

## الدرس ٢٥

## الألعاب الإلكترونية: الجيد والسيء

## تحضير المعلم

## المفاهيم الأساسية

يمكن أن يكون للعب بالألعاب الإلكترونية تأثيرًا إيجابيًا أو سلبيًا في حياة التلاميذ. من المهم أن يساعد الكبار في توجيه القرارات التي تتخذ حول ممارسة ألعاب الفيديو.

## الأهداف

بنهاية هذا الدرس، ينبغي على التلاميذ أن يكونوا قادرين على:

١. إدراك أن هناك نتيجة لكل عمل.
٢. التعرف على النتائج الإيجابية والسلبية للعب بالألعاب الإلكترونية.

## المصطلحات الأساسية

النتيجة: ماذا يحدث بسبب السلوك.

مشبع: غارق/مبلل/منقوع.

## المعلومات التوضيحية

هل الألعاب الإلكترونية جيدة أم سيئة بالنسبة لتلاميذنا؟ يمكن أن تكون كلاهما. فيمكن أن يكون هناك آثار إيجابية وسلبية من اللعب بالألعاب الإلكترونية. هناك العديد من القرارات في الحياة، وأنت كمعلم، يمكنك توجيه النقاشات لمساعدة تلاميذك وأهلهم في اتخاذ خيارات حكيمة حول الألعاب الإلكترونية.

جوانب التعلم الإيجابي للألعاب الإلكترونية هي:

١. القدرة على القيام بعدة مهام ومعالجة الأمور ذهنيًا ومتابعة عدة أشياء في وقت واحد.
٢. مهارة حل المشاكل.
٣. التنسيق بين أداء اليد والعين.
٤. التفكير السريع.
٥. التخطيط الاستراتيجي والتكيف مع المواقف.

صانعو الأحلام - مُدَمَّرُو الأَحْلَام لتلامذة المرحلة الابتدائية

الوحدة ٢	مُدْمرو الأحلام	الألعاب الإلكترونية: الجيد والسيء	٢٥
----------	-----------------	-----------------------------------	----

الجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية هي:

١. جعل مشاعر الأطفال متحجرة تجاه العنف.
٢. مكافأة العنف.
٣. التسبب في انعزال المستخدم.
٤. التسبب بالحمول والذي يسبب زيادة الوزن.
٥. إمكانية الإدمان عليها.
٦. إمكانية التسبب بمشاكل في القدرة على الملاحظة.

## المواد/التحضير

١. في استكشاف الدرس، سوف نحتاج إلى إسفنجة، ومرطبان كبير بما فيه الكفاية لوضع الإسفنجة في الجزء العلوي منه وكأس ماء (فيه صبغة طعام، إن أمكن).
٢. في تطبيق الدرس، سوف يحتاج التلاميذ إلى أوراق وأقلام رصاص.

## الدرس

### البدء بالدرس

[قل للتلاميذ:] نتحدث هذا الأسبوع، عن الألعاب الإلكترونية. كم منكم يلعب الألعاب الإلكترونية؟ هي ممتعة جدًا، أليس كذلك؟ هل فكرتم يومًا بأنه يمكن للألعاب الإلكترونية أن تكون خطيرة أحيانًا على أجسادكم، وقلوبكم، وأذهانكم؟ أنساءل ما إذا كان هاني وليلى وباسم يلعبون الألعاب الإلكترونية؟

### الاستعداد (٥ دقائق)

[اقرأ للتلاميذ:] الفصل ٢٥ - هل التظاهر جيد؟

سأل باسم: "الكتب جيدة، ولكن هل تعرفون ما أكثر شيء يعجبني في هذه المكتبة؟"

"حقيقة أنا هنا؟" خمن هاني بابتسامة وغمز ليلي.

"أنا متأكد بأن هذا تمامًا ما قصده باسم. ففي النهاية، تخيل كم سيكون وحيدًا وضائعًا من دوننا،" أضافت ليلي.

ضحك باسم، "حسنًا، بالطبع، يجب أن يكون هذا هو الجواب،" لكن من بعدكم أتما الاثنان، وأمينة المكتبة،

هل تعرفون ما أفضل شيء يعجبني؟"

قال هاني: "خريطة العجائب."

قال باسم: "حسناً، اعتقد أن ما كنت أفكر فيه ليس أفضل شيء في المكتبة، ولكنه بالتأكيد ممتع جداً." "لاكي! هل تفكر في لاكي؟" قاطعه هاني وهو ما يزال يضحك على عجز باسم عن الوصول إلى ما كان يحاول قوله.

