المحور المهاري

الكفاية العامة: يحسن استخدام التقنية

الكفاية الخاصة: يتجنب مخاطر الألعاب الإلكترونية

العناصر
- مهارات التفريق بين الألعاب المفيدة والضارة

أسلوب التعلم: حل المشكلات

النشاط 43

1. يقوم المعلم بعرض موقف» : طالب نجح بتفوق فحصل على مكافأة مالية، وذهب إلى السوق واشترى بها شريط ألعاب إلكترونية، 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 الطلاب كتابة ألعاب ينصح بها زملاءه تتقيد بالمواصفات التي طرحت في النشاط، ويقيم اجابته.