

وسائل الإعلام في العائلة

الاستخدام المفرط

لوسائل الإعلام



نظرة عامة

- ٣ الاستخدام المفرط لوسائل الإعلام والضغط الرقمي
- ٩ التعامل مع الألعاب الرقمية وإدمان الألعاب عبر الإنترنت
- ١٣ المزيد من عروض المعلومات والمساعدة

الاستخدام المفرط لوسائل الإعلام والضغط الرقمي

وسائل الإعلام في الحياة اليومية للأطفال والشباب

العروض الرقمية - ولا سيّما عروض وسائل التواصل الاجتماعي والألعاب الرقمية - تُبهر الأطفال والشباب. فهي في المقام الأول تُلبّي العديد من الاحتياجات: منها إظهار نفسك، وإنشاء وتحميل المحتوى الخاص بك، والمشاركة في شيء ما، والترفيه والاطلاع. وهناك العديد من الأسباب التي تجعل العروض الرقمية تُستخدم في كثير من الأحيان وبسهولة. وغالبًا ما تكون الأسباب مرتبطة أو مترابطة:



تُقدم العروض الرقمية ...

... التبادل مع الأقران. عندما يكون الجميع متصلين
بالإنترنت، يمكنهم التواصل فيها بينهم.

... الترفيه والاسترخاء وإمكانية التوقف، مثلاً، عند
الانخراط في مواضيع أو عوالم أخرى.

إمكانية (إعادة) اكتشاف الذات، على سبيل المثال،
استعراض قدراتك أو تقمُّص أدوار أخرى.

... شعور إيجابي عندما يشعر الشخص بالتقدير من
خلال الإعجابات والتعليقات أو المكافآت في الألعاب.

الأطفال والشباب الأكبر سنًا يريدون ...

... المواكبة. فالاتصالات الاجتماعية، مثل الأصدقاء،
مهمة بالنسبة لهم.

... الابتعاد عن الوالدين وخوض حياتهم الخاصة.

... الحفاظ على استقلالهم وخصوصيتهم.

... الشعور بقدرتهم على تأكيد خبراتهم.
فهم يبحثون عن التوجيه والنظام.

هل يمكن أن تُسبب وسائل الإعلام التوتر؟

وسائل الإعلام جزء من الحياة اليومية وممتعة. إلا أنها قد تُسبب التوتر أيضاً. حيث إن مواجهة معايير الجمال غير الواقعية، أو التنمر الإلكتروني، أو رسائل الكراهية، أو المعلومات الخاطئة أو غيرها من المحتويات الإشكالية على وسائل التواصل الاجتماعي يمكن أن تولد مشاعر سلبية وتوترًا، خاصةً بين المستخدمين الشباب.

بالإضافة إلى ذلك، فإن الأجهزة الرقمية مثل الهواتف الذكية أو الساعات الذكية تلفت الانتباه إليها في العديد من المواقف اليومية من خلال الضوضاء وتُغري المستخدمين بمقاطعة نشاطهم الحالي، على سبيل المثال لقراءة رسالة أو عرض منشور على أحد مواقع التواصل الاجتماعي. وقد يكون الوصول المستمر إلى المعلومات والتواجد في أي وقت وفي أي مكان أمرًا مرهقًا ويُسبب لك التوتر، على سبيل المثال عندما تنتظر رسائل من الآخرين أو لأنك تضع نفسك تحت ضغط للرد على الرسائل بسرعة. كما يمكن لقنوات التواصل الاجتماعي، حيث يتم نشر الكثير من المنشورات، أو الدردشات الجماعية، حيث يتم إرسال مئات الرسائل كل يوم في بعض الأحيان، أن تُعطي شعورًا بعدم القدرة على مواكبة القراءة. وقد يخشى الأطفال والشباب من أن يفوتهم شيء أو أن يتم استبعادهم إذا لم يستجيبوا للمنشورات أو الرسائل على الفور.^[1] يُعرف الخوف من تفويت شيء ما إذا لم تكن متصلًا بالإنترنت دائمًا باسم FOMO (الخوف من تفويت شيء ما). يمكنك معرفة المزيد عن هذه الظاهرة في الفيديو التوضيحي "ماذا يعني فومو FOMO؟"

