



Έκθεση βραχυπρόθεσμης μελέτης επιπτώσεων


WP3: A6



Πληροφορίες Έργου

Ακρώνυμο	Gaming Disorders
Τίτλος	Gaming Disorders - Upskilling school staff responsible for psychological and social support to identify, report and prevent “Gaming Disorders”
Αναφορά	KA220-NW-23-24-160768
Ιστοσελίδα	www.gamingdisorders.eu
Συντονιστής εταίρος	Χαμηλής τεχνολογίας

Πληροφορίες εγγράφου

Συντονισμός και διαχείριση:	Πακέτο Εργασίας 3
Τίτλος του εγγράφου	Έκθεση Μελέτης Βραχυπρόθεσμου Αντίκτυπου
Είδος εγγράφου:	Αποτέλεσμα Έργου
Συγγραφέας (ες):	Ovar Forma – Ensino e Formação, Lda.
Επίπεδο εμπιστευτικότητας:	Δημόσιος
Άδεια Creative Commons: 	Αυτό το έγγραφο κυκλοφορεί με άδεια Creative Commons Αναφορά Δημιουργού – Μη Εμπορική Χρήση -Παρόμοια με Κοινή Χρήση 4.0 διεθνές (CC BY-NC-SA 4.0).

Ιστορικό εγγράφων

Ημερομηνία	Έκδοση	Συγγραφέας(ες)	Περιγραφή
Αύγουστος 2025	1η έκδοση	OVF	Προσχέδιο
Σεπτέμβριος 2025	2η έκδοση	OVF	Τελικός



Πίνακας περιεχομένων

Περίληψη.....	3
Εισαγωγή.....	5
Μεθοδολογία.....	6
Επισκόπηση δραστηριοτήτων.....	10
Ανάλυση επιπτώσεων.....	0
Σύγκριση μεταξύ χωρών.....	0
Βασικά πορίσματα.....	3
Συμπεράσματα.....	4
Συστάσεις.....	5

Περίληψη

Αυτή η έκθεση παρουσιάζει την ανάλυση επιπτώσεων των πιλοτικών δραστηριοτήτων δοκιμών που διεξήχθησαν στο πλαίσιο του **Πακέτου Εργασίας 3 (WP3) — Παιδαγωγικός Οδηγός και Υλικό για Σχολικές Εκστρατείες κατά των Διαταραχών Τυχερών Παιχνιδιών**. Οι πιλοτικές εφαρμογές εφαρμόστηκαν σε έξι ευρωπαϊκές χώρες: Πορτογαλία, Ισπανία, Κύπρος, Γερμανία, Ιρλανδία και Αυστρία. Πρωταρχικός στόχος ήταν η αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας ενός ευρέος φάσματος εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων και δραστηριοτήτων ευαισθητοποίησης που έχουν σχεδιαστεί για την προώθηση της ψηφιακής ευεξίας και την αντιμετώπιση των διαταραχών του παιχνιδιού στο σχολικό πλαίσιο.

Οι δραστηριότητες του ΠΕ3, βασισμένες στην έρευνα για την επιδημιολογία και τα υποκείμενα κίνητρα των διαταραχών τυχερών παιχνιδιών (ΠΕ2), περιελάμβαναν εργαστήρια κατάρτισης εκπαιδευτικών, συνεδρίες ευαισθητοποίησης των μαθητών, πρωτοβουλίες με επίκεντρο τους γονείς και διαδραστικές μεθόδους όπως παιχνίδια ρόλων, διαπολιτισμικές ανταλλαγές και εκδηλώσεις ψηφιακής ευεξίας. Προσαρμοσμένες στο πολιτιστικό και εκπαιδευτικό πλαίσιο κάθε χώρας εταίρου, οι δραστηριότητες αυτές προσέγγισαν 441 μαθητές, 86 εκπαιδευτικούς και 38 γονείς σε 23 σχολεία, με πρόσθετη συμβολή από εξωτερικούς εκπροσώπους.

Τα ευρήματα δείχνουν ισχυρή συνολική δέσμευση και θετική υποδοχή από όλες τις ομάδες-στόχους. Οι βασικές τάσεις που εντοπίστηκαν περιλαμβάνουν την αυξημένη ευαισθητοποίηση σχετικά με τις διαταραχές του παιχνιδιού, τον ουσιαστικό προβληματισμό συμπεριφοράς μεταξύ των μαθητών και την αντιληπτή χρησιμότητα του διαδραστικού και πολιτιστικά προσαρμοσμένου υλικού. Οι εκπαιδευτικοί επωφελήθηκαν κυρίως από την κατάρτιση και την υποστήριξη, αποκτώντας αυτοπεποίθηση για την αντιμετώπιση ζητημάτων που σχετίζονται με τα παιχνίδια στις τάξεις τους. Τα εργαστήρια γονέων βοήθησαν στη βελτίωση της κατανόησης των συμπεριφορών παιχνιδιού και στην προώθηση της καλύτερης οικογενειακής επικοινωνίας.

Η έκθεση υπογραμμίζει τη σημασία της συμμετοχής εμπειρογνομώνων, των πολιτισμικά ευαίσθητων προσεγγίσεων και της αυτονομίας του σχολείου στην υλοποίηση δραστηριοτήτων. Επισημαίνει επίσης προκλήσεις όπως η ανάγκη για βαθύτερη κατάρτιση των εκπαιδευτικών και συνεχή θεσμική υποστήριξη. Πολλά υποσχόμενο, ορισμένες χώρες έχουν ήδη ενσωματώσει το υλικό του WP3 στα προγράμματα σπουδών τους, υποδηλώνοντας δυνατότητες για διαρκή αντίκτυπο.

Με βάση αυτές τις γνώσεις, οι συστάσεις για μελλοντική εφαρμογή περιλαμβάνουν τη βελτίωση του υλικού για την ηλικία και την πολιτιστική συνάφεια, την επέκταση της επαγγελματικής ανάπτυξης των εκπαιδευτικών, τη δημιουργία προσβάσιμων διαδικτυακών πλατφορμών πόρων και την προώθηση κοινοτήτων πρακτικής. Η ενσωμάτωση αυτών των πρωτοβουλιών στα επίσημα εκπαιδευτικά συστήματα είναι απαραίτητη για την υιοθέτηση και τη μακροπρόθεσμη επιτυχία.

Συνολικά, οι πιλοτικές δραστηριότητες του WP3 καταδεικνύουν ότι τα προσεκτικά σχεδιασμένα παιδαγωγικά εργαλεία μπορούν να αυξήσουν αποτελεσματικά την ευαισθητοποίηση και να προωθήσουν υγιείς ψηφιακές συνήθειες μεταξύ των νέων, συμβάλλοντας στην ευημερία τους σε έναν όλο και πιο ψηφιακό κόσμο.

Εισαγωγή

Αυτή η Μελέτη Επιπτώσεων παρουσιάζει μια ολοκληρωμένη ανάλυση των πιλοτικών δραστηριοτήτων δοκιμών που πραγματοποιήθηκαν στο πλαίσιο του **Πακέτου Εργασίας 3 (WP3): Παιδαγωγικός Οδηγός και Υλικό για Σχολικές Εκστρατείες κατά των Διαταραχών Παιχνιδιού**, ως μέρος της ευρύτερης πρωτοβουλίας του έργου που αντιμετωπίζει τις αυξανόμενες ανησυχίες σχετικά με τον εθισμό στα παιχνίδια σε σχολικά περιβάλλοντα.

Το ΠΕ3 είχε ως στόχο να μεταφράσει τις γνώσεις που βασίζονται στην έρευνα σε πρακτικά εκπαιδευτικά εργαλεία, επιτρέποντας στα σχολεία να ευαισθητοποιήσουν, να υποστηρίξουν την πρόληψη και να προωθήσουν πιο υγιεινές ψηφιακές συνήθειες μεταξύ μαθητών, εκπαιδευτικών και γονέων. Αυτοί οι στόχοι τέθηκαν σε εφαρμογή μέσω μιας σειράς δομημένων πιλοτικών δραστηριοτήτων, που διεξήχθησαν σε έξι ευρωπαϊκές χώρες: Πορτογαλία, Ισπανία, Κύπρος, Γερμανία, Ιρλανδία και Αυστρία. Κάθε χώρα εταίρος εφάρμοσε επιλεγμένες εκπαιδευτικές παρεμβάσεις -προσαρμοσμένες στα εθνικά πλαίσια- εντός του σχολικού περιβάλλοντος, με τη συμμετοχή διαφορετικών ομάδων-στόχων, συμπεριλαμβανομένων μαθητών, εκπαιδευτικών, σχολικού προσωπικού και οικογενειών.

Αυτή η έκθεση αντικατοπτρίζει τα **ποσοτικά και ποιοτικά αποτελέσματα αυτών των πιλοτικών δραστηριοτήτων, υπογραμμίζοντας τον αντίκτυπό τους στη γνώση, τις στάσεις και τις πρακτικές που σχετίζονται με συμπεριφορές παιχνιδιού**. Συγκεντρώνει επίσης τα σχόλια των συμμετεχόντων, εντοπίζει τις αναδυόμενες τάσεις και τις βραχυπρόθεσμες αλλαγές συμπεριφοράς και συγκεντρώνει συστάσεις συνεργατών για βελτίωση, επεκτασιμότητα και μακροπρόθεσμη υιοθέτηση των δοκιμασμένων προσεγγίσεων.

Με την τεκμηρίωση των αποτελεσμάτων και των διδαγμάτων που αντλήθηκαν, η έκθεση παρέχει πολύτιμα στοιχεία για τη βελτίωση του παιδαγωγικού οδηγού και του υλικού της εκστρατείας και χρησιμεύει ως βάση για τα επόμενα πακέτα εργασίας του έργου που στοχεύουν στην ενσωμάτωση τεκμηριωμένων παρεμβάσεων σε όλα τα ευρωπαϊκά σχολικά συστήματα.

