CyberEco
معًا لدعم السلامة الرقمية
Together to support digital safety

الوكالة الوطنية للأمن السيبراني
National Cyber Security Agency

لعبة الأفكار التعليمية

حَقُوق الطَّبْع ومِلْكِيَّة المَحتَوى مَحْفُوظَة للوكالة الوطنيَّة للأَمْن السّيبرانيّ

4 - 6 سنوات

حقوق الملكيَّة الفِكْرِيَّة

العمل مَمْلوك للوكالة الوطنيَّة للأمن السيبراني في دولة قطر، وكافَّة حقوق المِلكيَّة الفكريَّة مشمولة؛ حقّ المؤلِّف وحقوق التَّأليف والنَّشر والطّباعة، كلها مكفولة للوكالة الوطنيَّة للأمن السيبراني في دولة قطر.

وجَمِيع مَحتويات هذه اللُّعْبَة بما فيها الشِّعار، والشَّخصيَّات والرُّسوم، والإنفوجرافيك، هي إنتاج حَصْريّ وحقّ أصيلٌ للوكالة الوطنيَّة للأمن السيبراني في دولة قطر، وعليه فجميع الحقوق محفوظة للوكالة، ولا يجوز إعادة نَشْر أيّ أجزاء من هذه الموادّ، أو الاقتباس منها، أو إعادة نَشْر اللُّعْبَة، أو نَقْلها كليًّا أو جزئيًّا في أيّ شكلٍ وبأيّ وسيلة، سواءً بطرق إلكترونيَّة أو آليَّة، بما في ذلك التَّصوير الفوتوغرافيّ، أو التَّسجيل، أو استخدام أيّ نظام مِن نُظُم تخزين المعلومات واسترجاعها سواءً من الأنظمة الحاليَّة أو المُبْتَكَرَة في المستقبَل؛ إلَّا بعد الرُّجُوع إلى الوكالة، والحصول على إذن خطّيّ منها.

ومَن يُخالف ذلك يُعرّض نفسه للمُساءلة القانونيَّة.

ديسمبر 2023م

الدوحة، قطر

هذا المحتوى إنتاج فريق

إدَارة التَّميُّز السّيبرانيّ الوَطنيّ، الوكالة الوطنيَّة للأَمْن السّيبرانيّ.

للاستفسار عن المَبادَرة أو البرنامج؛ يمكن التَّواصُل عن طريق المواقع الإلكترونيَّة أو الأرقام الهاتفيَّة التَّالية:

الوكالة الوطنية للامن السيبراني
National Cyber Security Agency

https://www.ncsa.gov.qa/
cyberexcellence@ncsa.gov.qa
00974 404 663 78
00974 404 663 62

فكـــرة اللعبـــة

لُعبَة تَوعويَّة تَعليميَّة للطَّلَبَة الصِّغَار من عُمر 4 إلى 6 سنوات، تَستخدم اللُّعْبَة طريقة الألوان والرُّسُوم والتَّلوين.

تَهْدف اللُّعبَة إلى تعريف الطَّلَبَة الصِّغار برُمُوز المفاهيم العامَّة ذات الصِّلة بالأمن السّيبرانيّ والسَّلامَة الرَّقميَّة، عبر خطواتٍ بسيطةٍ يَسهُل استيعابُها خلال هذه السِّنّ الصَّغيرة بطريقةٍ مُمْتِعَةٍ.

كما تَهْدف اللُّعْبَة إلى إحداث تأثيرٍ توعويّ إيجابيّ طويل المدى في ترسيخ مبادئ السَّلامَة الرَّقميَّة؛ من خلال نشاط ترفيهيّ اجتماعيّ مُمْتِع بين المُعلِّمين والطَّلَبَة داخل الصَّفّ الدِّراسيّ وخلال فترات الاستراحة، أو مع أولياء أُمُورهم في المنزل.

وتَهْدف اللُّعْبَة أيضًا لدَمْج المعرفة مع التَّرفيه في العمليَّة التَّوعويَّة؛ من أجْل إحداث أقوى تأثير مُمْكِن، مع التَّوازُن بين الجانبَيْن الأكاديميّ والتَّدريبيّ ضِمْن نشاطٍ تَرْفيهيّ مُمْتِع وآليَّات تفاعُليَّة مُتنوِّعَة تَضْمَن المعرفة والتَّشجيع والابتكار، في قالبٍ جذَّاب يَضْمن التَّرفيه والتَّعلُّم بطريقةٍ مُمَيَّزَة وغير تَقليديَّة.

الأهداف

- تعليم الطَّلَبَة الصِّغار مُصطَلَحات وأفكار سيبرانيَّة جديدة ومُبسَّطة.
- تنمية المهارات اللُّغويَّة والمعرفيَّة في المجال السِّيبرانيّ للطَّلَبَة.
- ترسيخ الأُسُس المعرفيَّة في المجال المعلوماتيّ لدى الطَّلَبَة الصِّغار؛ من خلال المَزْج بين التَّرفيه والتَّعلُّم.
- تزويد الطَّلَبَة بجُرْعَة من المُتْعَة والتَّسلية، والشُّعور بالإنجاز عن طريق أنشطة تفاعليَّة مُتنوِّعَة.

مُكَوِّنَات اللُّعْبَة

- **30 بطاقة مُسابَقَات في 5 موضوعات سيبرانيَّة وتكنولوجيَّة رئيسة (6 بطاقات مُلوَّنة بلَوْن واحد لكُلّ مَوْضُوع).**
- **6 أقلام تلوين.**

آلية اللعب

اللعبة تعتمد على الأداء الفردي، بحد أدنى طالبان، ولتحقيق مزيد من المتعة وإيجاد أجواء من التنافس بين الطلبة، يمكن توزيع الأسئلة عليهم في شكل دورات متتالية بحسب الموضوعات السيبرانية، ويكون الفائز هو الطالب الذي استطاع الفوز بأكثر دورات اللعب عددًا بإجابته عن أكثر الأسئلة عددًا مقارنة بزملائه.