



Με τη συγχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



**GAMING**  
**DISORDERS**

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΜΑΚΡΟΠΡΟΘΕΣΜΟΥ ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΥ ΚΑΙ ΒΙΩΣΙΜΌΤΗΤΑΣ

**Προσκεκλημένες Ομιλίες Εμπειρογνομόνων**

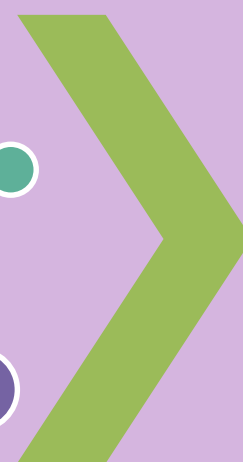
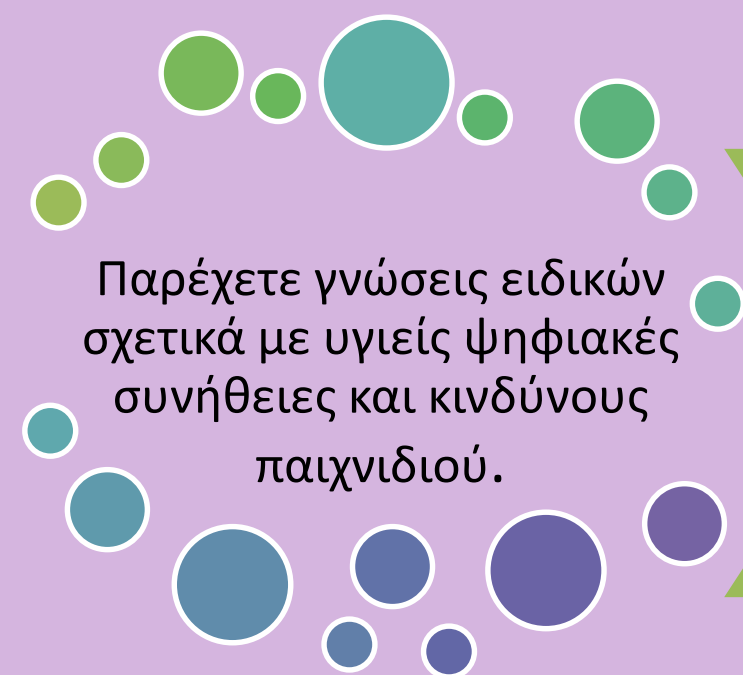


Escola Profissional de Cortegaça  
OVARFORMA - Ensino e Formação Lda.

# Πίνακας περιεχομένων

1. Αντικειμενικός
2. Θέματα
3. Βήματα για την υλοποίηση
4. Προνόμια Συμμετοχής
5. Πόροι & Παιδαγωγικό Υλικό
6. Ρόλοι & Ευθύνες
7. Ιδέες δέσμευσης και αλληλεπίδρασης
8. Σχέδιο Προώθησης (Διάδοση)

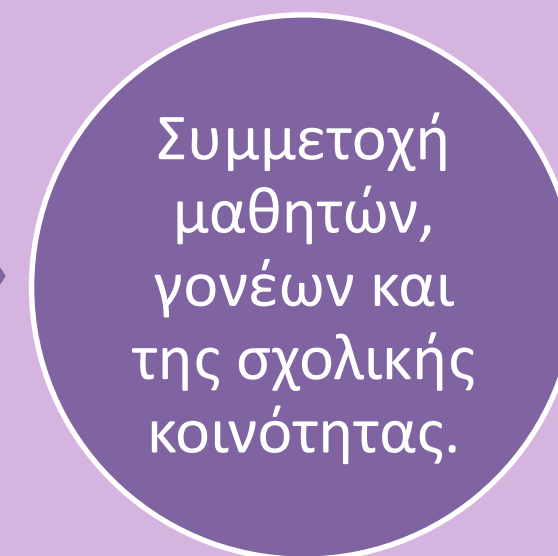
# 1. Αντικειμενικός



Ενίσχυση της ευαισθητοποίησης των μαθητών και δημιουργία χώρου για κριτική συζήτηση.



Προσφέρετε χρήσιμες συμβουλές και πόρους ψυχικής υγείας.