Μεθοδολογία

Οι δραστηριότητες στο ΠΕ3 συνδέονται στενά με τα ευρήματα και τα επιτεύγματα του ΠΕ2, το οποίο επικεντρώθηκε στην επιδημιολογία και τα κίνητρα πίσω από τις διαταραχές τυχερών παιχνιδιών στις περιοχές των εταίρων. Το ΠΕ2 κορυφώθηκε με τη δημοσίευση ***Επιδημιολογία των Διαταραχών Τυχερών Παιχνιδιών στα Σχολεία: Ο Αντίκτυπός της και Κοινωνικο-Παιδαγωγικές Προτάσεις για τον Τρόπο Αντιμετώπισής της***. Αυτή η έκθεση διερευνά τη φύση του ψηφιακού παιχνιδιού και τις επιπτώσεις του στους μαθητές, επισημαίνοντας τόσο τα οφέλη όσο και τις προκλήσεις που θέτει στην ευημερία τους.

Δεδομένης της ευρείας δημοτικότητας των ψηφιακών παιχνιδιών μεταξύ των νέων, είναι ζωτικής σημασίας για τους εκπαιδευτικούς, τους γονείς και τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής να κατανοήσουν τους μηχανισμούς του σχεδιασμού παιχνιδιών και την επιρροή του. Η δημοσίευση προτείνει μια σειρά από στρατηγικές για την προώθηση υγιεινών συνηθειών παιχνιδιού στα σχολεία, με στόχο την εξισορρόπηση των θετικών δυνατοτήτων του παιχνιδιού με την επίγνωση των κινδύνων του. Αυτές οι σχολικές πρωτοβουλίες περιλαμβάνουν διαδραστικά εργαστήρια, ασφαλείς χώρους συζήτησης, ενθάρρυνση συνδέσεων στον πραγματικό κόσμο, προσαρμοσμένες παρεμβάσεις, συμμετοχή των γονέων και διασφάλιση της βιωσιμότητας αυτών των προσπαθειών. Οι συστάσεις βασίζονται στο πολιτιστικό και κοινωνικό πλαίσιο των χωρών εταίρων και αποτελούν πρακτική βάση για την προώθηση της ψηφιακής ευημερίας. Κεντρικό στοιχείο της έκθεσης είναι η ιδέα ότι αντί να δαιμονοποιούμε τα παιχνίδια ή να προσπαθούμε να τα εξαλείψουμε, η εστίαση πρέπει να είναι στο να βοηθήσουμε τους μαθητές να αναπτύξουν μια ισορροπημένη και υπεύθυνη σχέση με το ψηφιακό παιχνίδι. Τα σχολεία, οι εκπαιδευτικοί και οι οικογένειες ενθαρρύνονται να συνεργαστούν για να καλλιεργήσουν αυτήν την υγιή ισορροπία, υποστηρίζοντας τους μαθητές να απολαμβάνουν τα εκπαιδευτικά και ψυχαγωγικά οφέλη του παιχνιδιού χωρίς να διακυβεύεται η ακαδημαϊκή, κοινωνική ή συναισθηματική τους ανάπτυξη.

Τα ευρήματα από το ΠΕ2 ενημέρωσαν την ανάπτυξη έξι κατευθυντήριων αρχών που στηρίζουν τις δραστηριότητες του ΠΕ3:

1) Προσφέροντας Διαδραστικά Εκπαιδευτικά Προγράμματα και Εργαστήρια

- Δραστηριότητες 1 & 2: Εκπαίδευση Εκπαιδευτικών στις Διαταραχές Παιχνιδιού και Ημέρα Ευαισθητοποίησης για Gaming για μαθητές



2) Δημιουργία ασφαλών χώρων

- Δραστηριότητες 3–5: School Wellness Hub, Μιλήστε για αυτό – Κύκλοι, Διαδραστικός Ψηφιακός Πίνακας

3) Προώθηση αλληλεπιδράσεων στον πραγματικό κόσμο

- Δραστηριότητες 6 & 7: Ημέρα Εξερεύνησης της Φύσης και Εργαστήριο Σχεδιασμού Δωματίων Απόδρασης

4) Παρεμβάσεις προσαρμογής

- Δραστηριότητες 8–10: Έργα παρέμβασης βάσει ενδιαφέροντος, προσαρμοσμένα εργαστήρια τυχερών παιχνιδιών, πληροφορίες διαδικτυακών παιχνιδιών χωρίς αποκλεισμούς για κορίτσια

5) Συμμετοχή γονέων και κηδεμόνων

- Δραστηριότητες 11–13: Συζητήσεις ομάδων γονέων, διαδικτυακά σεμινάρια και πληροφορίες για ασφαλή παιχνίδια

6) Δημιουργία μακροπρόθεσμου αντίκτυπου και βιωσιμότητας

- Δραστηριότητες 14–17: Εκστρατείες ευαισθητοποίησης μαθητών, ομιλίες ειδικών, εκπαίδευση για την ψηφιακή ευεξία και ετήσια ημέρα ψηφιακής ευεξίας

Η πιλοτική φάση δοκιμών επικεντρώθηκε στην υλοποίηση αυτών των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων και δραστηριοτήτων ευαισθητοποίησης και εφαρμόστηκαν ποικίλες παιδαγωγικές προσεγγίσεις, όπως:

- Εργαστήρια εκπαιδευτικών σχετικά με τις διαταραχές τυχερών παιχνιδιών και την ψηφιακή ευεξία (π.χ. Δραστηριότητες 1 και 16)
- Πρωτοβουλίες συμμετοχής των μαθητών, όπως εκστρατείες ευαισθητοποίησης, παιχνίδια ρόλων και διαδραστικά παιχνίδια (π.χ. Δραστηριότητες 2, 7, 10, 14, 17)
- Εργαστήρια και διαδικτυακά σεμινάρια με τη συμμετοχή γονέων (π.χ. Δραστηριότητες 11 και 13)
- Καινοτόμες μέθοδοι βιωματικής μάθησης, συμπεριλαμβανομένων των δωματίων απόδρασης, του ψηφιακού γραμματισμού με βάση τη φύση και των διαπολιτισμικών ανταλλαγών (π.χ. Δραστηριότητες 6 και 9)

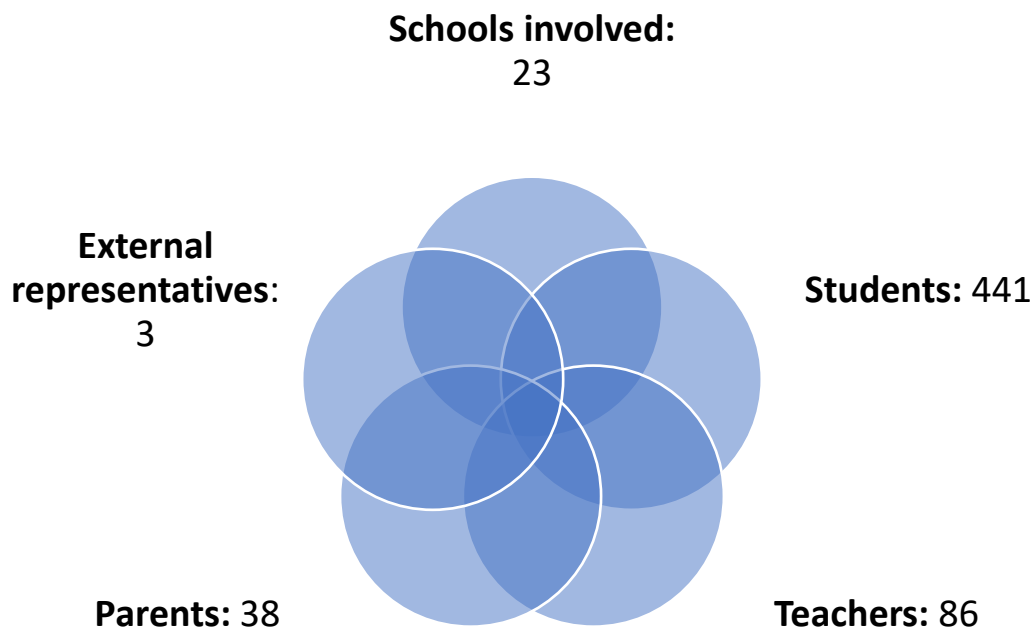


Κάθε χώρα προσαρμόσε τις δραστηριότητες σύμφωνα με την τεχνογνωσία των εταίρων, τη σχολική ετοιμότητα και το τοπικό πλαίσιο, διασφαλίζοντας τη συνάφεια διατηρώντας παράλληλα τους βασικούς στόχους του έργου.

Πιλοτικές δραστηριότητες πραγματοποιήθηκαν σε έξι χώρες εταίρους: Πορτογαλία, Ισπανία, Κύπρος, Γερμανία, Ιρλανδία και Αυστρία, με συμμετοχή ως εξής:

- **Πορτογαλία:** Συμμετείχαν 8 σχολεία, με τη συμμετοχή 186 μαθητών και 39 εκπαιδευτικών σε 4 δραστηριότητες.
- **Ισπανία:** Συμμετείχαν 5 σχολεία, προσεγγίζοντας 76 μαθητές, 12 εκπαιδευτικούς και 2 γονείς μέσω 4 δραστηριοτήτων.
- **Κύπρος:** Συμμετείχαν 2 σχολεία, με 25 μαθητές και 22 εκπαιδευτικούς να συμμετέχουν σε 2 δραστηριότητες.
- **Ιρλανδία:** Συμμετείχαν 2 σχολεία, με τη συμμετοχή 4 μαθητών, 1 δασκάλου και 10 γονέων σε 2 δραστηριότητες.
- **Γερμανία:** Συμμετείχαν 2 σχολεία, με 49 μαθητές και 3 εκπαιδευτικούς.
- **Αυστρία:** Συμμετείχαν 2 σχολεία, προσεγγίζοντας 101 μαθητές, 9 εκπαιδευτικούς, 26 γονείς και 3 εξωτερικούς εκπροσώπους.

Τα σχολεία επιλέχθηκαν με βάση τις υπάρχουσες συνεργασίες και την προθυμία τους να συμμετάσχουν. Οι πιλοτικές εφαρμογές διεξήχθησαν σε διάφορα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, από επαγγελματικές σχολές έως ιδρύματα δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, εξασφαλίζοντας ευρεία εμβέλεια σε διαφορετικές ομάδες μαθητών και περιβάλλοντα διδασκαλίας.