فيديو توضيحي "ما معنى
فومو FOMO؟"

إلى الفيديو التوضيحي



ويزداد إلحاح البقاء دائماً على اتصال بالإنترنت من خلال العروض نفسها: حيث تحاول كافة عروض وسائل التواصل الاجتماعي الحالية تقريباً (مثل تيك توك وإنستغرام) جذب انتباه المستخدمين. وتجعلهم يقضون وقتاً مع العروض أطول مما خططوا له في الأصل. وتُحقق العروض ذلك، مثلاً، بمساعدة الخوارزميات التي تعرض منشورات ذات الصلة بموضوع معين، أو من خلال آليات التلاعب الخفية (ما يسمى "الأنماط المظلمة") التي تزيد الوقت الذي يقضيه الشخص على المواقع الإلكترونية. وهذا يمكن أن يُنشئ نوعاً من الفوضى التي تجعل من الصعب على المستخدمين ترك التطبيقات والعروض.

هل استخدام طفلي لوسائل الإعلام أكثر من اللازم؟

عندما يتعلق الأمر باستخدام وسائل الإعلام، هناك دائماً خلافات بين الوالدين، خاصةً عندما يتعلق الأمر بمدة استخدام الأطفال لوسائل الإعلام. ويلعب بعض الشباب ألعاب الكمبيوتر بشكل مكثف أو يجلسون أمام التلفاز لفترات طويلة جداً أو يستخدمون هواتفهم الذكية بشكل شبه دائم. وبالنسبة لمعظمهم، يتم تنظيم الاستخدام من تلقاء نفسه بمرور الوقت. ولا يجب على الوالدين القلق على الفور لمجرد أن الأطفال والشباب يلعبون كثيراً أو يستخدمون وسائل الإعلام بشكل أكبر خلال فترة زمنية معينة، على سبيل المثال عندما يكتشفون عرضاً أو لعبة جديدة على وسائل التواصل الاجتماعي. في فيديو الأسئلة الشائعة "وسائل الإعلام في العائلة - الاستخدام المفرط لوسائل الإعلام" ستجد إجابات عن الأسئلة الشائعة لدى الوالدين ونصائح إضافية حول ذلك الأمر.

فيديو الأسئلة الشائعة

"وسائل الإعلام في العائلة -

الاستخدام المفرط لوسائل الإعلام"

إلى فيديو الأسئلة الشائعة 📺



متى يجب على الوالدين التدخل؟

يُنظر إلى الأمر على أنه مشكلة عند استخدام وسائل الإعلام بشكل متكرر ولفترة طويلة جدًا وعند وجود جوانب أخرى أيضًا، مثلًا عندما

- ينخفض الأداء المدرسي،
- يتم استبدال الأنشطة الترفيهية الأخرى بالكامل بوسائل الإعلام أو يتم التخلي عن الهوايات،
- يتم إهمال الصداقات،
- تتضرر الحياة الأسرية جراء ذلك (مثل الجدال المستمر حول استخدام وسائل الإعلام)،
- يمكن استخدام هذه الوسائل لتجنب المشكلات اليومية (مثل الصعوبات في المدرسة أو مع الأصدقاء)،
- يتغير الأطفال والشباب عقليًا وجسديًا (مثل انخفاض التركيز، وضعف الأداء، وعدم ممارسة الرياضة، والسمنة).





نصائح للتعامل مع الاستخدام المفرط لوسائل الإعلام

كقاعدة عامة، لا يؤدي الحظر العام كثيرًا إلى منع المشكلات عند التعامل مع وسائل الإعلام. وبدلاً من ذلك، يجب أن يتعلم الأطفال والشباب التحكم في استخدامهم لوسائل الإعلام على المدى الطويل. وقد تُوفّر النصائح التالية الدعم.

