المحور المهاري

الكفاية العامة: يحسن استخدام التقنية

الكفاية الخاصة: يتجنب مخاطر الألعاب الإلكترونية

العناصر
- التفريق بين الألعاب المفيدة والضارة
- أنواع المخاطر(الدينية، الصحية....)

أسلوب التعلم: حل المشكلات

النشاط 1_18

1. يقوم المعلم بعرض موقف : « طالب نجح بتفوق فحصل على مكافأة مالية، وذهب إلى السوق واشترى بها شريط ألعاب الكترونية، ولما عاد إلى المنزل شاهدت الأم اللعبة غضبت عليه وقالت له بأن فى هذه اللعب أخطاء أخلاقية ولن تسمح له بها،وطلبت منه أن يعود للسوق ويستبدل اللعبة، وتكرر هذا الموقف بين الطالب وأمه مرتين»
2. بعد عرض الموقف يطلب المعلم من كل مجموعة أن تكتب اقتراحات للطالب لاشتراطات يسأل عنها فى محل الألعاب قبل شراء اللعبة، ويتأكد من تحققها
3. يطلب المعلم من كل مجموعة عرض اقتراحاتها مع دعم كل اقتراح بمثال من الألعاب التى تخالف هذا الشرط
4. يقوم المعلم بالتعليق على أهمية أن يمتلك الطالب مهارة يفرق بها بين الألعاب النافعة والألعاب الضارة

أدوات ومصادر التعلم
- لوحات
- طاولة

التقويم
- يطلب المعلم من الطالب كتابة ألعاب ينصح بها زملاءه تتقيد بالمواصفات التى طرحت فى النشاط، ويقيم اجابته.