



Co-funded by
the European Union



GAMING
DISORDERS

ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗ ΤΩΝ ΠΑΡΕΜΒΑΣΕΩΝ

Εκπαίδευση σε εξατομικευμένα εκπαιδευτικά εργαστήρια
για τα τυχερά παιχνίδια



Πίνακας περιεχομένων

1. Στόχοι
2. Οφέλη
3. Μελέτες περιπτώσεων
4. Σχέση με τις εκπαιδευτικές και παιδαγωγικές τάσεις
5. Άλλοι πόροι

1.Στόχοι

Εξατομικευμένα εργαστήρια εκπαίδευσης για παιχνίδια

Τι είναι αυτό;

Η δραστηριότητα «Εξατομικευμένα εργαστήρια εκπαίδευσης για τα βιντεοπαιχνίδια» αποτελείται από μια σειρά εργαστηρίων προσαρμοσμένων στα ενδιαφέροντα, τις εμπειρίες και τις ανάγκες των μαθητών σε σχέση με τα βιντεοπαιχνίδια. Τα εργαστήρια αυτά εξετάζουν βασικά θέματα, όπως η διαχείριση του χρόνου που αφιερώνεται στα βιντεοπαιχνίδια, η αντιμετώπιση της κοινωνικής πίεσης για να παίξουν, ο αντίκτυπος των ανταγωνιστικών βιντεοπαιχνιδιών στην συναισθηματική ευημερία και η συμφιλίωση των βιντεοπαιχνιδιών με άλλες πτυχές της ζωής, όπως ο ύπ

Τα εργαστήρια έχουν σχεδιαστεί ώστε να είναι διαδραστικά και συμμετοχικά, συνδυάζοντας πρακτικές δραστηριότητες, συζητήσεις, πολυμεσικούς πόρους και προσωπικές σκέψεις. Ο κύριος στόχος είναι να παρέχονται πρακτικά εργαλεία στους μαθητές, ώστε να λαμβάνουν τεκμηριωμένες αποφάσεις σχετικά με τη σχέση τους με τα βιντεοπαιχνίδια, ενθαρρύνοντας πιο υγιεινές και βιώσιμες ψηφιακές συνήθειες.



1. Στόχοι

Στόχοι

Ευαισθητοποίηση σχετικά με τους κινδύνους και τα οφέλη των τυχερών παιχνιδιών

- Σκεφτείτε τις επιπτώσεις των βιντεοπαιχνιδιών στην καθημερινή ζωή.
- Αναγνωρίστε τα σημάδια μιας ανθυγιεινής σχέσης με τα βιντεοπαιχνίδια.
- Προσδιορίστε τα οφέλη του μέτριου παιχνιδιού.

Πρώθηση των συναισθηματικών και κοινωνικών δεξιοτήτων

- Αναγνωρίστε και διαχειριστείτε τα συναισθήματα που σχετίζονται με τα παιχνίδια.
- Ενθαρρύνετε την ενσυναίσθηση μέσω παιχνιδιών ρόλων.
- Διευκολύνετε την ανοιχτή επικοινωνία σχετικά με τα παιχνίδια.

Διευκόλυνση της υιοθέτησης υγιεινών και βιώσιμων συνηθειών.

- Διδάξτε στρατηγικές για τη διαχείριση του χρόνου παιχνιδιού.
- Προωθήστε τα ενεργά διαλείμματα και την αυτοφροντίδα.
- Προωθήστε τη συνειδητή επιλογή του περιεχομένου των βιντεοπαιχνιδιών.

