CyberEco

معًا لدعم السلامة الرقمية
Together to support digital safety

السنّ المناسبة للّعْبَة

+10 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.

وجَميع 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

«سايبر بلوك» 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.**

وَصْف اللُّعْبَة

اللُّعْبَة تأخذ الأطفال في **جَوْلة تَنافُسيَّة شَيِّقَة** من خلال تقديم الأفكار والمعارف الأساسيَّة للأمن السّيبرانيّ وما يتعلّق به من موضوعات **بشكلٍ مُبسَّطٍ ومُسَلٍّ يساعدهم على التَّعلُّم بطريقةٍ مُبتَكَرة وغير تقليديَّة.**

أهداف اللُّعْبَة

1. تنمية المهارات اللُّغويَّة والمعرفيَّة للطَّلَبة.
2. تَعرُّف الطَّلَبة على مصطلحات سيبرانيَّة جديدة.
3. تبسيط المعلومات وتوصيلها بطريقة مُسلِّيَة.
4. توصيل المعلومات المُهِمَّة الخاصَّة بالأمن السّيبرانيّ بطريقة مُسلِّيَة تساعد في غَرْس تلك المعلومات في ذاكرة اللّاعِبين الصِّغار.
5. كتابة المصطلحات بالعربيَّة والإنجليزيَّة ستُساعد بشكلٍ مُباشِر في تحسين المهارات اللُّغويَّة والقُدرة على القراءة.
6. إعطاء الأطفال جرْعَة من الحماس والتَّسلية والشُّعور بالإنجاز عن طريق جَمْع أكبر قَدْر من الجوائز وهزيمة باقي اللّاعِبين.

مُكوِّنات اللُّعْبَة

1 لوحة كبيرة مُقسَّمة إلى 24 محطة، بلَوْنَيْن:

اللَّون الأخضر
(المحطَّات الآمِنة سيبرانيًّا)؛ تضمّ مصطلحات إيجابيَّة في الأمن السّيبرانيّ، مثل: السَّلامَة... الجاهزيَّة.. أمن الشَّبكات.. أمن المعلومات.....

اللَّون الأحمر
(المحطَّات الخَطِرة سيبرانيًّا)؛ تضمّ مصطلحات سلبيَّة تُشكِّل خطرًا سيبرانيًّا مُعيّنًا، مثل: القَرْصَنة... فيروسات... هجمات سيبرانيَّة.. جرائم سيبرانيَّة.. التَّصيُّد الاحتياليّ...، وغيرها.

2 مجموعة مُجسَّمات خاصَّة بالأرقام لبَدْء اللَّعِب.. كُلّ مُجسَّم برقم واحد فقط.

3 مجموعة بطاقات خاصَّة بكلّ محطَّة لشرح المصطلح، وتوضيح سبب إيجابيّتها أو خطورتها للَّاعـبين.

4 مجموعة رموز بلاستيكيَّة مُتوسِّطة الحجم تُوزَّع على اللَّاعبين في بداية اللُّعْبَة (يختار كلّ لاعب رمزًا خاصًّا يَتحرَّك به).

5 مجموعة بطاقات خضراء كبيرة، عبارة عن جوائز مُتنوِّعة، كالتَّالي:

- يُمكِنك اللَّعِب الدَّوْر القادم.
- تهانينا.. رَبحْتَ بطاقة قائد الفريق.
- رَبحْتَ بطاقة الأمْن السّيبرانيّ (البطاقة تُسقِط العقوبة عن اللَّاعب).
- رَبحْتَ البطاقة الذَّهبيَّة.
- حصلتَ على البطاقة الفضيَّة (البطاقة الفضيَّة تسمح للفريق باختيار لاعب من الفريق المُنافِس لعقابه في أيّ وقت).
- رَبحْتَ رمز المفتاح.

- البطاقة البرونزيَّة.. تهانينا (البطاقة البرونزيَّة تمنع لاعبًا من الفريق المنافِس من اللّعب دَوْرة كاملة في أيّ وقت).
- حصلتَ على رمز الواي فاي.
- يمكنك/ لفريقك التَّخلُّص من رمز العين.
- يمكنك/ لفريقك التَّخلُّص من رمز حصان طروادة.
- حصلت على Coins 2 من الفَريق المُنافِس.
- اختر عقوبة للفريق المُنافِس.

