



مجال الرياضة والصحة

مهارات الرياضات الإلكترونية

المرحلة الثانوية

برامج الأنشطة الطلابية



نواتج التعلم

1. المشاركة في ألعاب إلكترونية حركية، ويُظهر مهارة في التناسق الحركي والاستمرارية بالنشاط بما يعزز صحته البدنية.
2. إظهار قدراته الذهنية والحركية أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية الرياضية، من خلال دقة الحركة وسرعة التفكير.
3. تطوير التآزر الحركي والبصري خلال الألعاب الإلكترونية التفاعلية، ويُظهر تقدمًا ملحوظًا في التحكم بالحركة ودقة الاستجابة.
4. اختيار لعبة إلكترونية تفاعلية حركية أو ذهنية تناسب ميوله، ويُظهر التزامًا بالقواعد وتحكمًا في أدائه داخل اللعبة.

أساليب التقويم:

التقويم الذاتي (بطاقة تقويم ذاتي):

تعريف الأداة:

التقويم الذاتي: هو أسلوب حديث يُمكن الطالب من تقييم أدائه الشخصي في مهارات وسلوكيات وممارسة الرياضات الإلكترونية، بهدف تنمية الوعي الذاتي وتحمل المسؤولية.

أهداف التقويم الذاتي:

- رفع وعي الطالب بمستوى قدراته في المهارات الأساسية.
- تعزيز قدرته على اكتشاف نقاط القوة والضعف لديه.
- دفع الطالب لوضع خطط تطوير ذاتية مستقبلية.
- تنمية مهارات التفكير الناقد والمسؤولية الشخصية.

محتوى بطاقة التقويم الذاتي:

- الالتزام بتعليمات المعلم أثناء النشاط.
- تطبيق المهارات الأساسية للعبة بصورة صحيحة.
- الاحترام والتعاون مع الفريق.
- اتباع قواعد اللعب النظيف والأخلاقيات.
- الاهتمام بالصحة والسلامة أثناء اللعب (الجلوس، الراحة...).
- المشاركة الفعالة في العمل الجماعي للفريق.
- إبداء الرأي واحترام آراء الآخرين.
- حل المشكلات التي تواجه الفريق أثناء اللعب.
- يُقيم الطالب نفسه على هذه المعايير باختيار (دائمًا / أحيانًا / نادرًا).

مساحة للملاحظات الشخصية:

- يُعطى الطالب مساحة ليكتب:
- ماذا تعلم من هذا النشاط؟
- أبرز الصعوبات التي واجهها.
- المهارات التي يريد تحسينها مستقبلاً.

إنتاج محتوى رقمي

تعريف إنتاج المحتوى الرقمي في الرياضات الإلكترونية:

يقصد به قدرة الطالب على تصميم أو إعداد مواد رقمية مرتبطة بعالم الرياضات الإلكترونية،

أهداف إنتاج المحتوى الرقمي:

- تطوير مهارات التفكير الإبداعي لدى الطالب.
- تنمية مهارات التصميم الرقمي وتحرير الفيديو والصور.
- تعزيز مهارات العرض والتواصل الرقمي.
- استخدام أدوات التكنولوجيا الحديثة في المجال الرياضي.
- القدرة على توظيف التقنية لخدمة التعلم الذاتي والجماعي.

أنواع المحتوى الرقمي الممكن إنتاجه في النشاط الطلابي للرياضات الإلكترونية:

فيديو قصير:

- لشرح إستراتيجية لعب محددة مثلاً: كيف تفوز في إحدى الجولات؟

ملصق توعوي:

- يحتوي على قواعد «اللعبة النظيفة» وأخلاقيات اللاعب المحترف.

عرض تقديمي:

- يوضح أهمية الصحة والسلامة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

مقطع صوتي (Podcast):

- يناقش مهارات العمل الجماعي في الرياضات الإلكترونية.

منشور رقمي (Social Media Post):

- يوجه نصيحة قصيرة لممارسي الألعاب بخصوص التنظيم وإدارة الوقت.

المهارات التي يكتسبها الطالب من هذا النشاط:

- استخدام برامج التصميم والعرض (Canva – PowerPoint – Adobe Spark – iMovie).
- التفكير النقدي والإبداعي.

- تلخيص المعلومات وعرضها بصيغة رقمية سهلة الفهم.
- احترام حقوق الملكية الفكرية للمحتوى الرقمي.

ضوابط ومعايير إنتاج المحتوى الرقمي:

- أن يكون المحتوى هادفًا ومناسبًا للفئة العمرية.
- أن يكون خاليًا من أي إساءة أو رسائل غير أخلاقية.
- الالتزام بحقوق النشر والملكية الفكرية.
- وضوح الفكرة وسهولة عرضها.
- أن يعكس مهارات الطالب في التقنية والبحث والعرض.

أمثلة تطبيقية داخل النشاط:

- تكليف الطالب بتصميم فيديو (30 ثانية) يوضح قاعدة أخلاقية في اللعبة.
- إعداد بوستر رقمي بعنوان: «كيف تحمي صحتك أثناء ممارسة الرياضات الإلكترونية؟»
- عرض تقديمي قصير حول فوائد التعاون في الفرق الإلكترونية.

بما يعادل ثمان حصص نشاط، موزعة على أربع أسابيع. مع إمكانية تكراره لمجموعات أخرى.	400 دقيقة.	 مدة التنفيذ
1. معمل الحاسب الآلي المدرسي: • مناسب لتطبيق الألعاب الإلكترونية المعتمدة. • يوفر أجهزة ذات مواصفات تقنية تسمح بتشغيل الألعاب التعليمية والرياضية. • يدعم الأنشطة التي تتطلب اتصالاً بالإنترنت. 2. قاعة الأنشطة التعليمية: • تصلح للأنشطة التي تعتمد على التخطيط، والتحليل، والتكتيك الجماعي مثل: ورش العمل في إستراتيجيات اللعب. • يستخدم فيها السبورة الذكية أو العادية لشرح مهارات أو خطط اللعبة. • يمكن دمج الجانب النظري مع النقاشات الجماعية. ملحوظة: أهمية مراعاة الأمن والسلامة في مقر تنفيذ النشاط وأخذ الموافقات اللازمة.		 مكان التنفيذ

أولاً: الأدوات التقنية (الرقمية)

1. الأجهزة والمعدات:

- أجهزة كمبيوتر أو منصات ألعاب (PlayStation / Xbox / Nintendo).
- شاشات عرض كبيرة أو بروجكتر.
- سماعات رأس (Headsets) مع ميكروفون؛ لتسهيل التواصل بين اللاعبين.
- اتصال إنترنت عالي السرعة.

2. البرمجيات والألعاب التعليمية:

- ألعاب رياضات إلكترونية مناسبة للعمر مثل: Rocket League، FIFA، Fortnite (مع التأكد من ملاءمة المحتوى).
- منصات تدريب إلكترونية مثل Aim Lab أو GamerzClass لتطوير المهارات.
- أدوات تحليل أداء اللاعبين (مثل: Overwolf أو Mobalytics).

3. منصات التعلم والتقويم:

- Google Classroom / Microsoft Teams لتنظيم المهام والمشاريع.
 - Google Forms / Microsoft Forms لتطبيق الاستبيانات وتقويم الذات.
 - برامج العروض التقديمية (PowerPoint, Canva) لتصميم المشاريع والملخصات.
- ملحوظة: يُراعى التأكد من أن الأدوات أو البرامج المستخدمة مجانية أو متاحة للطلاب.



أدوات
التنفيذ



صورة رقم (1) لعبة فيفا كرة القدم

محتوى تعليمي:

الأهداف التعليمية:

أولاً: تعريف لعبة FIFA / eFootball:

1. تعريف FIFA / eFootball:

FIFA / eFootball هي لعبة إلكترونية تحاكي رياضة كرة القدم الواقعية، تتيح للاعبين التحكم بفريق كامل من اللاعبين داخل ملعب كرة القدم؛ بهدف تسجيل الأهداف في مرمى الفريق المنافس خلال مدة محددة.

