكرية (الصّور: 4، 7، 10، 12).
- المجموعة الثالثة: ألعاب حربية (الصّور: 5، 8، 14، 15، 16).
- المجموعة الرابعة: الألعاب الخيالية والأساطير (الصّور: 2، 9، 11).
- المجموعة الخامسة: ألعاب رياضية (الصّور: 3، 6، 18، 20).

## المادة العلمية للنشاط (2/1)

## أنواع الألعاب الإلكترونية:

- ألعاب تعليمية: هذا النوع من الألعاب مفيدٌ للأفراد، فهو يبدأ في تثقيفهم بثقافة سهلة وسلسة، وضمن هذا المجال نجد أيضاً بعض البرامج باللغة العربية التي تدعم الثقافة العربية.
- ألعاب فكرية (تقوية الملاحظة – التركيز...): تعتبر هذه البرامج للصغار، ولكنها تشد انتباه الكبار أيضاً، نظراً لأهميتها في تقوية المخيلة وسرعة البديهة والذاكرة والنشاط الذهني.
- ألعاب حربية (بعضها يحتاج إلى وضع الخطط): هذا النوع من الألعاب قد يكون عنيفاً، وقد لا يكون كذلك، يعتبر من المراحل المتقدمة، والتي تحتاج إلى نضج عقلي، ويعتمد على مبدأ تجميع أكبر عدد من النقاط.
- ألعاب الخيال والأساطير وتكون مخيفة، لأنها تصوّر مشاهد القتل بالآلات الحادة وبشكل عنيف.
- ألعاب رياضية: وهي ألعاب تحاكي الرياضات الحقيقية مثل كرة القدم أو كرة السلة أو كرة الطاولة وغيرها من الرياضات الأخرى.



## النشاط (3/1)

- يشرح المدرّب معنى الإدمان.
- يطلب من اثنين من المشاركين، القيام بلعب أدوار (أحدهما مدمن على الألعاب الإلكترونية والآخر يقوم بدور الأب أو الأخ. يجلس المدمن أمام شاشة الكومبيوتر، ويكون سيء المظهر: أشعث الشعر، ثيابه غير مرتّبة، تظهر على وجهه علامات التعب والإرهاق، يجلس منحني الظهر، أمامه على الطاولة سكاكر وحلويات.
- يأتي المشارك الثاني ويتحدّث معه، ويسأله: هل صليت؟ لقد تأخّرت عن وقت الصلاة، لماذا لا تهتمّ بدراستك؟ هذا الطّعام الذي تتناوله غير مفيد، انظر إلى نفسك كيف أصبحت....
- يجيبه المشارك الأول بطريقة غير لائقة وبصوت مرتفع بأن لا علاقة له بالأمر).
- بعد انتهاء المشهد، يسأل المدرّب المشاركين: ما الذي حصل الآن؟ ماذا تستنتجون؟
- يأخذ إجاباتهم ويدونها على اللوح.
- يعقب بما ورد في المادة العلمية.

## المادة العلمية للنشاط (3 / 1)

### مضارّ الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

الإدمان على الألعاب الإلكترونية: هو ظاهرة تتمثل في الاعتياد المستمر لدى الفرد على ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر وسائل وسيطة<sup>1</sup> بشكل دائم، يؤثّر على نشاطه الطبيعي ويجعله في حالة انفصال دائم عن الحياة الطبيعيّة، مخلفاً حالة من التعلّق الشديد بتلك الألعاب.

لا يمكن أن نتجاهل مضارّ الألعاب الإلكترونية التي تمثّل خطراً حقيقياً على الفرد، وأبرز هذه المضارّ هي:

1. اكتساب قيم ومفاهيم خاطئة وسيئة؛ مثل تعلّم الاحتكار، التّنافس السّلبى، الهيمنة، العنف، بالإضافة إلى التّأثر بنمط الحياة الغربيّة (المأكل، الملابس، طريقة الكلام، ...).

<sup>1</sup> تلفزيون، كومبيوتر، هاتف، ...