"توقف عن ذلك!" قال باسم وهو يضحك، "الألعاب! كنت أفكر بالألعاب! لقد رأيت لعبة لوحية تشبه لعبة الشطرنج، ولكنها لم تكن كذلك. جزء منها على الإنترنت، والجزء الآخر يلعبه عدد من اللاعبين، وإذا كنت قد قرأت التعليمات بشكل صحيح، فيمكنك أن تفعل أي أمر تريده أو أن تصبح أي شيء ترغب فيه." قالت أمينة المكتبة وهي تهز رأسها: "هذه قفزة كبيرة، هل أنت متأكد بأنك مستعد لمثل هذه اللعبة؟" "هناك طريقة واحدة لاكتشاف ذلك!" ابتسم باسم.

سألته ليلى: "ماذا تريد أن تفعل ومن تريد أن تصبح؟" "أريد خوض المعارك، وقهر الممالك والفوز بالفتاة الجميلة،" قال باسم. "هل هذا كل شيء؟" قال هاني ضاحكاً، "يبدو طموحاً مبالغاً فيه بالنسبة لي." "إنها مجرد لعبة،" قال باسم، "الأمر ليس كما لو كان حقيقياً أو من هذا القبيل." "لا تكن متأكداً،" قالت أمينة المكتبة محذرة، "هل تعتقد أنه من المقبول القيام بشيء ما في لعبة، وأنت لا تفكر في القيام به في الحياة الحقيقية؟"

"بالتأكيد، هذا هو الهدف من اللعب،" قال باسم بطريقة أقوى قليلاً مما كان يقصد، "في ألعاب الإنترنت يمكنني الطيران، وأن أتعرض للقتل وأعيش لأقاتل ليومٍ آخر، وأقوم بتقبيل الفتاة الجميلة دون الحاجة لمقابلة والديها." "هههههههه؟" قالت أمينة المكتبة، "أعتقد أنه قد يكون في الأمر خطر حقيقي أكثر مما تتوقعه. فمن السهل أن تتوه في اللعبة وأن تحسر، وهذا أكثر من مجرد بعض من وقتك على طول الطريق." "مستحيل!" اعترض باسم، "إنه مجرد تظاهر ويمكنني التوقف في أي وقت أريد!" "<<يبدو لي أنك تتظاهر أكثر من اللزوم>> على حد تعبير شخص على دراية تامة بالتورط بعمق في موقف صعب،" صرحت أمينة المكتبة.

(يتم استخدام العبارة في الكلام اليومي للإشارة إلى الشك في صدق شخص ما)

## الاستكشاف (١٥ دقيقة)

[قل للتلاميذ:] كان لدى باسم توقعات عالية بخصوص "حياة الألعاب الإلكترونية!" هناك ألعاب إلكترونية هادفة وتعزز القيم المجتمعية وهناك ألعاب إلكترونية أخرى تُشجع على العنف حيث يتعين على اللاعب قتل الناس وسرقة أشياء، وغيرها. ومن خلال هذا الدرس سوف تتعلم المزيد عن التأثيرات المحتملة لممارسة الألعاب الإلكترونية، إيجابية كانت أم سلبية. أمينة المكتبة سألت سؤالاً جيداً ... "هل تعتقد أنه من المقبول القيام بشيء ما في لعبة لن تفكر في القيام به في الحياة الحقيقية؟" أساءل إن كانت أمينة المكتبة قلقة بشأن احتمال أن يقوم باسم بلعب ألعاب إلكترونية تشجع على العنف مما قد يؤثر على عقله وقلبه.

اليوم، سوف نقوم بإجراء تجربة علمية. سوف أقوم بوضع هذه الإسفنجة على فوهة المرطبان. سأطلب من أحدكم أن يأتي للأمام لمساعدتي. أريد منك القيام بصب الماء ببطء من هذه الكأس على الإسفنج. [من المهم أن يصب مساعدك الماء ببطء، بحيث في البداية، تمتص الإسفنجة الماء. وعندما تنتشع الإسفنجة بالماء، سوف تبدأ بتسريب الماء إلى المرطبان.] هل لاحظتم كيف أنه عندما قمنا بصب الماء في البداية على الإسفنجة، امتصته كله ولم يتسرب منها شيء؟ ولكن في النهاية، أصبحت الإسفنجة مبللة للغاية، ولم تستطع امتصاص المزيد من الماء وبدأ الماء يتسرب من خلالها. أساءل كيف يمكن أن تساعدنا هذه التجربة على التفكير في الألعاب الإلكترونية العنيفة؟ ما الذي يمثله الإسفنج؟ [عقل التلاميذ] وما الذي يمثله الماء؟ [العنف] هناك قلق حقيقي من أن لعب الألعاب الإلكترونية التي تشجع على العنف تسمح لفكرة العنف بالتسلل إلى عقولكم وقلوبكم. يجب عليكم أن تحرسوا قلوبكم. إذا بدأت تشعر بأن ميلكم نحو العنف يزداد، قوموا بأخذ قرار فوري بالتوقف عن ممارسة هذه الأنواع من الألعاب.