تتميز اللعبة بإمكانية اختيار الفرق واللاعبين والخطط والتكتيكات، وتوفر أوضاع لعب متعددة مثل: المباريات الفردية، واللعب ضد الكمبيوتر، واللعب مع الأصدقاء، أو المشاركة في بطولات جماعية عبر الإنترنت. ، وتساعد هذه اللعبة اللاعبين على تطوير مهارات اتخاذ القرار السريع، والتفكير الإستراتيجي، والتعاون مع الفريق، واحترام قواعد اللعب.

2. طريقة اللعب:

اختيار الفريق:

يبدأ اللاعب باختيار فريقه المفضل من بين الأندية أو المنتخبات العالمية، ويمكن اختيار خطة اللعب والتشكيلة المناسبة حسب طريقة اللعب التي يفضلها.

ضبط الخطة والتكتيك:

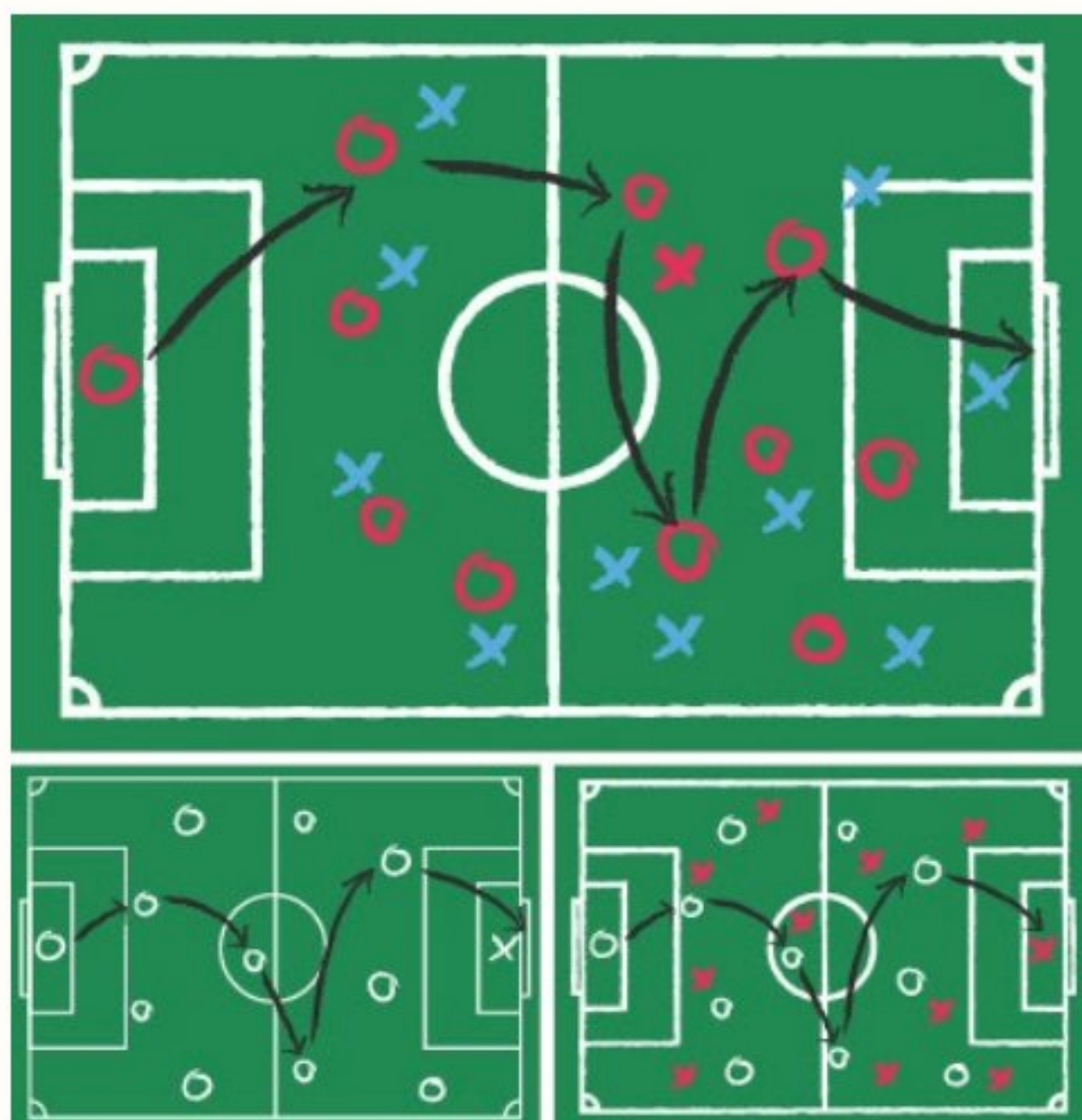
يمكن للاعب اختيار الخطة (مثل 3-3-4 أو 2-4-4) وتحديد طريقة اللعب (هجومية - دفاعية - متوازنة)، بالإضافة إلى تحديد مهام كل لاعب في الملعب.

بداية المباراة:

نطلق المباراة بعد اختيار الفريق والخطة، ويتم التحكم باللاعبين باستخدام أزرار جهاز التحكم؛ لتنفيذ المهارات المختلفة مثل:

- التمرير (Pass): تمرير الكرة إلى لاعب آخر في الفريق.
- التسديد (Shoot): محاولة تسجيل هدف في مرمى الخصم.
- المراوغة (Dribble): التحرك بالكرة وتجاوز مدافعي الفريق المنافس.
- الضغط (Tackle): محاولة قطع الكرة من اللاعب المنافس.
- الجري السريع (Sprint): زيادة سرعة اللاعب أثناء التحرك.
- تحقيق الهدف الأساسي:
- تسجيل أكبر عدد ممكن من الأهداف، مع منع الفريق المنافس من التسجيل حتى نهاية وقت المباراة.

ملحوظة: يُراعى التأكد من أن الأدوات أو البرامج المستخدمة مجانية أو متاحة للطلاب.



صورة رقم (1) شرح طرق اللعب المختلفة

طرق اللعب المختلفة:

- مباراة فردية ضد الذكاء الاصطناعي (الكمبيوتر).
- مباراة ضد لاعب آخر على الجهاز نفسه.
- مباريات عبر الإنترنت ضد لاعبين من حول العالم.
- بطولات ودوريات للحصول على الكؤوس والجوائز.

انتهاء المباراة:

- تنتهي المباراة بانتهاء الوقت المحدد (عادة شوطان مدة كل منهما 5 دقائق - يمكن التغيير حسب الإعدادات).
- في حال التعادل، يمكن الانتقال إلى شوط إضافي، أو ضربات جزاء حسب نظام البطولة.

3. أهم مهارات لعبة FIFA / eFootball:

التمرير (Passing):

تمرير الكرة بدقة إلى زملائك في الفريق للحفاظ على الاستحواذ وتنظيم الهجوم.

التسديد (Shooting):

محاولة تسجيل الأهداف من مواقع مختلفة داخل الملعب، باستخدام تسديدات دقيقة وقوية.

المراوغة (Dribbling):

التحكم بالكرة وتجاوز لاعبي الخصم باستخدام مهارات التوجيه والسرعة.

الضغط وقطع الكرة (Tackling):

الضغط على الخصم ومحاولة استعادة الكرة من خلال تدخلات سليمة دون مخالفة.

التحرك دون كرة (Off-the-ball Movement):

تحريك اللاعبين بشكل ذكي؛ لفتح مساحات أو الاستعداد لاستقبال التمريرات.

استخدام خاصية التسريع (Sprint):

زيادة سرعة اللاعب في اللحظات المناسبة للهجوم أو العودة للدفاع.

التنسيق الجماعي (Team Coordination):

تنظيم التحركات بين اللاعبين والتعاون لتنفيذ الخطط التكتيكية.

التحكم بالزوايا (Aerial Control):

التعامل مع الكرة في الهواء من خلال الوثب والتوجيه للكرات العالية.

4. القواعد الأساسية للعبة FIFA / eFootball:

مدة المباراة:

تتكون المباراة عادةً من شوطين، مدة كل شوط من 5 إلى 10 دقائق حسب الإعدادات.

عدد اللاعبين:

يتكون كل فريق من 11 لاعبًا (حارس مرمى، مدافعون، لاعبو وسط، مهاجمون).

هدف اللعبة:

تسجيل أكبر عدد من الأهداف في مرمى الفريق المنافس قبل انتهاء وقت المباراة.