2. إهمال الواجبات الدينية، أبرزها التقصير في أداء الصلوات في وقتها، والحضور في المسجد.
3. هدر الوقت.
4. التلّفُظ بعبارات نابية وغير لائقة.
5. انتشار الجرائم في المجتمع.
6. مشاكل صحّيّة:
  - ضعف النّظر واحمرار العينين بسبب إطالة النّظر في جهاز الكومبيوتر، أو الهاتف، أو بسبب سرعة حركة العينين.
  - الأوجاع والتشنّجات في الكتفين والرّقبة والعمود الفقري بسبب وضعيّة الجلوس.
  - البدانة، والتي تؤدّي أيضاً إلى الإصابة بأمراض القلب والشرايين، وذلك بسبب الجلوس المستمر وكثرة تناول الأطعمة غير الصحّيّة أثناء اللّعب، بالإضافة إلى عدم ممارسة الأنشطة الرّياضيّة.
  - التوتّر الشّديد، واضطّراب النّوم.
  - ضعف مهارات التّعبير والحوار والإلقاء، بسبب التّركيز على الصّورة فقط.
7. مشاكل سلوكيّة: الأنانيّة، العدوانيّة، الكذب، السرقة، الغضب، ...
8. تأخّر دراسي وضعف في التّحصيل العلمي.
9. العزلة الاجتماعيّة والانطواء.
10. الابتعاد عن الجوّ الأسري والاجتماعي.





الزمن: 25 دقيقة

## الجلسة الثانية

الأهداف الخاصة للجلسة:

يُتوقع في نهاية الجلسة أن يكون المتدرّب قادراً على أن:

1. يذكر ثلاثاً من الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية.

2. يقترح 3 أنشطة بديلة عن الألعاب الإلكترونية.

## خطة جلسة تدريبية

النشاط	الموضوع	المدّة	الطريقة	الوسائل واللوازم
(2/1)	الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية	15 د	عمل مجموعات	أوراق A5 بعدد المجموعات، أقلام بعدد المجموعات
(2/2)	أنشطة بديلة عن الألعاب الإلكترونية	10 د	عمل فردي	كرتون عدد 3 (70*100)، أقلام ماركر



## النشاط (1/2)

- يسأل المدرّب: ما هي الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية؟
- يطلب من كلّ مجموعة الإجابة عن هذا السؤال، وكتابة 3 من الآثار الإيجابية.
- تستعرض المجموعات ما توصلت إليه.
- يصوّب المدرّب، ويعقّب بما ورد في المادة العلمية.

## المادة العلمية للنشاط (1/2)

### الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية:

- بالرغم من أنّ الألعاب الإلكترونية قد تؤدي إلى الإدمان وتضييع الوقت، إلّا أنّ معرفة استخدامها في الزّمان والمكان المناسبين والطريقة الملائمة والمقدار المحدّد قد يكون له بعض الآثار الإيجابية:
1. التّحدّي - الموجود في البعض منها - الذي يشكّل شرطاً للتّعلّم وزيادة الرغبة فيه.
  2. التّسلية واكتساب بعض الخبرات والمعارف والمهارات.
  3. تنمية القدرات العقلية، باعتبار أنّ تلك الألعاب تمثّل رياضة ذهنيّة وتنمي القدرة على التّفكير العلمي السّليم، وعلى وضع الاحتمالات والدّخول في التّحديات. هذا فضلاً عن تنشيط الدّائرة والتّعويد على الصّبر والمثابرة.
  4. تنمية القدرة على اتّخاذ القرار والتغلّب على المشكلات، من خلال ما تحويه من معلومات.
  5. تنمية مهارات الدّقة والمتابعة والتّركيز.

## النشاط (2/2)

- يضع المدرب كرتونة كبيرة (أو أكثر) على اللوح، أو الحائط، ويطلب من كل متدرب أن يدوّن عليها 3 مقترحات لأنشطة بديلة عن الألعاب الإلكترونية.
- يصوّب المدرب ويعقب بما هو وارد في المادة العلمية، في حال عدم ذكره من قبل المشاركين.

## المادة العلمية للنشاط (2/2)

### أنشطة بديلة عن الألعاب الإلكترونية:

1. المشاركة في المخيمات الكشفية.
2. المشاركة في الأنشطة الكشفية المختلفة الخاصة بكل مرحلة.
3. ممارسة الرياضة، أو المشاركة في النوادي الرياضية: السباحة، المشي، كرة القدم، كرة السلة، الجمباز، الكاراتيه، ...
4. المشاركة في أنشطة التحدّي والمغامرة: الرابيل، التسلق، ...
5. المشاركة في أنشطة خدمة المجتمع:
  - تقديم الخدمات العامة في المساجد، الحسينيات، الأماكن العامة، ...
  - المشاركة في ندوات، أو محاضرات، أو حملات توعية بيئية وصحية واجتماعية.
6. المشاركة في النوادي الفنية: الرسم، الأشغال يدوية، الحكواتي، الإنشاد، الموسيقى، ...
7. المشاركة في نوادي تلاوة وحفظ القرآن الكريم.



## 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.