

## استمارة توثيق برنامج

المجمع التعليمي	الجفر التعليمي	المرحلة	متوسط وثائقي
اسم التقرير	التوعية بأضرار الألعاب الإلكترونية	المجال	إرشادي توعوي
<p><b>الاهداف</b></p> <p>توعية الطلاب بأضرار الألعاب الإلكترونية.</p> <p>- أثر ممارسات و استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال.</p> <p>- تعريف الألعاب الإلكترونية.</p> <p>تصنيف الألعاب الإلكترونية إلى ألعاب ذكاء، و ألعاب إثارة و ألعاب تعليمية و الهدف منها.</p> <p>- فوائد الألعاب الإلكترونية</p> <p>وأن يطلع الطلاب على خطورة الألعاب الإلكترونية ومدى أضرارها النفسية على الطالب وتأثيرها على المستوى الدراسي وعلى علاقته مع بيئته التي حوله من الأسرة وعلاقاته الاجتماعية الأخرى</p>			
مدة التنفيذ	بعد الفسحة	مكان التنفيذ	غرفة الإرشاد المهيئة لهذا الغرض
<p><b>الوصف</b></p> <p>تم ولله الحمد تفعيل برنامج أخطار الألعاب الإلكترونية في مجمع الجفر التعليمي أثناء حصص النشاط ومن الإيجابيات:</p> <p>- تفاعل الطلاب مع البرنامج.</p> <p>- مشاركة الطلاب بأرائهم عن أضرار و فوائد الألعاب الإلكترونية</p> <p>- توسيع إدراك الطلاب لمخاطر الألعاب الإلكترونية</p> <p>و كان تنفيذ البرنامج عن طريق عروض - و أفلام قصيرة عن فوائد و أضرار الألعاب الإلكترونية - مسابقات أفضل تعليق -</p> <p>إعداد التقرير: الموجة الطلابي : بدر العصيمي</p>			
الفئة المستهدفة	طلاب المرحلة المتوسطة والثانوية	عدد المستهدفين	جميع الطلاب



اضطراب الألعاب الإلكترونية  
مرض خطير قد ينهي حياتك  
الاجتماعية



## أضرار الألعاب الإلكترونية.

من الجانب الديني :  
تشغل عن الطاعات ، مما يترتب عليها  
تأخير الصلوات .  
تبت بعض الألعاب أفكارا عقائدية ومعتقدات تخالف  
الدين الإسلامي .  
بعضها ينشر الإباحية ويشجع على العنف .  
من الجانب النفسي والاجتماعي :

تؤثر بشكل سلبي على الصحة النفسية. حيث أدت  
إلى زيادة حالات التوتر والقلق والانتئاب وقلة الثقة  
بالنفس. بالإضافة إلى فقدان مهارة التواصل مع  
الآخرين. والميل إلى الوحدة، وضعف الانتباه  
والتركيز، وقلة التحصيل الدراسي.

مدير المدرسة : ماجد هاجد العصيمي

منفذ البرنامج : المرشدين الطلابيين - بدر  
العصيمي - منصور الغنامي