انطلاق اللعب:

تبدأ المباراة بركلة بداية من منتصف الملعب، ويجب أن يتحرك اللاعب بالكرة وفقًا لقوانين اللعبة.

التسلل:

يكون اللاعب متسللاً إذا كان أقرب إلى مرمى الخصم من آخر مدافع (باستثناء الحارس) في لحظة تلقي الكرة.

التمرير باليد:

لا يسمح للاعبين (غير الحارس داخل منطقة الجزاء) بلمس الكرة بأيديهم.

الاحتكاكات والمخالفات:

يُمنع التدخل العنيف أو الخشن على اللاعبين، وتُحتسب ركلات حرة أو ركلات جزاء، حسب نوع المخالفة.

ركلات الجزاء:

تُمنح عند ارتكاب مخالفة داخل منطقة الجزاء، وتنفذ من نقطة الجزاء بهدف تسجيل هدف.

الضربات الركنية والضربات الحرة:

تُمنح عند خروج الكرة من الملعب أو بعد ارتكاب مخالفات محددة.

الفوز والخسارة:

يفوز الفريق الذي يسجل أكبر عدد من الأهداف عند انتهاء المباراة، وإذا تعادل الفريقان يتم اللجوء لشوط إضافي أو ركلات ترجيح حسب النظام.

5. المهارات المكتسبة من اللعبة:

- التفكير الإستراتيجي: اختيار الخطة والتكتيك المناسب.
- العمل الجماعي: في حالة اللعب الثنائي أو الجماعي.
- سرعة اتخاذ القرار: متى تهاجم أو تدافع أو تمرر.
- التركيز والانتباه: لمتابعة تحركات الخصم والكرة.
- التحكم العصبي-العضلي: استخدام الأزرار بسرعة ودقة.

ثانيًا: أنواع اللعب في FIFA / eFootball:

1. اللعب الفردي (Single Player Mode):

يتيح للاعب مواجهة الكمبيوتر (الذكاء الاصطناعي) لتطوير مهاراته وتحسين أدائه.

2. اللعب الثنائي (Players Mode 2):

يمكن طالبان من اللعب ضد بعضهما بعضًا باستخدام جهاز واحد أو عبر الشبكة المحلية.

3. اللعب الجماعي (Multiplayer Mode):

يمكن للطلاب تكوين فرق واللعب معًا ضد فرق أخرى في الغرفة نفسها، أو عبر الإنترنت، مما يعزز مهارات التعاون والعمل الجماعي.

4. اللعب عبر الإنترنت (Online Mode):

يسمح للاعب بالمشاركة في مباريات تنافسية ضد لاعبين من مختلف دول العالم، واختبار مستواه في بطولات عالمية.

5. طور البطولة (Tournament Mode):

يمكن تنظيم بطولات مدرسية أو صفية، حيث يتنافس الطلاب في مباريات محددة بنظام خروج المغلوب أو الدوري.

6. طور المهنة (Career Mode):

يتيح للاعب خوض تجربة تدريب فريق معين، إدارة التشكيلة، شراء اللاعبين، وخوض المباريات طوال موسم كامل.

ثالثًا: القدرات والمهارات اللازمة للاعب المحترف في الرياضات الإلكترونية

- الانتقال من مجرد «لاعب هاو» إلى «لاعب محترف» في الرياضات الإلكترونية يتطلب تطوير مجموعة من القدرات الذهنية والجسدية والسلوكية، ومن أبرز هذه المهارات ما يلي:

1. التركيز والانتباه العالي

- القدرة على متابعة تفاصيل اللعب الدقيقة لمدة طويلة دون تشتت.
- التركيز على مهام متعددة في آن واحد (Multitasking)، مثل مراقبة الخريطة المصغرة والخصم في الوقت نفسه.
- سرعة الاستجابة للمواقف المفاجئة خلال اللعب.

2. ردود الفعل السريعة

- الاستجابة اللحظية للأحداث مثل هجوم مفاجئ أو فرصة لتحقيق الفوز.
- التناسق بين حركة اليد والعين للسيطرة الدقيقة على الشخصية أو الفريق داخل اللعبة.

3. التخطيط الإستراتيجي

- فهم آليات اللعب وتطبيقها بفعالية.
- وضع خطط هجومية ودفاعية مسبقة.
- اتخاذ قرارات سريعة ومناسبة حسب تطور أحداث المباراة.
- قراءة تحركات الفريق المنافس وتوقع خطواته القادمة.

4. العمل الجماعي والتواصل الفعال

- القدرة على التعاون مع الفريق لتحقيق هدف مشترك.
- التواصل الصوتي والنصي السريع والواضح مع زملاء الفريق.
- احترام أدوار أعضاء الفريق المختلفة (مثل: الدعم، الهجوم، الدفاع).

رابعاً: الأجهزة والتقنيات المستخدمة في الرياضات الإلكترونية:

- تُعد الرياضات الإلكترونية نشاطاً غير صفي مفيداً للمرحلة الثانوية، حيث تتنوع بين التعليمية والتنافسية والترفيهية، مما يعزز التفكير الإبداعي والمهارات الاجتماعية. ومن الألعاب المناسبة لهذه المرحلة: Minecraft لتعزيز الإبداع، وLeague of Legends لتطوير الإستراتيجية والتعاون، وFortnite؛ لتعزيز سرعة اتخاذ القرار والعمل الجماعي؛ حيث تسهم هذه الألعاب في تحسين التركيز، وتنمية مهارات حل المشكلات بطريقة ممتعة.

1. الحواسيب المخصصة للألعاب

- تتميز بمعالجات وبطاقات رسومية عالية الأداء لتشغيل الألعاب بسلاسة.
- ذاكرة وصول عشوائي لا تقل عن 16GB؛ لضمان سرعة استجابة الأوامر.
- أقراص تخزين لتقليل وقت تحميل اللعبة وتسريع الأداء العام.

2. شاشات الألعاب

- معدل تحديث مرتفع يصل إلى 144Hz أو 240Hz لتقديم صورة سلسة دون تقطيع.
- وقت استجابة منخفض لا يزيد عن 1ms؛ لتقليل تأخير العرض.
- دعم تقنيات G-Sync أو FreeSync؛ لمنع التمزق أثناء اللعب.

3. لوحات المفاتيح الاحترافية

- مفاتيح ميكانيكية توفر سرعة استجابة أعلى ودقة أكبر في الضغط.
- قابلية التخصيص (Macro Keys) لتسهيل تنفيذ الأوامر المعقدة بسرعة.
- إضاءة خلفية (RGB) قابلة للتخصيص، لتحسين وضوح المفاتيح أثناء اللعب الليلي.

4. الفأرة

- حساسية عالية قابلة للتعديل حسب نوع اللعبة.
- تصميم مريح لتقليل إجهاد اليد أثناء اللعب الطويل.
- أزرار جانبية قابلة للبرمجة لتسهيل تنفيذ الأوامر السريعة.

5. سماعات الرأس

- صوت محيطي، لتحسين الإدراك المكاني داخل اللعبة.
- ميكروفون عالي الجودة لعزل الضوضاء وتحسين التواصل مع الفريق.
- تصميم مريح لعزل الضوضاء الخارجية وزيادة التركيز.

6. كراسي الألعاب

- تصميم مريح يدعم الظهر والرقبة، لتجنب مشاكل العمود الفقري الناتجة عن الجلوس الطويل.
- إمكانية ضبط الارتفاع، مسند الذراع، وزاوية الميل لتحقيق أفضل وضعية جلوس.
- خامات مقاومة للتعرق والحرارة.

7. منصات التحكم

- تستخدم في ألعاب الكونسول مثل Xbox و PlayStation.
- تتميز بدقة الحركة وسرعة الاستجابة.
- إمكانية الربط بالحواسيب لبعض أنواع الألعاب.

خامسًا: التحديات والمخاطر في الرياضات الإلكترونية:

1. الإدمان الرقمي

- قضاء ساعات طويلة جدًا يوميًا أمام الشاشة يؤدي إلى الاعتياد السلوكي والإفراط في اللعب.
- التأثير السلبي على الدراسة، وعلى العلاقات الاجتماعية، وعلى النوم.
- احتمالية الإصابة بمتلازمة «اضطراب الألعاب الإلكترونية» المعترف بها من منظمة الصحة العالمية (WHO).