## 2. Θέματα

# Θέματα για τις ομιλίες(Προτάσεις)



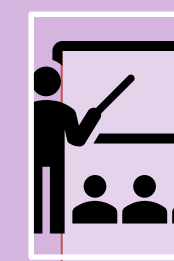
Πώς τα παιχνίδια έχουν σχεδιαστεί για να σας κρατούν να παίζετε: Η ψυχολογία πίσω από τα συστήματα ανταμοιβής και τους μηχανισμούς.



Εξισορρόπηση ακαδημαϊκών και παιχνιδιών: Συμβουλές διαχείρισης χρόνου για μαθητές.



Πώς οι οθόνες επηρεάζουν τον ύπνο σας: Η επιστήμη του μπλε φωτός και ο αντίκτυπός του στην υγεία.



Ανακούφιση από το άγχος ή παγίδα άγχους;; Κατανόηση του δόκου μαχαιριού του παιχνιδιού.



Εθισμός στα παιχνίδια: Σημάδια, κίνδυνοι και λύσεις: Τι πρέπει να προσέξετε και πώς να αναζητήσετε βοήθεια.



Mindfulness in a Digital Age: Στρατηγικές για να παραμείνετε παρόντες σε έναν υπερσυνδεδεμένο κόσμο.



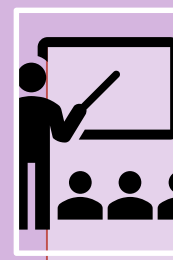
Gaming και φιλίες: Πώς το gaming μπορεί να δημιουργήσει ή να βλάψει τις σχέσεις στην πραγματική ζωή



Δημιουργία ψηφιακής ισορροπίας: Prioritising hobbies, social activities, and family time outside of gaming.



Όταν η διασκέδαση γίνεται ανταγωνισμός: Πλοήγηση στην υγιή συμμετοχή σε διαδικτυακά τουρνουά.



Από gamer σε δημιουργό: Εξερευνώντας τις καριέρες στον κλάδο του gaming και της τεχνολογίας.



Επίλυση προβλημάτων μέσω παιχνιδιών: Παιχνίδια που ενισχύουν τη δημιουργικότητα, την ομαδική εργασία και τις δεξιότητες λήψης αποφάσεων.



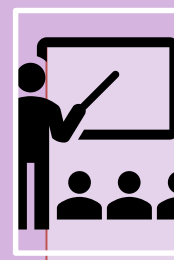
Esports και Εκπαίδευση: Εύρεση της ισορροπίας μεταξύ ανταγωνιστικού παιχνιδιού και σχολείου.



Κυβερνοασφάλεια για παίκτες: Προστασία της ταυτότητας και των δεδομένων σας στο διαδίκτυο.



Τοξικότητα και εκφοβισμός στο παιχνίδι: Πώς να εντοπίσετε και να αντιμετωπίσετε τις αρνητικές αλληλεπιδράσεις.



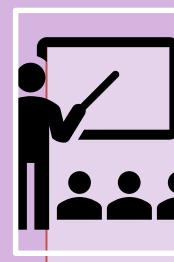
Παιχνίδια και μέσα κοινωνικής δικτύωσης: Μια διπλή σύνδεση: Διαχείριση χρόνου οθόνης σε όλες τις πλατφόρμες.



Πώς το παιχνίδι επηρεάζει τον πολιτισμό: Ο αυξανόμενος ρόλος των παιχνιδιών στις τέχνες, τα κοινωνικά κινήματα και την οικοδόμηση κοινότητας.



Βιωσιμότητα στην τεχνολογία και το gaming: Πώς το gaming επηρεάζει το περιβάλλον και τι μπορεί να γίνει.



Gaming σε όλο τον κόσμο: Διαφορές στις συνήθειες, τα παιχνίδια και τις προοπτικές μεταξύ των πολιτισμών.

# 3. Βήματα για την υλοποίηση

# Βήματα για την Υλοποίηση

Ομιλίες από Προσκεκλημένους  
Ειδικούς



# 4. Προνόμια Συμμετοχής



# 5. Πόροι & Παιδαγωγικό Υλικό



Με τη συγχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



## ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΟΪ ΠΎΡΟΡΙ ΠΟΥ ΜΠΟΡΟΎΝ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΟΎΝ



Ηχογραφημένες συνεδρίες για μελλοντική προβολή.



Φύλλα εργασίας αναστοχασμού και πακέτα δραστηριοτήτων.



Οδηγοί για το σπίτι για μαθητές και οικογένειες.



Πληροφοριακά γραφήματα που συνοψίζουν τα θέματα.