الاتفاق على القواعد معًا

قد يكون من المفيد الاتفاق على قواعد ثابتة لاستخدام وسائل الإعلام في عائلتك. أشرك جميع أفراد العائلة واعملوا معًا لإيجاد حل يحظى باتفاق الجميع. ويمكن مثلاً الاستعانة باتفاقية استخدام وسائل الإعلام التي يُوقَّع عليها الجميع: www.mediennutzungsvertrag.de

اتخاذ موقف

ما هو مسموح به في العائلات الأخرى لا ينطبق بالضرورة على عائلتك. أنصت إلى إحساسك: هل يمكن لطفلك استخدام وسائل الإعلام بشكل مسؤول دون أن تتأثر أمور أخرى مثل الواجبات المدرسية أو الحياة الأسرية نتيجة لذلك؟ إذا لزم الأمر، ففكر في كيفية دعم طفلك حتى لا يهمل الأشياء الأخرى إلى جانب استخدام وسائل الإعلام.

استخدام تدابير الحماية التقنية

إذا وجد طفلك صعوبة في تتبع وقت الاستخدام الخاص به، فيمكنك إجراء بعض التعديلات الفنية. في معظم الأجهزة، يمكنك استخدام وظيفة "وقت الشاشة" لضبط حدود وقت الاستخدام أو التطبيقات أو أوقات الراحة.

نصيحة: تُقدم البوابة الإلكترونية وسائل الإعلام الآمنة للطفل إرشادات خطوة بخطوة لضبط إعدادات أمان محددة لمختلف الأجهزة أو أنظمة التشغيل والخدمات والتطبيقات: www.medien-kindersicher.de

كن قدوة يُحتذى بها

حاول أن تراقب مدة استخدامك للوسائط ومتى تستخدمها. حيث أنت قدوة لطفلك بسلوكك. ومجرد سهولة وصول هاتفك الذي إلى يدك لا يعني أن عليك قضاء وقت فراغك عليه وحده.

الانتباه ووضع الحدود

انتبه إلى ما إذا كانت مهارات طفلك تتغير بسبب استخدام وسائل الإعلام، مثلاً، الأداء المدرسي أو التواصل مع الأصدقاء أو الالتزامات الأخرى أو وجود تغيرات سلوكية. ويمكنك محاولة التحدث معهم، ولكن مع عدم توجيه الاتهامات، فغالبًا ما لا يرى الأطفال والشباب أنفسهم أن سلوكهم يُمثل مشكلة. أوضح وجهة نظرك، وإذا لزم الأمر، أشر إلى الحدود.

البحث عن الأسباب وتقديم الحلول المتنوعة

ما سبب فرط استخدام وسائل الإعلام؟ هل هناك شيء مفقود في الحياة اليومية؟ ما الاحتياجات التي يحاول طفلك إشباعها؟ هل يشعر بالقلق أو لديه مشكلات، وكيف يمكنك مساعدته؟ حاول التحدث مع طفلك وتشجيعه على ممارسة هوايات أو أنشطة ترفيهية أخرى أو تجربة شيء جديد.

طلب المساعدة

إذا لاحظت أن طفلك يُظهر بالفعل سلوكًا إدمانيًا عند استخدام وسائل الإعلام، فيمكنك طلب المساعدة المتخصصة. ويمكن لمراكز الإدمان أو مراكز المشورة الأسرية تقديم الدعم. وقد يكون من المفيد أيضًا التحدث إلى الوالدين الآخرين ممن لديهم نفس المشكلة.

التعامل مع الألعاب الرقمية وإدمان الألعاب عبر الإنترنت

الألعاب الرقمية جزء لا يتجزأ من الحياة اليومية على وسائل الإعلام لمعظم الأطفال والشباب. ولا تزال ألعاب الهواتف الذكية تحظى بشعبية خاصة بين الأطفال والشباب، حيث يستخدمها ٥٣٪ من المشاركين في الاستطلاع بانتظام. ويُمارس ٢٨٪ من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ١٢ و ١٩ عامًا ألعاب الفيديو وألعاب الكمبيوتر بانتظام. ويبلغ متوسط وقت اللعب لمن تتراوح أعمارهم بين ١٢ و ١٩ عامًا ٩٢ دقيقة يوميًا (خلال الأسبوع). وفي المتوسط، يلعب الفتيان لمدة ١١٩ دقيقة في اليوم، أي ما يقرب من ضعف المدة التي تلعبها الفتيات والتي تبلغ ٦١ دقيقة. وفي عام ٢٠٢٣، لم يلعب ٨٪ فقط من المشاركين في الاستطلاع على الإطلاق.^[٢]