2. المشكلات الصحية الجسدية

- مشاكل العمود الفقري والرقبة نتيجة الجلوس الطويل بوضعية خاطئة.
- إجهاد العيون الرقمي بسبب التعرض المستمر للشاشات دون راحة.
- متلازمة النفق الرسغي بسبب الاستخدام المكثف للفأرة ولوحة المفاتيح.
- نقص النشاط البدني وزيادة احتمالية السمنة أو الأمراض المزمنة.

3. الضغوط النفسية

- تعرض اللاعبين لضغط نفسي كبير بسبب المنافسات، التوقعات العالية من الجمهور، والخوف من الفشل.
- احتمالية الشعور بالعزلة الاجتماعية بسبب التركيز المفرط على اللعب.
- القلق والاكتئاب الناتج عن الأداء المنخفض أو فقدان التوازن بين الحياة الواقعية واللعب.

4. التنمر والتحرش الإلكتروني

- التعرض للشتم، الإهانات، أو التهديدات من لاعبين آخرين أو الجمهور.
- التحرش الإلكتروني في غرف الدردشة أو أثناء البث المباشر.
- التأثير السلبي على الثقة بالنفس والدافع للاستمرار.

5. الغش وعدم اللعب النظيف

- استخدام برامج الغش لتسهيل الفوز، مما يدمر متعة اللعبة والتنافس الشريف.
- احتمالية التعرض للحظر الدائم أو فقدان السمعة كلاعب محترف.

6. المخاطر الاقتصادية والمهنية

- غياب الاستقرار المهني لبعض اللاعبين بسبب تغير شعبية الألعاب أو انسحاب الرعاية.
- تقلب دخل اللاعبين بناءً على الفوز في البطولات أو عقود البث.
- خطر فقدان مصدر الدخل الأساسي مع تقدم العمر أو انخفاض المستوى الفني.

7. الخصوصية والأمن الإلكتروني

- تعرض الحسابات للاختراق وسرقة البيانات الشخصية.
- إمكانية فقدان محتوى أو جوائز رقمية باهظة القيمة.
- مخاطر تحميل برمجيات ضارة أثناء استخدام أدوات غير موثوقة.

إجراءات التنفيذ (المحتوى):

أولاً: المعارف المستهدفة:

- التعرف إلى قوانين لعبة FIFA / eFootball وفهم آلية اللعب.
- الإلمام بخطط اللعب والتكتيك مثل: (التشكيلات وأنظمة الهجوم والدفاع).
- معرفة أنظمة التحكم باللعبة، كأزرار التمرير والتسديد والمراوغة.
- فهم كيفية إدارة الوقت والطاقات أثناء المباراة.
- الإلمام بأساسيات التشغيل الرقمي، كإعدادات اللعبة وخيارات اللعب أونلاين.

ثانياً: المهارات المستهدفة:

- تطوير التفكير الإستراتيجي لبناء خطط لعب فعالة.
- اكتساب مهارة اتخاذ القرار السريع أثناء التغيرات السريعة في اللعب.
- تنمية مهارات التحكم والتنسيق بين اليد والعين باستخدام أدوات اللعب.
- تعلم كيفية إدارة الضغط النفسي والثبات الانفعالي في مواقف التحدي.
- تعزيز مهارات التواصل الفعال مع الزملاء في نمط اللعب الجماعي.

ثالثاً: القيم المستهدفة:

- تنمية الروح الرياضية، مثل احترام المنافس، وتقبل الفوز والخسارة.
- تعزيز الانضباط الذاتي من خلال الالتزام بالقواعد والوقت.
- غرس العمل الجماعي من خلال التعاون والتخطيط المشترك في اللعب الجماعي.
- ترسيخ تحمل المسؤولية في الأداء واتخاذ القرارات.
- تعزيز التركيز والإتقان كقيمة للنجاح المستمر وتطوير الذات.

المرحلة الأولى: التهيئة والتعريف.

- تعريف الطلاب بمفهوم FIFA / eFootball.
- عرض تطور FIFA / eFootball عالمياً ومحلياً.
- توضيح الفرق بين اللعب الترفيهي واللعب الاحترافي.
- مشاهدة مقاطع فيديو ملهمة لبطولات أو مقابلات مع لاعبين محترفين.

الإجراءات التي ينفذها المعلم.

- التحضير المسبق للعرض التقديمي الذي يتضمن تعريف FIFA / eFootball وتاريخها وتطورها، وأهم الألعاب العالمية المصنفة كرياضات احترافية، مع اختيار فيديو تحفيزي قصير يعرض بطولة عالمية أو مباراة مشهورة.
- تهيئة أذهان الطلاب بطرح سؤال تمهيدي مثير للنقاش مثل: «هل يمكن أن تصبح الألعاب الإلكترونية مهنة مستقبلية؟»، ثم يدون المعلم أبرز مداخلاتهم على السبورة لتعزيز التفاعل.
- يقدم شرحاً مبسطاً وواضحاً لمفهوم FIFA / eFootball، موضحاً الفرق بين اللعب الترفيهي واللعب الاحترافي، مع استعراض سريع لمراحل تطور هذا المجال وأهميته عالمياً.
- يعرض الفيديو المختار، ويطلب من الطلاب التركيز على مكونات الحدث (تنظيم البطولة، والجمهور، ومهارات اللاعبين)، ثم يفتح نقاشاً قصيراً حول الملاحظات التي استنتجوها من المقطع.

- ينظم نشاطًا تطبيقيًا يقسم فيه الطلاب إلى مجموعات صغيرة، ويوجههم للإجابة عن ورقة نشاط تحتوي على سؤالين أساسيين: ما فوائد الرياضات الإلكترونية؟ وما التحديات التي قد تواجه اللاعب FIFA / eFootball؟، ثم يناقش إجابات المجموعات أمام الجميع.

المرحلة الثانية: تصنيف أنواع اللعب في FIFA / eFootball

- شرح أنواع اللعب في FIFA / eFootball
- مناقشة خصائص كل نوع ومتطلباته من المهارات.
- تنفيذ نشاط جماعي: تصنيف أشهر الألعاب التي يعرفها الطلاب وتشبه فكرة FIFA / eFootball

الإجراءات التي ينفذها المعلم

- إعداد عرض تقديمي يوضح أنواع اللعب في FIFA / eFootball
- تجهيز أمثلة حية (صور - مقاطع فيديو قصيرة) توضح خصائص كل نوع من أنواع اللعب في FIFA / eFootball.
- بدء الحصة بسؤال تمهيدي مثل: «ما نوع لعبتك المفضلة؟ ولماذا تفضل هذا النوع من الألعاب؟» لتحفيز الطلاب على المشاركة.
- شرح كل نوع من أنواع اللعب في FIFA / eFootball بالتفصيل مع بيان المهارات المطلوبة في كل نوع، مثل: التركيز، وسرعة الاستجابة، والتخطيط الإستراتيجي، والعمل الجماعي.
- مناقشة أهمية معرفة أنواع اللعب في FIFA / eFootball في تطوير مهارات اللاعب واختيار المجال المناسب له.
- تقسيم الطلاب إلى مجموعات صغيرة، وتكليف كل مجموعة بتصنيف مجموعة من الألعاب المشهورة ضمن الأنواع الأربعة الرئيسة.
- تلخيص أبرز تصنيفات أنواع اللعب في FIFA / eFootball وأهم المهارات المرتبطة بكل نوع، مع التمهيد لموضوع المرحلة القادمة (المهارات والقدرات اللازمة لللاعب المحترف).

المرحلة الثالثة: التعرف إلى الأجهزة والتقنيات.

- عرض حي للأجهزة المستخدمة في الرياضات الإلكترونية:
- الحواسيب - الشاشات - لوحات المفاتيح - الفأرات - الكراسي - أدوات البث.
- مناقشة أهمية جودة الأجهزة في تحسين الأداء.
- تمرين تطبيقي: اختيار وتحديد متطلبات تجهيز غرفة ألعاب مثالية وفق ميزانية محددة.