Επακόλουθα κουίζ για τον έλεγχο της κατανόησης βασικών εννοιών.



Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι, μετάνο, μόνο των/των συνεργασμένων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της

# 6. Ρόλοι & Ευθύνες

## Εκπαιδευτικών

- Βοηθήστε σε δραστηριότητες παρακολούθησης και ενθαρρύνετε τη συμμετοχή.

## Φοιτητές

- Παρακολουθήστε, συμμετάσχετε ενεργά στις Ερωτήσεις και απαντήσεις και συμπληρώστε φύλλα εργασίας.

## Διοργανωτές

- Διευκολύνετε τις συνομιλίες με τους καλεσμένους, διανείμετε πόρους και συγκεντρώστε σχόλια.

# 7. Ιδέες δέσμευσης και αλληλεπίδρασης



## 8. Σχέδιο Προώθησης (Διάδοση)

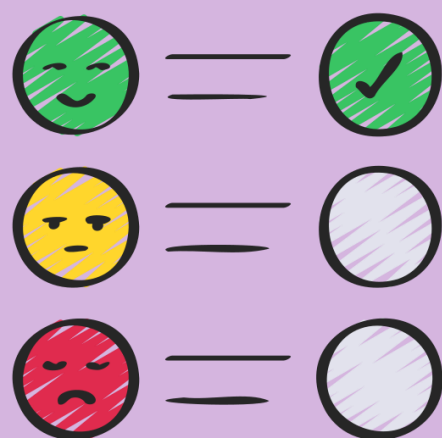
Σχολικές  
ανακοινώσεις

Αφίσες στις  
αίθουσες  
διδασκαλίας

Μηνύματα  
ηλεκτρονικού  
ταχυδρομείου  
και  
ενημερωτικά  
δελτία προς  
γονείς και  
κηδεμόνες.

Ενημερώσεις  
μέσων  
κοινωνικής  
δικτύωσης και  
καμπάνιες  
αφοσίωσης.

# Αξιολόγηση Δραστηριότητας



<https://tinyurl.com/3y6bp3m8>



# 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 (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.





Αυτοαξιολόγηση

# Συνήθειες παιχνιδιού και ψηφιακή ισορροπία



## ΕΝΟΤΗΤΑ 1: ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

### 1.1. Πόσες μέρες την εβδομάδα παίζετε παιχνίδια;

- Κάθε μέρα (2)
- 4-6 ημέρες (0)
- 1-3 ημέρες (0)
- Σπάνια (0)

### 1.2. Σε μια μέση ημέρα, πόσο χρόνο αφιερώνετε στο παιχνίδι;

- Λιγότερο από 1 ώρα (0)
- 1-2 ώρες (0)
- 3-5 ώρες (0)
- Πάνω από 5 ώρες (2)

### 1.3. Πόσο συχνά χάνετε την αίσθηση του χρόνου ενώ παίζετε;

- Σπάνια ή ποτέ (0)
- Μερικές φορές (0)
- Συχνά (0)
- Σχεδόν πάντα (2)

### 1.4. Παίζετε ποτέ αργά τη νύχτα, επηρεάζοντας τον ύπνο σας;

- Όχι (0)
- Περιστασιακά (0)
- Συχνά (0)
- Κάθε βράδυ (2)

## ΕΝΟΤΗΤΑ 2: ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΟΙ ΕΥΘΥΝΕΣ ΣΑΣ

### 2.1. Τελειώνετε την εργασία ή τις δουλειές πριν παίζετε;?

- Ναι, πάντα (0)
- Συχνά (0)
- Σπάνια (0)
- Ποτέ (2)

### 2.2. Το gaming σας έκανε ποτέ να παραλείψετε σημαντικές εργασίες (εργασία, μελέτη, οικογενειακός χρόνος);

- Ποτέ (0)
- Μερικές φορές (0)
- Συχνά (0)
- Πολύ συχνά (2)



### 2.3. Οι γονείς ή οι δάσκαλοί σας λένε ότι το παιχνίδι εμποδίζει τη σχολική σας επιτυχία;

- Όλη την ώρα (2)
- Συχνά (0)
- Μερικές φορές (0)
- Όχι, ποτέ (0)

### 2.4. Έχετε χάσει χόμπι, αθλήματα ή χρόνο με φίλους λόγω παιχνιδιού;

- Πολύ συχνά (2)
- Συχνά (0)
- Μερικές φορές (0)
- Όχι, ισορροπώ και τα δύο. (0)