مقاطع فيديو هيا نلعب

بالإضافة إلى اللعب، تحظى مشاهدة ما يسمى بمقاطع فيديو هيا نلعب (المصطلح بالإنجليزية Let's Play Video) بشعبية خاصة بين الأطفال والشباب. وإليك مقتطفات من الألعاب المعلقة، والتي يتم نشرها على منصات الفيديو الإلكترونية، مثل اليوتيوب أو تويتش. حيث يقوم اللاعبون بتصوير شاشاتهم وردود أفعالهم أثناء التعليق على تصرفاتهم في اللعبة. وأثناء البث المباشر، يمكن للمشاهدين الانضمام إلى المناقشة من خلال التعليقات أو التحدث مباشرةً. وهذا غالبًا ما يجعل مقاطع الفيديو تبدو شخصية جدًا. ويصل عدد المشتركين في مقاطع فيديو Let's Play الأكثر شهرة إلى عدة ملايين ويتم الاحتفاء بهم مثل النجوم.^[٣]

الألعاب الرقمية تبهر الأطفال والشباب، كما أنها ممتعة. وبالإضافة إلى ذلك، فهي تلبي العديد من الاحتياجات الأخرى. في فيديو الأسئلة الشائعة "وسائل الإعلام في العائلة - التعامل مع الألعاب الرقمية" ستجد إجابات عن الأسئلة الشائعة لدى الوالدين ونصائح إضافية حول ذلك الأمر.

فيديو الأسئلة الشائعة
"وسائل الإعلام في العائلة -
التعامل مع الألعاب الرقمية"

إلى فيديو الأسئلة الشائعة 🎮



لماذا لا يستطيع الأطفال والشباب في الكثير من الأحيان التوقف عن اللعب؟

يمكن ممارسة بعض الألعاب بسرعة، بينما تتطلب بعض الألعاب الأخرى المزيد من الجهد وحتى العمل الجماعي. ولن تريد أن تترك زملاءك اللاعبين معلقين خاصةً في الألعاب متعددة اللاعبين. وقد يؤدي ذلك إلى قضاء الكثير من الوقت (أكثر من اللازم) في اللعبة. وينطبق الأمر نفسه على عوالم الألعاب التي يستمر تشغيلها حتى في حالة عدم الاتصال بالإنترنت. وغالبًا ما تحتوي الألعاب على وظائف معينة مصممة لإبقاء اللاعبين في اللعبة لأطول فترة ممكنة، على سبيل المثال ضرورة إكمال المهام في غضون وقت معين من أجل الحصول على مكافأة. وكل هذا يُشجّع اللاعب على مواصلة اللعب كثيرًا ولفترة طويلة.

ما المقصود بإدمان الألعاب عبر الإنترنت؟

في الغالب لا يُشار إلى إدمان الألعاب عبر الإنترنت إلا عندما تنطبق المعايير التالية لمدة ١٢ شهرًا على الأقل أو إذا كانت واضحة للغاية:

- فقدان السيطرة: لم يعد بإمكان اللاعبين التحكم في وقت اللعب وعدد مرات اللعب ومدته. حيث يفتقدون شيئًا ما إذا كانوا لا يلعبون
- اللعب هو النشاط الرئيسي: تُصبح الألعاب أكثر أهمية. ويتم إهمال الأنشطة الأخرى أو الهوايات أو الأصدقاء أو حتى التخلي عنها. تدور الأفكار حول اللعب فقط.
- اللعب رغم العواقب السلبية: يستمر اللاعبون في اللعب على أي حال، على الرغم من أن ذلك له عواقب سلبية، مثل التوتر في المدرسة أو في العمل أو في العلاقات.

منذ عام ٢٠١٨، تم أيضًا إدراج إدمان اللعب في قائمة منظمة الصحة العالمية للتصنيف الدولي للأمراض (ICD) بمصطلح "إدمان الألعاب (Gaming Disorder)". مما يعني أن إدمان اللعب مُصنف رسميًا على أنه مرض. ^[٤] ومع ذلك، فإن إدمان الإنترنت أو إدمان وسائل الإعلام لم يُدرج بعد كمرض في قائمة منظمة الصحة العالمية.