الإجراءات التي ينفذها المعلم:

- إعداد عرض تقديمي يوضح أهم الأجهزة والتقنيات المستخدمة في مجال FIFA / eFootball ، مثل:
 - أجهزة الحاسب الآلي المخصصة للألعاب.
 - الشاشات عالية التردد.
 - لوحات المفاتيح والفأرات الاحترافية.
 - أجهزة التحكم.
 - سماعات الرأس وأنظمة الصوت.
 - كراسي الألعاب المريحة.

- برامج البث المباشر والمنصات التفاعلية.
- بدء الحصة بسؤال تمهيدي للطلاب:
- «ما أهم الأجهزة أو الأدوات التي تحتاجها لتلعب بشكل جيد؟» وتدوين الإجابات على السبورة.
- شرح كل جهاز أو أداة من الأدوات التقنية، مع بيان أهميتها في تحسين أداء اللاعب ودوره في المنافسات الرسمية.
- عرض صور أو مقاطع فيديو قصيرة توضح شكل هذه الأجهزة واستخدامها في البطولات العالمية.
- مناقشة تأثير جودة الأجهزة على أداء اللاعبين، مثل:
- «كيف يمكن للشاشة ذات التردد العالي أن تساعد اللاعب في سرعة الاستجابة؟».
- تنفيذ نشاط تطبيقي يُقسّم في الطلاب إلى مجموعات، وتُكلف كل مجموعة باختيار جهاز معين، والبحث عن مميزاته وعيوبه واستخداماته في FIFA / eFootball، ثم تقديمه بصورة موجزة لطلاب الصف.
- تلخيص أهم الأجهزة والتقنيات المستخدمة في FIFA / eFootball، مع التأكيد على دورها في تحسين الأداء الاحترافي.
- التمهيد لموضوع المرحلة القادمة (التحديات والمخاطر في الرياضات الإلكترونية).

المرحلة الرابعة: التوعية بالمخاطر والتحديات:

- توعية الطلاب بالمخاطر المرتبطة بالرياضات الإلكترونية.
- الإدمان الرقمي.
- المشكلات الصحية (آلام الظهر، وإجهاد العين).
- الضغوط النفسية والتنمر الإلكتروني.
- مناقشة أساليب الوقاية وإدارة الوقت.
- إعداد خطة شخصية لكل طالب؛ لتحقيق التوازن بين اللعب والدراسة.

الإجراءات التي ينفذها المعلم:

- إعداد عرض تقديمي يتناول أبرز التحديات والمخاطر المرتبطة بممارسة الرياضات الإلكترونية، مثل:
- المشكلات الصحية (الإجهاد البدني، وضعف النظر، والسمنة، ومشكلات الظهر).
- المشكلات النفسية (الإدمان، والعزلة الاجتماعية، والتوتر والضغط النفسي).
- المشكلات السلوكية (الإفراط في استخدام الألعاب، وضعف مهارات التواصل الواقعي).
- الجوانب الأخلاقية (الغش، والإساءة اللفظية، والتنمر الإلكتروني).
- التحديات المهنية (عدم استقرار مستقبل المهنة، والحاجة للتدريب المستمر).
- بدء الحصة بسؤال تمهيدي للطلاب:
- «برأيكم ما المخاطر التي قد يتعرض لها لاعب الرياضات الإلكترونية، إذا لم يتبع نمط حياة صحي ومتوازن؟» مع تدوين إجاباتهم على السبورة.
- تقديم شرح تفصيلي لكل نوع من أنواع التحديات والمخاطر، مع ربطها بأمثلة من الواقع أو من تجارب بعض اللاعبين المشهورين في الرياضات الإلكترونية.
- مناقشة أهمية الوعي بهذه التحديات؛ لتجنب الوقوع فيها، وضرورة التوازن بين ممارسة الألعاب، والأنشطة الحياتية الأخرى مثل الدراسة، الرياضة البدنية، والتواصل الاجتماعي.

- تنفيذ نشاط تطبيقي بعد تقسيم الطلاب إلى مجموعات، وتكليف كل مجموعة بتحديد خطر واحد من المخاطر المذكورة، واقتراح حلول عملية للحد منه، ثم عرض الحلول على باقي الصف.
- تلخيص أهم التحديات والمخاطر التي أُسْتُعْرِضَتْ، مع التأكيد على أهمية الوعي بها لممارستها بصورة آمنة وصحية.
- التمهيد لموضوع المرحلة القادمة (إجراءات التنفيذ العملي للنشاط).

المرحلة الخامسة: تنمية المهارات الأساسية لللاعب.

- استعراض القدرات والمهارات اللازمة للاعب:
- التركيز.
- سرعة رد الفعل.
- العمل الجماعي.
- التفكير الإستراتيجي.
- إدارة الضغوط النفسية.
- تدريبات تطبيقية: تمارين ذهنية أو ألعاب؛ لتنمية سرعة رد الفعل.
- ورشة عمل: كيفية تصميم برنامج تدريبي لتطوير هذه المهارات.

الإجراءات التي ينفذها المعلم:

- إعداد عرض تقديمي يتناول أهم المهارات والقدرات التي يحتاجها اللاعب في FIFA / eFootball ، مثل:
 - التركيز والانتباه.
 - سرعة رد الفعل.
 - العمل الجماعي.
 - التفكير الإستراتيجي.
 - إدارة الضغوط النفسية.
 - ضبط الوقت.
- بدء الحصة بسؤال تمهيدي مثل:
 - ما المهارات التي تعتقد أن لاعب FIFA / eFootball يجب أن يمتلكها ليصبح متمكناً؟»، وتدوين إجابات الطلاب على السبورة.
- شرح كل مهارة من المهارات المطلوبة بالتفصيل، مع تقديم أمثلة من الواقع الرياضي، مثل مهارة التعاون في ألعاب الفريق كـ FIFA / eFootball .
 - مناقشة كيفية تطوير هذه المهارات، سواء من خلال التدريب المستمر، أو الاهتمام بالصحة الجسدية والعقلية.
 - تنفيذ نشاط تطبيقي يتم فيه بعد تقسيم الطلاب إلى مجموعات، وتكليف كل مجموعة باختيار مهارة واحدة، بابتكار طريقة أو تمرين يساعد في تنميتها لدى اللاعبين.

المرحلة السادسة: التطبيق العملي:

- تنظيم بطولة رياضية إلكترونية مصغرة بين الطلاب.

- تقسيم الطلاب إلى فرق.
- تطبيق قواعد اللعب النظيف واحترام المنافس.
- متابعة الأداء وتقديم تغذية راجعة بعد كل مباراة.

الإجراءات التي ينفذها المعلم:

- شرح خطة تنفيذ النشاط العملي للطلاب، وتوضيح الهدف من التطبيق العملي للمعارف والمهارات التي اكتسبوها خلال المراحل السابقة.
- توزيع الطلاب إلى مجموعات وفقاً لرغباتهم أو وفقاً لتصنيفات الألعاب الإلكترونية مثل: (ألعاب القتال - الألعاب الإستراتيجية - الألعاب الرياضية).
- توضيح الأدوار والمهام لكل مجموعة، مثل:
 - مجموعة مسؤولة عن إعداد الأجهزة والمعدات.
 - مجموعة مسؤولة عن تنظيم المباريات وتطبيق القوانين.
 - مجموعة مسؤولة عن تقييم الأداء وسلوك اللاعبين.
- التأكيد على أهمية التقيد بالقواعد والسلوكيات الإيجابية أثناء التنفيذ العملي، مثل: (احترام المنافسين، وضبط الوقت، واللعب النظيف).
- الإشراف على تنفيذ النشاط غير صفي من خلال:
 - متابعة تجهيز الأجهزة والأدوات التقنية اللازمة.
 - التأكد من تهيئة البيئة الآمنة والمناسبة لممارسة الرياضات الإلكترونية.
 - مساعدة المجموعات في حل أي مشكلات تقنية أو تنظيمية قد تظهر أثناء التنفيذ.
- تنظيم منافسات تجريبية قصيرة بين المجموعات لتطبيق ما تم تعلمه حول إستراتيجيات اللعب، والتعاون، وسرعة الاستجابة، والتفكير الجماعي.
- تشجيع المجموعات على تدوين ملاحظاتها حول أدائها أثناء النشاط، مثل: ما المهارات التي استخدموها؟ ما الصعوبات التي واجهوها؟ ما الذي يحتاج إلى تحسين؟
- تقديم تغذية راجعة لكل مجموعة بعد النشاط العملي، مع إبراز النقاط الإيجابية وتحديد مجالات التحسين.
- تنفيذ تقييم ختامي يشمل:
 - مناقشة مفتوحة مع الطلاب حول تجربتهم في تنفيذ النشاط.
 - طرح أسئلة مثل: «ما أهم مهارة استخدمتها أثناء اللعب؟» أو «كيف واجهت التحديات التقنية أثناء التنفيذ؟».
- تلخيص نتائج النشاط غير الصفّي، مع التأكيد على أهمية ما تم تعلمه في تطوير المهارات الشخصية والمهنية في مجال الرياضات الإلكترونية.