## ΕΝΌΤΗΤΑ 3: ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΣ ΚΑΙ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ

### 3.1. Πόσο συχνά το gaming σας κάνει να νιώθετε άγχος, απογοήτευση ή θυμό;

- Συχνά (2)
- Μερικές φορές (0)
- Σπάνια (0)
- Ποτέ (0)

### 3.2. Χρησιμοποιείτε το gaming για να ξεφύγετε από την πλήξη, τη θλίψη ή το άγχος;

- Πάντα (2)
- Συχνά (0)
- Μερικές φορές (0)
- Όχι, δεν το κάνω (0)

**Ευχαριστώ!**

## ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ

**0 Πόντοι: Υγιεινές συνήθειες:** Έχετε μια ισχυρή ισορροπία στις συνήθειές σας στο παιχνίδι. Συνέχισε έτσι!

**2-4 Πόντοι: Περιθώρια βελτίωσης: Μερικές** από τις συνήθειές σας στο παιχνίδι ίσως αξίζει να αντιμετωπιστούν. Μικρές προσαρμογές μπορούν να τους αποτρέψουν από το να εξελιχθούν σε μεγαλύτερες προκλήσεις.

**6-10 Βαθμοί: Αυξανόμενη ανησυχία:** Οι συνήθειές σας στο παιχνίδι αρχίζουν να παρεμβαίνουν στις καθημερινές σας ευθύνες και τη συνολική ευημερία σας. Είναι σημαντικό να αναλογιστείτε αυτές τις συνήθειες και να σκεφτείτε να κάνετε αλλαγές. Μιλήστε με κάποιον που εμπιστεύεστε για βοήθεια.

**12-20 βαθμοί: Σε κίνδυνο:** Οι συμπεριφορές σας στο παιχνίδι δείχνουν υψηλό επίπεδο ανισορροπίας που μπορεί να επηρεάσει σημαντικά την ακαδημαϊκή, κοινωνική ή συναισθηματική σας ευημερία. Ζητήστε βοήθεια από έναν έμπιστο ενήλικα ή σχολικό ψυχολόγο για να σας καθοδηγήσει στη δημιουργία πιο υγιεινών συνθηκών.





Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης



GAMING  
DISORDERS

## Ομιλίες από Προσκεκλημένους Ειδικούς

Τετάρτη, 17 Απριλίου, 14:00 - 15:30 |  
Αίθουσα Β1 ή σύνδεσμος στο διαδίκτυο:  
xyz.com

# Η ψυχολογία πίσω από τα τυχερά παιχνίδια και τα συστήματα ανταμοιβής

ΔΡ. ΙΣΑΪΚ ΣΜΙΘ

**ΑΝΑΚΑΛΨΤΕ ΤΙ ΚΑΝΕΙ ΤΑ ΠΑΙΧΝΪΔΙΑ ΤΟΣΟ ΕΘΙΣΤΙΚΑ—ΚΑΙ ΠΩΣ ΝΑ ΔΙΑΤΗΡΨΤΕ ΤΟΝ  
ΈΛΕΓΧΟ ΤΟΥ ΜΥΑΛΟΥ ΣΑΣ!**

### Επισκόπηση

Τα παιχνίδια είναι διασκεδαστικά, ενδιαφέροντα, ακόμη και εκπαιδευτικά, αλλά τι μας κάνει να κάνουμε ξανά κλικ στο παιχνίδι ακόμα και όταν είμαστε κουρασμένοι ή αφηρημένοι; Σε αυτήν την ομιλία, συμμετάσχετε στον Δρ. Isaac Smith, ψυχολόγο που ειδικεύεται στην επιστήμη συμπεριφοράς, καθώς εξερευνούμε πώς λειτουργούν τα συστήματα ανταμοιβής στα παιχνίδια. Ανακαλύψτε πώς ο εγκέφαλος ανταποκρίνεται στα επιτεύγματα εντός του παιχνιδιού, ποιες στρατηγικές χρησιμοποιούν οι προγραμματιστές για να διατηρούν τους παίκτες αφοσιωμένους και πώς μπορείτε να θέσετε όρια για να διατηρήσετε μια ισορροπημένη, υγιή σχέση με τα παιχνίδια.

Ελάτε να μάθετε πώς οι συνήθειες παιχνιδιού επηρεάζουν την πνευματική συγκέντρωση και την παραγωγικότητα και πώς μπορείτε να κάνετε έξυπνες επιλογές για την ψηφιακή σας ευεξία!

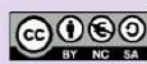


- **ΚΑΤΑΝΟΉΣΤΕ ΠΩΣ ΤΑ ΠΑΙΧΝΪΔΙΑ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΟΥΝ ΤΟ ΣΎΣΤΗΜΑ ΑΝΤΑΜΟΙΒΉΣ ΤΟΥ ΕΓΚΕΦΑΛΟΥ ΣΑΣ.**
- **ΜΑΘΕΤΕ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΈΣ ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΟΛΑΜΒΆΝΕΤΕ ΠΑΙΧΝΪΔΙΑ ΧΩΡΪΣ ΝΑ ΧΆΝΕΤΕ ΤΟΝ ΈΛΕΓΧΟ ΤΟΥ ΧΡΌΝΟΥ ΣΑΣ.**
- **ΑΚΌΥΣΤΕ ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΈΝΕΣ ΑΠΌΨΕΙΣ ΑΠΕΥΘΕΪΑΣ ΑΠΌ ΈΝΑΝ ΚΟΡΥΦΆΙΟ ΨΥΧΟΛΌΓΟ.**
- **ΚΆΝΤΕ ΕΡΩΤΉΗΣΕΙΣ, ΜΟΙΡΑΣΤΕΪΤΕ ΠΡΟΚΛΉΣΕΙΣ ΚΑΙ ΒΡΕΪΤΕ ΕΦΑΡΜΌΣΙΜΕΣ Λ΄ΥΣΕΙΣ.**

Μην χάσετε αυτή την ευκαιρία να μάθετε τι κρύβεται πίσω από την οθόνη και να αναλάβετε τον έλεγχο του ψηφιακού σας χρόνου.

 <https://www.facebook.com/gamingdisorders.erasmus/>  
 <https://www.instagram.com/gamingdisorders.erasmus/>  
 <http://www.youtube.com/@GamingDisorders.Erasmus>

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 (ΕΑΕΕΑ). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο ΕΑΕΕΑ φέρουν ευθύνη γι' αυτές.





Με τη συγχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



# ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΟΪ ΠΎΡΟΡΙ ΠΟΥ ΜΠΟΡΟΎΝ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΟΎΝ



Ηχογραφημένες συνεδρίες για μελλοντική προβολή.



Φύλλα εργασίας αναστοχασμού και πακέτα δραστηριοτήτων.



Οδηγοί για το σπίτι για μαθητές και οικογένειες.



Πληροφοριακά γραφήματα που συνοψίζουν τα θέματα.



Επακόλουθα κουίζ για τον έλεγχο της κατανόησης βασικών εννοιών.



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.

# Βήματα για την Υλοποίηση

Ομιλίες από Προσκεκλημένους Ειδικούς





Με τη συγχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



**GAMING  
DISORDERS**

Φόρμα Αξιολόγησης

# Προσκεκλημένες Ομιλίες Εμπειρογνομώνων



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 (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA 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 χρησιμότητα 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

Φοιτητής

Γονέας

### 2. Χώρα διαμονής

Αυστρία

Κύπρος

Ιρλανδία

Γερμανία

Πορτογαλία

Ισπανία

### 3. Σχολείο

---

## ΤΜΗΜΑ 1: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

### 1.1. Η δραστηριότητα κάλυψε το περιεχόμενο που περιμένατε;

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  
 5 – 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  
 5 – Εξαιρετικό

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

- 1 – Κακή  
 2  
 3  
 4  
 5 – Εξαιρετικό

**1.7. Βαθμολογήστε την ποιότητα των παραδειγμάτων που παρουσιάζονται.**

- 1 – Κακή  
 2  
 3  
 4  
 5 – 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
- 5 – Εξαιρετικό

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

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

**2.3. Σας βοήθησε κάποιος 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
- 5 – Εξαιρετικό

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

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

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

- 1 – Κακή
- 2
- 3
- 4
- 5 – 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. Αισθάνεστε πιο ενδυναμωμένοι ή καλύτερα εξοπλισμένοι για να αντιμετωπίσετε τις προκλήσεις που σχετίζονται με τα παιχνίδια στο σχολείο και στο σπίτι;**

Ναι

Όχι

**3.3. 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 δραστηριότητας**

1 - Κακή

2

3

4

5 – 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!*