



Co-funded by
the European Union



**GAMING
DISORDERS**

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΜΑΚΡΟΠΡΟΘΕΣΜΟΥ ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΥ ΚΑΙ ΒΙΩΣΙΜΟΤΗΤΑΣ

Εκστρατεία ευαισθητοποίησης που διοργανώνεται από φοιτητές



Πίνακας περιεχομένων

1. Στόχος
2. Βήματα για την υλοποίηση
3. Ανάπτυξη καμπάνιας
4. Εβδομάδα καμπάνιας

1. Στόχος

Να ενδυναμώσουμε τους μαθητές ώστε να ηγηθούν και να οργανώσουν μια σχολική εκστρατεία που προάγει την ψηφιακή ισορροπία και την ψυχική υγεία, δίνοντας έμφαση στις υγιείς συνήθειες παιχνιδιού και στη γενική ευημερία.

2. Βήματα για την εφαρμογή

Αρχική προετοιμασία (2 εβδομάδες πριν την εκστρατεία)

Ενημέρωση καθηγητών-μαθητών

- . Διοργανώστε μια συνάντηση για να εξηγήσετε τον σκοπό της εκστρατείας, τα αναμενόμενα αποτελέσματα και τους διαθέσιμους πόρους.
- . Μοιραστείτε παραδείγματα επιτυχημένων εκστρατειών ευαισθητοποίησης για έμπνευση.
- . Διευκολύνετε την ανταλλαγή ιδεών για να δημιουργήσετε ιδέες για το θέμα, το σλόγκαν και τις δραστηριότητες της εκστρατείας.
- . Παραδείγματα θεμάτων: «Η ισοροπία είναι δύναμη». «Σταμάτα να να παίζεις» ή «Υγιείς νου. ευτυχισμένες οθόνες».

Σχηματίστε επιτροπές μαθητών: χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες με συγκεκριμένους ρόλους.

- **Ομάδα σχεδιασμού:** Δημιουργήστε αφίσες, ενημερωτικά γραφικά και οπτικό υλικό.
- **Διοργανωτές εκδηλώσεων:** Προγραμματίστε εκδηλώσεις όπως εργαστήρια, συζητήσεις στρογγυλής τραπέζης ή σχολικές προκλήσεις.
- **Διαχειριστές κοινωνικών μέσων:** Σχεδιάστε ένα ημερολόγιο περιεχομένου και διαχειριστείτε την online αλληλεπίδραση.

2. Ανάπτυξη καμπάνιας

Δημιουργία υλικού καμπάνιας:

- Οι μαθητές σχεδιάζουν αφίσες, πανό και ψηφιακό περιεχόμενο (GIF, μιμίδια, βίντεο) χρησιμοποιώντας εργαλεία όπως το Canva ή το Photoshop.
- Δημιουργούν ενημερωτικά φυλλάδια με συμβουλές για υγιή χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και ψυχική ευεξία.

Προγραμματίστε εκδηλώσεις:

- Εργαστήρια με θέματα όπως «Η ψυχολογία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών» ή «Διαχείριση του χρόνου που περνάμε μπροστά στην οθόνη».
- Συνεδρίες με ομοτίμους, όπου μοιράζονται προσωπικές εμπειρίες σχετικά με την εξισορρόπηση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Προετοιμάστε το περιεχόμενο των κοινωνικών μέσων:

- Δημιουργήστε ένα hashtag για την καμπάνια (π.χ. #DigitalBalance2024).
- Προγραμματίστε καθημερινές αναρτήσεις, συμπεριλαμβανομένων στατιστικών, κουίζ, μαρτυριών και συμβουλών για την ευεξία.

3. Εβδομάδα εκστρατείας

Προκλήσεις

Οργανώστε μια συνέλευση ή συνάντηση για να παρουσιάσετε το θέμα και τις δραστηριότητες της εκστρατείας στη σχολική κοινότητα.

Διοργανώστε μια παρουσίαση από μαθητές για να παρουσιάσετε το θέμα και τις δραστηριότητες της εκστρατείας.

Προκλήσεις (παραδείγματα/προτάσεις)

Σχεδιασμός αφίσας: Οι μαθητές δημιουργούν αφίσες σχετικά με την ευαισθητοποίηση και την πρόληψη των διαταραχών που σχετίζονται με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Βιντεοκαμπάνια: Οι μαθητές αναπτύσσουν δημιουργικές ιδέες για βίντεο σχετικά με τις διαταραχές που σχετίζονται με τις διαταραχές του παιχνιδιού.

Ενημερωτικά γραφικά: Οι μαθητές ενθαρρύνονται να ερευνήσουν τις διαταραχές που σχετίζονται με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και να δημιουργήσουν ενημερωτικά γραφικά, φυλλάδια ή μπροσούρες σχετικά με το θέμα, τα οποία θα να διανεμηθεί μεταξύ των ομοτίμων.

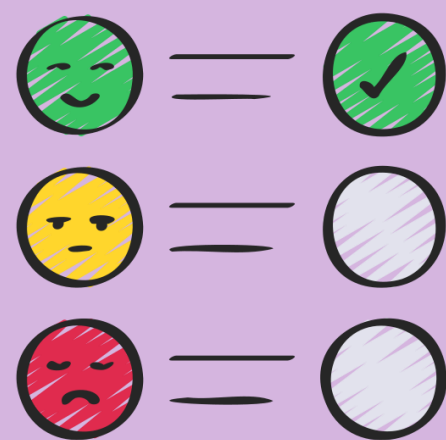
Διάδοση στην τάξη: Οι μαθητές προετοιμάζουν μια σύντομη παρουσίαση σχετικά με το θέμα που θα μοιραστούν στην τάξη.

Δημοσκοπήσεις και κουίζ: Οι μαθητές δημιουργούν δημοσκοπήσεις και κουίζ για τους συμμαθητές τους. Π.χ. Ποιος μπορεί να αντέξει περισσότερο χωρίς να κοιτάξει το κινητό του;

Πρόκληση ψηφιακής αποτοξίνωσης κατά τη διάρκεια του μεσημερια: Οι μαθητές προετοιμάζουν μια δραστηριότητα που θα πραγματοποιηθεί κατά τη διάρκεια του μεσημεριανού διαλείμματος, με στόχο την αποφυγή της χρήσης κινητών τηλεφώνων και τη δημιουργία περισσότερου χώρου για φυσική αλληλεπίδραση.

Καμπάνια στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης: Οι μαθητές δημιουργούν καθημερινά περιεχόμενο που μοιράζονται στις πλατφόρμες κοινωνικών μέσων του σχολείου.

Αξιολόγηση δραστηριότητας



<https://tinyurl.com/248bn53r>



Ευχαριστώ



Co-funded by
the European Union

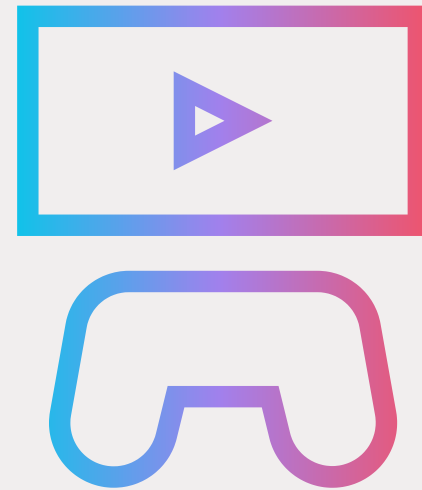
Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Escola Profissional de Cortegaça
OVAR FORMA - Ensino e Formação Lda.

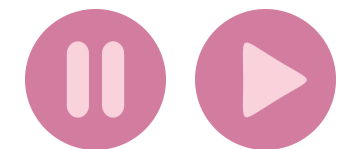


Με τη συγχρηματοδότης της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΠΑΨΗ, ΠΑΙΧΝΊΔΙ, ΙΣΟΡΡΟΠΊΑ

ΠΑΙΧΝΊΔΙΑ



Γίνε η φωνή που εμπνέει ένα πιο υγιές, ισορροπημένο μέλλον για εσένα και τους φίλους σου!

Απελευθερώστε το ταλέντο σας για να εμπνεύσετε άλλους – σχεδιάστε, δημιουργήστε και ηγηθείτε.

Κάνε αυτή τη σχολική χρονιά να είναι αυτή που ΕΣΥ έκανες τη διαφορά.

σχολική καμπάνια!



ηη/μμ/ΕΕΕΕΕ

ΓΙΑ ΝΑ Μ'ΑΘΕΤΕ ΠΕΡΙΣΣΏΤΕΡΑ ΓΙΑ ΤΙΣ ΔΙΑΤΑΡΑΧΈΣ ΠΑΙΧΝΊΔΙΟΎ

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

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

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

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

ΜΠΕΣ ΣΤΗΝ ΟΜΑΔΑ!

Επικοινωνήστε με τον υπεύθυνο εκπαιδευτικό: [Όνομα εκπαιδευτικού]

Προθεσμία εγγραφής: [Εισαγωγή ημερομηνίας]

Εναρκτήρια Συνάντηση: [Εισαγωγή Ημερομηνίας]

Έναρξη καμπάνιας: [Εισαγωγή ημερομηνίας]



ΓΙΑΤΙ ΝΑ ΓΙΝΕΤΕ Μ'ΕΛΟΣ;

Τα παιχνίδια και οι διαδικτυακές δραστηριότητες μπορεί να είναι διασκεδαστικά, αλλά δεν πρέπει να ελέγχουν τη ζωή μας. Εναπόκειται σε εμάς, τους μαθητές, να βοηθήσουμε στην ευαισθητοποίηση σχετικά με:

Διαχείριση χρόνου μπροστά στην οθόνη 🕒
Διατηρώντας την υγεία σας ενώ παίζετε παιχνίδια



Ψυχική Υγεία και Ψηφιακή Ισορροπία 🧑🏫♂️

Μάθετε πότε να αποσυνδέεστε 🖱️

ΑΥΤΟ ΕΊΝΑΙ ΓΙΑ Μ'ΕΝΑ;

Το να συμμετέχετε σε αυτήν την καμπάνια δεν είναι απλώς σημαντικό—είναι και ανταποδοτικό! Μπορείτε να:

- ✓ Αναπτύξτε Ηγετικές Δεξιότητες – Γίνετε ηγέτης στο σχολείο σας.
- ✓ Ενισχύστε τη δημιουργικότητά σας – Δημιουργήστε αφίσες, βίντεο ή καμπάνιες στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.
- ✓ Ξεχωρίστε – Προσθέστε ένα σημαντικό επίτευγμα στο βιογραφικό σας.
- ✓ Εργαστείτε ως ομάδα – Συνεργαστείτε με τους συμμαθητές σας για να προωθήσετε την αλλαγή.

ΠΕΡΙ ΤΙΝΟΣ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ

Η Εκστρατεία Ευαισθητοποίησης που Διεξάγουν οι Μαθητές είναι η ευκαιρία σας να αναλάβετε τον έλεγχο και να εμπνεύσετε θετική αλλαγή στο σχολείο και την κοινότητά σας!

Μαζί, θα διαδώσουμε το μήνυμα για τις υγιεινές συνήθειες στα παιχνίδια, την εύρεση της ψηφιακής ισορροπίας και τη φροντίδα της ψυχικής και σωματικής μας ευεξίας.



Co-funded by
the European Union



Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης



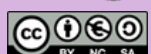
ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ 'ΟΣ Β'ΙΝΤΕΟ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΪΔΙ ΞΕΚΙΝΑ!

ΣΤΕΪΛΤΕ ΤΟ ΒΪΝΤΕΪΟ ΣΑΣ
[ΌΝΟΜΑ & EMAIL ΚΑΘΗΓΗΤΉ]

ΘΈΜΑ:

ΠΡΌΛΗΨΗ ΔΙΑΤΑΡΑΧΌΝ ΠΟΥ ΣΧΕΤΪΖΟΝΤΑΙ ΜΕ ΤΑ ΤΥΧΕΡΆ ΠΑΙΧΝΪΔΙΑ



Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι, ωστόσο, μόνο του/των συγγραφέα/ων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Εκτελεστικού Οργανισμού Ευρωπαϊκής Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA φέρουν ευθύνη γι' αυτές.



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ 'ΟΣ Β'ΙΝΤΕΟ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΪΔΙ ΞΕΚΙΝΑ!

ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΒΙΝΤΕΟ ΣΑΣ

[ΟΝΟΜΑ & ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΑΣΚΑΛΟΥ]

ΑΥΤΟΣ/ΑΥΤΗ:

ΠΡΟΛΗΨΗ ΔΙΑΤΑΡΑΧΩΝ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ



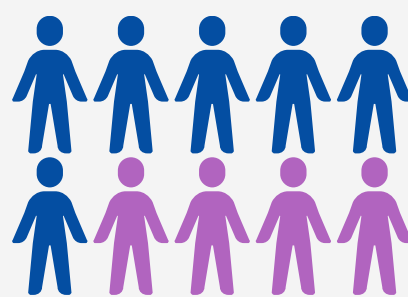
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι, ωστόσο, μόνο του/των συγγραφέα/ων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Εκτελεστικού Οργανισμού Ευρωπαϊκής Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA φέρουν ευθύνη γι' αυτές.



ΦΟΙΤΗΤΟΚΟΣΜΟΣ Συνήθειες Παιχνιδιών

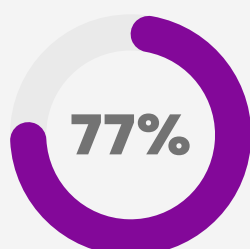
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΣΑΜ
Ε ΜΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ
ΑΠΟ 6
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ
ΧΩΡΕΣ

286 φοιτητές από τη Γερμανία, την Αυστρία, την Ισπανία, την Πορτογαλία, την Ιρλανδία και την Κύπρο.



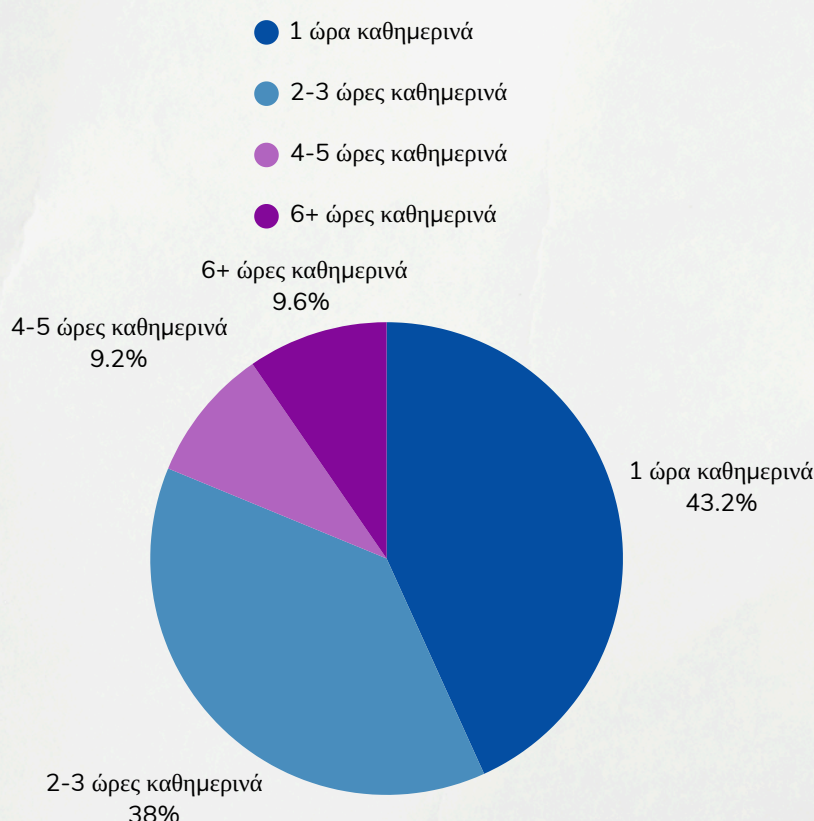
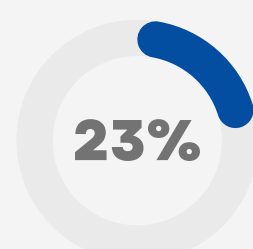
220 μαθητές

Παίξτε βιντεοπαιχνίδια καθημερινά



66 μαθητές

Μην παίζεις καθόλου



“

«Τα παιχνίδια δεν επηρεάζουν τις σπουδές μου»

«Μερικές φορές θυμώνω μετά την ήττα.»

”

ΤΟ ΉΞΕΡΕΣ;

Οι πολλές ώρες παιχνιδιού καθημερινά για ορισμένους μαθητές (4-6 ώρες) θα μπορούσαν να συσχετιστούν με μειωμένες κοινωνικές αλληλεπιδράσεις σε περιβάλλοντα που δεν παίζουν παιχνίδια.

ΣΥΜΜΕΤΕΧΕΤΕ ΣΤΗΝ
ΕΚΣΤΡΑΤΕΙΑ ΤΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ!
ΠΑΥΣΗ, ΠΑΙΞΙΜΟ, ΙΣΟΡΡΟΠΙΑ





Co-funded by
the European Union



**GAMING
DISORDERS**

Φόρμα αξιολόγησης

**Εκστρατεία ευαισθητοποίησης
που διοργανώνεται από
φοιτητές**



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them



Σας ευχαριστούμε που αφιερώσατε χρόνο για να συμμετάσχετε σε αυτό το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης για το πρόγραμμα 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.

Σκοπός αυτής της αξιολόγησης είναι να συγκεντρώσουμε μια γενική εικόνα των υλικών και των δραστηριοτήτων που διατίθενται στο πλαίσιο του προγράμματος. Δεν πρόκειται για τεστ γνώσεων σχετικά με το θέμα των διαταραχών που σχετίζονται με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, αλλά για την κατανόηση της άποψής σας σχετικά με τη χρηστικότητα και την αποτελεσματικότητα των πόρων. Συγκεκριμένα, θα θέλαμε να μάθουμε την αξιολόγησή σας σχετικά με:

- Η ευκολία χρήσης των υλικών
- Το αν η δομή, το μήκος και το βάθος τους συνάδουν με τους στόχους της δραστηριότητας

Οι ειλικρινείς απόψεις και προτάσεις σας θα μας βοηθήσουν να βελτιώσουμε και να τελειοποιήσουμε το υλικό μας, ώστε να ανταποκρίνεται καλύτερα στις ανάγκες του κοινού στο οποίο απευθυνόμαστε. Εκτιμούμε ιδιαίτερα τη συμβολή σας και σας ευχαριστούμε για τον χρόνο που μας

1. Είμαι

- Δάσκαλος
- Μαθητής
- Γονέας

2. Χώρα διαμονής

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

3. Σχολείο

ΕΝΟΤΗΤΑ 1: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

1.1. Η δραστηριότητα κάλυψε το περιεχόμενο που περιμένατε;

- Ναι
- Όχι

1.2. Ποιο επιπλέον υλικό περιμένατε ή θα θέλατε να συμπεριληφθεί που δεν καλύφθηκε;



1.2.1 Αξιολογήστε την κατανόησή σας σχετικά με τη δομή της δραστηριότητας.

- 1 – Κακή
- 2
- 3
- 4
- 5 – Άριστη

1.2.2 Η δραστηριότητα ήταν οργανωμένη με σαφή και λογικό τρόπο;

- Ναι
- Όχι

1.2.3 Πόσο σχετικό ήταν το θέμα;

- 1 – Κακή
- 2
- 3
- 4
- 5 – Άριστη

1.2.4 Πώς θα αξιολογούσατε την ποσότητα του υλικού που καλύφθηκε;

- 1 – Κακή
- 2
- 3
- 4
- 5 – Άριστη

1.2.5 Αξιολογήστε την ποιότητα των παραδειγμάτων που παρουσιάστηκαν.

- 1 – Κακή
- 2
- 3
- 4
- 5 – Άριστη

1.2.6 Ποια είναι τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα αυτής της δραστηριότητας; Παρακαλώ εξηγήστε.



ΕΝΟΤΗΤΑ 2: ΥΛΙΚΑ/ΠΟΡΟΙ

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

- 1 – Κακό
- 2
- 3
- 4
- 5 – Άριστο

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

- 1 – Κακό
- 2
- 3
- 4
- 5 – Άριστο

2.3. Σας βοήθησαν τα παραδείγματα/οι δραστηριότητες/τα βίντεο/τα κουίζ να κατανοήσετε καλύτερα τη δραστηριότητα;

- Ναι
- Όχι

2.4. Πώς θα αξιολογούσατε την ευκολία πλοήγησης στο υλικό που παρουσιάζεται;

- 1 – Κακό
- 2
- 3
- 4
- 5 – Άριστο

2.5. Αξιολογήστε την ποσότητα πολυμέσων (ήχου και βίντεο) που χρησιμοποιήθηκαν στο μάθημα.

- 1 – Κακό
- 2
- 3
- 4
- 5 – Άριστο



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

- 1 – Κακό
- 2
- 3
- 4
- 5 – Άριστο

2.7. Έχετε κάποια σχόλια σχετικά με τρόπους βελτίωσης του υλικού της δραστηριότητας;

ΕΝΟΤΗΤΑ 3: ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ ΚΑΙ ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ

3.1. Ποια επίδραση είχε αυτή η δραστηριότητα στον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνεστε τις διαταραχές του τυχερού παιχνιδιού;

3.2. Αισθάνεστε πιο δυνατοί ή καλύτερα προετοιμασμένοι για να αντιμετωπίσετε τις προκλήσεις που σχετίζονται με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στο σχολείο και στο σπίτι;

- Ναι
- Όχι

3.3. Έχετε προτάσεις για τη βελτίωση αυτής της εκπαίδευσης σε μελλοντικές συνεδρίες;

ΕΝΟΤΗΤΑ 4: ΤΕΛΙΚΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ

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

- 1 - Κακό
- 2



- [] 3
- [] 4
- [] 5 – Άριστο

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

Ευχαριστούμε για τα σχόλιά σας!