المرحلة السابعة: التقييم والختام

- تنفيذ اختبار أو استبيان لقياس مدى استيعاب الطلاب لمفاهيم النشاط.
- استعراض تجارب الطلاب الشخصية وتقييم المهارات المكتسبة.
- تكريم الفرق الفائزة وتوزيع شهادات المشاركة.

الإجراءات التي ينفذها المعلم

- تقديم ملخص شامل للمحتوى الذي تم تغطيته في جميع المراحل السابقة (تعريف FIFA eFootball / ، وأنواع اللعب ، ومهارات اللاعب ، والأجهزة والتقنيات، والتحديات والمخاطر، والنشاط العملي).
- فتح نقاش مفتوح مع الطلاب لعرض آرائهم حول النشاط غير الصفّي، والاستماع إلى ملاحظاتهم ومقترحاتهم؛ لتطوير الأنشطة القادمة.
- تنفيذ تقويم ختامي من خلال:
 - طرح مجموعة من الأسئلة الشفوية أو الكتابية؛ للتأكد من استيعاب الطلاب للمفاهيم الأساسية.
 - تكليف الطلاب بإعداد عرض تقديمي فردي أو جماعي حول موضوع معين من موضوعات النشاط مثل: أهم مهارة يحتاجها اللاعب المحترف - كيف تتجنب مخاطر الألعاب الإلكترونية).
 - تشجيع الطلاب على التعبير عن تجاربهم الشخصية أثناء تنفيذ النشاط، وذكر المهارات الجديدة التي اكتسبوها أو الصعوبات التي واجهوها.
- توجيه الطلاب لمواصلة تطوير مهاراتهم في مجال الرياضات الإلكترونية من خلال:
 - متابعة البطولات العالمية عبر الإنترنت.
 - قراءة المقالات والدراسات حول إستراتيجيات اللعب الاحترافي
 - تدريب الذات على التفكير الجماعي والعمل بروح الفريق.
- توزيع مهام مستقبلية اختيارية؛ لتعزيز المهارات المكتسبة، مثل:
 - إعداد تقرير عن لعبة إلكترونية محترفة.
 - تصميم إستراتيجية لفريق رياضات إلكترونية خيالي.
 - كتابة مقال قصير عن أهمية التوازن بين اللعب والدراسة.
 - التأكيد على أهمية اتباع السلوكيات الإيجابية أثناء ممارسة الرياضات الإلكترونية، مثل الالتزام بالأخلاقيات الرياضية واحترام المنافسين.
 - تقديم شهادة شكر رمزية أو إشادة للطلاب المتميزين في تنفيذ النشاط؛ لزيادة الدافعية لديهم للمشاركة في الأنشطة القادمة.
 - تهيئة الطلاب للمشاركة في المسابقات أو الفعاليات القادمة المرتبطة بالرياضات الإلكترونية، داخل المدرسة أو خارجها.

وصف المحتوى:

تُعد لعبة FIFA / eFootball من أشهر ألعاب الرياضات الإلكترونية التي تحاكي لعبة كرة القدم الواقعية بصورة دقيقة. تتيح هذه اللعبة للاعبين التحكم بفرقهم المفضلة، سواء من الأندية المحلية أو المنتخبات العالمية؛ لخوض مباريات تنافسية في أجواء مشابهة للمباريات الحقيقية. يمكن للاعب اختيار خطط اللعب والتشكيلة المناسبة، مع إمكانية التحكم الكامل في اللاعبين لتنفيذ المهارات الأساسية مثل: التمرير، والتسديد، والمراوغة، والضغط الدفاعي. كما توفر اللعبة أوضاعًا متعددة تناسب جميع المستويات، سواء اللعب الفردي ضد الذكاء الاصطناعي، أو اللعب الثنائي مع صديق، أو اللعب الجماعي عبر الإنترنت، أو خوض البطولات والدوريات التنافسية. وتسهم اللعبة في تنمية مجموعة من المهارات لدى اللاعبين مثل: سرعة اتخاذ القرار، والتركيز، والتفكير التكتيكي، والعمل الجماعي، وتحليل المواقف أثناء المباراة.

الأنشطة المقترحة:

نشاط تدريبي على المهارات الأساسية:

- تقسيم الطلاب إلى مجموعات صغيرة.
- كل مجموعة تتدرب على مهارة محددة مثل: التمرير - التسديد - المراوغة - قطع الكرة.
- تحديد وقت لكل مهارة، وتبديل الأدوار بين الطلاب.

تنظيم مباراة ودية صفية:

- تقسيم الطلاب إلى فريقين.
- لعب مباراة ودية تطبق فيها المهارات والخطط التي سُرحت.
- ملاحظة الأداء وتقديم ملاحظات لكل فريق عن التعاون، والتمرير، والدفاع.

مسابقة «أفضل خطة لعب»:

- كل مجموعة طلاب تختار فريقًا، وتضع خطة (تشكيلة + تكتيك هجومي/دفاعي).
- مناقشة الخطط بين المجموعات، وتوضيح سبب اختيار كل خطة.
- اختيار أفضل خطة من حيث المنطق والتنفيذ.

تحليل مباراة مشهورة في FIFA / eFootball:

- عرض مقطع مسجل لمباراة مشهورة أو مباراة سابقة نفذت في الصف.
- الطلب من الطلاب تحديد نقاط القوة وفرص التحسين في أداء اللاعبين.
- مناقشة كيف يمكن تحسين الأداء في المباريات القادمة؟

بطولة مصغرة:

- تنظيم بطولة خروج مغلوب أو دوري صغير بين الطلاب.
- تحفيز الطلاب على تطبيق مبادئ اللعب النظيف والتعاون وروح الفريق.

ورشة عمل «اتخاذ القرار السريع»:

- محاكاة مواقف من المباريات، مثال: لاعب منفرد بالرمي - هجمة مرتدة - دفاع تحت الضغط.
- مناقشة أفضل القرارات الممكن اتخاذها في كل موقف.

ورقة عمل تحليل ذاتي:

- بعد كل مباراة، يملأ الطالب ورقة عمل لتقييم أدائه:
- ما المهارات التي أتقنتها؟
- ما المهارات التي تحتاج إلى تطوير؟
- ما القرار الأفضل الذي اتخذته في المباراة؟

تطبيق المحتوى:

المرحلة الأولى: التهيئة والتعريف (5 دقائق)

1. تعريف الطلاب FIFA / eFootball.
2. استعراض أنواع FIFA / eFootball.
3. توضيح أهداف النشاط والمهارات التي سيتم اكتسابها.

الإجراءات التي ينفذها المعلم:

- تحضير المواد التعليمية والعروض التقديمية الخاصة بالتعريف FIFA / eFootball.
- بدء الحصة بجلسة حوارية تفاعلية لتعريف الطلاب FIFA / eFootball.
- شرح الأنواع المختلفة للعب FIFA / eFootball بطريقة مبسطة وجذابة.
- تحديد أهداف النشاط والمهارات والقيم المستهدفة بصورة واضحة للطلاب.
- استخدام وسائل تعليمية متنوعة (فيديوهات، وعروض، وأمثلة عملية) لجذب انتباه الطلاب.
- تحفيز الطلاب على المشاركة بطرح الأسئلة ومناقشة أفكارهم حول الألعاب الإلكترونية.
- توضيح القواعد التنظيمية للنشاط غير الصفّي وأسلوب العمل المتوقع خلال المراحل القادمة.
- توزيع جدول مراحل النشاط وشرح آلية التنفيذ والتقييم.
- التأكد من فهم الطلاب للمحتوى، وأهداف النشاط من خلال طرح أسئلة تقييمية بسيطة.