### الاكتشاف (١٥ دقيقة)

[قل للتلاميذ:] عندما استيقظتم هذا الصباح، ماذا أكلتم؟ إذا أكلتم طعام صحي، فهذا جيد لكم! هل سبق أن سمعتم بمصطلح "أنت ما تأكله؟" ماذا تعني هذه العبارة في اعتقادكم؟ [يجب أن تسمع إجابات مثل: "إذا تناولت الطعام الصحي، فستكون بصحة جيدة؛ وإذا تناولت طعام غير صحي، فستكون صحتك غير جيدة."]

هناك نتيجة لكل عمل. بعض النتائج يمكن أن تكون إيجابية وبعضها الآخر سلبي. دعونا نأخذ دقيقة للتفكير في هذا الأمر. ماذا لو كنتم تتناولون الأطعمة التي تحتوي على نسبة عالية من السكر طول اليوم لمدة أسبوع؟ اذكروا لي نتيجة واحدة إيجابية وأخرى سلبية لهذا الوضع. [الإجابات المحتملة: النقطة الإيجابية- يمكنكم الاستمتاع بالسكر في اليوم الأول. النقطة السلبية - بعد بضعة أيام، سوف تشعرعون بالمرض لأن نظامك يحتوي على السكر فقط.]

عندما تشاهدوا أو تفكروا بردود الفعل أو بنتائج وضع معين، فمن الممكن أن يساعدكم هذا على اتخاذ قرارات جيدة للمستقبل. ما هو القرار الجيد الذي يمكنكم اتخاذه نتيجة معرفتكم لعواقب هذا الوضع؟ [تناول الطعام الصحي هو أفضل قرار أقوم به.]

الآن، دعونا نشكر في بعض النتائج المحتملة لممارسة الألعاب الإلكترونية. سأقوم بتقسيمكم إلى مجموعات صغيرة. في مجموعتكم الصغيرة، أود منكم تقرير نتيجة إيجابية واحدة وأخرى سلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية. [امنح الوقت لتلاميذك لمناقشة هذا السؤال ضمن مجموعاتهم. بالنسبة لمعلمي تلاميذ المرحلة الابتدائية الأصغر سنًا، قد تختارون القيام بهذا النقاش معًا كفصل دراسي.] الآن، أود من شخص واحد من كل مجموعة صغيرة أن يُطلعني على نتيجة واحدة إيجابية وأخرى سلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية.

[قد ترغب في تدوين هذه النتائج على شكل قائمة على اللوح. استخدم قائمة الإيجابيات والسلبيات المذكورة في جزء المعلومات التوضيحية لمساعدة التلاميذ من كل مجموعة في ذكر إجابات مختلفة. إذا لم يقوموا بتغطية جميع الأسباب المذكورة، فيمكنك توجيه النقاش بحيث تغطي جميع النتائج الإيجابية والسلبية.]

### التطبيق (١٠ دقائق)

[قم بإرشاد تلاميذك لعمل مخطط بياني لمساعدتهم على مراقبة استخدام الألعاب الإلكترونية الخاصة بهم. للتلاميذ الأصغر سنًا، قد تحتاج إلى رسم مخطط بسيط لهم مع أقسام مخصصة للإفطار، والمدرسة، والعشاء، واللعب، والألعاب الإلكترونية، والنوم. للتلاميذ الأكبر سنًا، يمكنهم عمل المخطط البياني الخاص بهم وتضمينه الأقسام المختلفة لكل نشاط رئيسي في حياتهم. اطلب منهم تتبع مقدار الوقت الذي يقضونه في لعب الألعاب الإلكترونية. شجعهم على الأخذ بعين الاعتبار ما تعلموه عن الألعاب الإلكترونية والتخطيط لضبط وقتهم. (هذا المخطط البياني مذكور كذلك في جزء التواصل بين المعلم والأهل بحيث يتمكن الأهل أيضًا من مساعدة أطفالهم في ضبط وقتهم).]