هل طفلي مُعرّض لخطر الإدمان؟

إذا كان لديك شعور بأن طفلك يلعب أكثر من اللازم، فيمكن أن تساعدك سلسلة من الأسئلة في إجراء تقييم أولي لما إذا كان هناك خطر محتمل.

من المهم أن تعرف أنه يمكن للأطباء أو المعالجين النفسيين فقط تحديد ما إذا كان الشخص مدمناً بالفعل على ألعاب الإنترنت. وهناك أيضاً اختبارات ذاتية على الإنترنت لإظهار ما إذا كان الشخص مدمناً على اللعب أم لا. ولكن لا تحقق جميعها نتائج مُجدية. ومع ذلك، يمكن أن يكون بعضها بمثابة نقطة مرجعية للتفكير في سلوكك في اللعب. توجد الآن أيضاً بعض التطبيقات التي تقيس وقت الشاشة اليومي على هاتفك الذكي ويمكنها تقديم ملاحظات جيدة. ومع ذلك، يجب على أي شخص يشعر بالقلق أن يطلب المشورة الطبية أو العلاجية.

نصائح للتعامل مع الألعاب الرقمية



عند التعامل مع الألعاب الرقمية، من المفيد اتباع 🎮 نصائح بشأن الاستخدام المفرط الواردة في صفحة ٧. وقد يكون من المفيد وضع قواعد ثابتة لاستخدام الألعاب، والتي تنطبق على جميع أفراد العائلة. ويُعد الوالدان أيضاً قدوة مهمة عندما يتعلق الأمر بالألعاب الرقمية. بالإضافة إلى ذلك، قد تُوفر النصائح التالية الدعم:

التعرّف على الألعاب الجديدة

قبل الشراء، تعرّف على الألعاب الجديدة التي يحبها طفلك أو يرغب في لعبها. وتُقدم بعض بوابات التصنيف على الإنترنت معلومات وتقييمات ومراجعات شاملة للألعاب وتطبيقات الألعاب الشهيرة. ومن أمثلة ذلك دليل اللاعبين في ولاية شمال الراين وستفاليا **Spieleratgeber NRW** 🎮. وهنا يمكنك التعرف على حبكة اللعبة، وما هو مهم فيها، وما هو العمر المناسب للعبة وما يجب أن تضعه في الاعتبار. وتوجد طريقة أخرى لمعرفة اللعبة مسبقاً وتقييمها بشكل أفضل وهي تسمى "مقاطع فيديو هيا نلعب **Let's Play Videos**". حيث في مقاطع الفيديو هذه، يُصوّر اللاعبون أنفسهم وهم يلعبون لعبة ما ويقدمون تقارير عن تجاربهم وانطباعاتهم.



اللعب والاتصال معًا

قد تكون هناك العديد من الأسباب المختلفة التي تجعل طفلك يلعب. سواء كان ذلك للترفيه أو الاسترخاء أو تخفيف التوتر - لا بأس بجميع الأسباب. حاول أن تفهم دوافع الاستخدام لدى طفلك. وقد يكون من المفيد أن يعرض طفلك اللعبة ويشرحها لك أو حتى أن تلعبها سويًا. فذلك يُسهّم في إنشاء تجارب مشتركة وقد يساعدك على فهم تفضيلات طفلك ومشاعره بشكل أفضل أثناء اللعب. كما يمكن أن يساعد طفلك على اللجوء إليك عند حدوث مشكلات والوثوق بك. للعلم: بالنسبة للعديد من الألعاب، يجب أن يكون طفلك ماهرًا للغاية وقادرًا على التفاعل بسرعة. لكن الأمر ليس بهذه السهولة - لذا قيّم قدرات طفلك.

معرفة المخاطر وتجنبها

قد تسبب بعض الألعاب الرقمية مشكلة - فهي تكون مشوبة بالعنف وقد تكون مرهقة للطفل. وتجب أيضًا مراعاة ألا يلعب طفلك سوى الألعاب المناسبة لعمره. ويمكن أن تُوفّر المؤشرات العمرية لهيئة البرامج الترفيهية ذاتية التنظيم (USK) على الوسائط (مثل أقراص الفيديو الرقمية للألعاب) والمؤشرات العمرية على الألعاب أو التطبيقات عبر الإنترنت إرشادات هنا. ويمكنك أيضًا تجربة الألعاب بنفسك مسبقًا - فأنت تعرف طفلك جيدًا في النهاية. وعلاوة على ذلك، يمكن إعداد أرقام التعريف الشخصية للرقابة الأبوية أو ملفات تعريف خاصة على منصات الألعاب عبر الإنترنت لحماية الأطفال من الألعاب والمحتوى غير اللائق.