Πραγματοποιήθηκε αξιολόγηση μικτών μεθόδων, συνδυάζοντας τη συλλογή ποσοτικών και ποιοτικών δεδομένων για την ενδεδειγμένη αξιολόγηση του αντίκτυπου των πιλοτικών δραστηριοτήτων:

- **Ερωτηματολόγια:** Τόσο οι διαδικτυακές όσο και οι έντυπες έρευνες χρησιμοποιήθηκαν μετά από δραστηριότητες για τη συλλογή σχολίων από μαθητές, δασκάλους και γονείς σχετικά με τη σαφήνεια του περιεχομένου, τη συνάφεια, τη δέσμευση και τα αντιληπτά αποτελέσματα. Χρησιμοποιήθηκαν κωδικοί QR για τη διευκόλυνση της εύκολης πρόσβασης των μαθητών.
- **Άτυπη ανατροφοδότηση:** Ο συνεχής διάλογος με το προσωπικό του σχολείου παρείχε πρόσθετες ποιοτικές πληροφορίες σχετικά με τη συμμετοχή των συμμετεχόντων και τις παρατηρούμενες αλλαγές στη συμπεριφορά.

Ποσοτικά δεδομένα: Οι βασικές μετρήσεις περιελάμβαναν ποσοστά συμμετοχής, επίπεδα ικανοποίησης, αντιληπτή συνάφεια και προθέσεις εφαρμογής της μάθησης. Τα στοιχεία αυτά οργανώθηκαν σε συγκριτικούς πίνακες ανά χώρα και δραστηριότητα.

Ποιοτικά δεδομένα: Οι απαντήσεις σε ερωτηματολόγια ανοιχτού τύπου, οι μεταγραφές συνεντεύξεων και οι σχολικές εκθέσεις αναλύθηκαν θεματικά για τον εντοπισμό προτύπων σχετικά με την ευαισθητοποίηση, τα κίνητρα, τις προθέσεις συμπεριφοράς και τις προκλήσεις. Αυτές οι ποιοτικές γνώσεις συμπλήρωσαν τα ποσοτικά ευρήματα, προσφέροντας μια πλουσιότερη εικόνα του αντίκτυπου των πιλότων.

Επισκόπηση δραστηριοτήτων

Αυτή η ενότητα παρέχει μια δομημένη επισκόπηση των πιλοτικών δραστηριοτήτων που αναπτύχθηκαν και υλοποιήθηκαν στο πλαίσιο του WP3: Παιδαγωγικός οδηγός και υλικό για σχολικές εκστρατείες κατά των διαταραχών τυχερών παιχνιδιών. Οι δραστηριότητες σχεδιάστηκαν για να αντιμετωπίσουν διαφορετικές διαστάσεις των προκλήσεων που σχετίζονται με τα παιχνίδια σε σχολικά περιβάλλοντα, που κυμαίνονται από την ευαισθητοποίηση και την ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων ευεξίας έως τη συμμετοχή των οικογενειών και την πρόωση μακροπρόθεσμης αλλαγής συμπεριφοράς. Κάθε δραστηριότητα ευθυγραμμίζεται με έναν από τους έξι στρατηγικούς τομείς παρέμβασης και απευθύνεται σε συγκεκριμένο κοινό, συμπεριλαμβανομένων των μαθητών, των δασκάλων και των γονέων. Η ακόλουθη επισκόπηση περιγράφει λεπτομερώς την κατανομή των δραστηριοτήτων μεταξύ των συμμετεχουσών χωρών, περιγράφει τους στόχους και προσδιορίζει τις ομάδες-στόχους, προσφέροντας μια ολοκληρωμένη εικόνα των παιδαγωγικών προσεγγίσεων που δοκιμάστηκαν κατά τη διάρκεια της πιλοτικής φάσης.

ΚΥΠΡΟΣ

Δραστηριότητα 1: Εκπαίδευση Εκπαιδευτικών/Εργαστήριο για τις Διαταραχές Παιχνιδιού

- *Ομάδα-στόχος:* Εκπαιδευτικοί
- *Στόχοι:* Εξοπλίστε τους εκπαιδευτικούς με γνώσεις και στρατηγικές για τον εντοπισμό και την αντιμετώπιση των διαταραχών παιχνιδιού στους μαθητές.

Δραστηριότητα 2: Ημέρα ευαισθητοποίησης για τα παιχνίδια για μαθητές

- *Ομάδα-στόχος:* Φοιτητές
- *Στόχοι:* Ευαισθητοποίηση των μαθητών σχετικά με τις διαταραχές του παιχνιδιού και πρόωση υγιεινών συνηθειών παιχνιδιού.

ΓΕΡΜΑΝΙΑ

Δραστηριότητα 3: Σχολικό κέντρο ευεξίας

- *Ομάδα-στόχος:* Σχολική κοινότητα (μαθητές, εκπαιδευτικοί, προσωπικό)



- **Στόχοι:** Δημιουργία υποστηρικτικού περιβάλλοντος στα σχολεία για την αντιμετώπιση των διαταραχών του παιχνιδιού και την προώθηση της συνολικής ευημερίας.

Δραστηριότητα 4: Μιλήστε για αυτό – Κύκλοι

- **Ομάδα-στόχος:** Μαθητές και εκπαιδευτικοί
- **Στόχοι:** Διευκόλυνση ανοιχτών ομαδικών συζητήσεων σχετικά με τις συνήθειες παιχνιδιού, τους κινδύνους και τη συναισθηματική ευεξία.

Δραστηριότητα 5: Διαδραστικός ψηφιακός πίνακας

- **Ομάδα-στόχος:** Φοιτητές
- **Στόχοι:** Χρήση διαδραστικών ψηφιακών εργαλείων για την εκπαίδευση των μαθητών σχετικά με τους κινδύνους διαταραχής τυχερών παιχνιδιών και την ψηφιακή ευεξία.

ΙΣΠΑΝΙΑ

Δραστηριότητα 6: Ημέρα Εξερεύνησης της Φύσης: Η ψηφιακή συναντά σε εξωτερικούς χώρους

- **Ομάδα-στόχος:** Φοιτητές
- **Στόχοι:** Συνδυάστε τις υπαίθριες δραστηριότητες με τον ψηφιακό γραμματισμό για να προωθήσετε την ισορροπία και την ευαισθητοποίηση.

Δραστηριότητα 7: Εργαστήριο Σχεδιασμού Escape Room

- **Ομάδα-στόχος:** Μαθητές και εκπαιδευτικοί
- **Στόχοι:** Χρησιμοποιήστε το gamification και τη συνεργατική επίλυση προβλημάτων για να βελτιώσετε την ψηφιακή εκπαίδευση ευεξίας.

Δραστηριότητα 8: Έργα παρέμβασης βάσει ενδιαφέροντος

- **Ομάδα-στόχος:** Φοιτητές
- **Στόχοι:** Υποστήριξη της προσωπικής ανάπτυξης και των κοινωνικο-συναισθηματικών δεξιοτήτων μέσω δραστηριοτήτων με γνώμονα τα ενδιαφέροντα.

Δραστηριότητα 9: Προσαρμοσμένα Εκπαιδευτικά Εργαστήρια Gaming

- **Ομάδα-στόχος:** Μαθητές και εκπαιδευτικοί



- **Στόχοι:** Προώθηση του υπεύθυνου παιχνιδιού και της διαπολιτισμικής κατανόησης μέσω προσαρμοσμένων εργαστηρίων.

ΙΡΛΑΝΔΙΑ

Δραστηριότητα 10: Πληροφορίες για ασφαλή και χωρίς αποκλεισμούς διαδικτυακά παιχνίδια για κορίτσια

- **Ομάδα-στόχος:** Φοιτήτριες και εκπαιδευτικοί
- **Στόχοι:** Ευαισθητοποίηση και προώθηση ασφαλών πρακτικών τυχερών παιχνιδιών, ειδικά μεταξύ των κοριτσιών.

Δραστηριότητα 13: Ασφαλείς και χωρίς αποκλεισμούς πληροφορίες για διαδικτυακά παιχνίδια για γονείς

- **Ομάδα-στόχος:** Γονείς
- **Στόχοι:** Βελτίωση της κατανόησης των γονέων για τις διαταραχές του παιχνιδιού και παροχή στρατηγικών υποστήριξης.

ΑΥΣΤΡΙΑ

Δραστηριότητα 11: Συμμετοχή γονέων – Διαδραστική ομαδική συζήτηση

- **Ομάδα-στόχος:** Γονείς
- **Στόχοι:** Δημιουργήστε διαδραστικούς χώρους για τους γονείς για να συζητήσουν ανησυχίες και λύσεις που σχετίζονται με τα παιχνίδια.

Δραστηριότητα 12: Διαδικτυακό σεμινάριο για τη συμμετοχή των γονέων

- **Ομάδα-στόχος:** Γονείς
- **Στόχοι:** Παροχή προσβάσιμων διαδικτυακών ενημερωτικών συνεδριών για την εκπαίδευση των γονέων σχετικά με τις διαταραχές τυχερών παιχνιδιών.

ΠΟΡΤΟΓΑΛΙΑ

Δραστηριότητα 14: Εκστρατεία ευαισθητοποίησης μαθητών



- *Ομάδα-στόχος:* Φοιτητές
- *Στόχοι:* Ενδυνάμωση των μαθητών να ηγηθούν εκστρατειών ευαισθητοποίησης και πρόληψης σχετικά με τις διαταραχές του παιχνιδιού.

Δραστηριότητα 15: Προσκεκλημένες ομιλίες εμπειρογνομόνων

- *Ομάδα-στόχος:* Σχολική κοινότητα
- *Στόχοι:* Συμμετοχή ειδικών για την ενίσχυση της γνώσης και την προώθηση της ψηφιακής ευεξίας.

Δραστηριότητα 16: Εκπαίδευση σε θέματα ψηφιακής ευεξίας και διαταραχών τυχερών παιχνιδιών

- *Ομάδα-στόχος:* Εκπαιδευτικοί
- *Στόχοι:* Παροχή επαγγελματικής ανάπτυξης για να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να εντοπίσουν και να αντιμετωπίσουν τις διαταραχές του παιχνιδιού.

Δραστηριότητα 17: Ετήσια Ημέρα Ψηφιακής Ευεξίας

- *Ομάδα-στόχος:* Σχολική κοινότητα
- *Στόχοι:* Διοργάνωση ετήσιας εκδήλωσης με επίκεντρο την προώθηση υγιών ψηφιακών συνηθειών.