### المشاركة (١٠ دقائق)

[قل للتلاميذ:] الآن، دعونا نفكر في كل هذه التفاعلات الإيجابية والسلبية للعب الألعاب الإلكترونية. أريدكم أن تستخدموا استراتيجية (فكر/اختر زميلًا/شارك) كلاً مع زميله حول النتائج الإيجابية والسلبية التي تنطبق أكثر على حياتك.

### إنهاء الدرس

[قل للتلاميذ:] لقد تعلمنا بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية يمكن أن تؤثر علينا بطريقة إيجابية وسلبية. ولقد تحدثنا عن الجوانب الإيجابية للعب الألعاب الإلكترونية. كما تحدثنا عن الجوانب السلبية كذلك. هناك سمة هامة في النضوج، وهي تعلم تغيير الوضع عندما يؤثر شيء ما عليك بشكل سلبي. إذا أدركت أنك أصبحت مدمناً على لعب الألعاب الإلكترونية أو أصبحت تتأثر عاطفياً بالألعاب الإلكترونية التي تشجع على العنف، أمل أن تتعلم بأن تقول فقط "لا" لعملية المشاركة في الألعاب الإلكترونية.



## التعمق أكثر (اختياري)

[في هذا النشاط، سيطلب من تلاميذك الإجابة عن العديد من الأسئلة. إذا كان ذلك ممكناً، رتب غرفتك الصفية بحيث توفر مساحة لجميع تلاميذك للوقوف معاً في مكانين منفصلين. إذا لم يتوفر لديك المجال في غرفتك الصفية، فيمكنك التفكير في نقل هذا النشاط للخارج. خيار آخر وهو أن تطلب من تلاميذك رفع أيديهم، بدلاً من الوقوف والتحرك، للإجابة على الأسئلة.]

[قل للتلاميذ:] [أمينة المكتبة سألت باسم: "هل تعتقد أنه من المقبول القيام بشيء ما في لعبة لا تأمل أو تقدر على القيام به في الحياة الحقيقية؟" [اجعل جميع التلاميذ يقفون، ثم قل للتلاميذ:] سوف أقوم بطرح عدة أسئلة حول شيء قد يكون لديكم الفرصة للقيام به في لعبة ما. إذا كانت إجابتك "نعم"، فانتقل إلى هذا الجانب من الغرفة. أما إذا كانت إجابتك "لا"، فإذهب إلى الجانب الآخر. [ملاحظة: اختر الأسئلة التي تناسب أعمار تلاميذك أو استبدلها بأسئلتك الخاصة.]

١. أنت تقوم بلعب شخصية تمتلك قوة خارقة على الطيران. ضمن اللعبة، تحتاج للطيران للقبض على الشخصية السيئة. هل ترغب في أن تقوم الشخصية التي تلعبها بالطيران؟ [على الأغلب، سيتحرك جميع التلاميذ إلى الموقع "نعم." إذا ذهب أي من التلاميذ إلى الموقع "لا"، فقد ترغب بالسؤال عن السبب.]

٢. شخصيتك جزء من فريق. في مرحلة معينة من اللعبة، على شخصيتك أن تضحي بنفسها لإيقاد باقي أعضاء الفريق. هل ستقبل بموت شخصيتك من أجل إيقاد باقي أعضاء الفريق، حتى لو كان ذلك يعني انتهاء دورك في اللعبة؟ [من المحتمل أن يؤدي هذا إلى انقسام الصف، بين الموقعين، "لا" و"نعم." اسأل واحداً أو اثنين من كل مجموعة لماذا اختاروا إجابتهم.]

٣. أنت تلعب لعبة ويمكن أن تختار أن تلعب دور شخصية جيدة أو شخصية سيئة شريرة. فهل يمكن أن تختار لعب دور شخصية شريرة؟ [اسأل واحداً أو اثنين من كل مجموعة لماذا اختاروا إجابتهم.]

٤. أنت تقوم بلعب شخصية جاسوس. وللحفاظ على "غطائك" عليك القيام بأشياء مثل تعاطي المخدرات، وشرب الكحول أو النظاهر بانجذابك لشخص سيء للغاية. هل تقبل بأن تقوم شخصيتك بهذه الأشياء؟ [اسأل واحداً أو اثنين من كل مجموعة لماذا اختاروا إجابتهم.]