المرحلة الثانية: التدريب على التحكم (15 دقيقة)

1. تدريب الطلاب على استخدام أجهزة الحاسب وأدوات التحكم (فأرة، ولوحة مفاتيح، وأجهزة تحكم).
2. تعليم أساسيات اللعب والتحكم في بيئة الألعاب المختلفة.

الإجراءات التي ينفذها المعلم:

- تجهيز المعمل أو البيئة التقنية المناسبة التي تحتوي على أجهزة الحاسب الآلي، وأدوات التحكم بالألعاب الإلكترونية.
- شرح مكونات أجهزة التحكم (لوحة المفاتيح، والفأرة، وذراع التحكم) ووظائفها الأساسية للطلاب.
- توضيح آلية تشغيل واستخدام الألعاب الإلكترونية المختارة للتدريب.
- تقديم عروض تطبيقية حية، توضح كيفية التحكم بالشخصيات والعناصر داخل اللعبة.
- توزيع الطلاب على الأجهزة بشكل منظم، وتوجيههم لتطبيق المهارات الأساسية في التحكم.
- متابعة أداء كل طالب وتقديم الدعم الفني، أو التوضيحي اللازم أثناء التدريب.
- تصحيح الأخطاء الشائعة في التحكم، وإعطاء نصائح لتحسين الأداء والسرعة والدقة.

- تشجيع الطلاب على تبادل الخبرات والمساعدة فيما بينهم؛ لتقوية مهارات العمل الجماعي.
- إنهاء المرحلة بمراجعة عامة لأهم المهارات المكتسبة، والتأكد من تمكن جميع الطلاب من أساسيات التحكم.

المرحلة الثالثة: إستراتيجيات اللعب الجماعي (10 دقائق)

1. تعليم مهارات التعاون والتخطيط الجماعي داخل الفريق.
2. تنفيذ تدريبات عملية على اللعب الجماعي وتوزيع الأدوار.

الإجراءات التي ينفذها المعلم:

- تقسيم الطلاب إلى فرق متكافئة.
- شرح مفهوم اللعب الجماعي، وأهمية التعاون والتخطيط المشترك.
- توضيح دور كل لاعب داخل الفريق حسب نوع اللعبة.
- تنظيم مباريات تدريبية قصيرة؛ لتطبيق الإستراتيجيات الجماعية.
- ملاحظة أداء الفرق وتقديم ملاحظات فورية، لتحسين التنسيق والتواصل.
- مناقشة الطلاب حول أفضل الممارسات لتطوير الأداء الجماعي.

المرحلة الرابعة: تحليل الأداء (5 دقائق)

1. تقديم تمارين بدنية مساندة (إطالة، وتصحيح وضعية الجلوس).
2. توعية الطلاب بأهمية العناية بالصحة أثناء ممارسة الألعاب.

الإجراءات التي ينفذها المعلم:

- توعية الطلاب بأهمية العناية بالصحة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- شرح مخاطر الجلوس الطويل غير الصحي، والإجهاد البصري والذهني.
- تقديم تمارين بدنية بسيطة، مثل: تمارين الإطالة، وتصحيح وضعية الجلوس.
- تطبيق عملي للتمارين مع جميع الطلاب قبل بدء اللعب وبعده.
- التأكيد على أهمية الاستراحة المنتظمة أثناء جلسات اللعب.
- مناقشة تأثير اللياقة البدنية على الأداء الذهني في الرياضات الإلكترونية.

المرحلة الخامسة: التكاليفات والمهام الرقمية (5 دقائق)

1. عقد جلسات تحليل لمباريات الطلاب.
2. تقييم الأداء الفردي والجماعي واستخلاص الدروس..

الإجراءات التي ينفذها المعلم:

- تسجيل أو متابعة أداء الطلاب أثناء المباريات التدريبية.
- دعوة الطلاب لمشاهدة لقطات مختارة من أدائهم؛ لتحليلها جماعياً.
- توجيه الطلاب لتقييم نقاط القوة وفرص التحسين في الأداء الفردي والجماعي.
- مناقشة إستراتيجيات تحسين الأداء بناءً على التحليل.
- تشجيع الطلاب على تقديم ملاحظات ببناء لبعضهم بعضاً.
- تلخيص أهم الدروس المستفادة من تجربة اللعب والتدريب.

المرحلة السادسة: التقويم الختامي والمتابعة (5 دقائق)

1. مناقشة أخلاقيات اللعب النظيف واحترام المنافسين.
 2. تدريب الطلاب على ضبط النفس والتصرفات الإيجابية أثناء اللعب.
- الإجراءات التي ينفذها المعلم
 - مناقشة الطلاب حول أهمية الالتزام بأخلاقيات اللعب النظيف واحترام المنافسين.
 - عرض مواقف واقعية من الألعاب توضح السلوكيات السلبية والإيجابية.
 - طرح أسئلة تحفيزية؛ لتعزيز التفكير في أهمية ضبط النفس والتصرف الأخلاقي أثناء اللعب.
 - تنظيم نشاط جماعي (نقاش أو مشهد تمثيلي) يعكس القيم المستهدفة في الرياضات الإلكترونية.
 - توجيه الطلاب لتطبيق هذه القيم في الأنشطة والمباريات القادمة.
 - التأكيد على أن الأداء المتميز يشمل الأخلاق والسلوك، وليس المهارة الفنية فقط.

الأنشطة الختامية

مراجعة شاملة للمحتوى:

تنظيم جلسة تفاعلية لمراجعة أهم المفاهيم والمهارات التي تم تناولها خلال المراحل السابقة.

عروض تقديمية للطلاب:

تكليف الطلاب (فردى أو في مجموعات) بعرض مشاريعهم أو تجاربهم خلال النشاط أمام زملائهم.

مباريات ختامية ودية:

إقامة منافسات تطبيقية بين الفرق، لتوظيف المهارات والإستراتيجيات المكتسبة في بيئة لعب تنافسية.

تحليل الأداء الختامي:

عقد جلسة لتحليل أداء الفرق في المباريات الختامية، وتحديد نقاط التحسن مقارنة بالبداية.

نقاش مفتوح حول القيم والسلوكيات:

مناقشة أثر النشاط في تعزيز القيم مثل: اللعب النظيف، وضبط النفس، والتعاون، والعمل الجماعي.

توزيع شهادات أو جوائز رمزية:

تقديم شهادات مشاركة أو جوائز بسيطة؛ لتحفيز الطلاب وتشجيعهم على الاستمرار في ممارسة الرياضات الإلكترونية بصورة مسؤولة.

استبيان تقييم النشاط:

تطبيق استبيان قصير لقياس رضا الطلاب عن النشاط ومقترحاتهم المستقبلية.

الإجراءات التي يقوم بها المعلم

- تنظيم نقاش ختامي مع الطلاب؛ لاستعراض ما تعلموه من مفاهيم ومهارات خلال النشاط.
- طرح أسئلة تقييمية شفوية أو كتابية؛ لقياس مدى تحقيق الأهداف المعرفية والمهارية والقيمية.

- تكليف الطلاب بتقديم عروض قصيرة (فردية أو جماعية) تلخص أهم المهارات المكتسبة.
- توزيع استبيان لقياس رضا الطلاب عن النشاط واقتراحاتهم للتطوير.
- تقديم تغذية راجعة بناءة لكل فريق أو طالب، مع تحديد نقاط القوة وفرص التحسين.
- تشجيع الطلاب على تطبيق المهارات المكتسبة في حياتهم اليومية، واستخدام الألعاب الإلكترونية بصورة إيجابية وآمنة.
- تكريم الفرق أو الطلاب المتميزين؛ لتحفيزهم على المزيد من التطور والمشاركة المستقبلية.



أولاً: التقويم الذاتي

مفهوم التقويم الذاتي

هو عملية يقوم بها الفرد بنفسه لتقييم أدائه أو سلوكه أو تعلمه، بهدف معرفة نقاط القوة وفرص التحسين لديه، وتحديد المجالات التي تحتاج إلى تطوير أو تحسين. يتيح التقويم الذاتي للطالب فرصة التفكير النقدي في مستواه؛ مما يعزز من وعيه الذاتي، ويحفزه على تحمل مسؤولية تعلمه بشكل أكبر.

