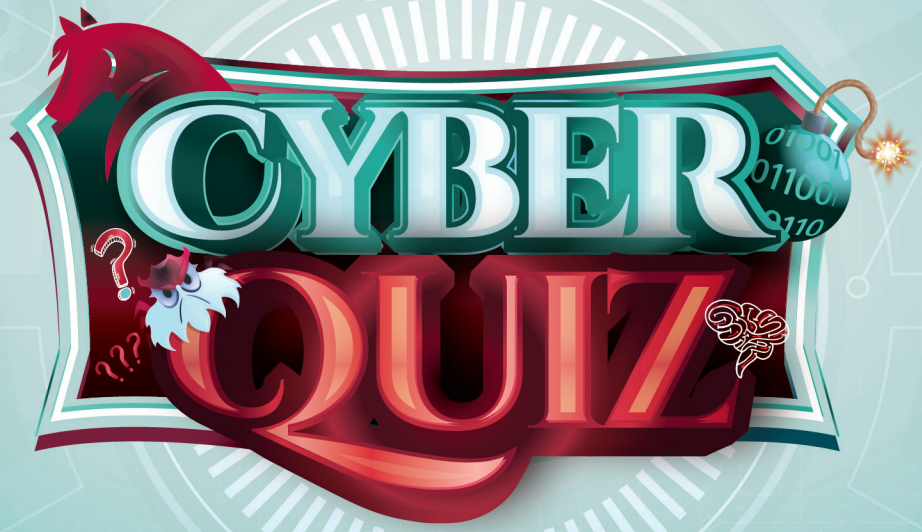
CyberEco

معًا لدعم السلامة الرقمية

Together to support digital safety



السنّ المناسبة للُّعْبَة

+7 سنوات

الوكالة الوطنية للأمن السيبراني

National Cyber Security Agency

حقوق الملكيَّة الفِكْرِيَّة

العمل مملوك 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 مُحتويات 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، سواءٌ بطرق إلكترونيَّة أو آليَّة، بما في ذلك التَّصوير الفوتوغرافيّ، أو التَّسجيل، أو استخدام أيّ نظام مِن نُظُم تخزين المعلومات واسترجاعها سواءٌ من الأنظمة الحاليَّة أو المُبْتَكَرَة في المستقبَل؛ إلَّا بعد الرُّجُوع إلى الوكالة، والحصول على إذن خطّيّ منها.

ومَن يُخالف ذلك يُعرّض نفسه للمُساءَلة القانونيَّة.

نوفمبر 2023م

الدوحة، قطر

هذا المحتوى إنتاج فريق

إدَارة التَّميُّز السّيبرانيّ الوَطنيّ، الوكالة الوطنيَّة للأَمْن السّيبرانيّ.

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

الوكالة الوطنية للأمن السيبراني
National Cyber Security Agency

https://www.ncsa.gov.qa/
cyberexcellence@ncsa.gov.qa
00974 404 663 79
00974 404 663 63

مَنْ نحن؟

الوكالة الوطنيَّة للأَمْن السّيبرانيّ

مُؤسَّسَة وَطنيَّة تُعنَى بتَطْوير وحماية الفضاء السّيبرانيّ في دولة قطر، وتعزيز كفاءَة وفاعليَّة البيئة الرَّقميَّة، بما يَدْعم تَطوُّر الدّولَة والمجتمع، ويُسْهم في تحقيق رؤية قطر 2030.

تَمهيد

تُعدّ الأَلْعاب التَّدريبيَّة أداة فعَّالة في تعليم الأطفال واليافعين أساسيَّات الأَمْن الرَّقميّ ومبادئ السَّلامَة الرَّقميَّة. وتستمدّ هذه الأَلْعاب فاعليَّتها من كَوْنها تَضْمن جذب انتباه وتركيز الطَّلَبة؛ نظرًا لاعتمادها على عُنْصر التَّشويق والتَّرفيه، فالطَّالب يحصل على المعلومة من خلال إطارٍ ترفيهيّ؛ وهو ما يَحُول دون الشُّعُور بالمَلَل أو الرَّتابَة.

فكرة اللُّعْبَة

«Cyber Quiz» هي لُعْبَة تُقدِّم أفكارًا ومعارف أساسيَّة مُرتبِطَة بالأمن السّيبرانيّ، وما يتعلَّق به من موضوعات مُهمَّة بشكلٍ مُبسَّطٍ ومُسَلٍّ للطَّلَبة واليَافِعين؛ بما يساعد اللَّاعِبين على التَّعلُّم بطريقةٍ مُبتَكَرة وغير تقليديَّة.

