

MANTENHA-SE A PAR DO PROJETO:

 <https://www.facebook.com/gamingdisorders.erasmus/>

 <https://www.instagram.com/gamingdisorders.erasmus/>

 <http://www.youtube.com/@GamingDisorders.Erasmus>

 <http://www.gamingdisorders.eu/>



GD Brochure © 2024 by Gaming Disorders Consortium is licensed under [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

A PARCERIA:



Uma organização sem fins lucrativos em Düren, Alemanha, a Low-tec oferece formação profissional e oportunidades de emprego, especialmente para pessoas deficientes e com poucas qualificações. Utilizando a sua localização perto dos Países Baixos, da Bélgica e do Luxemburgo.



A OvarForma, localizada em Ovar, Portugal, gere a Escola Profissional de Cortegaça, oferecendo formação profissional e Apoio Psicossocial. Centra-se em formandos de meios socioeconómicos desfavorecidos e oferece educação e certificação de adultos, com parcerias em países africanos.



A INDEPCIE, uma empresa de formação de Córdoba, Espanha, é especializada na formação de atitudes e na melhoria do desempenho humano. As suas competências abrangem o coaching, a inteligência emocional, as competências transversais e a PNL, com o objetivo de melhorar a eficácia individual e organizacional.



Com sede em Dublin, Irlanda, e escritórios nos EUA e no Reino Unido, 4Civility Institute é uma organização sem fins lucrativos especializada em civismo, ética e resolução alternativa de litígios. Oferece formação e apoio para gerir conflitos e promover o crescimento pessoal e profissional.



A operar a partir de Nicósia, Chipre, CIP é uma organização sem fins lucrativos centrada na educação global, na inovação social, no empreendedorismo, nas STEM e no crescimento sustentável. Contribui para o desenvolvimento educativo e o envolvimento da comunidade no Chipre.



A Blue Beehive, uma associação sem fins lucrativos em Ibi, Espanha, centra-se na formação não formal em novas tecnologias, artes e temas sociais, dando ênfase à diversidade e à inclusão. Trabalha com grupos desfavorecidos, incluindo pessoas com deficiência, oferecendo educação inovadora através de ferramentas TIC como a RV e a RA.



A Auxilium, localizada em Graz, na Áustria, é uma organização sem fins lucrativos focada na promoção do intercâmbio educacional e cultural em todo o Sudeste europeu e na UE. São especializados no desenvolvimento de padrões educacionais e na formação de redes sustentáveis.



Com sede em Espinho, Portugal, a SPEL é uma rede de escolas ao serviço de comunidades socio-economicamente excluídas. Especializa-se no ensino inovador para crianças, adultos e pessoas com deficiência, e participa em projectos europeus e colaborações com países africanos.



Cofinanciado pela
União Europeia



GAMING DISORDERS

QUALIFICAR O STAFF ESCOLAR
RESPONSÁVEL PELO APOIO
PSICOLÓGICO E SOCIAL PARA
IDENTIFICAR, REPORTAR E
PREVENIR AS "PERTURBAÇÕES DO
JOGO"

SOBRE O PROJETO:

Esta iniciativa, que decorre de 2023 a 2025, visa dotar os professores e o pessoal educativo de competências e ferramentas essenciais para enfrentar os desafios decorrentes da transformação digital, centrando-se especificamente nos problemas do jogo. Os nossos objetivos incluem a educação dos jovens sobre a identidade digital, a promoção do jogo online responsável e a criação de programas pedagógicos baseados em evidências para uma melhor prevenção e identificação de distúrbios relacionados com o jogo.



Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

OBJETIVOS:

1

Dotar o pessoal educativo das competências e ferramentas necessárias para lidar eficazmente com os desafios decorrentes da transformação digital, centrando-se especificamente nos distúrbios do jogo;

2

Educar os jovens sobre o conceito de identidade digital/virtual e ajudá-los a diferenciá-la da sua identidade na vida real;

3

Educar os jovens para a construção de uma relação saudável com os jogos online e a Internet, dando ênfase a uma utilização responsável e equilibrada;

4

Criar um programa pedagógico baseado em evidências, adaptado ao pessoal educativo, para melhorar a sua capacidade de prevenir, identificar e comunicar comportamentos de risco e perturbações de jogo;

5

Organizar uma campanha de sensibilização dirigida aos alunos para aumentar a consciencialização sobre o uso responsável da internet e a importância de cultivar hábitos online saudáveis.

RESULTADOS ESPERADOS:

- Publicação: "Epidemiologia das Perturbações do Jogo nas Escolas: impacto e sugestões sócio-pedagógicas de abordagem";
- Guia Psicopedagógico para Educadores;
- Materiais pedagógicos para campanhas de sensibilização sobre perturbações do jogo;
- Melhoria da preparação do pessoal educativo para lidar esta nova realidade.



Cofinanciado pela
União Europeia