6 مجموعة بطاقات حمراء كبيرة، عبارة عن عُقُوبات مختلفة كالتَّالي:

- لا تَلعب الدَّوْر القَادِم.
- غَادِر الفريق.
- تنازل عن Coins 2 للفريق المُنافِس.
- خَسِرْتَ/خسر فريقك بطاقة القائد.
- رَبحْتَ بطاقة مُتجَسِّس.
- خَسِرْتَ/ خَسِرَ فريقك البطاقة الذَّهبيَّة.
- خَسِرْتَ/ خَسِرَ فريقك البطاقة الفضيَّة.
- خَسِرْتَ/ خَسِرَ فريقك البطاقة البرونزيَّة.
- خَسِرْتَ/ خَسِرَ فريقك بطاقة الأَمْن السّيبرانيّ.
- خَسِرْتَ/ خَسِرَ فريقك رمز الواي فاي.
- رَبحْتَ رمز العين.
- رَبحْتَ رمز حصان طروادة.

7 مجموعة رموز جانبيَّة مُلوَّنة كبيرة يقوم الحَكَم بتوزيعها على اللَّاعبين، كالتَّالي:

رمـز المفـتاح
(الرَّمز يساوي **5** Coins).

رمز الواي فاي
(الرَّمز يساوي **10** coins).

رمز العين
(الرَّمز يُفْقِد صاحبه/ الفريق **5** coins).

رمز حصان طروادة
(الرَّمز يُفْقِد صاحبه/ الفريق **10** coins).

8 مجموعة coins خاصَّة بالجَوائز والعِقَاب، واحتساب النَّتيجة النّهائيَّة لكلّ فريق.

آليَّة اللَّعِب

1. يتمّ تقسيم مجموعة اللّاعبين إلى فريقين، على أن يقوم أحد اللّاعبين بدَوْر الحَكَم لتوزيع الجوائز والعُقُوبات على لاعبي الفَريقَيْن.

2. يحصل كلّ لاعب على رَمْز صغير خاصّ به للتَّحرُّك فوق اللَّوحة.

3. يقوم اللّاعب باختيار رَقم عشوائيّ من المُجسَّمات الخاصَّة بالأرقام، والسَّيْر بحَسب العدد الذي يَظْهر له.

4. إذا ما وقف اللاعب على محطَّة آمنة سيحصل على البطاقة التَّوضيحيَّة الخاصَّة بها، وسيقرأ المعلومات الواردة فيها لزملائه للنّقاش فيها، ثم يختار اللّاعب بين مجموعة من البطاقات الخضراء، وهي عبارة عن جوائز مُتنوِّعة، مثل:

- يُمْكِنك اللَّعب الدَّور القادم.
- تهانينا.. رَبحْتَ بطاقة قائد الفريق
- رَبحْتَ البطاقة الذَّهبيَّة.
- رَبحْتَ 2 Coins من الفريق المُنافِس.
- رَبحْتَ رمز المفتاح.

5

إذا ما وقَف اللّاعب على محطّة حمراء خَطِرَة سيحصل على البطاقة التّوضيحيّة الخاصّة بالمحطّات، وسيَقرأ المعلومات الواردة فيها لزملائه للنّقاش فيها، ثمّ سيختار بين مجموعة أخرى من البطاقات الحمراء، وهي عبارة عن عقوبات مختلفة مثل:

- لا تلعب الدّور القادم.
- تنازل عن 2 Coins للفريق المُنافِس.
- غَادِر الفريق.
- رَبحْتَ بطاقة مُتَجَسِّس.
- رَبحْتَ رمز العين.
- خَسِر فريقك البطاقة الذّهبيَّة.

6

تتوالى الأدوار بين اللّاعبين، وفي النّهاية يتمّ احتساب عدد النّقاط مع كلّ فريق كالتالي:

- رمز المفتاح (الرّمز يساوي 5 Coins).
- رمز الواي فاي (الرّمز يساوي 10 coins).
- رمز العين (الرّمز يُفْقِد صاحبه/ الفريق 5 coins).
- رمز حصان طروادة (الرّمز يُفْقِد صاحبه/ الفريق 10 coins).
- بطاقة قائد الفريق (نقاطه مُضاعَفة فإذا كان القائد يملك 5 coins على سبيل المثال يتمّ احتساب نقاطه بـ10 coins).
- البطاقة الذّهبيَّة (البطاقة الذّهبيَّة= 15 coins).
- بطاقة مُتجسّس (البطاقة تُفْقِد صاحبها/الفريق 10 coins).

7

الفريق الفائز هو الحاصل على أكبر عدد من النّقاط.

CyberEco

معًا لدَعْم السّلامة الرّقميّة

Together to support digital safety

الوكالة الوطنية للأمن السيبراني

National Cyber Security Agency