

أسرة واحة رقمياً
حمايتهم مسؤوليتكم



السلامة الرقمية

تبدأ بالوعي والمسؤولية



أسرة واعية رقمياً
حمائهم مسؤوليتكم



الالعاب الإلكترونية

هي ألعاب تفاعلية تمارس عبر الأجهزة الإلكترونية،
مثل الهواتف الذكية، الحاسوب، ومنصات الألعاب.

وقد يترتب على الاستخدام غير الواعي بعض الآثار السلبية، منها:

- ١ الإدمان
- ٢ أضرار صحية ونفسية
- ٣ العزلة الاجتماعية
- ٤ تراجع التحصيل الدراسي
- ٥ العدوانية والعنف
- ٦ آثار ثقافية وأخلاقية



تتنوع الألعاب الإلكترونية في محتواها وتصنيفاتها تعرف على التصنيف العمري ورموز المحتوى

3

مناسب من
3 سنوات

7

مناسب من
7 سنوات

12

مناسب من
12 سنوات

16

مناسب من
16 سنوات

18

مناسب من
18 سنوات

ماذا تعني الرموز؟



العنف
قد تحتوي اللعبة
على مشاهد عنف



لغة سيئة
قد تحتوي اللعبة
على ألفاظ نابية



رعب
قد تحتوي اللعبة
على مشاهد
مخيفة



**ألعاب
المراهنة**
قد تحتوي اللعبة
على أنشطة فيها
مخاطرة بالمال



**مواد
غير
مشروعة**
قد تحتوي اللعبة
على مواد غير
مشروعة



**تمييز
عنصري**
قد تحتوي اللعبة
على تمييز بين
الأشخاص



**عمليات
الشراء داخل
اللعبة**
قد تحتوي اللعبة على
سلم أو خدمات رقمية
أو عمليات شراء



التنمر الإلكتروني

هو الإساءة المتكررة للآخرين عبر الإنترنت أو الوسائل الرقمية.

أسباب قد تسهم في حدوثه

- 1 شخصية
- 2 نفسية
- 3 أسرية
- 4 تعليمية
- 5 إعلامية وتقنية

أشكال التنمر الإلكتروني

- 1 تشويه السمعة
- 2 المضايقة
- 3 الإساءة والرسائل العدائية

وقد يترك آثاراً مثل

- 1 السلوك العدواني
- 2 العزلة الاجتماعية
- 3 انخفاض تقدير الذات
- 4 تراجع الأداء الأكاديمي



العلاقات الافتراضية

هي علاقات وتفاعلات تنشأ بين الأفراد في العالم الرقمي.

وتتنوع أغراضها لتشمل:

1 التواصل الاجتماعي 2 التعلم 3 العمل 4 تبادل المعرفة والاهتمامات.

ولكن!

ليست كل علاقة افتراضية آمنة
تواصل بوعي، وتحقق ممن تتعامل معه، واحم خصوصيتك.



المحتوى غير اللائم

هو محتوى رقمي قد يتضمن مواد أو معلومات غير مناسبة لل فئة العمرية أو تتعارض مع القيم والسلوكيات الإيجابية.

قد يؤثر المحتوى غير اللائم في:

- 1 السلوك
- 2 الأفكار والقيم
- 3 الانفعالات والمشاعر



أسرة واعية رقمياً
حمائهم مسؤوليتكم



تعرف على المخاطر.. وتعامل معها بوعي

يسهم الوعي بالمخاطر الرقمية في تعزيز الاستخدام الآمن
والمسؤول للتقنية.