أهمية التقويم الذاتي

- تعزيز الاستقلالية: يمكن الطالب من الاعتماد على نفسه، في تحديد مدى تقدمه وتحقيق أهدافه.
- تنمية مهارات التفكير النقدي: يحفز الفرد على تحليل تجربته بشكل موضوعي ومنهجي.
- تحسين الأداء: من خلال التعرف إلى جوانب القوة وفرص التحسين، يستطيع الطالب وضع خطط لتحسين مستواه.
- زيادة الدافعية: عندما يشعر الطالب بقدرته على مراقبة وتوجيه تعلمه، يزداد تحفزه للمشاركة الفعالة.
- دعم التعلم المستمر: يشجع التقويم الذاتي على ممارسة التعلم مدى الحياة، والتطوير الذاتي المستمر.

أدوات وأساليب التقويم الذاتي

- يمكن للتقويم الذاتي أن يتم باستخدام عدة أدوات وأساليب، منها:
- استمارات التقييم الذاتي التي تحتوي على معايير واضحة يمكن للطالب تقييم نفسه بناءً عليها.
- التدوين اليومي أو اليوميات التعليمية؛ لتسجيل الملاحظات حول الأداء.
- المقارنة بين الأهداف المحددة والنتائج المحققة.

دور المعلم في التقويم الذاتي

- على الرغم من أن التقويم الذاتي يُنفذ بواسطة الطالب، إلا أن للمعلم دورًا هامًا في:
- توجيه الطلاب لكيفية تقييم أنفسهم بموضوعية.
- توفير أدوات التقويم المناسبة والداعمة.
- تقديم تغذية راجعة بناءة لتعزيز فعالية التقويم الذاتي.
- تشجيع الطلاب على الانخراط بجدية في عملية التقويم.

بطاقة التقويم الذاتي مهارات الرياضات الإلكترونية

اسم الطالب..... الصف: التاريخ / /

المجال	العنصر المقوم	معيّار الأداء	أداة التقويم المناسبة	دائمًا	غالبًا	أحيانًا	نادرًا	لا ينطبق
المعارف	فهم قوانين اللعبة.	يشرح قوانين اللعبة الأساسية مثل: التسلل، والركلات الحرة، والتبديل	بطاقة تقويم ذاتي.					
	التعرّف على التشكيلات والخطط.	يختار الخطة المناسبة بناءً على أسلوب اللعب أو الفريق المنافس.	نشاط كتابي / تأمل ذاتي.					
	معرفة وظائف اللاعبين داخل الفريق.	يُميز بين مراكز اللاعبين مثل: الجناح، والظهير، والوسط.	اختبار مصغّر ذاتي.					
المهارات	التحكم في اللاعبين.	يتحكم في حركة اللاعبين بسلاسة أثناء الهجوم والدفاع.	ملاحظة ذاتية أثناء اللعب.					
	دقة التمرير والتسديد.	يمرر ويسدد الكرة بدقة في مواقف متنوعة.	بطاقة ملاحظة شخصية.					
	اتخاذ القرار السريع.	يستجيب بسرعة للمواقف، ويغيّر خطته حسب مجريات اللعب.	استمارة تأمل بعد اللعب.					
القيم	الالتزام بقواعد اللعب.	يلتزم بالقوانين ولا يستخدم وسائل غش أو استغلال ثغرات.	ملاحظة سلوكية ذاتية.					
	التعاون مع الزملاء في اللعب الجماعي.	يشارك في العمل الجماعي ويشجع الفريق.	تقويم الأقران / تأمل.					
	تقبل الخسارة بروح رياضية.	يتعامل مع النتيجة بهدوء واحترام، دون جدال أو غضب.	تأمل كتابي أو شفهي.					

التعريف:

هو نوع من التقويم يركز على قدرة الطالب على تطبيق المعرفة والمهارات التي اكتسبها في مهام، أو مشاريع حقيقية أو مشابهة للواقع. بدلاً من الاعتماد فقط على الاختبارات النظرية، يُطلب من الطالب إنتاج عمل ملموس يُظهر فهمه وقدرته العملية.

- يتيح تقييم فعلي للمهارات التقنية، والتحليلية، والإبداعية.
- يعزز التعلم النشط ويشجع الطالب على التفكير النقدي وحل المشكلات.
- يمكن دمج سهولة في بيئات التعلم الإلكتروني أو الألعاب التعليمية.
- يعكس قدرات الطالب الحقيقية أكثر من الأسئلة التقليدية.

- تصميم فيديو تعليمي: يطلب من الطالب إنتاج فيديو يشرح فيه إستراتيجيات اللعب أو مهارات معينة .
- مشروع عملي: تطوير خطة تدريب أو إستراتيجية فريق إلكتروني بناءً على المفاهيم التي تعلمها.
- تحليل مباراة: إجراء تحليل مفصل لمباراة إلكترونية، مع تقديم تقرير عن نقاط القوة وفرص التحسين.
- تنفيذ تحدي أو مهمة تفاعلية: إكمال مهمة معينة داخل اللعبة، أو باستخدام أدوات المحاكاة مع تسجيل الأداء.
- كتابة تدوينة أو مقال رقمي: يعبر فيه الطالب عن فهمه وتطبيقه للمهارات والقيم المكتسبة.

كيفية تطبيق التقييم عبر الأداء:

- تحديد المهمة بوضوح: شرح المطلوب من الطالب تحديداً مع المعايير التي ستُقيم عليها الأداء.
- توفير أدوات العمل: مثل برامج تسجيل الشاشة، وأدوات التحرير، أو منصات تقديم المشاريع.
- وضع معايير تقييم واضحة: تشمل جودة المحتوى، والدقة، والابتكار، والتنظيم.
- إعطاء التغذية الراجعة المفصلة: لتوجيه الطالب نحو تحسين أدائه.
- تشجيع العرض والمشاركة: عرض الأعمال الرقمية أمام زملاء أو المعلم للنقاش والتقييم الجماعي.

نموذج بطاقة تقييم الأداء - مشروع رقمي لمهارات FIFA / eFootball

بطاقة التقييم الذاتي مهارات الرياضات الإلكترونية

اسم الطالب..... الصف:..... التاريخ / / اسم المعلم.....

المجال	العنصر المقوم	معيّار الأداء	أداة التقييم	دائماً	غالباً	أحياناً	نادراً	لا ينطبق
المعارف	فهم قوانين اللعبة.	يشرح قوانين اللعبة الأساسية مثل التسلل، الركلات الحرة، والتبديل.	بطاقة تقييم ذاتي.					
	التعرف إلى التشكيلات والخطط	يختار الخطة المناسبة بناءً على أسلوب اللعب أو الفريق المنافس.	نشاط كتابي / تأمل ذاتي.					
	معرفة وظائف اللاعبين داخل الفريق.	يميز بين مراكز اللاعبين مثل الجناح، الظهر، الوسط	اختبار مصغر ذاتي.					
المهارات	التحكم في اللاعبين	يتحكم في حركة اللاعبين بسلاسة في أثناء الهجوم والدفاع.	ملاحظة ذاتية أثناء اللعب.					
	دقة التمرير والتسديد.	يمرر ويسدد الكرة بدقة في مواقف متنوعة.	بطاقة ملاحظة شخصية.					
	اتخاذ القرار السريع.	يستجيب بسرعة للمواقف ويغير خطته حسب مجريات اللعب.	استمارة تأمل بعد اللعب.					

المجال	العنصر المقوّم	معيّار الأداء	أداة التقويم	دائمًا	غالبًا	أحيانًا	نادرًا	لا ينطبق
القيم	الالتزام بقواعد اللعب.	يلتزم بالقوانين ولا يستخدم وسائل غش أو استغلال ثغرات.	ملاحظة سلوكية ذاتية.					
	التعاون مع الزملاء في اللعب الجماعي.	يشارك في العمل الجماعي ويشجع الفريق.	تقويم الأقران / تأمل.					
	تقبل الخسارة بروح رياضية.	يتعامل مع النتيجة بهدوء واحترام، دون جدال أو غضب.	تأمل كتابي أو شفهي.					

ملحوظات عامة: