أهداف النشاط

- أن يذكر الطفل فوائد و أضرار الألعاب الإلكترونية
- أن يقارن الطفل بين فوائد و أضرار الألعاب الإلكترونية
- أن يقترح الطفل حلولًا للمشكلة
- أن يعدد الطفل فوائد و أضرار الألعاب الإلكترونية
- أن يستمع الطفل لشرح المعلمة
- أن يطيع الطفل أوامر المعلمة
- أن يبدي الطفل اهتمامًا بإرشادات المعلمة
- أن يكتب الطفل فوائد و أضرار الألعاب الإلكترونية
- أن ينتج الطفل لعبة تعليمية جديدة
- أن يقلد الطفل ما بداخل اللعبة من تعليمات