2. Οφέλη

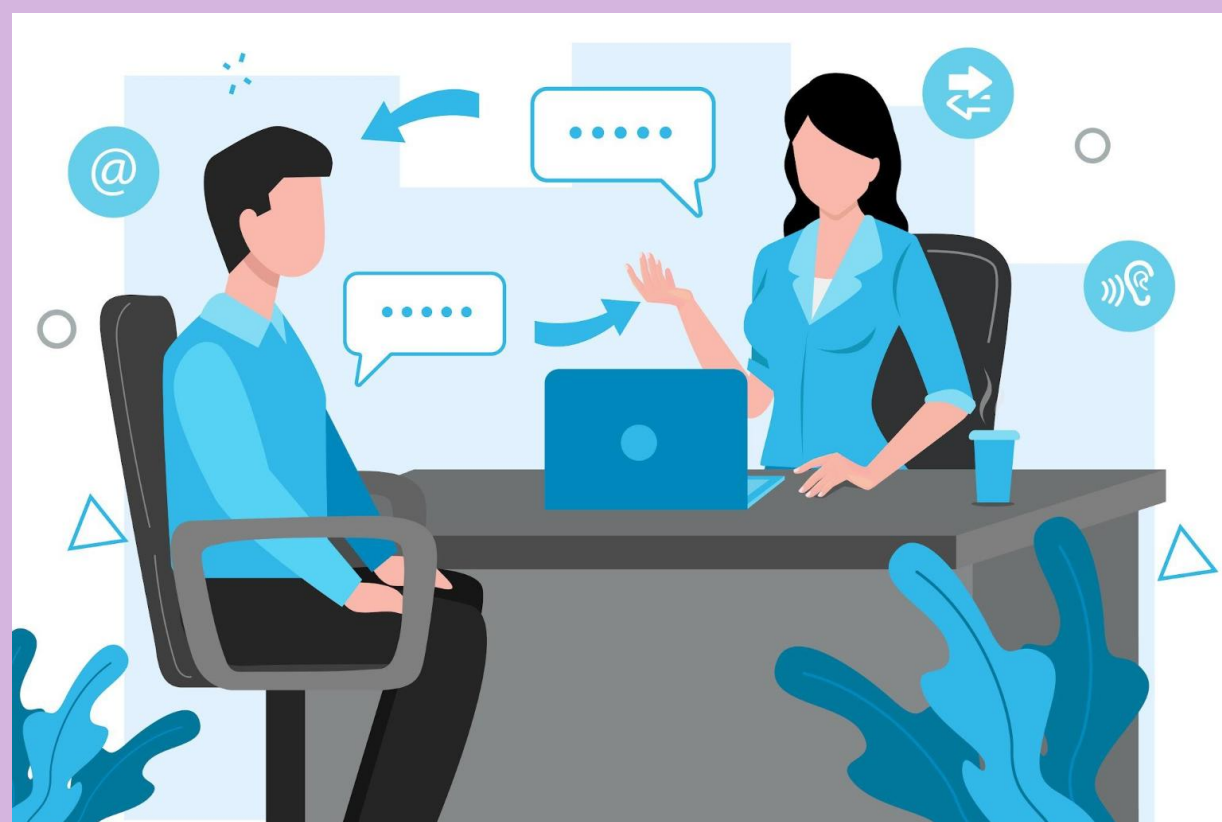
2. Οφέλη

Εξατομικευμένη μάθηση και αυξημένη κινητοποίηση

Τα εξατομικευμένα εργαστήρια επιτρέπουν την προσαρμογή του περιεχομένου στα ενδιαφέροντα, τις δεξιότητες και τα επίπεδα γνώσεων των συμμετεχόντων. Εστιάζοντας στους τύπους παιχνιδιών που τους αρέσουν και στα θέματα που τους ενδιαφέρουν, επιτυγχάνεται μια πιο ουσιαστική και παρακινητική μάθηση. Αυτή η εξατομίκευση οδηγεί σε μεγαλύτερη συμμετοχή στη δραστηριότητα και πιο αποτελεσματική μάθηση.



2. Οφέλη



Ανάπτυξη διατομεακών δεξιοτήτων

Μέσα από συζητήσεις, παιχνίδια ρόλων και δυναμικές δραστηριότητες, οι συμμετέχοντες βελτιώνουν βασικές δεξιότητες όπως η επικοινωνία, η λήψη αποφάσεων, η επίλυση προβλημάτων και η ομαδική εργασία. Επιπλέον, τα εργαστήρια καλλιεργούν την κριτική σκέψη και τις δεξιότητες επιχειρηματολογίας, προετοιμάζοντας τους μαθητές για πραγματικές καταστάσεις.

2. Οφέλη

Σκέψεις για τον αντίκτυπο των τυχερών παιχνιδιών

Τα βιντεοπαιχνίδια δεν είναι μόνο μια μορφή ψυχαγωγίας, αλλά επηρεάζουν επίσης τις συνήθειες, τα συναισθήματα και τις κοινωνικές σχέσεις. Τα εξατομικευμένα εκπαιδευτικά εργαστήρια για τα βιντεοπαιχνίδια βοηθούν τους συμμετέχοντες να αναλύσουν τον αντίκτυπο των βιντεοπαιχνιδιών στην ψηφιακή τους ευημερία, προωθώντας μια πιο συνειδητή και ισορροπημένη άποψη για τη χρήση του.



2. Οφέλη



Πρακτική εφαρμογή στην τάξη και πέρα από αυτήν

Οι γνώσεις και οι δεξιότητες που αποκτώνται στα εργαστήρια μπορούν να εφαρμοστούν σε άλλους εκπαιδευτικούς και προσωπικούς τομείς. Οι συμμετέχοντες δεν μαθαίνουν μόνο για τα βιντεοπαιχνίδια, αλλά αποκτούν και εργαλεία για την κριτική ανάλυση ψηφιακού περιεχομένου, τη βελτίωση της αυτογνωσίας τους και την ανάπτυξη στρατηγικών για την υγιή χρήση της τεχνολογίας.

2. Οφέλη

Ένταξη και προσαρμοστικότητα

Ο ευέλικτος σχεδιασμός αυτών των εργαστηρίων επιτρέπει τη συμμετοχή ατόμων με διαφορετικούς τρόπους μάθησης και επίπεδα γνώσεων σχετικά με τα βιντεοπαιχνίδια. Επιπλέον, μπορούν να προσαρμοστούν σε διαφορετικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα και ηλικίες, καθιστώντας την εμπειρία προσβάσιμη σε όλους.



3. Μελέτες περιπτώσεων

3. Μελέτες περιπτώσεων

Συζήτηση και προσομοίωση ηθικών αποφάσεων στα βιντεοπαιχνίδια

Σε ένα αμερικανικό γυμνάσιο, ένας καθηγητής ηθικής χρησιμοποίησε βιντεοπαιχνίδια όπως το «The Walking Dead» και το «Papers, Please» για να συζητήσει ηθικά διλήμματα.

Οι μαθητές έπαιξαν σε ομάδες και ανέλυσαν τις συνέπειες των αποφάσεών τους στο παιχνίδι, οργανώνοντας συζητήσεις για θέματα όπως η ηθική, η θυσία και η δύναμη των ατομικών αποφάσεων. Με αυτόν τον τρόπο, οι συμμετέχοντες έπρεπε να δικαιολογήσουν τις επιλογές τους και να συζητήσουν πιθανές εναλλακτικές λύσεις.

Μεταξύ των αποτελεσμάτων ήταν η βελτίωση των δεξιοτήτων επιχειρηματολογίας και κριτικής σκέψης, καθώς και η βελτίωση της ενσυναίσθησης και της ικανότητας να βλέπουν τα προβλήματα από πολλαπλές οπτικές γωνίες. Επιπλέον, αυξήθηκε και η συμμετοχή στην τάξη, ειδικά από τους εσωστρεφείς μαθητές.



3. Μελέτες περιπτώσεων

«SuperBetter: Βιντεοπαιχνίδια και συναισθηματική ευεξία»

Το πρόγραμμα SuperBetter, που σχεδιάστηκε από την ειδικό σε θέματα παιχνιδιών Jane McGonigal, εφαρμόστηκε σε ένα πανεπιστήμιο με σκοπό τη βελτίωση της ψυχικής υγείας και της ευημερίας των φοιτητών.

Οι συμμετέχοντες χρησιμοποίησαν την εφαρμογή για να θέσουν προσωπικούς στόχους, όπως τη μείωση του άγχους ή τη βελτίωση των υγιεινών συνηθειών. Εισήχθησαν μηχανισμοί βιντεοπαιχνιδιών (αποστολές, ανταμοιβές και σύμμαχοι) για να γίνει η διαδικασία πιο διασκεδαστική, ενώ παρακολουθούσαν η πρόοδος και ενθαρρυνόταν η συνεργασία μεταξύ των φοιτητών.

Τα αποτελέσματα ήταν σημαντική μείωση του άγχους και της ανησυχίας, καθώς και αυξημένη κινητοποίηση και αίσθηση επιτυχίας στους συμμετέχοντες.



3. Μελέτες περιπτώσεων

Classcraft: Παιχνιδοποίηση της τάξης

Ένας καθηγητής γυμνασίου στον Καναδά εφάρμοσε το Classcraft, μια πλατφόρμα που μετατρέπει τη μαθησιακή εμπειρία σε ένα παιχνίδι ρόλων όπου οι μαθητές προχωρούν ολοκληρώνοντας εκπαιδευτικές εργασίες.

Οι μαθητές επέλεξαν avatars και σχημάτισαν ομάδες για να ξεπεράσουν ακαδημαϊκές προκλήσεις, ενώ απονέμονταν πόντοι για θετική συμπεριφορά, συμμετοχή και ολοκλήρωση εργασιών. Οι καθηγητές μπορούσαν να προσαρμόσουν τις προκλήσεις με βάση το επίπεδο και τον τρόπο μάθησης κάθε μαθητή.

Αναπτύχθηκε μεγαλύτερη συμμετοχή και κίνητρα στους μαθητές με δυσκολίες προσοχής και βελτιώθηκε η ομαδική εργασία, με την ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως η συνεργασία και η λήψη αποφάσεων.

3. Μελέτες περιπτώσεων

Minecraft Education Edition: Εκπαίδευση στην Ιστορία και Επιστήμες



Στη Σουηδία, οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποίησαν το Minecraft Education Edition για να διδάξουν ιστορία και επιστήμες σε μαθητές πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.

Για να το επιτύχουν αυτό, δημιούργησαν ιστορικά σενάρια (όπως η Ρωμαϊκή Αυτοκρατορία ή ο Β' Παγκόσμιος Πόλεμος) στα οποία οι μαθητές έπρεπε να ολοκληρώσουν αποστολές που ήταν σύμφωνες με το περιεχόμενο του προγράμματος σπουδών. Σε άλλους τομείς, όπως οι φυσικές επιστήμες, σχεδίασαν πειράματα στο Minecraft για να εξερευνήσουν έννοιες όπως η ηλεκτρική ενέργεια και η οικολογία.

Τα αποτελέσματα ήταν η αύξηση του ενδιαφέροντος και της διατήρησης των γνώσεων σε σύγκριση με τις παραδοσιακές μεθόδους, καθώς και η ανάπτυξη δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων και κριτικής σκέψης.

4. Σχέση με τις εκπαιδευτικές και παιδαγωγικές τάσεις

4. Σχέση με τις εκπαιδευτικές και παιδαγωγικές τάσεις

Μάθηση βασισμένη σε παιχνίδια (GBL)

Η χρήση των βιντεοπαιχνιδιών ως εκπαιδευτικού εργαλείου έχει αποδειχθεί ιδιαίτερα αποτελεσματική στην προώθηση της βιωματικής μάθησης και της κριτικής σκέψης. Σε αυτά τα εργαστήρια, οι μαθητές δεν παίζουν μόνο παιχνίδια, αλλά συμμετέχουν και σε διαδραστικές δραστηριότητες, όπως συζητήσεις, παιχνίδια ρόλων και δημιουργία επιτραπέζιων παιχνιδιών, που ενισχύουν την απομνημόνευση των γνώσεων και διεγείρουν την ενεργό συμμετοχή.

4. Σχέση με τις εκπαιδευτικές και παιδαγωγικές τάσεις

Εξατομικευμένη και προσαρμοστική μάθηση

Τα εξατομικευμένα εργαστήρια επιτρέπουν την προσαρμογή του περιεχομένου στις ανάγκες, τα ενδιαφέροντα και το επίπεδο κάθε μαθητή. Αντί για ομοιογενή διδασκαλία, προσφέρονται διαφορετικές δραστηριότητες ανάλογα με τον τρόπο μάθησης (οπτικό, ακουστικό, κιναισθητικό) και το επίπεδο εμπειρίας με τα βιντεοπαιχνίδια. Αυτό ακολουθεί την εξατομικευμένη εκπαιδευτική προσέγγιση, η οποία έχει προωθηθεί από τις ψηφιακές πλατφόρμες και τη χρήση δεδομένων για την προσαρμογή της διδασκαλίας σε κάθε μαθητή.

4. Σχέση με τις εκπαιδευτικές και παιδαγωγικές τάσεις

Κοινωνικο-συναισθηματική εκπαίδευση και ανάπτυξη δεξιοτήτων

Τα παιχνίδια και οι δυναμικές που χρησιμοποιούνται στα εργαστήρια ασχολούνται με θέματα όπως η λήψη αποφάσεων, η ενσυναίσθηση, η επίλυση συγκρούσεων και η ομαδική εργασία. Αυτή η σύνδεση με την κοινωνικο-συναισθηματική εκπαίδευση ενισχύει βασικές δεξιότητες για την πραγματική ζωή και το επαγγελματικό περιβάλλον. Στο τρέχον εκπαιδευτικό πλαίσιο, όλο και περισσότερα εκπαιδευτικά συστήματα ενσωματώνουν την κοινωνικο-συναισθηματική μάθηση στα προγράμματά τους.

4. Σχέση με τις εκπαιδευτικές και παιδαγωγικές τάσεις

Μάθηση με βάση το έργο (PBL)

Οι μαθητές δεν λαμβάνουν πληροφορίες παθητικά, αλλά πρωταγωνιστούν στη μαθησιακή διαδικασία. Η δομή των εργαστηρίων ενθαρρύνει τη δημιουργία τελικών προϊόντων (όπως διαλογικές συζητήσεις, προσομοιώσεις ή επιτραπέζια παιχνίδια), σύμφωνα με την προσέγγιση της μάθησης με βάση τα έργα, η οποία δίνει έμφαση στην αυτονομία και τη δημιουργικότητα στην επίλυση προβλημάτων.

4. Σχέση με τις εκπαιδευτικές και παιδαγωγικές τάσεις

Παιχνιδοποίηση και Εσωτερική Κίνητρα

Η χρήση μηχανισμών παιχνιδιού, όπως ανταμοιβές, προκλήσεις και διαδραστικοί ρόλοι, αυξάνει την κινητοποίηση και την εμπλοκή των μαθητών. Σύμφωνα με μελέτες στη νευροεκπαίδευση, η παιχνιδοποίηση ενεργοποιεί τα κέντρα ανταμοιβής του εγκεφάλου, γεγονός που ενθαρρύνει τη συνεχή μάθηση και μειώνει την αποθάρρυνση στο σχολείο.

4. Σχέση με τις εκπαιδευτικές και παιδαγωγικές τάσεις

Ψηφιακές ικανότητες και ψηφιακή ιθαγένεια

Σε έναν κόσμο όπου οι ψηφιακές τεχνολογίες είναι θεμελιώδεις, αυτά τα εργαστήρια βοηθούν τους μαθητές να αναπτύξουν μια κριτική και υγιή σχέση με τα βιντεοπαιχνίδια. Σύμφωνα με τις τάσεις της ψηφιακής εκπαίδευσης που προωθούν η UNESCO και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή, αυτή η δραστηριότητα προετοιμάζει τους νέους να γίνουν υπεύθυνοι ψηφιακοί πολίτες, ικανοί να διαχειρίζονται τον χρόνο που περνούν μπροστά στην οθόνη και να αναλύουν τον αντίκτυπο των βιντεοπαιχνιδιών στην κοινωνία.

5. Άλλοι πόροι

5. Πόροι: Συζήτηση και προβληματισμός στην τάξη

Συζήτηση και προβληματισμός: Τι είναι;

Ο διάλογος έχει ως στόχο να ενθαρρύνει την κριτική σκέψη των μαθητών σχετικά με τον αντίκτυπο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην καθημερινή τους ζωή, αξιολογώντας εάν η πρακτική τους είναι μέτρια ή υπερβολική. Οι συμμετέχοντες θα αναστοχαστούν πάνω σε θέματα όπως ο χρόνος που αφιερώνουν στα παιχνίδια, οι συναισθηματικές και κοινωνικές επιπτώσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και η ισορροπία με άλλες δραστηριότητες.

Σύνδεσμος:

https://drive.google.com/file/d/1CdfJG24_xG4tapyi1LXueb1-jINRAeZ0/view?usp=drive_link

• Discussion Guide

| Arguments in favor of moderate gaming | Arguments against moderate gaming |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. What are the benefits of gaming in developing skills, such as problem solving or teamwork?2. How can gaming be a way to socialize and build healthy relationships?3. What strategies allow gamers to keep gaming a balanced activity?4. Are there examples of video games that promote learning or creativity?5. How can video games be a tool to manage stress or emotions? | <ol style="list-style-type: none">1. What are the signs that gaming has become excessive or addictive?2. How does excessive gaming affect academic performance and physical health?3. What impact can gaming have on family and social relationships?4. How can competitive video games lead to frustration or anxiety?5. What difficulties do people face in setting healthy boundaries when gaming? |

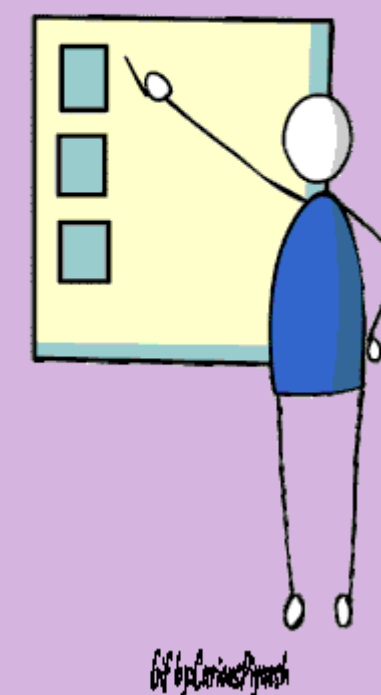
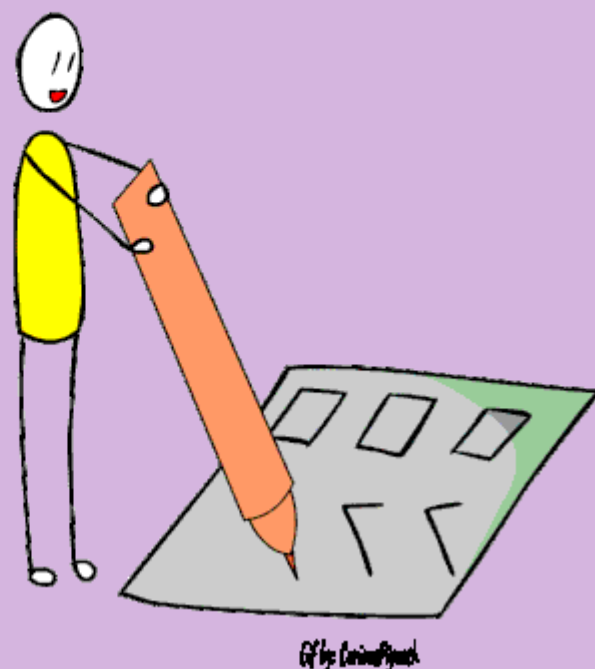
5. Resources: Rol Game

Rol Game: What it is?

This role-playing game is all about diving into the dynamics and challenges that come with gaming and how it affects our daily lives. It's designed to help develop skills like empathy, communication, and critical thinking.



5. Resources: Evaluation



<https://docs.google.com/forms/d/1qOVL-GI9fFqIVBva-mLgpT1oi36-eUFUgAxvktYK0eQ/preview>



Thank you



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.





ΜΑΣΤΕΡ ΤΗΣ ΙΣΟΡΡΟΠΙΑΣ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Ανακαλύψτε, κατανοήστε και πλοηγηθείτε προς μια υγιή ισορροπία με τα βιντεοπαιχνίδια

Αυτό το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για να διδάξει βασικές έννοιες σχετικά με τη διαχείριση των ψηφιακών εθισμών, εξερευνώντας τις θετικές και αρνητικές τους επιπτώσεις. Προωθεί τον αναστοχασμό και την ανάπτυξη πρακτικών δεξιοτήτων για μια συνειδητή και ισορροπημένη χρήση της τεχνολογίας.

Οδηγίες



- Τοποθετήστε το ταμπλό στο κέντρο του τραπεζιού. Κάθε παίκτης επιλέγει ένα πιόνι και το τοποθετεί στην αρχική θέση. Ανακατέψτε τις κάρτες Γεγονότος, Πρόκλησης, Μπόνους και Ενέργειας και τοποθετήστε τις στις αντίστοιχες στοίβες τους δίπλα στο ταμπλό.
- Οι παίκτες ρίχνουν με τη σειρά το ζάρι για να προχωρήσουν στον αντίστοιχο αριθμό θέσεων, παίρνοντας μια κάρτα από την κατάλληλη κατηγορία.
- Άλλοι παίκτες μπορούν να προσφέρουν προτάσεις ή σκέψεις σχετικά με την απάντηση του συμμετέχοντα, βοηθώντας στην εξερεύνηση του θέματος των παιχνιδιών από διαφορετικές οπτικές γωνίες.
- Ο πρώτος παίκτης που θα φτάσει στο τετράγωνο τερματισμού πρέπει να περιμένει τους υπόλοιπους να ολοκληρώσουν τους γύρους τους. Μόλις φτάσουν όλοι, λαμβάνει χώρα μια ομαδική αναστοχασμός.










ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΩΝ ΤΕΤΡΑΓΩΝΩΝ

-  Πάρτε μια κάρτα «Γεγονό»
-  Πάρτε μια κάρτα «Πρόκληση»
-  Πάρτε μια κάρτα «Bonus»
-  Πάρτε μια κάρτα «Δράση»










Πόσα γνωρίζετε για τα οφέλη και τα μειονεκτήματα των βιντεοπαιχνιδιών;
Μάθετε περισσότερα εδώ:

SCAN



συμβάν

"Βρήκες ένα νέο εκπαιδευτικό παιχνίδι. Προχώρα 2 θέσεις μπροστά."



συμβάν

"Ένας φίλος σε προσκάλεσε να παίξεις online. Άλλαξε θέσεις με τον πλησιέστερο παίκτη."



συμβάν

"Η ομάδα παιχνιδιών σας κέρδισε ένα βραβείο. Ρίξτε ξανά τα ζάρια."



συμβάν

«Έχεις βρει πώς να περιορίσεις τον χρόνο μπροστά στην οθόνη. Άλλαξε θέσεις με έναν άλλο παίκτη.»



συμβάν

«Συμμετείχατε σε ένα εργαστήριο για ισορροπημένο παιχνίδι. Ρίξτε ξανά τα ζάρια.»



συμβάν

«Έχετε χάσει πολλά παιχνίδια στη σειρά και νιώθετε απογοητευμένοι. Περιγράψτε μια στρατηγική για να ηρεμήσετε πριν παίξετε ξανά.»



συμβάν

«Ανακαλύπτεις ένα εκπαιδευτικό βιντεοπαιχνίδι που λατρεύεις. Πώς θα μπορούσες να το ενσωματώσεις στην καθημερινότητά σου χωρίς να επηρεάσεις τις ευθύνες σου;»



συμβάν

«Ένας φίλος επικρίνει το χόμπι σου με τα παιχνίδια και λέει ότι είναι χάσιμο χρόνου. Πώς θα αντιδρούσες για να υπερασπιστείς το χόμπι σου με ισορροπημένο τρόπο;»



ΠΡΟΚΛΗΣΗ

Απάντηση: Πόσο χρόνο συνιστούν οι ειδικοί να αφιερώνουμε καθημερινά σε παιχνίδια;



ΠΡΟΚΛΗΣΗ

«Ολοκληρώστε μια γρήγορη πρόκληση: Ονομάστε δύο βιντεοπαιχνίδια που διδάσκουν πρακτικές δεξιότητες.»



ΠΡΟΚΛΗΣΗ

«Πρέπει να πείσεις την ομάδα γιατί ένα βιντεοπαιχνίδι είναι χρήσιμο στην εκπαίδευση.»



ΠΡΟΚΛΗΣΗ

«Σκέψου ένα σλόγκαν για το υπεύθυνο παιχνίδι.»



ΠΡΟΚΛΗΣΗ

«Εξηγεί ένα πλεονέκτημα και έναν κίνδυνο των ανταγωνιστικών παιχνιδιών.»



ΠΡΟΚΛΗΣΗ

«Σκεφτείτε 3 δραστηριότητες εκτός παιχνιδιών που σας αρέσουν ή θα θέλατε να δοκιμάσετε. Έχετε 30 δευτερόλεπτα για να τις ονομάσετε.»



ΠΡΟΚΛΗΣΗ

«Σκέψου ένα επιχείρημα για να πείσεις έναν φίλο να παίζει μόνο για 30 λεπτά την ημέρα.»



ΠΡΟΚΛΗΣΗ

«Μιμούμενοι τη δυναμική των βιντεοπαιχνιδιών, περιγράψτε ένα «επίπεδο» που αντιπροσωπεύει μια ισορροπημένη μέρα στη ζωή σας.»



ΔΩΡΟ

"Κερδίσατε ένα τοπικό τουρνουά. Προχωρήστε στην επόμενη θέση Εκδήλωσης και μείνετε εκεί."



ΔΩΡΟ

"Βοήθησες έναν φίλο να περάσει ένα επίπεδο. Προχώρα 2 θέσεις μπροστά."



ΔΩΡΟ

"Έχεις δημιουργήσει ένα υγιές πρόγραμμα για παιχνίδια. Πήγαινε στο τετράγωνο 19 (αν θέλεις)."



ΔΩΡΟ

"Δημιουργήσατε περιεχόμενο για εκπαιδευτικά παιχνίδια. Προχωρήστε 3 κενά μπροστά."



ΔΩΡΟ

«Οργανώσατε μια οικογενειακή δραστηριότητα για να εξισορροπήσετε το παιχνίδι. Μετακινηθείτε στον χώρο 23.»



ΔΩΡΟ

«Εξηγήστε σε 30 δευτερόλεπτα πώς ένα βιντεοπαιχνίδι μπορεί να διδάξει θετικές αξίες, όπως η ομαδική εργασία ή η δημιουργικότητα. Εάν η ομάδα συμφωνεί, προχωρήστε 1 θέση μπροστά.»



ΔΩΡΟ

«Προτείνετε μια εναλλακτική δραστηριότητα αντί για παιχνίδια που θα μπορούσατε να κάνετε με την οικογένειά σας. Αν όλοι πιστεύουν ότι είναι εφικτό, μετακινηθείτε 1 θέση προς τα πάνω.»



ΔΩΡΟ

«Δώστε μια χρήσιμη συμβουλή για τη διαχείριση του χρόνου που αφιερώνετε παίζοντας βιντεοπαιχνίδια. Αν η ομάδα τη βρει χρήσιμη, μετακινηθείτε 1 θέση προς τα πάνω.»



ΔΡΑΣΗ

"Ξέχασες να φας ενώ έπαιζες. Χάνεις μια σειρά."



ΔΡΑΣΗ

"Σπατάλησες μια ολόκληρη μέρα παίζοντας. Πήγαινε 2 θέσεις πίσω."



ΔΡΑΣΗ

«Μείνες ξύπνιος όλη νύχτα παίζοντας. Χάνεις την επόμενη σειρά σου.»



ΔΡΑΣΗ

"Αγόρασες μια κονσόλα αντί να διαβάσεις. Πήγαινε πίσω στο πλησιέστερο πλαίσιο 'Ενέργεια'."



ΔΡΑΣΗ

"Η σύνδεσή σας απέτυχε κατά τη διάρκεια ενός σημαντικού αγώνα. Παρακαλώ μετακινηθείτε 2 κενά πίσω."



ΔΡΑΣΗ

«Μια διακοπή ρεύματος διακόπτει το αγαπημένο σας παιχνίδι. Πηγαίνετε 2 θέσεις πίσω και μοιραστείτε πώς θα αξιοποιούσατε αυτόν τον ελεύθερο χρόνο χωρίς βιντεοπαιχνίδια.»



ΔΡΑΣΗ

«Συνειδητοποιείς ότι έχεις παραμελήσει μια σημαντική εργασία υπέρ του παιχνιδιού. Χάνεις την επόμενη σειρά σου.»



ΔΡΑΣΗ

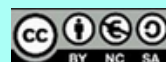
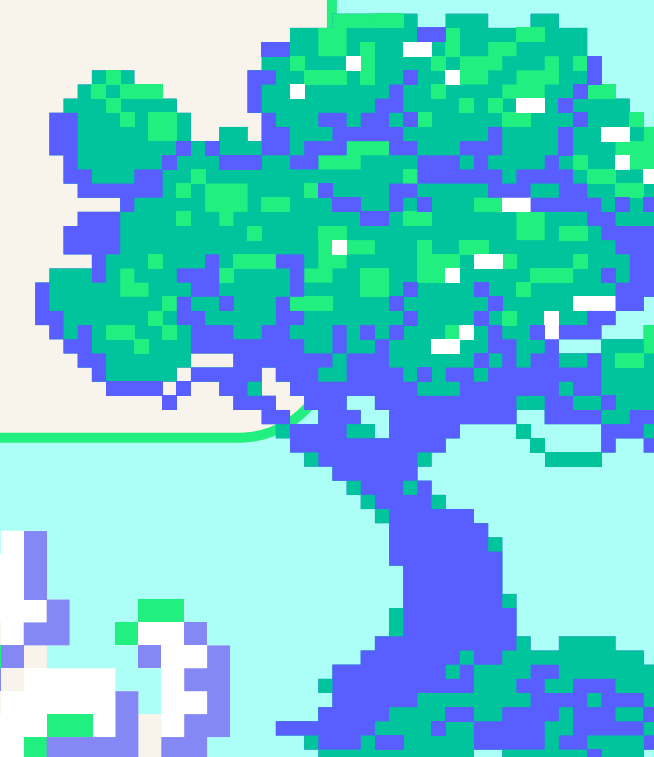
«Μοιραστείτε με την ομάδα ένα υγιές όριο που θα μπορούσατε να εφαρμόσετε στον χρόνο παιχνιδιού σας. Εάν η ομάδα εγκρίνει, προχωράτε 1 επιπλέον θέση στον επόμενο γύρο σας.»

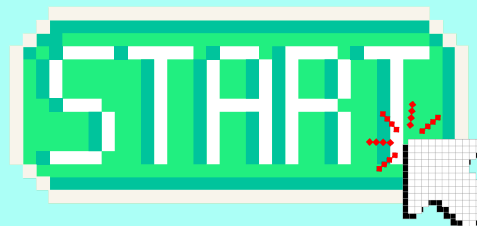




ΠΑΙΧΝΊΔΙ ΡΎΘΛΩΝ: ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΎΟΣ ΓΙΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΊΔΙΑ

MENU





✦ ΓΚΟΛ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Αυτό το παιχνίδι ρόλων έχει να κάνει με την εμπάθунση στις δυναμικές και τις προκλήσεις που συνοδεύουν τα παιχνίδια και τον τρόπο με τον οποίο επηρεάζουν την καθημερινότητά μας. