



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



5. ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΓΟΝΕΩΝ ΚΑΙ ΚΗΔΕΜΟΝΩΝ

Δραστηριότητα 2: Διαδικτυακό σεμινάριο για γονείς



Πίνακας περιεχομένων

1. Στόχοι
2. Πόσος καθημερινός χρόνος παιχνιδιού είναι υπερβολικός;
3. Πότε να ανησυχείτε για το εάν ένα παιδί κινδυνεύει από διαταραχή παιχνιδιού
4. Πώς να εμπλέξετε τα παιδιά
5. Τέλος πάντων, πόσο ελεύθεροι είμαστε να αποφασίσουμε τι κάνουμε;
6. Αξιολόγηση της δραστηριότητας

1. Στόχοι

Στόχοι συνεδρίας και σημασία του θέματος

Οι στόχοι μας είναι:

Προβληματισμός σχετικά με το πόσο το παιχνίδι είναι «φυσιολογικό» και πώς να προσεγγίσει κανείς αυτό το θέμα με τα δικά του παιδιά

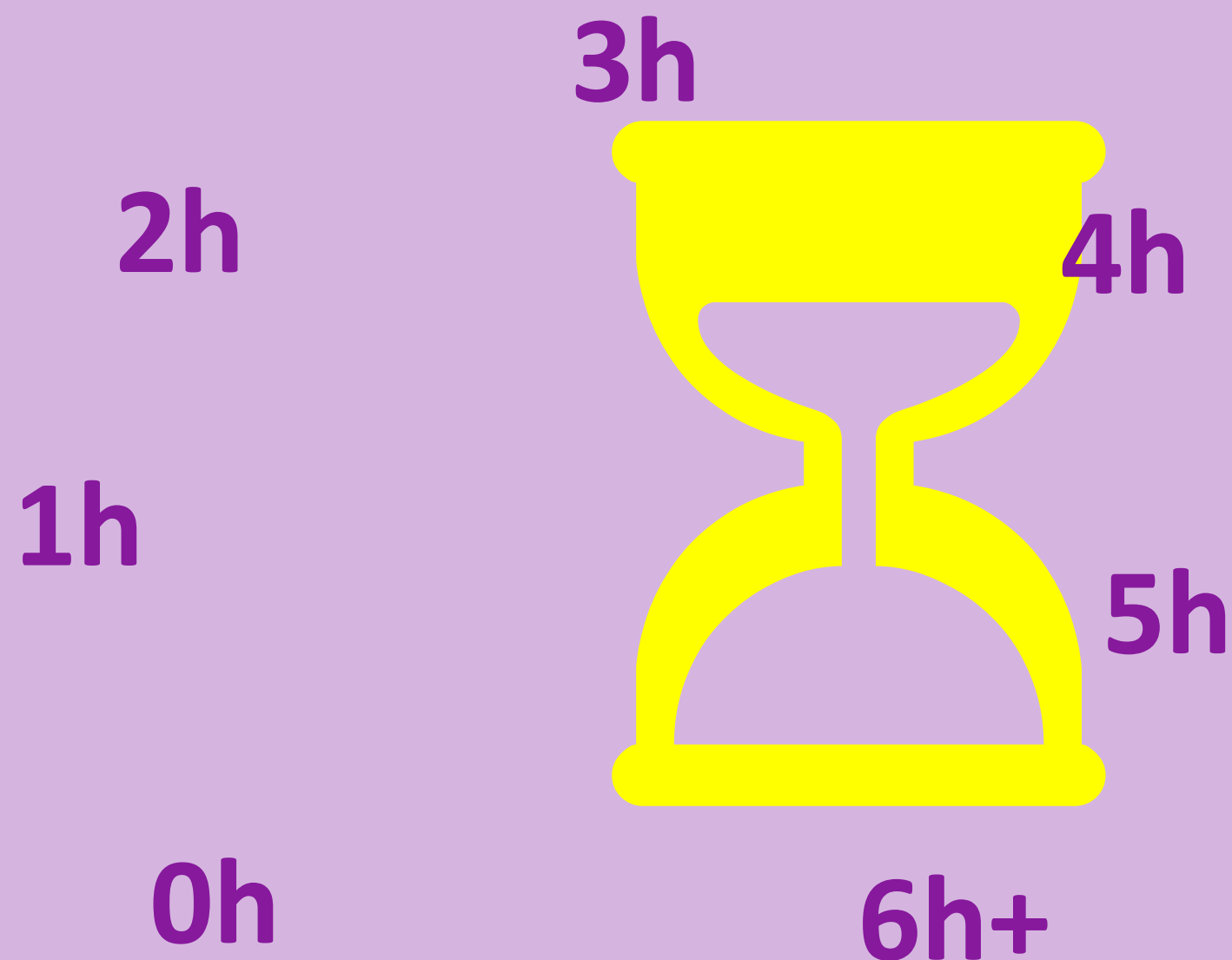
Αξιολόγηση και προβληματισμός σχετικά με τους σχετικούς δείκτες διαταραχής τζόγου

Αναπτύξτε στρατηγικές επικοινωνίας και προβληματιστείτε σχετικά με την ψυχολογική διάσταση της διαταραχής παιχνιδιού

**2. Πόσος ημερήσιος χρόνος
παιχνιδιού είναι υπερβολικός;**

Τι είναι ένας «κανονικός» ημερήσιος χρόνος που αφιερώνεται
στο gaming και πότε αρχίζει ο εθισμός?

Τι
νομίζεις
?



Ποιος είναι ο
καθημερινός
σας χρόνος
παιχνιδιού;

Λοιπόν, είναι δύσκολο να δοθούν σαφή όρια γενικής αποδοχής
... Μάλλον κοινή πρόταση είναι η ακόλουθη:



0-2h: Μέτρια χρήση

Έως και 2 ώρες θεωρούνται γενικά μέτριες και διαχειρίσιμες για τα περισσότερα παιδιά, ειδικά αν είναι ισορροπημένες με άλλες δραστηριότητες.



3-4h: Σχετικά με τη χρήση

3-4 ώρες μπορεί να είναι ανησυχητικές εάν αρχίσουν να αντικαθιστούν βασικές δραστηριότητες όπως η εργασία, ο οικογενειακός χρόνος, η σωματική δραστηριότητα ή ο ύπνος.



5 ώρες και άνω: Χρήση υψηλού κινδύνου

5-6 ώρες ή περισσότερες την ημέρα θα μπορούσαν να υποδηλώνουν κίνδυνο εθισμού, ειδικά εάν το παιχνίδι παρεμβαίνει στις καθημερινές ευθύνες, την ψυχική υγεία ή τη σωματική ευεξία.
Μην ξεχνάτε: 40+ ώρες την εβδομάδα παίζοντας το ισοδύναμο μιας εργασίας πλήρους απασχόλησης

**Μερικά να
σκεφτείτε:**

Τι είναι «κανονικός»,
«πολύς» ή
«υπερβολικός»
καθημερινός χρόνος
παιχνιδιού δεν είναι
εύκολο να
προσδιοριστεί και
συχνά είναι πολύ
ατομικός!

**Μερικά να
σκεφτείτε:**

Εκτός από την
«ποσότητα»,
μεγάλη σημασία
έχει και η
«ποιότητα» του
χρόνου
παιχνιδιού...

**Μερικά να
σκεφτείτε:**

... καθώς και τον
βαθμό στον οποίο
διατηρούνται οι
κοινωνικές
αλληλεπιδράσεις
και
δραστηριότητες
στον αναλογικό
κόσμο!

**Γενικά, τα
καλά νέα
είναι ότι:**

**Ο πραγματικός εθισμός είναι
σπάνιος!**

**Η διαταραχή του παιχνιδιού δεν
είναι κάτι που συμβαίνει σε κάθε
παιδί που απολαμβάνει τα
βιντεοπαιχνίδια. Επηρεάζει ένα
μικρό ποσοστό και συνήθως
χρειάζεται πολύς χρόνος για να
εξελιχθεί σε πλήρη εθισμό, δίνοντας
στους γονείς αρκετό χρόνο για να
λάβουν μέτρα μετριασμού.**

**Ωστόσο, είναι
σημαντικό να
γνωρίζετε
πιθανά
σημάδια:**

Ως γονείς σε μια εποχή πανταχού
παρούσας τεχνολογίας και τοξικών
μέσων κοινωνικής δικτύωσης,
έχουμε πολλά να επαγρυπνούμε και
– σε πολλές περιπτώσεις – πολλά να
μάθουμε. Για να μάθετε
περισσότερα σχετικά με το πώς να
αποτρέψετε τη διαταραχή του
παιχνιδιού πριν αναπτυχθεί,
παρέχεται κάποια υποστήριξη στο
επόμενο κεφάλαιο!

**3. Πότε να ανησυχείτε για το εάν
ένα παιδί κινδυνεύει από
διαταραχή παιχνιδιού;**

Άσκηση:

- Συμπληρώστε σε έντυπη, ψηφιακή ή ηλεκτρονική μορφή
https://docs.google.com/forms/d/19hikFlomOvO6Cj_xMO2DmMhLKCIHYPH0zRPR9VHnJ7A/preview
- Στη συνέχεια, ας συγκρίνουμε ατομικά και συνολικά αποτελέσματα και ας συζητήσουμε εντός της ομάδας:
 - Εάν συνδυάσετε τις τιμές σας τραβώντας μια γραμμή, είναι οι πιο αριστεροί ή στη δεξιά όψη της λίστας;
 - Είναι κάποια από τα στοιχεία πιο σημαντικά από άλλα; Ποιες από όλες?
 - Ποια θα ήταν τα όριά σας για να αναλάβετε δράση;
 - Θα αναζητούσατε επαγγελματική βοήθεια;
 - Θα εμπλέξατε και το σχολείο του παιδιού σας; Γιατί? Γιατί όχι?

The following applies to my child:	Not applicable at all				Fully applicable			I don't know
	1	2	3	4	5	6	7	
Concerning amounts of daily time gaming (3h or more)	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Constantly talking or thinking about gaming	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Reduced participation in hobbies, sports, or social activities	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Preferring online gaming "friends" over in-person relationships	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Frequently neglecting family obligations	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Frequently neglecting homework	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Noticeable drop in grades or lack of interest in schoolwork	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Gaming late into the night	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Neglecting basic needs like eating, hygienic or cleanness	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Becoming defensive or angry when questioned about gaming habits	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Lying about the amount of time spent gaming	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Showing frustration or anger when gaming is interrupted/limited	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Experiencing headaches, eye strain, or other health issues	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Emotional highs and lows linked to success/failure in gaming	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Regular conflicts with parents or siblings about gaming habits	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Showing signs of anxiety, depression, or irritability	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Excessive expenditure on in-game purchases, subscriptions etc.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Gaming in inappropriate settings (at school, during meals etc.)	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Struggling to engage with real-life activities after gaming	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Receiving feedback from friends, teachers etc. that child might be at risk of gaming disorders	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

4. Πώς να εμπλέξετε τα παιδιά?

Πριν αντιμετωπίσετε ή επιπλήξετε τα παιδιά για τον πιθανό εθισμό τους στον τζόγο, παρακαλώ...

- Συμπληρώστε τη λίστα ελέγχου (συνημμένο) σχετικά με τη δική σας διαδικτυακή συμπεριφορά ... Τα αποτελέσματα συχνά βοηθούν στην ευαισθητοποίηση σχετικά με αυτό το ζήτημα και θέτουν τη δική σας συμπεριφορά σε προοπτική!
- Λάβετε υπόψη ότι η χρήση ψηφιακών μέσων και οι διαδικτυακές δραστηριότητες είναι πλέον λίγο πολύ ο κανόνας και τα πρότυπα και τα όρια του διαδικτυακού χρόνου είναι πιθανώς διαφορετικά από αυτά της δικής σας νιότης! Αυτό μπορεί επίσης να σας βοηθήσει να κατανοήσετε την άποψη των παιδιών σας!
- Συζητήστε το θέμα με τα παιδιά σας (και άλλα μέλη της οικογένειας, φίλους κ.λπ.) και προσπαθήστε να βρείτε μαζί λύσεις που να είναι αποδεκτές από όλους! Αυτό θα αυξήσει την αίσθηση της «ιδιοκτησίας» της διαδικασίας και θα αυξήσει δραματικά τις πιθανότητες επιτυχίας!

Καθώς η σωστή επικοινωνία παίζει πολύ σημαντικό ρόλο...

... Λάβετε υπόψη ότι στους νέους δεν αρέσει όταν οι γονείς τους...



Μην αναγνωρίζετε τους τρόπους με τους οποίους βοηθάει το παιχνίδι και αντ' αυτού προσεγγίζετε τη συζήτηση σαν να είναι καθόλου «κακό» το παιχνίδι!



ελαχιστοποιούν ή απορρίπτουν το γεγονός ότι τα τυχερά παιχνίδια είναι σημαντικά για αυτούς!



Εστιάστε στο γεγονός ότι ο χρόνος που αφιερώνετε στο παιχνίδι θα μπορούσε να αφιερωθεί σε σχολικές εργασίες, αντί να σκέφτεστε και άλλα ενδιαφέροντα που μπορεί να τους αρέσουν



απαγορεύουν τα τυχερά παιχνίδια αντί να ψάχνουν ή να συμβιβάζονται, χωρίς να αναγνωρίζουν ότι αυτό μπορεί να τους αποκόψει από τους φίλους τους

Καθώς η σωστή επικοινωνία παίζει πολύ σημαντικό ρόλο...

... Σημειώστε ότι οι νέοι θα το ήθελαν όταν οι γονείς τους...



Ξεκινήστε ανακαλύπτοντας ποια είναι η εμπειρία και η τεχνογνωσία τους, αντί να υποθέτετε ότι το gaming είναι καθόλου «κακό»!



Ρωτήστε τους τι τους αρέσει στο gaming και τι αποκομίζουν από αυτό και δείξτε ενδιαφέρον για αυτά που έχουν να πουν!



αναγνωρίζουν ότι το gaming είναι ένα κοινωνικό πράγμα που κάνουν με τους φίλους τους!
Σκεφτείτε τρόπους για να κάνετε το παιχνίδι πιο κοινωνικό εάν ανησυχούν επειδή το παιδί τους ξοδεύει πολύ χρόνο παίζοντας μόνο του!



Προσπαθήστε να μάθετε τι άλλο συμβαίνει που μπορεί να τους κάνει να παίζουν τόσο πολύ, αντί να υποθέσετε ότι το παιχνίδι είναι το πρόβλημα!



Αναζητήστε έναν συμβιβασμό!

**5. Τέλος πάντων, πόσο ελεύθεροι
είμαστε να αποφασίσουμε τι
κάνουμε;**

Υπάρχει μια μακρά συζήτηση στην ψυχολογία σχετικά με το πόσο συνειδητοποιημένοι είμαστε για τη συμπεριφορά μας και, κατά συνέπεια, πόση ευθύνη φέρουμε γι' αυτήν...

Ας δούμε ένα βίντεο από τη Wall Street Journal σχετικά με τη σύνδεση μεταξύ παιχνιδιού και εγκεφαλικής δραστηριότητας...

(don't forget to activate the subtitle feature for your language!)



(The Wall Street Journal: This Is your Child's Brain on Videogames - https://www.youtube.com/watch?v=fi6596_RUNQ)

Συζητήστε τις ακόλουθες ερωτήσεις:

- Τι νέο υπήρχε για εσάς στο βίντεο?
- Θα άλλαζε αυτό τον τρόπο που προσεγγίζετε αυτό το θέμα με τα παιδιά σας και αν ναι, πώς?
- Πού πιστεύετε ότι είναι η γραμμή μεταξύ συνειδητής (υπεύθυνης) και ασυνείδητης (ανεύθυνης) συμπεριφοράς και γιατί?

6. Αξιολόγηση της δραστηριότητας

<https://docs.google.com/forms/d/1vQJ4jeznXxq9tl347zkT2nKQ9xKY6saDQac0qAoT3zY/preview>





Ευχαριστώ



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΕΑ). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο ΕΑΕΑ μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.



Το παιχνίδι ξεκίνησε ή τελείωσε το παιχνίδι; Πρώιμος έλεγχος διαταραχών παιχνιδιού για γονείς

Πριν ξεκινήσετε:

- Λάβετε υπόψη ότι δεν πρόκειται για **ψυχολογικό τεστ** και τα αποτελέσματα δεν είναι πολύ αξιόπιστα. Αυτή η λίστα ελέγχου έχει σκοπό μόνο να σας βοηθήσει να δείτε μερικούς από τους γνωστούς δείκτες¹ των διαταραχών του παιχνιδιού σε σχέση με τη συμπεριφορά του παιδιού σας, να αποκτήσετε μια βασική εικόνα και να ευαισθητοποιήσετε όλους τους εμπλεκόμενους!
- Ενώ μια μεμονωμένη συμπεριφορά μπορεί να μην υποδηλώνει διαταραχή παιχνιδιού, ένας συνδυασμός επίμονων σημείων μπορεί να υποδεικνύει απαραίτητες περαιτέρω ενέργειες. Σε αυτή την περίπτωση, συμβουλευτείτε **έναν ειδικό!**
- Απαντήστε στις παρακάτω δηλώσεις σε ποιο βαθμό ισχύουν για το παιδί σας. Επιλέξτε μια τιμή από το 1 (άνευ αντικειμένου) έως το 10 (πολύ εφαρμόσιμο) για κάθε δήλωση. Παρακαλώ να είστε **όσο δυνατόν πιο ειλικρινείς** - διαφορετικά δεν έχει νόημα!
- Όλα τα δεδομένα μπορούν να εισαχθούν ανώνυμα και να αντιμετωπιστούν εμπιστευτικά!

Τα ακόλουθα ισχύουν για το παιδί μου:	Δεν ισχύει καθόλου							Πλήρως εφαρμόσιμο	Δεν ξέρω
	1	2	3	4	5	6	7		
Σχετικά με τον ημερήσιο χρόνο παιχνιδιού (3 ώρες ή περισσότερο)	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Να μιλάτε ή να σκέφτεστε συνεχώς για το gaming	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Μειωμένη συμμετοχή σε χόμπι, αθλήματα ή κοινωνικές δραστηριότητες	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Προτιμώντας τους «φίλους» του διαδικτυακού παιχνιδιού από τις διαπροσωπικές σχέσεις	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Συχνή παραμέληση των οικογενειακών υποχρεώσεων	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Συχνά παραμελούν την εργασία για το σπίτι	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Αισθητή πτώση των βαθμών ή έλλειψη ενδιαφέροντος για τις σχολικές εργασίες	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Παιχνίδι μέχρι αργά το βράδυ	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Παραμέληση βασικών αναγκών όπως το φαγητό, η υγιεινή ή η καθαριότητα	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Γίνεστε αμυντικοί ή θυμωμένοι όταν σας ρωτούν για τις συνήθειες παιχνιδιού	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ψέματα για τον χρόνο που αφιερώνετε στο παιχνίδι	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Εκδήλωση απογοήτευσης ή θυμού όταν το παιχνίδι διακόπτεται/περιορίζεται	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Αντιμετωπίζετε πονοκεφάλους, καταπόνηση των ματιών ή άλλα προβλήματα υγείας	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Συναισθηματικά скаμπανεβάσματα που συνδέονται με την επιτυχία/αποτυχία στο gaming	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Τακτικές συγκρούσεις με γονείς ή αδέρφια σχετικά με τις συνήθειες παιχνιδιού	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Εμφάνιση σημείων άγχους, κατάθλιψης ή ευερεθιστότητας	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Υπερβολικές δαπάνες για αγορές εντός παιχνιδιού, συνδρομές κ.λπ.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Παιχνίδι σε ακατάλληλους χώρους (στο σχολείο, κατά τη διάρκεια των γευμάτων κ.λπ.)	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Δυσκολεύεστε να ασχοληθείτε με πραγματικές δραστηριότητες μετά το παιχνίδι	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Λήψη σχολίων από φίλους, δασκάλους κ.λπ. ότι το παιδί μπορεί να κινδυνεύει από διαταραχές παιχνιδιού	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

¹ Αυτή η λίστα ελέγχου εμπνεύστηκε από τη Διεθνή Ταξινόμηση Νοσημάτων (ICD-11) από τον Παγκόσμιο Οργανισμό Υγείας και την Αμερικανική Ψυχιατρική Εταιρεία (APA) Κριτήρια για τη Διαταραχή Τυχερών Παιχνιδιών στο Διαδίκτυο. Είναι επίσης αποτέλεσμα της έρευνας γραφείου που διεξήχθη από το έργο Gaming Disorders (<https://gamingdisorders.eu/>). Το παρόν έγγραφο εκπονήθηκε από την κοινοπραξία του έργου και στοχεύει να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να εντοπίσουν πιθανούς κινδύνους των Διαταραχών Παιχνιδιού. Δεν υποκαθιστά καμία ιατρική και ψυχολογική διαγνωστική διαδικασία.