Ανάλυση επιπτώσεων

Αυτή η ενότητα παρουσιάζει μια ανάλυση του αντίκτυπου που δημιουργείται από τις πιλοτικές δραστηριότητες που υλοποιούνται σε όλες τις χώρες εταίρους. Με βάση τα δεδομένα αξιολόγησης, την άτυπη ανατροφοδότηση και τις παρατηρήσεις που συλλέχθηκαν κατά τη φάση υλοποίησης, η ανάλυση στοχεύει στην αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας, της συνάφειας και της εμβέλειας κάθε δραστηριότητας για την αντιμετώπιση των διαταραχών του παιχνιδιού και την προώθηση της ψηφιακής ευημερίας στο σχολικό περιβάλλον. Προσδιορίζει επίσης βασικές τάσεις, επιτυχημένες πρακτικές και τομείς προς βελτίωση για την ενημέρωση μελλοντικών προσαρμογών και ευρύτερης εφαρμογής σε εκπαιδευτικά πλαίσια. Τα ευρήματα αντικατοπτρίζουν τόσο ποιοτικά όσο και ποσοτικά αποτελέσματα, υπογραμμίζοντας τον τρόπο με τον οποίο διαφορετικές στρατηγικές είχαν απήχηση σε διαφορετικές ομάδες-στόχους, συμπεριλαμβανομένων των μαθητών, των δασκάλων και των γονέων.

Κύπρος

Στην Κύπρο, η πιλοτική φάση επικεντρώθηκε σε δύο δραστηριότητες —την κατάρτιση των εκπαιδευτικών και την ευαισθητοποίηση των μαθητών— με στόχο την ανάπτυξη ικανοτήτων στα σχολεία για την αναγνώριση και την αντιμετώπιση των προκλήσεων που σχετίζονται με τα παιχνίδια. Εφαρμόστηκε σε δύο σχολεία και ενέπλεξε τόσο εκπαιδευτικούς όσο και μαθητές, θέτοντας τις βάσεις για την προώθηση πιο υγιεινών ψηφιακών συνηθειών.



Ακολουθεί ο πίνακας με τις μετρήσεις επιπτώσεων για το πιλοτικό πρόγραμμα της Κύπρου:

Ομάδα-στόχος	Δραστηριότητα	Ποσοτικές μετρήσεις	Ποιοτικές μετρήσεις	Αναφερόμενες Βραχυπρόθεσμες Αλλαγές	Προτάσεις Βελτίωσης / Μακροπρόθεσμης Υιοθέτησης
Εκπαιδευτικών	Δραστηριότητα 1: Εκπαίδευση Εκπαιδευτικών / Εργαστήριο για τις Διαταραχές Παιχνιδιού	Συμμετείχαν 22 εκπαιδευτικοί Το 80% τη βαθμολόγησε ως "Πολύ Καλή"	Περιγράφεται ως «μεταμορφωτικό για τη ζωή» και «που ανοίγει τα μάτια». εκτίμησε ιδιαίτερα τη σαφήνεια και την πρακτικότητα	Αυξημένη ευαισθητοποίηση σχετικά με τη διαταραχή τυχερών παιχνιδιών ως σχετικό και επείγον σχολικό ζήτημα. Οι δάσκαλοι ένιωθαν μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση στον εντοπισμό συμπεριφορών κινδύνου	Προτείνεται να συμπεριληφθεί στη συνεχή επαγγελματική ανάπτυξη. προώθηση σε όλα τα σχολεία
Φοιτητές	Δραστηριότητα 2: Ημέρα ευαισθητοποίησης	Συμμετείχαν 25 μαθητές	Οι μαθητές περιέγραψαν τη συνεδρία ως «διαδραστική», «ελκυστική» και	Καλύτερη κατανόηση του αντίκτυπου του παιχνιδιού στην ψυχική υγεία. Οι μαθητές	Συμπεριλάβετε παρόμοιες ημέρες ευαισθητοποίησης καθ' όλη τη διάρκεια του



	για τα παιχνίδια για μαθητές	Το 85% αξιολόγησε τη συνεδρία ως εξαιρετικά σχετική	«προβληματική». πολυμέσων (Mentimeter, βίντεο) έτυχαν θετικής υποδοχής	προβληματίστηκαν σχετικά με τις δικές τους συνήθειες παιχνιδιού	σχολικού έτους. Προσθήκη στοιχείων που καθοδηγούνται από ομοτίμους σε μελλοντικές συνεδρίες
--	-------------------------------------	---	--	---	---

Πορτογαλία

Στην Πορτογαλία, η πιλοτική δοκιμή περιελάμβανε τέσσερις διαφορετικές δραστηριότητες που σχεδιάστηκαν για την προώθηση της ψηφιακής ευεξίας μέσω πρωτοβουλιών υπό την ηγεσία των μαθητών, ανταλλαγής γνώσεων ειδικών και στοχευμένης κατάρτισης για εκπαιδευτικούς. Οι δράσεις αυτές, που υλοποιήθηκαν σε οκτώ σχολεία, ενέπλεξαν ένα ευρύ φάσμα συμμετεχόντων, ενισχύοντας την ευαισθητοποίηση, τον διάλογο και τις βιώσιμες στρατηγικές για την αντιμετώπιση των προκλήσεων που σχετίζονται με τα παιχνίδια.

Ο ακόλουθος πίνακας παρουσιάζει μια ενοποιημένη επισκόπηση του αντικτύπου των πιλοτικών δραστηριοτήτων που δοκιμάστηκαν:

Ομάδα-στόχος	Δραστηριότητα	Ποσοτικοί δείκτες	Ποιοτική ανατροφοδότηση	Αναφερόμενες βραχυπρόθεσμες αλλαγές	Προτάσεις Βελτίωσης/Μακροπρόθεσμης υιοθέτησης
Φοιτητές	13 & 14 – Εκστρατεία ευαισθητοποίησης από μαθητές + Ομιλίες	4 δραστηριότητες που δοκιμάστηκαν σε 8 σχολεία, με τη συμμετοχή 2 εταίρων του έργου. Το 92,6% των μαθητών συμφώνησε ότι το	Οι δραστηριότητες θεωρούνται «σημαντικές», «ένας τρόπος να μας ειδοποιούν» και	Αυξημένη ευαισθητοποίηση σχετικά με τους ψηφιακούς κινδύνους και τις διαταραχές των	Επαναλάβετε τακτικά τις καμπάνιες. Προσκαλέστε περισσότερους ειδικούς ομιλητές. Ενσωματώστε



	προσκεκλημένων εμπειρογνομώνων	υλικό βελτίωσε την κατανόησή τους. Το 70,4% βαθμολόγησε το περιεχόμενο πολυμέσων με την υψηλότερη βαθμολογία. Υψηλό ποσοστό σύστασης μαθητών.	«απαραίτητες για την κοινωνία». Σημειώθηκε συναισθηματική δέσμευση. Οι μαθητές ανέφεραν ότι αναλογίστηκαν τις δικές τους διαδικτυακές συμπεριφορές.	τυχερών παιχνιδιών. Θετικός συναισθηματικός και γνωστικός αντίκτυπος.	εργαλεία πολυμέσων στην καθημερινή χρήση στην τάξη.
	17 – Ετήσια Ημέρα Ψηφιακής Ευεξίας	Από τους συνολικά 186 μαθητές που προσεγγίστηκαν, το 100% είπε ότι η δομή της συνεδρίας ήταν σαφής. Το 90,9% θεώρησε ότι τα παραδείγματα και τα βίντεο βοήθησαν στην κατανόηση. Το 96.4% είπε ότι ανταποκρίθηκε στις προσδοκίες.	Οι μαθητές το περιέγραψαν ως «διασκεδαστικό», «διαδραστικό» και «πολύ σημαντικό». Μου άρεσε να σκέφτομαι τις ψηφιακές συνήθειες και να έχω χώρο για να συζητήσω τα προσωπικά όρια.	Καλύτερη κατανόηση της ψηφιακής ευημερίας. Κίνητρο για συχνότερη αποσύνδεση και κριτική αξιολόγηση του χρόνου οθόνης.	Κλιμάκωση σε περισσότερα σχολεία. Επαναλάβετε ετησίως. Χρησιμοποιήστε διαμεσολαβητές ή πρεσβευτές μαθητών για τμήματα που καθοδηγούνται από ομοτίμους.
Εκπαιδευτικών	16 – Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για	Μεταξύ των 39 εκπαιδευτικών που	Οι δάσκαλοι περιέγραψαν τη	Αυξημένη αυτοπεποίθηση και	Συμπεριλάβετε εκπαίδευση σε κύκλους επαγγελματικής



	<p>την Ψηφιακή Ευεξία και τις Διαταραχές Τυχρών Παιχνιδιών</p>	<p>συμμετείχαν σε 8 σχολεία, το 88,9% ένιωθε πιο εξουσιοδοτημένο να εντοπίσει και να δράσει για τις διαταραχές του παιχνιδιού. Το 66,7% αξιολόγησε τη συνάφεια του θέματος ως "πολύ υψηλή". 100% ικανοποιημένος με το περιεχόμενο και τη δομή της εκπαίδευσης.</p>	<p>συνεδρία ως «διαφωτιστική» και «πρακτικά χρήσιμη». Ένωσα καλύτερα προετοιμασμένος να μιλήσω με μαθητές και οικογένειες.</p>	<p>ετοιμότητα για υποστήριξη των μαθητών. Πρόθεση ενσωμάτωσης περιεχομένου στην καθημερινή διδασκαλία.</p>	<p>ανάπτυξης. Μοιραστείτε έτοιμα προς χρήση εργαλεία και οδηγούς. Οργανώστε συνεδρίες ανανέωσης.</p>
<p>Προσωπικό του σχολείου</p>	<p>Ανατροφοδότηση για όλες τις πιλοτικές δραστηριότητες</p>	<p>2 ιδρύματα-εταίροι συντόνισαν τις δραστηριότητες. Η άτυπη ανατροφοδότηση από το προσωπικό του σχολείου (π.χ. EPROFCOR) επιβεβαίωσε την ισχυρή συμμετοχή των μαθητών. Οι δάσκαλοι τόνισαν την αυξημένη προσοχή των</p>	<p>Οι εξωτερικοί εμπειρογνώμονες προσέδωσαν αξιοπιστία και βάθος. Οι δάσκαλοι σημείωσαν ότι οι μαθητές ήταν «εκπληκτικά αφοσιωμένοι», ειδικά κατά τη διάρκεια συζητήσεων για</p>	<p>Μεγαλύτερη ευαισθητοποίηση και προθυμία μεταξύ των σχολείων να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις που σχετίζονται με τα παιχνίδια και την τεχνολογία.</p>	<p>Θεσμοθέτηση αυτών των θεμάτων στη σχολική στρατηγική. Εμβάθυνση των συνεργασιών με κοινοτικούς οργανισμούς και ειδικούς.</p>



		μαθητών και τη συνάφεια των ψηφιακών θεμάτων.	προσωπική χρήση της τεχνολογίας.		
--	--	---	----------------------------------	--	--

Ισπανία

Στην Ισπανία, δοκιμάστηκαν τέσσερις διαφορετικές δραστηριότητες, συνδυάζοντας υπαίθριες εμπειρίες, δημιουργικές προκλήσεις και εξατομικευμένα μαθήματα. Αυτές οι δραστηριότητες ενθάρρυναν τους μαθητές να μάθουν με διαδραστικούς και πρακτικούς τρόπους, βοηθώντας τους να κατανοήσουν την ψηφιακή ευεξία και τους κινδύνους που συνδέονται με το gaming.

Ακολουθεί ο πίνακας που εμφανίζει τις μετρήσεις επιπτώσεων για το ισπανικό πιλοτικό πρόγραμμα:

Ομάδα-στόχος	Δραστηριότητα	Ποσοτικές μετρήσεις	Ποιοτικές μετρήσεις	Αναφερόμενες Βραχυπρόθεσμες Αλλαγές	Προτάσεις Βελτίωσης / Μακροπρόθεσμης Υιοθέτησης
Φοιτητές	6 – Ημέρα Εξερεύνησης της Φύσης: Η ψηφιακή συναντά την υπαίθρο	Από τους 76 μαθητές που συμμετείχαν σε 5 σχολεία και 4 πιλοτικές δραστηριότητες (με επικεφαλής 2 εταίρους του έργου), οι 13 συμμετείχαν στο Δίγλωσσο Σχολείο Muntori. Το 92.3% είπε	Δραστηριότητα που περιγράφεται ως παρακινητική και προκλητική. Οι μαθητές απόλαυσαν την υπαίθρια μορφή, αλλά σημείωσαν προκλήσεις με το ψηφιακό εργαλείο CoSpaces. Ζήτησε περισσότερες	Αυξημένη ευαισθητοποίηση σχετικά με την ψηφιακή ισορροπία. Ουσιαστική μάθηση σε περιβάλλοντα της φύσης. Ο ψηφιακός γραμματισμός βελτιώθηκε.	Παρέχετε καλύτερη τεχνική υποστήριξη. αύξηση παρόμοιων ψηφιακών/υπαίθριων πρωτοβουλιών. Ενσωματώστε τακτικά στο σχολικό ημερολόγιο



		<p>ότι το περιεχόμενο ανταποκρίθηκε στις προσδοκίες. Το 77% αξιολόγησε υψηλά τα κίνητρα και τη συνάφεια.</p>	<p>δραστηριότητες και επαυξημένη πραγματικότητα.</p>		
Φοιτητές	7 – Εργαστήριο Σχεδιασμού Δωματίων Απόδρασης	<p>Στο IES Cotes Baixes, το 94% βαθμολόγησε υψηλά κίνητρα. Το 100% βρήκε τις οδηγίες σαφείς. Το εργαλείο Genially είναι γνωστό αλλά δεν χρησιμοποιείται ευρέως στο παρελθόν.</p>	<p>Υψηλή δέσμευση. Οι μαθητές ζήτησαν πιο συχνές, μεγαλύτερες συνεδρίες. Η δραστηριότητα θεωρήθηκε διαδραστική και διεγερτική.</p>	<p>Βελτιωμένη συνεργασία, δημιουργικότητα και κριτική σκέψη. αυξημένο κίνητρο.</p>	<p>Κλιμάκωση σε όλα τα σχολεία. παράταση του χρόνου συνεδρίας. Δημιουργήστε εκδόσεις υπό την ηγεσία των μαθητών.</p>
Εκπαιδευτικών		<p>Από τους 12 δασκάλους που συμμετείχαν στο πιλοτικό πρόγραμμα, οι δάσκαλοι του CEIP Teixereta: 100% εξοικειωμένοι με την ιδέα του Escape Room.</p>	<p>Εκτιμάται ως αποτελεσματική εκπαιδευτική προσέγγιση παρά τα μικτά επίπεδα κινήτρων. Κάποιοι ανέφεραν δυσκολίες που σχετίζονται με την τεχνολογία.</p>	<p>Αυξήθηκε το ενδιαφέρον για την παιχνιδοποιημένη διδασκαλία. μεγαλύτερο άνοιγμα στη χρήση ψηφιακών πλατφορμών.</p>	<p>Προσφέρετε εξατομικευμένη εκπαίδευση για το σχεδιασμό του Escape Room. υποστήριξη της τεχνολογικής προσαρμογής· προώθηση της ένταξης</p>



		88.8% ικανοποιημένοι. Το 55,5% το βρήκε κίνητρο.			στα προγράμματα σπουδών.
Φοιτητές	9 – Έργο παρέμβασης βάσει ενδιαφέροντος (Hero's Journey)	Συνολικά 20 μαθητές από το Colegio Séneca & το Istituto Collodi Marini. Αντικατόπτριζε το 26% όλων των συμμετεχόντων φοιτητών στην Ισπανία.	Αναφέρθηκε αυξημένη ενσυναίσθηση, αυτοστοχασμός και πολιτισμικό άνοιγμα. Ο θετικός διαπολιτισμικός διάλογος επαινείται.	Προσωπική ανάπτυξη, ισχυρότερη συμμετοχή στην τάξη και δεξιότητες παγκόσμιας ιθαγένειας.	Επέκταση σε περισσότερα σχολεία και διασυνοριακές συνεργασίες. ενσωμάτωση σε κοινωνικο-συναισθηματικά προγράμματα σπουδών.
Γονείς		2 συμμετέχοντες γονείς (1 ανά σχολείο). Μέρος των 2 συνολικά συμμετεχόντων γονέων σε όλο το ισπανικό πιλοτικό πρόγραμμα.	Οι γονείς σημείωσαν βελτιωμένη αυτονομία του παιδιού και βαθύτερες οικογενειακές συζητήσεις για τη μάθηση. Πολύτιμα διαπολιτισμικά και βιωματικά στοιχεία.	Ενισχυμένη οικογενειακή δέσμευση και πολιτιστική ενσυναίσθηση.	Συν-ανάπτυξη οικογενειακών εργαλείων. Εμπλέξετε περισσότερους γονείς σε παρόμοιες μορφές.
Εκπαιδευτικών		Συμμετείχαν 3 εκπαιδευτικοί (και από τα δύο σχολεία).	Βρήκα τη μέθοδο εμπλουτισμένη. σημείωσε βελτιωμένη συμμετοχή των μαθητών και δυναμική στην τάξη.	Μια ευρύτερη κατανόηση της βιωματικής μάθησης και των κινήτρων των μαθητών.	Προώθηση των ανταλλαγών εκπαιδευτικών. ενσωματώνουν



					βιωματικά έργα στην επίσημη παιδαγωγική.
Φοιτητές	10 – Προσαρμοσμένα Εκπαιδευτικά Εργαστήρια Gaming (Roleplay)	20 μαθητές από 2 σχολεία (Colegio Séneca και Istituto Bolsorano).	Επαινείται για τον ρεαλισμό και την προσωπική σύνδεση. Αναφέρθηκε αυξημένη ενσυναίσθηση, επίγνωση των κινδύνων τυχερών παιχνιδιών και πολιτιστική μάθηση.	Βελτιωμένη συναισθηματική έκφραση και στάσεις υπεύθυνου παιχνιδιού.	Επέκταση σε περισσότερα σχολεία. Ενσωματώστε το παιχνίδι ρόλων στο πρόγραμμα σπουδών ψηφιακής ευεξίας.
Γονείς		1 γονέας (ρόλος εκπαιδευτή).	Επαίνεσε την πρακτική, στοχαστική φύση της δραστηριότητας. Τόνισε την αξία του διαπολιτισμικού διαλόγου.	Αναγνωρισμένο παιχνίδι ρόλων ως αποτελεσματικό εργαλείο ευαισθητοποίησης.	Δημιουργήστε περισσότερες ενότητες εστιασμένες στους γονείς. προσφέρουν αντανακλαστικά εργαλεία για το σπίτι.
Εκπαιδευτικών		Συμμετείχαν εκπαιδευτικοί.	2	Πολύτιμες διαπολιτισμικές γνώσεις και νέα δυναμική στην τάξη. Βοήθησε στη διαμόρφωση του υπεύθυνου παιχνιδιού στη γλώσσα των μαθητών.	Ενθάρρυνε βαθύτερες συζητήσεις και ευαισθητοποίηση των μαθητών.

Ιρλανδία

Στην Ιρλανδία, δοκιμάστηκαν δύο δραστηριότητες, οι οποίες επικεντρώθηκαν στην παροχή σαφών και προσβάσιμων πληροφοριών σχετικά με ασφαλή και χωρίς αποκλεισμούς διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια. Αυτές οι συνεδρίες σχεδιάστηκαν τόσο για μαθητές όσο και για γονείς, με στόχο να τους βοηθήσουν να κατανοήσουν πώς να απολαμβάνουν το παιχνίδι ελαχιστοποιώντας τους πιθανούς κινδύνους.