في نشاطنا، كان علينا أن نقرر ما إذا كان القيام بشيء ما في خيالنا أو في لعبة إنترنت أمراً مقبولاً أو غير مقبول. بعض الأشياء، مثل القدرة على الطيران، هي ممتعة ولا تغرينا لفعل أشياء ضارة في الحياة الحقيقية. لكن أشياء أخرى، مثل إساءة المعاملة أو إيذاء شخص ما من أجل التظاهر (أو في خيالك)، ليست بريئة تماماً. من السهل أن تفكر "لن يتأذى أحد" إذا فعلنا شيئاً في خيالنا أو في لعبة خيالية. ولكن هل هذا صحيح حقاً؟ قد تكون اللعبة خيالية ولكنك لست كذلك. دعونا نرى ما إذا كان بإمكاننا وضع قاعدة عامة. ما هي الصلة بين تخيل أمر سيء والقيام به فعلياً؟ لا يمكن لتخيل شيء ما أن يكون جيداً أو مقبولاً إذا كان القيام بنفس الشيء على أرض الواقع يعتبر خطأً أو شراً. هل يمكن للخيال أن يصبح حقيقة؟

هناك آية في الكتاب المقدس تقول: "فَوْقَ كُلِّ مَحْفُوظٍ أَحْفَظْ قَلْبَكَ، لِأَنَّ مِنْهُ مَخَارِجُ الْحَيَاةِ." (أمثال ٤: ٢٣)

كيف تنطبق هذه الآية على بعض الألعاب الإلكترونية أو الألعاب على الإنترنت؟ إنها تنبهنا بأن ما نسمح له بالدخول إلى قلوبنا وعقولنا يمكن أن يؤثر على حياتنا. كن متيقظاً لكيفية تأثير الألعاب الإلكترونية عليك. لا تدعهم يصبحون من مُدَمَّرِي الأَحْلَامِ.

## التواصل بين المعلم والأهل

هذا الأسبوع، ناقشنا موضوع الألعاب الإلكترونية وكيف يمكن أن تؤثر على طفلك من الناحيتين الإيجابية والسلبية. بعضا من الجوانب الإيجابية التي ذكرناها كانت تُعلم القيام بمهام متعددة، وتطوير التنسيق بين أداء اليد والعين، ومهارة حل المشاكل، والتفكير السريع، وتعلم خلق الاستراتيجيات، والتكيف مع المواقف. وبعض الجوانب السلبية كانت تحجر مشاعر الأطفال تجاه العنف، والإدمان، والعزلة الاجتماعية، والكسل.

نشجعكم، كأهل، على:

- مراقبة استخدام طفلك للألعاب الإلكترونية، وبالأخص الألعاب التي يلعبونها.
- الحد من الوقت الذي يقضونه على الألعاب الإلكترونية.
- امنح طفلك مجموعة متنوعة من الخبرات للاستمتاع بها بالإضافة للألعاب الإلكترونية عن طريق تشجيع الأنشطة في الهواء الطلق.

إذا لاحظت أن طفلك يتجاوب بعنف في الحياة اليومية، فضع في عين الاعتبار دور الألعاب الإلكترونية التي تشجع على العنف في تعزيز هذا الأمر. لقد قام طفلك بوضع مخطط بياني في المدرسة للمساعدة في تتبع مقدار الوقت الذي يُصرف في الأنشطة اليومية. هذا قد يساعدك في توجيه نقاشك حول الألعاب الإلكترونية مع طفلك. هناك آراء مختلفة حول كيفية تأثير الألعاب الإلكترونية على طفلك. نحن نشجعك على أن تدع قلبك يساعدك على معرفة كيفية توجيه طفلك لاتخاذ قرارات حكيمة حول استخدام الألعاب الإلكترونية.

### أسئلة يمكنك طرحها على طفلك:

١. هل يمكن أن تروي لي القصة التي قرأها معلمك؟ هل تتذكر السؤال الذي سألته أمينة المكتبة لباسم؟ (سألته، "هل تعتقد بأنه من المقبول القيام بشيء ما في لعبة لا تفكر في القيام به في الحياة الحقيقية؟")
٢. كيف يمكنك إجابة هذا السؤال؟ (ناقش مع طفلك كيف أن الألعاب، خاصة الألعاب الإلكترونية، قد تغير حياة طفلك بشكل إيجابي).

الأهل، شاركوا أطفالكم إن كانت الألعاب الإلكترونية أو التطبيقات قد أثرت على حياتك أو حياة شخص تعرفه.