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των



Φύλλο εργασίας οικογενειακού προβληματισμού

«Γιατί το να σταματήσεις το παιχνίδι είναι τόσο δύσκολο»

ΒΗΜΑ 1 – Παρακολουθήστε και αντιδράστε

Αφού παρακολουθήσετε το βίντεο, σημειώστε:

1. Τι σας εξέπληξε περισσότερο;

2. Ποιο μέρος του βίντεο σας θύμισε το δικό σας παιδί/οικογένεια;

ΒΗΜΑ 2 – Σκεφτείτε και συζητήστε

Με έναν άλλο γονέα, μοιραστείτε τις σκέψεις σας:

1. Γιατί τα παιδιά αναστατώνονται όταν τους ζητείται να σταματήσουν να παίζουν;



2. Ποιες στρατηγικές έχετε δοκιμάσει για να τερματίσετε τις περιόδους παιχνιδιού;

3. Ποιο λειτούργησε καλά; Που δεν το έκανε;

ΒΗΜΑ 3 – ΒΑΣΙΚΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Γράψτε 1-2 εσωτέρες γνώσεις που θέλετε να θυμάστε από τη σημερινή συζήτηση:

Συμβουλές διαμεσολαβητή

- Πολλά παιχνίδια δεν έχουν φυσικά σημεία παύσης – το να σταματήσεις ξαφνικά είναι σαν να χάνεις την πρόοδο.
- Τα παιδιά μπορεί επίσης να συνδέονται με φίλους στο διαδίκτυο – η παραίτηση είναι σαν να «φεύγεις νωρίς από το πάρτι».
- Η απογοήτευση είναι φυσιολογική, αλλά οι συνεχείς μάχες μπορεί να σηματοδοτούν ανθυγιεινά μοτίβα παιχνιδιού.



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



**GAMING
DISORDERS**

Φόρμα Αξιολόγησης

Συμμετοχή γονέων - Webinar



Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΕΑ). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο ΕΑΕΑ μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.



Σας ευχαριστούμε που αφιερώσατε χρόνο για να συμμετάσχετε σε αυτό το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης για το έργο Gaming Disorders. Τα σχόλιά σας είναι ζωτικής σημασίας για να διασφαλίσουμε ότι οι πόροι και οι δραστηριότητες που έχουμε αναπτύξει ανταποκρίνονται αποτελεσματικά στους επιδιωκόμενους στόχους τους.

Σκοπός αυτής της αξιολόγησης είναι να συγκεντρωθεί μια ευρεία επισκόπηση του υλικού και των δραστηριοτήτων που διατίθενται στο πλαίσιο του έργου. Αυτό δεν είναι ένα τεστ των γνώσεών σας σχετικά με το θέμα των διαταραχών τυχερών παιχνιδιών. Αντίθετα, επιθυμούμε να κατανοήσουμε την άποψή σας σχετικά με τη χρηστικότητα και την αποτελεσματικότητα των πόρων. Συγκεκριμένα, αναζητούμε την αξιολόγησή σας για:

- Η ευκολία χρήσης των υλικών
- Εάν η δομή, το μήκος και το βάθος τους ευθυγραμμίζονται με τους στόχους της δραστηριότητας

Οι ειλικρινείς απόψεις και οι προτάσεις σας θα μας βοηθήσουν να βελτιώσουμε και να βελτιώσουμε το υλικό για να εξυπηρετήσουμε καλύτερα τις ανάγκες του κοινού-στόχου μας. Εκτιμούμε πραγματικά τη συμβολή σας και εκτιμούμε τον χρόνο σας!

1. Είμαι

- ☐ Δάσκαλος
- ☐ Γονέας
- ☐ Φοιτητής

2. Χώρα διαμονής

- ☐ Αυστρία
- ☐ Κύπρος
- ☐ Ιρλανδία
- ☐ Γερμανία
- ☐ Πορτογαλία
- ☐ Ισπανία

3. Σχολείο

ΤΜΗΜΑ 1: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

1.1. Η δραστηριότητα κάλυψε το περιεχόμενο που περιμένατε; (Εάν ναι, προχωρήστε στο Q3)

- ☐ Ναι
- ☐ Όχι

1.2. Τι άλλο υλικό περιμένατε ή θα θέλατε να συμπεριληφθεί, που δεν καλύφθηκε;



1.3. Βαθμολογήστε την κατανόησή σας για τη δομή της δραστηριότητας.