Ακολουθεί ο πίνακας που εμφανίζει τις μετρήσεις επιπτώσεων για το ιρλανδικό πιλοτικό πρόγραμμα:

Ομάδα-στόχος	Δραστηριότητα	Ποσοτικές μετρήσεις	Ποιοτικές μετρήσεις	Αναφερόμενες Βραχυπρόθεσμες Αλλαγές	Προτάσεις Βελτίωσης / Μακροπρόθεσμης Υιοθέτησης
Φοιτητές	10 - Ασφαλείς και χωρίς αποκλεισμούς πληροφορίες διαδικτυακού παιχνιδιού για κορίτσια	Αριθμός συμμετεχόντων εκπαιδευτικών: 1 Αριθμός συμμετεχόντων μαθητών: 4	Οι συμμετέχοντες τόνισαν τον ρόλο του εργαστηρίου στην ευαισθητοποίηση για ένα θέμα που σπάνια συζητείται. υλικό που περιγράφεται ως ελκυστικό και συναφές. Συνιστάται για έργα που καθοδηγούνται από ομοτίμους	Αυξημένη ευαισθητοποίηση σχετικά με τις διαταραχές τυχερών παιχνιδιών μεταξύ των φοιτητριών. Αναγνώριση της συνάφειας με τις γυναίκες παίκτες μετά την πρωτοβάθμια εκπαίδευση	Προτεινόμενη υιοθέτηση ως πρωτοβουλία υπό την ηγεσία των μαθητών για την ενίσχυση της μάθησης από ομοτίμους



Γονείς	13 - Ασφαλείς και χωρίς αποκλεισμούς πληροφορίες διαδικτυακού παιχνιδιού για γονείς	Αριθμός συμμετεχόντων γονέων: 10	Οι γονείς ανέφεραν βελτιωμένη κατανόηση των σημείων της διαταραχής του παιχνιδιού και του αντίκτυπου στην ψυχική, σωματική και κοινωνική ευημερία. Βρήκαν το υλικό προκλητικό και κατατοπιστικό	Βελτιωμένες γνώσεις των γονέων και δεξιότητες έγκαιρης αναγνώρισης. Οι γονείς άρχισαν να χρησιμοποιούν τους εισαγόμενους πόρους	Συνέστησε την ευρύτερη ενσωμάτωση τέτοιων εργασιών στην επαγγελματική Δυνατότητα ευρύτερης προσέγγισης των γονέων και συνεχούς διάδοσης πόρων
---------------	--	----------------------------------	---	---	---

Αυστρία

Στην Αυστρία, δοκιμάστηκαν τέσσερις δραστηριότητες, στις οποίες συμμετείχαν κυρίως γονείς και η ευρύτερη σχολική κοινότητα. Αυτές περιελάμβαναν διαδραστικές συζητήσεις, ομιλίες ειδικών και εκδηλώσεις ευαισθητοποίησης, όλα σχεδιασμένα για την προώθηση υγιών συνηθειών παιχνιδιού και ψηφιακής ευημερίας.

Ακολουθεί ο πίνακας που εμφανίζει τις μετρήσεις επιπτώσεων για το αυστριακό πιλοτικό πρόγραμμα:

Ομάδα-στόχος	Δραστηριότητα	Ποσοτικές μετρήσεις	Ποιοτικές μετρήσεις	Αναφερόμενες Βραχυπρόθεσμες Αλλαγές	Προτάσεις Βελτίωσης / Μακροπρόθεσμης Υιοθέτησης
Εκπαιδευτικών	11 Συμμετοχή Γονέων—	Αριθμός εταίρων: 1 Αριθμός πιλοτικών δοκιμών: 4	Εκτιμήθηκαν πρακτικές μέθοδοι και πόροι για την ενσωμάτωση	Αυξημένη αυτοπεποίθηση και ικανότητα αντιμετώπισης	Συνέχιση των συνεργασιών με εξωτερικούς



	Διαδραστική Ομαδική Συζήτηση 12: Διαδικτυακό σεμινάριο για τη συμμετοχή των γονέων 15: Προσκεκλημένες ομιλίες	Αριθμός συμμετεχόντων σχολείων: 2 Αριθμός συμμετεχόντων εκπαιδευτικών: 5	περιεχομένου ψηφιακής υγείας και διαταραχών τυχερών παιχνιδιών στα μαθήματα. Η υποστήριξη από ψυχολόγους των μέσων ενημέρωσης παρείχε πολύτιμη τεχνογνωσία και νέες προοπτικές.	διαταραχών τυχερών παιχνιδιών. μεγαλύτερη ετοιμότητα για την ενσωμάτωση θεμάτων ψηφιακής υγείας στα τακτικά μαθήματα.	εμπειρογνώμονες. επέκταση των ευκαιριών κατάρτισης. Βεβαιωθείτε ότι τα υλικά παραμένουν ευθυγραμμισμένα με την πραγματικότητα των μαθητών.
Φοιτητές	εμπειρογνομώνων 17: Ετήσια Ημέρα Ψηφιακής Ευεξίας	Αριθμός συμμετεχόντων μαθητών: 101	Ένωσαν ότι εκτιμήθηκαν όταν αναγνωρίστηκαν οι απόψεις τους. Οι συζητήσεις ενθάρρυναν την κριτική σκέψη και τον αυτοστοχασμό. υψηλή αφοσίωση, ειδικά από συχνούς παίκτες που μοιράζονται πληροφορίες για «καλά» και «κακά» παιχνίδια.	Μεγαλύτερη ευαισθητοποίηση σχετικά με τις υγιεινές συνήθειες παιχνιδιού. βελτιωμένη ικανότητα αυτοαξιολόγησης της συμπεριφοράς στα τυχερά παιχνίδια.	Διατηρήστε συζητήσεις υπό την καθοδήγηση ειδικών. ενσωματώνουν στοιχεία που καθοδηγούνται από τους μαθητές. Ενσωματώστε μόνιμα περιεχόμενο στα σχέδια μαθημάτων.
Γονείς	11: Συμμετοχή γονέων—	Αριθμός συμμετεχόντων γονέων: 26	Χαιρέτισε την πρωτοβουλία παρά τα γλωσσικά εμπόδια και τα	Βελτιωμένη επικοινωνία εντός των οικογενειών. μειωμένη αβεβαιότητα	Αύξηση της προσέγγισης των γονέων. προσφέρουν



	Διαδραστική ομαδική συζήτηση 12: Διαδικτυακό σεμινάριο για τη συμμετοχή των γονέων		εμπόδια συμμετοχής. σαφέστερη κατανόηση της συμπεριφοράς των παιδιών στο παιχνίδι. αντανακλάται στον δικό του χρόνο οθόνης. εκτίμησε τον διάλογο με τα σχολεία και τους εμπειρογνώμονες.	σχετικά με τις συνήθειες παιχνιδιού.	περισσότερους πολύγλωσσους πόρους. Διατηρήστε τη συμμετοχή εμπειρογνομένων για συνάφεια και αξιοπιστία.
Υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής & εμπειρογνώμονες	15: Προσκεκλημένες ομιλίες εμπειρογνομένων 17: Ετήσια Ημέρα Ψηφιακής Ευεξίας	Αριθμός συμμετεχόντων τοπικών φορέων χάραξης πολιτικής: 2 Αριθμός συμμετεχόντων εμπειρογνομένων: 1	Αναγνώρισε τη σημασία της εξωτερικής εμπειρογνομοσύνης για την αντιμετώπιση των κενών στις γνώσεις των εκπαιδευτικών και τη διασφάλιση της συνάφειας του περιεχομένου.	Ενισχυμένη ευαισθητοποίηση σε επίπεδο πολιτικής. ευκαιρίες για βιώσιμες συνεργασίες.	Έναρξη νέων συνεργασιών με εξωτερικούς εμπειρογνώμονες. προγραμματισμός πρόσθετων εκδηλώσεων το 2026/27. διασφάλιση της στήριξης της βιωσιμότητας σε επίπεδο πολιτικής.
Σχολεία / Επίπεδο συστήματος	11: Συμμετοχή γονέων—	-	Σχέδια μαθήματος μόνιμα εμπλουτισμένα με περιεχόμενο διαταραχής	Ενίσχυση της ικανότητας σε επίπεδο σχολείου για ψηφιακή εκπαίδευση στον	Έναρξη νέων συνεργασιών με εξωτερικούς



	<p>Διαδραστική ομαδική συζήτηση</p> <p>12: Διαδικτυακό σεμινάριο για τη συμμετοχή των γονέων</p> <p>15: Προσκεκλημένες ομιλίες εμπειρογνομόνων</p> <p>17: Ετήσια Ημέρα Ψηφιακής Ευεξίας</p>		<p>παιχνιδιού. δημιουργία υλικού όπως αναλύσεις αφίσας δημοφιλών παιχνιδιών. αναγνώριση της ανάγκης για εξωτερική εμπειρογνωμοσύνη για την αντιμετώπιση των κενών στις γνώσεις των εκπαιδευτικών.</p>	<p>τομέα της υγείας· εμπνευσμένη συνεχή συνεργασία με ειδικούς.</p>	<p>εμπειρογνώμονες. προγραμματισμός πρόσθετων εκδηλώσεων το 2026/27· διασφάλιση της στήριξης της βιωσιμότητας σε επίπεδο πολιτικής.</p>
--	---	--	---	---	---

Γερμανία

Στη Γερμανία, τρεις δραστηριότητες εφαρμόστηκαν πιλοτικά σε δύο σχολεία, εστιάζοντας σε διαδραστικές και μαθητοκεντρικές μεθόδους. Οι δραστηριότητες περιελάμβαναν τη δημιουργία ενός Κέντρου Ευεξίας Σχολείου, τη συμμετοχή στο «Talk about it – Circles» και τη χρήση ενός Διαδραστικού Ψηφιακού Πίνακα. Αυτές οι μέθοδοι ενθάρρυναν τον διάλογο, τον προβληματισμό και την ψηφιακή δέσμευση για την προώθηση της ευαισθητοποίησης σχετικά με τις συμπεριφορές παιχνιδιού και την ψηφιακή ευημερία.

Ακολουθεί ο πίνακας που εμφανίζει τις μετρήσεις επιπτώσεων για το γερμανικό πιλοτικό πρόγραμμα:



Ομάδα-στόχος	Δραστηριότητα	Ποσοτικές μετρήσεις	Ποιοτικές μετρήσεις	Αναφερόμενες Βραχυπρόθεσμες Αλλαγές	Προτάσεις Βελτίωσης / Μακροπρόθεσμης Υιοθέτησης
Εκπαιδευτικών	<p>3: Σχολικός κόμβος ευεξίας</p> <p>4: Μιλήστε για αυτό – Κύκλοι</p> <p>5: Διαδραστικός ψηφιακός πίνακας</p>	<p>Αριθμός εταίρων: 1</p> <p>Αριθμός πιλοτικών δοκιμών: 3</p> <p>Αριθμός συμμετεχόντων σχολείων: 2</p> <p>Αριθμός συμμετεχόντων εκπαιδευτικών: 3</p>	<p>Βρήκε τις δραστηριότητες και καινοτόμες και προσβάσιμες. εκτίμησε τους δομημένους πόρους, αλλά σημείωσε κενά στις πρακτικές στρατηγικές στην τάξη.</p>	<p>Απέκτησε μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση στην αντιμετώπιση ζητημάτων που σχετίζονται με τα παιχνίδια. αναγνώρισε την ανάγκη συστηματικής ενσωμάτωσης της ψηφιακής ευημερίας.</p>	<p>Παρέχετε πιο λεπτομερές εκπαιδευτικό υλικό. διασφάλιση διαρκούς επαγγελματικής εξέλιξης. Συνδέστε τις δραστηριότητες με τα πρότυπα του προγράμματος σπουδών.</p>
Φοιτητές		<p>Αριθμός συμμετεχόντων μαθητών: 49</p>	<p>Συμμετείχε ενεργά σε συζητήσεις με ομοτίμους. εκτιμούσε να ακουστεί στους κύκλους. απόλαυσαν διαδραστικά ψηφιακά εργαλεία.</p>	<p>Ανέπτυξε ισχυρότερο αυτοστοχασμό σχετικά με τις συνήθειες παιχνιδιού. αυξημένη ενσυναίσθηση και άνοιγμα στο διάλογο.</p>	<p>Αύξηση της συχνότητας των συζητήσεων που βασίζονται σε κύκλους. διεύρυνση της χρήσης ψηφιακών εργαλείων· ενσωματώστε τους κόμβους ευεξίας ως μόνιμο σχολικό πόρο.</p>

<p>Σχολεία / Επίπεδο συστήματος</p>		<p>Αριθμός συμμετεχόντων σχολείων: 2</p>	<p>Τα σχολεία αναγνώρισαν την προστιθέμενη αξία του συνδυασμού ψηφιακών εργαλείων με χώρους αναστοχασμού· σημείωσε την καινοτομία των κόμβων ευεξίας για την οικοδόμηση κοινότητας.</p>	<p>Ενισχυμένη εστίαση σε επίπεδο σχολείου στην ψηφιακή ευημερία. Τα πιλοτικά έργα δημιούργησαν δυναμική για την ενσωμάτωση τέτοιων πρακτικών.</p>	<p>Θεσμοθέτηση του Κόμβου Ευεξίας ως μέρος των στρατηγικών σχολικής ευημερίας. επέκταση των κυκλικών συζητήσεων για να συμπεριλάβει δασκάλους και γονείς. διασφάλιση της στήριξης της βιωσιμότητας σε επίπεδο πολιτικής.</p>
--	--	--	---	---	--

Σύγκριση μεταξύ χωρών

Οι ακόλουθες δραστηριότητες φάνηκαν ιδιαίτερα σημαντικές:

Δραστηριότητα 17: Ετήσια Ημέρα Ψηφιακής Ευεξίας (Πορτογαλία, Αυστρία) – Δημιούργησε μια ιδιαίτερα ορατή εκδήλωση σε όλο το σχολείο με τη συμμετοχή πολλών ενδιαφερομένων ταυτόχρονα. Ο συνδυασμός ομιλιών ειδικών, συμμετοχής από ομοτίμους και διαδραστικών συνεδριών επέτρεψε στα μηνύματα σχετικά με το υγιές παιχνίδι να φτάσουν ταυτόχρονα σε μαθητές, δασκάλους και γονείς.

Δραστηριότητα 15: Προσκεκλημένες ομιλίες εμπειρογνομόνων (Πορτογαλία, Αυστρία) – Εξωτερικοί ειδικοί (συμπεριλαμβανομένων ψυχολόγων και ειδικών στα μέσα ενημέρωσης) επαινέθηκαν επανειλημμένα για την αξιοπιστία, τις νέες προοπτικές και τη συνάφεια με το θέμα.

Δραστηριότητα 1: Επιμόρφωση/Εργαστήρι για τις Διαταραχές Παιγνίων (Κύπρος) – Ενίσχυση της κατανόησης των διαταραχών παιγνίων από τους εκπαιδευτικούς και παροχή πρακτικών στρατηγικών για χρήση στην τάξη. Οι δάσκαλοι εκτιμούσαν το δομημένο υλικό και τους έτοιμους προς χρήση πόρους.

Δραστηριότητα 10: Ασφαλείς και χωρίς αποκλεισμούς πληροφορίες για διαδικτυακά παιχνίδια για κορίτσια (Ιρλανδία) – Η στοχευμένη προσέγγιση απευθυνόταν σε ένα εξειδικευμένο αλλά σημαντικό κοινό.

Δραστηριότητα 6: Ημέρα Εξερεύνησης της Φύσης: Digital Meets Outdoors (Ισπανία) – Έδωσε στους μαθητές μια ελκυστική εναλλακτική λύση στον χρόνο οθόνης, ενώ ενίσχυσε τα μαθήματα σχετικά με τον ισορροπημένο τρόπο ζωής.



Όσον αφορά τις διαφορές στην υποδοχή από τις ομάδες-στόχους, μπορεί κανείς να επισημάνει:

Φοιτητές	<ul style="list-style-type: none">• Ιδιαίτερα δεκτικοί σε διαδραστικές και βιωματικές δραστηριότητες (Ημέρα Εξερεύνησης της Φύσης, Εργαστήριο Σχεδιασμού Escape Room, Εκστρατεία Ευαισθητοποίησης Φοιτητών).• Εκτιμώνται όταν αναγνωρίζονται οι απόψεις τους (Αυστρία, Ισπανία), ιδιαίτερα οι συχνοί παίκτες μοιράζονται πληροφορίες σχετικά με τα «καλά» έναντι των «κακών» παιχνιδιών.• Οι δραστηριότητες που συνέδεαν τις πραγματικές εμπειρίες με τις ψηφιακές συνήθειες ήταν οι πιο αξιομνημόνευτες.
Εκπαιδευτικών	<ul style="list-style-type: none">• Εκτιμούν περισσότερο την πρακτική εκπαίδευση (Κύπρος, Πορτογαλία, Αυστρία) που θα μπορούσε να εφαρμοστεί άμεσα στα μαθήματα.• Η συμμετοχή εξωτερικών εμπειρογνομόνων ενίσχυσε την εμπιστοσύνη και μείωσε τα κενά γνώσης.• Οι δάσκαλοι ήταν πιο πιθανό να υιοθετήσουν δραστηριότητες μακροπρόθεσμα εάν τους παρέχονταν έτοιμοι πόροι και σαφής καθοδήγηση.
Γονείς	<ul style="list-style-type: none">• Ανταποκρίθηκε καλύτερα σε μορφές άμεσης συμμετοχής (διαδραστικές ομαδικές συζητήσεις της Αυστρίας, διαδικτυακά σεμινάρια της Ιρλανδίας).• Πολύτιμη μάθηση σχετικά με τα πρώιμα προειδοποιητικά σημάδια διαταραχών του παιχνιδιού και τις στρατηγικές για υγιή χρήση της οθόνης.• Σημειώθηκε βελτιωμένη επικοινωνία με τα παιδιά μετά τη συμμετοχή.• Ωστόσο, η συμμετοχή των γονέων συχνά παρεμποδιζόταν από χρονικούς περιορισμούς ή γλωσσικά εμπόδια (Αυστρία).

Όσον αφορά τον συνολικό αντίκτυπο και τη βιωσιμότητα των πιλοτικών δράσεων, είναι προφανές ότι η αυτονομία των σχολείων διαδραμάτισε καθοριστικό ρόλο. Σε χώρες όπου τα σχολεία μπορούσαν να προσαρμόσουν τις δραστηριότητες ώστε να ταιριάζουν στα συγκεκριμένα πλαίσιά τους —όπως οι εκστρατείες ευαισθητοποίησης της Πορτογαλίας, οι υπαίθριες εκδηλώσεις της Ισπανίας και το Wellness Hub της Γερμανίας και οι συζητήσεις μεταξύ συνομηλίκων— οι

πρωτοβουλίες ενσωματώθηκαν πιο αποτελεσματικά στα υπάρχοντα σχολικά προγράμματα. Αυτή η ευελιξία επέτρεψε στα σχολεία να ευθυγραμμίσουν το περιεχόμενο με τις ανάγκες των μαθητών και τις τοπικές πραγματικότητες, ενισχύοντας τη μεγαλύτερη ιδιοκτησία και δέσμευση. Η ενσωμάτωση αυτών των δραστηριοτήτων στο πρόγραμμα σπουδών αυξάνει την πιθανότητα διαρκούς αντίκτυπου, συμβάλλοντας στο να γίνει η ψηφιακή υγεία και ευημερία διαρκές μέρος της σχολικής ζωής.

Σε όλες τις χώρες, οι πιλοτικές δραστηριότητες είχαν ισχυρό θετικό αποτέλεσμα. Η συμμετοχή των μαθητών ήταν υψηλότερη σε διαδραστικές και βιωματικές μορφές, όπως παιχνίδια ρόλων, κυκλικές συζητήσεις και υπαίθριες δραστηριότητες. Οι εκπαιδευτικοί εκτιμούσαν την πρακτική κατάρτιση, αλλά μερικές φορές ένιωθαν περιορισμένοι στις γνώσεις τους για την κουλτούρα των τυχερών παιχνιδιών, ιδιαίτερα στην Αυστρία, την Πορτογαλία και τη Γερμανία, όπου η υποστήριξη από εξωτερικούς εμπειρογνώμονες αποδείχθηκε ιδιαίτερα πολύτιμη. Η συμμετοχή των γονέων ποικίλλει, καθώς ήταν ισχυρότερη όπου τα σχολεία διατηρούσαν αποτελεσματική επικοινωνία με τις οικογένειες, όπως φαίνεται στην Αυστρία και την Ιρλανδία. Στη Γερμανία, η εμπειρία έδειξε ότι η μελλοντική συμμετοχή των γονέων θα μπορούσε να ενσωματωθεί καλύτερα μέσω σχολικών κόμβων ευεξίας. Η προσαρμογή των δραστηριοτήτων στις τοπικές προτεραιότητες -όπως η εστίαση της Ιρλανδίας στα κορίτσια, οι πρωτοβουλίες της Ισπανίας που βασίζονται στη φύση και η έμφαση της Γερμανίας στον διάλογο και τα ψηφιακά εργαλεία- ενίσχυσε τόσο τη συνάφεια όσο και τη συμμετοχή.

Η βιωσιμότητα συνδέθηκε στενά με το πόσο καλά ενσωματώθηκαν οι δραστηριότητες στις σχολικές δομές. Η Αυστρία και η Πορτογαλία παρουσίασαν πολλά υποσχόμενη πρόοδο μέσω της ένταξης στο πρόγραμμα σπουδών, ενώ οι καινοτομίες της Γερμανίας σε σχολικό επίπεδο έδειξαν ισχυρές δυνατότητες για ευρύτερη θεσμική υιοθέτηση εάν κλιμακωθούν. Συνολικά, η ευελιξία, η συμμετοχή των ειδικών, η συμμετοχή των γονέων και η ισχυρή σχολική ηγεσία αναδείχθηκαν ως οι κύριοι παράγοντες που υποστηρίζουν τη μακροπρόθεσμη επιτυχία σε διαφορετικά εκπαιδευτικά και πολιτιστικά πλαίσια.

Βασικά πορίσματα

Σε όλες τις συμμετέχουσες χώρες, οι πιλοτικές δραστηριότητες αποδείχθηκαν αποτελεσματικές στην ευαισθητοποίηση σχετικά με τις διαταραχές τυχερών παιχνιδιών και τη σημασία της ψηφιακής ευεξίας. Οι μαθητές, οι δάσκαλοι και οι γονείς απέκτησαν μια σαφέστερη κατανόηση τόσο των πιθανών κινδύνων του υπερβολικού παιχνιδιού όσο και των πλεονεκτημάτων της υπεύθυνης προσέγγισης του παιχνιδιού. Αυτή η αυξημένη ευαισθητοποίηση συχνά ενθάρρυνε τον στοχαστικό προβληματισμό σχετικά με τις προσωπικές συνήθειες παιχνιδιού, με πολλούς συμμετέχοντες να αναγνωρίζουν την αξία της εξισορρόπησης του χρόνου οθόνης με δραστηριότητες εκτός σύνδεσης και της υιοθέτησης πιο υγιεινών ψηφιακών συμπεριφορών.

Το εκπαιδευτικό υλικό και τα εργαστήρια έτυχαν θετικής υποδοχής για τη σαφήνεια, τη διαδραστικότητα και τη συνάφειά τους. Οι μαθητές βρήκαν τις δραστηριότητες ελκυστικές και παρακινητικές, ενώ οι εκπαιδευτικοί εκτίμησαν το πρακτικό περιεχόμενο και τις στρατηγικές που υποστήριξαν το έργο τους στα σχολεία. Οι γονείς εκτίμησαν τις γνώσεις που απέκτησαν σχετικά με τις διαταραχές τυχερών παιχνιδιών και χαιρέτισαν την καθοδήγηση για το πώς να υποστηρίξουν καλύτερα τα παιδιά τους.

Ωστόσο, η αξιολόγηση επεσήμανε επίσης τομείς που χρήζουν περαιτέρω ανάπτυξης. Πολλοί δάσκαλοι ανέφεραν ότι αισθάνονται λιγότερο σίγουροι για τις γνώσεις τους σχετικά με την κουλτούρα του gaming και την ψηφιακή ευεξία, υπογραμμίζοντας την ανάγκη για πιο ολοκληρωμένη και συνεχή επαγγελματική κατάρτιση. Η ενίσχυση της ανάπτυξης των εκπαιδευτικών θα βοηθήσει να διασφαλιστεί ότι οι εκπαιδευτικοί είναι εξοπλισμένοι για να εντοπίζουν και να αντιμετωπίζουν αποτελεσματικά ζητήματα που σχετίζονται με τα παιχνίδια.

Η συμμετοχή των γονέων, ενώ βελτιώνεται σε ορισμένα πλαίσια, παραμένει ασυνεπής σε άλλα. Απαιτείται μεγαλύτερη προσπάθεια για τη συνεπή συμμετοχή των γονέων και την παροχή προσβάσιμων εργαλείων για την υποστήριξη της μάθησης στο σπίτι. Τέλος, η διατήρηση των θετικών αποτελεσμάτων αυτών των πρωτοβουλιών απαιτεί την ενσωμάτωση της ψηφιακής εκπαίδευσης ευεξίας στο επίσημο πρόγραμμα σπουδών και την εξασφάλιση συνεχούς θεσμικής υποστήριξης. Αυτά τα βήματα θα είναι απαραίτητα για την προώθηση διαρκών υγιεινών συνηθειών παιχνιδιού και ψηφιακής ευημερίας μεταξύ των νέων.

Συμπεράσματα

Οι πιλοτικές δραστηριότητες που πραγματοποιήθηκαν στο πλαίσιο του ΠΕ3 έδειξαν ότι το παιδαγωγικό υλικό και οι προσεγγίσεις που αναπτύχθηκαν είναι αποτελεσματικά στην αντιμετώπιση των διαταραχών του παιχνιδιού και στην προώθηση της ψηφιακής ευεξίας στα σχολεία. Μια ποικιλία διαδραστικών εργαστηρίων, εκστρατειών ευαισθητοποίησης και προσαρμοσμένων παρεμβάσεων αποδείχθηκαν ελκυστικές, σχετικές και προσαρμόσιμες σε διαφορετικά πολιτιστικά και εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Αυτές οι δραστηριότητες αύξησαν με επιτυχία την ευαισθητοποίηση μαθητών, δασκάλων και γονέων, ενθάρρυναν τον προβληματισμό σχετικά με τις συμπεριφορές παιχνιδιού και προώθησαν πιο υγιεινές ψηφιακές συνήθειες.

Οι πιλότοι επιβεβαίωσαν επίσης τη σημασία του συνδυασμού της βιωματικής μάθησης με τη συμβολή των ειδικών και τη συμμετοχή των γονέων, καταδεικνύοντας την αξία μιας ολιστικής προσέγγισης στην ψηφιακή εκπαίδευση ευεξίας. Ένα αξιοσημείωτο εύρημα ήταν ο έντονος ενθουσιασμός των μαθητών για υπαίθριες και διαπολιτισμικές δραστηριότητες, όπως η εξερεύνηση της φύσης και τα εργαστήρια ρόλων, που εμπλούτισαν το πεδίο της ψηφιακής εκπαίδευσης υγείας με απροσδόκητους τρόπους.

Παράλληλα, τα πιλοτικά προγράμματα ανέδειξαν τομείς που χρήζουν περαιτέρω βελτίωσης. Ειδικότερα, υπάρχει ανάγκη να ενισχυθεί η κατάρτιση των εκπαιδευτικών σχετικά με την κουλτούρα των τυχερών παιχνιδιών και την ψηφιακή ευεξία για την οικοδόμηση εμπιστοσύνης και ικανοτήτων στην αντιμετώπιση αυτών των θεμάτων. Ενώ η συμμετοχή των γονέων βελτιώθηκε σε αρκετές χώρες, η επίτευξη συνεπούς συμμετοχής παραμένει μια πρόκληση που θα πρέπει να αντιμετωπίσουν οι μελλοντικές πρωτοβουλίες.

Συνολικά, το υλικό του WP3 προσφέρει μια σταθερή βάση για την ενσωμάτωση της ευαισθητοποίησης σχετικά με τις διαταραχές τυχερών παιχνιδιών σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Τα διδάγματα που αντλήθηκαν από τα πιλοτικά προγράμματα θα βοηθήσουν στη βελτίωση αυτών των πόρων και θα υποστηρίξουν την ευρύτερη υιοθέτησή τους, διασφαλίζοντας ότι ανταποκρίνονται στις μεταβαλλόμενες ανάγκες των σχολείων, των οικογενειών και των νέων στο σημερινό ψηφιακό περιβάλλον.

Συστάσεις

Για να βελτιωθεί ο αντίκτυπος και η προσβασιμότητα του παιδαγωγικού υλικού του ΠΕ3 για μελλοντική χρήση, προτείνονται διάφορες βελτιώσεις. Το περιεχόμενο θα πρέπει να προσαρμοστεί ώστε να ταιριάζει καλύτερα σε διαφορετικές ηλικιακές ομάδες και πολιτισμικά υπόβαθρα, καθιστώντας το σχετικό και προσβάσιμο για όλους τους εκπαιδευόμενους. Η προσθήκη περισσότερων πρακτικών παραδειγμάτων, πραγματικών περιπτωσιολογικών μελετών και διαδραστικών στοιχείων —όπως παιχνιδιοποιημένες δραστηριότητες ή εμπειρίες επαυξημένης πραγματικότητας— θα μπορούσε να ενισχύσει τη δέσμευση και να εμβαθύνει την κατανόηση.

Η αποτελεσματικότερη υποστήριξη των εκπαιδευτικών είναι εξίσου σημαντική. Η επέκταση της κατάρτισης των εκπαιδευτικών ώστε να περιλαμβάνει πρακτικά εργαστήρια, συνεχή επαγγελματική ανάπτυξη και σαφείς, εύχρηστους οδηγούς θα δώσει στους εκπαιδευτικούς την αυτοπεποίθηση να παραδώσουν το υλικό και να το προσαρμόσουν στις ανάγκες της τάξης τους. Η ανάπτυξη αποκλειστικών διαδικτυακών πλατφορμών ή κόμβων πόρων θα βοηθούσε επίσης τα σχολεία και τις οικογένειες να έχουν εύκολη πρόσβαση σε ενημερωμένο περιεχόμενο, σχέδια μαθημάτων και εργαλεία.

Για μακροπρόθεσμο αντίκτυπο, η δημιουργία μιας κοινότητας πρακτικής με τη συμμετοχή εκπαιδευτικών, γονέων και ειδικών θα μπορούσε να ενθαρρύνει την ανταλλαγή γνώσεων και τη συνεχή βελτίωση. Τακτικά διαδικτυακά σεμινάρια, μαθήματα ανανέωσης και καθοδήγηση από ομοτίμους θα μπορούσαν να βοηθήσουν στη διατήρηση του ενθουσιασμού και στη διάδοση βέλτιστων πρακτικών. Η ενσωμάτωση αυτού του υλικού στα εθνικά προγράμματα σπουδών και η συνεργασία με τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής θα είναι επίσης ουσιαστικής σημασίας για τη βιώσιμη ενσωμάτωση της εκπαίδευσης για την ψηφιακή ευημερία.

Αυτά τα βήματα θα ενισχύσουν την εμβέλεια και την αποτελεσματικότητα του υλικού του WP3, προωθώντας την ευρύτερη υιοθέτηση και παρέχοντας διαρκή οφέλη για τους μαθητές, τα σχολεία και τις κοινότητες στην αντιμετώπιση των προκλήσεων του ψηφιακού παιχνιδιού και της ευημερίας.