يمكن أن تحتوي الألعاب أيضًا على فخاخ التكاليف والإعلانات. لتجنب الوقوع في فخ التكاليف، قم بإلغاء تنشيط "عمليات الشراء داخل التطبيق" في متجر التطبيق ولا تشارك أي بيانات دفع. اتفق مع طفلك على أن يسألك قبل شراء أي شيء داخل اللعبة. وانتبه إلى البيانات الشخصية التي تطلبها اللعبة. وفي ذلك الصدد أيضًا، اتفق مع طفلك على قواعد ثابتة، مثل ما يُسمح له وما لا يُسمح له بذكره. حيث يقوم العديد من مقدمي الألعاب بإعادة بيع البيانات لكسب الأموال.



المزيد من عروض المعلومات والمساعدة



تحتوي مواقع الإنترنت التالية على روابط باللغة العربية لمراكز المشورة وعروض المساعدة. ويمكن عادةً تنفيذ عملية الترجمة التلقائية لمواقع الإنترنت إلى لغات أخرى عبر إعدادات المتصفح (في كروم مثلاً) أو من خلال ملحقات المتصفح (ما يُسمى الوظائف الإضافية Add-Ons). وبدلاً من ذلك، يمكن إدخال عنوان الإنترنت الخاص بالموقع المعني في برنامج ترجمة عبر الإنترنت (مثل ترجمة جوجل)، والذي يُترجم الصفحة إلى اللغة المطلوبة.

Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)

على الموقع <https://www.mediensuchthilfe.info/> 🌐 يُقدم المركز الألماني لقضايا الإدمان في مرحلة الطفولة والمراهقة نصائح ومعلومات حول إمكانيات العلاج والمشورة في حالة إدمان ألعاب الكمبيوتر.

Fachverband Medienabhängigkeit

تقدم **Fachverband Medienabhängigkeit e.V.** 🌐 معلومات للمتضررين وأقاربهم. وتوجد نظرة عامة على مراكز المشورة ومراكز الاتصال الوطنية المتخصصة حول موضوع إدمان وسائل الإعلام.

Juuuport

مؤسسة **Juuuport** 🌐 هي مركز مشورة وطني عبر الإنترنت بإدارة الشباب لمساعدة الشباب. وهناك ستجد المساعدة حول مواضيع ومشكلات مختلفة على الإنترنت. يساعد المراهقون والشباب المتطوعون أقرانهم في حل المشكلات عبر الإنترنت، مثل التنمر عبر الإنترنت أو الضغط الناجم عن وسائل التواصل الاجتماعي أو إساءة استخدام البيانات أو الاستخدام المفرط لوسائل الإعلام أو الأخبار الكاذبة.

المراجع

- [١] الإنترنت الآمن (٢٠١٩): دراسة جديدة: يزداد عدد الشباب المعرضين لضغط الوقت الرقمي.
الموقع الإلكتروني: www.saferinternet.at/news-detail/immer-mehr-jugendliche-im-digitalen-zeitstress/
[بتاريخ: ٢٠٢٤/٠٥/١٥]
- [٢] جمعية بحوث التربية الإعلامية في الجنوب الغربي: دراسة JIM لعام ٢٠٢٣.
الموقع الإلكتروني: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2023_web_final_kor.pdf
[بتاريخ: ٢٠٢٤/٠٤/٠٩]
- [٣] مجلة MMO الخاصة بي - مجلة الألعاب عبر الإنترنت (٢٠٢٣): أكبر ٥ صانعي محتويات الألعاب على اليوتيوب في ألمانيا لعام ٢٠٢٣.
الموقع الإلكتروني: www.mein-mmo.de/die-5-grossten-gaming-youtuber-2023-in-deutschland
[بتاريخ: ٢٠٢٤/٠٥/٢٢]
- [٤] منظمة الصحة العالمية (٢٠٢١): ICD-١١ من أجل إحصائيات الوفيات ونسبة انتشار الأمراض. الإصدار: ٢٠٢٤/٠١.
الموقع الإلكتروني: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>
[بتاريخ: ٢٠٢٤/٠٥/٢٢]

