

## مشروع ورشة دليل الألعاب الرقمية في التعليم

عزيزي المتدرب، عزيزتي المتدربة، أطلقوا العنان لخيالاتكم وأفكاركم وارسموا بمخيلتكم المبدعة أفضل دليل تعليمي ملوعب يمكن تصميمه لإحدى وحدات (دليل الاستعمال الآمن للتكنولوجيا للطلبة – النسخة الأولى)

### متطلبات المشروع

#### يجب أن يتضمن الدليل الأمور التالية:

- شرح تفصيلي للطالب لكيفية قراءة واستخدام الدليل
- المراحل التي تحتوي عليها الوحدة باعتبار كل درس أو موضوع مرحلة
- المهام المطلوب أدائها في كل مرحلة للانتقال للمرحلة المقبلة
- نظام إحراز النقاط والمكافآت – النقاط والمكافآت المكتسبة عند أداء المهام، بالإضافة إلى بيان المهام الإضافية المؤهلة للحصول على مميزات خاصة .. مثال: يوم حر، رحلة ميدانية، يوم لإحضار الإلكترونيات بالمدرسة أو غيرها

#### شروط التصميم:

- أن يكون التصميم مناسباً للفئة العمرية المستهدفة وذلك بحسب المرحلة (ثانوية، إعدادية، ابتدائية)
- استخدام أي برنامج من برامج التصميم لتصميم الدليل
- استخدام أي أداة رقمية تعليمية هادفة للمسابقات والألعاب المدرجة ضمن الدليل
- الصيغة النهائية: PDF
- عدد صفحات الدليل: أقل عدد صفحتين – أكثر عدد 8 صفحات
- إرسال المشروع على البريد الإلكتروني التالي: [khsfp.elsrd@gmail.com](mailto:khsfp.elsrd@gmail.com)
- موعد التسليم: يبدأ من تاريخ 18 نوفمبر 2018 إلى 22 نوفمبر 2018

ملاحظة: يمكن الرجوع لصفحة 38 من دليل الألعاب الرقمية في التعليم لمزيد من التفاصيل حول إعداد دليل تعليمي ملوعب والموجود بالملتنقى التربوي

## شرح تفصيلي للمشروع

وحدات دليل الاستعمال الآمن للتكنولوجيا للطلبة – النسخة الأولى كالتالي:

- الاستعمال الآمن لشبكة الإنترنت
- الاستعمال الآمن في وسائل التواصل الاجتماعي
- الحالات الاجتماعية الناتجة عن سوء استعمال التكنولوجيا
- الصحة والسلامة الرقمية أثناء استعمال التكنولوجيا
- المواطنة الرقمية

**المطلوب:** اختيار وحدة واحدة فقط لعمل دليل تعليمي ملو عب للوحدة التي تم اختيارها

**فيما يلي نموذج لدليل تعليمي ملو عب لوحدة الاستعمال الآمن لشبكة الإنترنت:**

تحتوي وحدة الاستعمال الآمن لشبكة الإنترنت على 3 دروس هي:

1. الرموز السرية
2. جرائم النصب والاحتيال (المخترق، البريد الإلكتروني، اللصوصية، الفيروسات، البريد العشوائي)
3. البرامج التجسسية

على اعتبار أن كل درس عبارة عن مرحلة، فيما يلي المهام المطلوبة لكل درس أو لكل مرحلة ونظام النقاط والمكافآت:

- درس الرموز السرية:

**(نشاط)** إنشاء 3 كلمات سر قوية وتجربتها على موقع <https://howsecureismypassword.net> وتدوين ملاحظات الموقع حول كلمات السر **(3 نقاط)**

بعد الانتهاء من مرحلة أو محطة الرموز السرية ننتقل إلى:

- درس جرائم النصب والاحتيال: يحتوي الدرس على المواضيع التالية:

- ✓ المخترق: **(نشاط)** رسم في الهواء الطلق: كيف يبدو شكل المخترق؟ **(نقطتين)**
- ✓ البريد الإلكتروني: **(نشاط)** إنشاء بريد إلكتروني على Gmail واستخدام أحد كلمات السر القوية التي قمت بإنشائها **(5 نقاط)**

في حال استيفاء عشر نقاط يمكنك إحضار جهازك اللوحي للمدرسة للعب فيه في الفسحة! **(المكافأة)**

✓ الفيروسات: (نشاط المجموعات) تقوم كل مجموعة بكتابة 5 أضرار للفيروسات مع عمل عرض تقديمي وتقديمه أمام زملاء الفصل (10 نقاط)

بعد الانتهاء من مرحلة أو محطة جرائم النصب والاحتيال ننتقل إلى:

- درس البرامج التجسسية : (مسابقة) بتطبيق الكاهوت، يحصل الفريق الفائز على رحلة لمنتزه خليفة (المكافأة)

## نموذج تصميم: دليل تعليمي ملو عب لوحدة الاستعمال الآمن لشبكة الإنترنت

**دليل الاستخدام:** أمامك عزيزي الطالب دليل رحلتنا لدراسة وحدة الاستعمال الآمن لشبكة الإنترنت، حيث سنمر بثلاث مراحل وهي: الرموز السرية، جرائم النصب والاحتيال و البرامج التجسسية. في كل مرحلة توجد بعض المهمات المطلوبة منك كمتعلم ذكي، ستحصل على نقاط تؤهلك وبجدارة للانتقال للمرحلة التالية، وعند وصولك لآخر مرحلة مع أكبر عدد من النقاط فإن هناك مفاجأة في انتظارك!



بعد الانتهاء من الوحدة: المفاجأة الكبرى لأصحاب أكبر عدد من النقاط !