- ☐ 1 - Κακή
☐ 2
☐ 3
☐ 4 – Εξαιρετικό

1.4. Ήταν η δραστηριότητα οργανωμένη με σαφή και λογικό τρόπο;

- ☐ Ναι
☐ Όχι

1.5. Πόσο σχετικό ήταν το θέμα;

- ☐ 1 - Κακή
☐ 2
☐ 3
☐ 4 – Εξαιρετικό

1.6. Πώς θα βαθμολογούσατε την ποσότητα του υλικού που καλύπτεται;

- ☐ 1 - Κακή
☐ 2
☐ 3
☐ 4 – Εξαιρετικό

1.7. Βαθμολογήστε την ποιότητα των παραδειγμάτων που παρέχονται.

- ☐ 1 - Κακή
☐ 2
☐ 3
☐ 4 – Εξαιρετικό

1.8. Ποια είναι τα δυνατά και τα αδύνατα σημεία αυτής της δραστηριότητας; Εξηγήστε.

ΕΝΟΤΗΤΑ 2: ΥΛΙΚΑ/ΠΟΡΟΙ

2.1. Πόσο συνεπείς ήταν οι πόροι με τους στόχους της δραστηριότητας;



- ☐ 1 - Κακή
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4 – Εξαιρετικό

2.2. Το υλικό εξηγούσε επαρκώς τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις έννοιες που παρουσίαζε;

- ☐ 1 - Κακή
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4 – Εξαιρετικό

2.3. Σας βοήθησε κάποιο από τα παραδείγματα/δραστηριότητες/βίντεο/κουίζ να κατανοήσετε καλύτερα τη δραστηριότητα;

- ☐ Ναι
- ☐ Όχι

2.4. Πώς θα βαθμολογούσατε την ευκολία πλοήγησης του υλικού που παρουσιάζεται;

- ☐ 1 - Κακή
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4 – Εξαιρετικό

2.5. Βαθμολογήστε την ποσότητα των πολυμέσων (ήχου και βίντεο) που χρησιμοποιούνται στο μάθημα.

- ☐ 1 - Κακή
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4 – Εξαιρετικό

2.6. Αξιολογήστε τη συμβολή των πολυμέσων (ήχου και βίντεο) στην κατανόηση της δραστηριότητας.

- ☐ 1 - Κακή
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4 – Εξαιρετικό

2.7. Υπάρχουν παρατηρήσεις που θα θέλατε να κάνετε σχετικά με τρόπους βελτίωσης του υλικού δραστηριότητας;



ΕΝΟΤΗΤΑ 3: ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ ΚΑΙ ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ

3.1. Τι αντίκτυπο είχε αυτή η δραστηριότητα στον τρόπο που αντιλαμβάνεστε τις Διαταραχές Παιχνιδιού;

3.2. Έχει αλλάξει αυτή η εκπαίδευση τον τρόπο με τον οποίο βλέπετε τον ρόλο σας στην υποστήριξη μαθητών που επηρεάζονται από ζητήματα που σχετίζονται με τα παιχνίδια;

- ☐ 1 – Καθόλου
☐ 2
☐ 3
☐ 4
☐ 5 – Άλλαξε εντελώς την οπτική μου

3.3. Αισθάνεστε πιο δυνατοί ή καλύτερα εξοπλισμένοι για να αντιμετωπίσετε τις προκλήσεις που σχετίζονται με τα παιχνίδια στο σπίτι;

- ☐ Ναι
☐ Όχι

3.4. Έχετε προτάσεις για τη βελτίωση αυτής της κατάρτισης σε μελλοντικές συνεδρίες;

ΤΜΗΜΑ 4: ΤΕΛΙΚΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ

4.1. Βαθμολογήστε τη συνολική αισθητική του περιεχομένου και των υλικών της δραστηριότητας.

- ☐ 1 - Κακή
☐ 2
☐ 3
☐ 4 – Εξαιρετικό

4.2. Με βάση αυτή την εμπειρία, θα συνιστούσατε τη δραστηριότητα και το σχετικό υλικό; Γιατί ή γιατί όχι?



Σας ευχαριστούμε για τα σχόλιά σας!