هيئة التحرير

المفهوم: من مؤسسة بي إل إم للتربية الإعلامية في بافاريا
تحرير نسخة موجزة من المادة المصاغة باللغة العربية: أنالينا بوشوف، إميلي هوفمان
(مؤسسة بي إل إم للتربية الإعلامية في بافاريا)
ترجمة النسخة الموجزة: مؤسسة لاينهاوزر للخدمات اللغوية ش.ذ.م.م
تحرير المادة المصاغة باللغة العربية: من مؤسسة بي إل إم للتربية الإعلامية في بافاريا
العبارات والتصميم: مؤسسة لاينهاوزر للخدمات اللغوية ش.ذ.م.م
حقوق الصور: بيتر فيبر، تصميم الجرافيك

تعتمد المواد المنتجة جزئيًا على المواد الموجودة في دليل الإعلام البافاري برعاية مستشارية ولاية بافاريا
(Bayerische Staatskanzlei).

أول وثاني مرحلة تعليمية: "الإعلانات توقف الرغبات - التعرف على الإعلانات ورؤيتها من خلال الإعلانات"
(المؤلفة: أ. د. باربرا برونيغ)

ثالث ورابع مرحلة تعليمية: "المظهر أم الواقع؟ تحليل وتقييم الرسائل في الإعلانات التجارية"
(المؤلفون: مارك دورفريت، وأنجا مونز، وستيفاني ريجر)

مجال دعم التربية الخاصة: "اللعاب وألعاب الكمبيوتر والمراهنات - أسأل عن الألعاب الرقمية واستخدمها بطريقة مسؤولة" (المؤلفة: أنيت بولا)؛ "الإعجاب، والنشر، والمشاركة - أسأل عن وسائل التواصل الاجتماعي واستخدمها بأمان" (المؤلفة: سلمى براند)؛

خامس وسادس وسابع مرحلة تعليمية: "أنا أستخدم الإنترنت - حماية بياناتك والتعامل مع الصور بطريقة مسؤولة" (المؤلفة: د. كريستينا هوبف)؛ "حقيقي أم زائف؟ فحص وتقييم مصداقية المصادر عبر الإنترنت" (المؤلفة: ستيفاني راك)؛ "نجوم وسائل الإعلام - الاطلاع على استراتيجيات الإنتاج وطرح الأسئلة بشأنها" (المؤلفة: كيم بيك)؛
ثامن وتاسع مرحلة تعليمية: "في غابة المعلومات - فهم عمليات تكوين الرأي والتشكيك فيها" (المؤلفان: د. أولاف سيلج، ود. أخيم هاكينبرج)؛ "أنا بوصفي مالك حقوق النشر - التعرف على حق النشر والتعامل بناءً على ذلك" (المؤلفة: د. كريستينا هوبف)؛ "المنتج يبحث عن مشترين: تحليل الإعلان - التفكير في الاستهلاك" (المؤلفون: كريستين شولز، وأوندين جريل، وأنجا مونز)

الطبعة الأولى: ميونخ ٢٠٢٤

مادة مُصاغة باللغة العربية: الطبعة الأولى: ميونخ، ٢٠٢٢

BLM Stiftung
Medienpädagogik
Bayern

حقوق التأليف والنشر: من مؤسسة بي إل إم للتربية الإعلامية في بافاريا
جميع الحقوق محفوظة

أصبح مفهوم هذه المواد وإنتاجها ممكنًا بفضل التمويل المقدم من وزارة الدولة البافارية للتعليم والثقافة
(Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus)

ضمن «مدرسة المستقبل الرقمية» ("Pilotversuch "Digitale Schule der Zukunft").

Digitale Schule
der Zukunft

Bayerisches Staatsministerium für
Unterricht und Kultus



وتجدر الإشارة إلى أنه على الرغم من التحرير الدقيق، فإن جميع المعلومات مقدمة بدون ضمانات ولا يتحمل الناشر والمؤلفون أي مسؤولية.