وصف اللُّعْبَة

اللُّعْبَة تأخذ الأطفال في **جَوْلة تَنافُسيَّة شَيِّقَة** من خلال تَوْجيه الأسئلة والإجابة عنها في موضوعات سيبرانية مُبسَّطة وسَلِسَة خلال توقيتٍ زَمنيّ مُحدَّد، كلّ هذا في قَالَب تَنافُسيّ جذَّاب **يَضْمَن التَّرفيه والتَّعلُّم بطريقةٍ تنافسية مُبتَكَرة وغير مَسْبُوقة.**

أهداف اللُّعْبَة

1. تعليم اللاعبين **مُصْطَلَحات سّيبرانيَّة جديدة ومُبَسَّطة.**
2. التَّعرُّف على **مزايا أو خُطُورة المصطلحات** السّيبرانيَّة الجديدة.
3. **تبسيط المعلومات** وتوصيلها بطريقة مُسلِّيَة.
4. **تنمية المهارات اللُّغويَّة والمعرفيَّة** في المجال السّيبرانيّ للأطفال.
5. **ترسيخ الأُسُس المعرفيَّة في الأَمْن السّيبرانيّ** لدى الأطفال من خلال عُنْصَرَي التَّرفيه والتَّنافُس.
6. **كتابة المُصْطَلَحات بالعربيَّة والإنجليزيَّة** ستُساعد بشكلٍ مُباشِر في تحسين المهارات اللُّغويَّة، والقُدْرَة على القراءة.
7. **إعطاء الأطفال جُرْعَة من الحماس والتَّسلية، والشُّعور بالإنجاز** عن طريق التَّنَافُس بين اللَّاعِبين على اكتساب أكبر قَدْر من النِّقاط بالإجابة الصَّحيحة عن الأسئلة السّيبرانيَّة.

مُكوِّنات اللُّعْبَة

1

25 مُجَسَّمًا/ رمزًا بلاستيكيًّا مُتوسِّطة الحجم خاص بالأرقام من 1-25، كل مجسَّم برقم واحد.

2

100 Coins (مُتوسِّطة الحجم) تُوزَّع على اللَّاعبين عند الإجابة الصَّحيحة عن الأسئلة.

3

25 بطاقة خاصّة بالموضوعات السّيبرانيَّة، كلّ بطاقة تتناول موضوعًا سيبرانيًّا مُعيَّنًا، وتَحْوي البطاقات أيضًا أهمّ المعلومات المُخْتَصَرة عن الموضوع أو المصطلح بصورةٍ مُبَسَّطة وسَلِسَة (كلّ بطاقة مُرقَّمة من 1: 25 مع عنوان البطاقة).

4

100 بطاقة سؤال؛ لكُلّ مَوْضُوع أَرْبَع بطَاقات عبارة عن أسئلة خاصَّة بالمصطلح السّيبرانيّ الذي تَستعرضه البطاقة، ويجب أن يُجِيب عنها اللّاعب حتى يحصل على نقاط (بطاقة واحدة لكل سؤال).

5

فلاير يضمّ نموذج إجابات الأسئلة الخاصّة بالموضوعات السّيبرانيّة.

6

مُؤقّت زَمنيّ لاحتساب وقت الإجابة عن كلّ سؤال **(ساعة رمليَّة صغيرة).**

7

دليل اللُّعبَة.

آليَّة اللَّعِب

1. **اللُّعْبَة تَعتمد على الأداء الفَرْديّ**، فيتنافس كلّ فَرْد مع باقي اللَّاعِبين على الفَوْز والحصول على أكبر عددٍ من النّقاط (coins).

2. **يقوم أحد اللَّاعِبين بدَوْر الحَكَم** لتوزيع الأسئلة على باقي اللاعبين وتقييم الإجابات.

3. يقوم اللَّاعِب الأول **باختيار مجسَّم مرقَّم برقم معين عشوائيًّا** دون رؤية الرقم الخاص به، وبحسب الرَّقم الذي سيَظْهر له ستتحدَّد بطاقة الموضوع السيبراني التي سيُجيب عن سؤال واحد فقط خاص بها.

4. يَسْحب اللَّاعِب بطاقة الموضوع السيبراني بحسب الرَّقم، ويقرأ المعلومات الواردة فيها بصوتٍ مرتفعٍ، **ويتناقش فيها مع زملائه والحَكَم.**

5. بعد ذلك يقوم الحَكَم بتوجيه أحد أسئلة هذه البطاقة للَّاعب، **وبَدْء التَّوقيت الزمني للإجابة عنه.**

6 **إذا ما أجاب اللّاعِب** عن السّؤال قبل انتهاء التّوقيت الزّمنيّ إجابة صحيحة يَحْصُل على نُقطة واحدة (coin).

7 **إذا لم يُجِب اللّاعِب على السؤال خلال الوقت المُحدَّد له بالتوقيت الزمني فلا يحصل على شيءٍ.**

8 إذا أجاب اللاعب عن السؤال إجابةً خاطئةً **فلا يحصل على شيءٍ.**

9 تتوالى الأدوار بين اللّاعِبين، وخلال اللعبة **يحرص كلّ لاعِب على تجميع أكبر قَدْر مُمْكِن من النّقاط (coins).**

10 **اللّاعب الفائز** هو الحاصل على أكبر عدد من النّقاط (coins).

CyberEco

معًا لدَعْم السَّلامة الرَّقميَّة
Together to support digital safety

CYBER QUIZ

الوكالة الوطنية للأمن السيبراني
National Cyber Security Agency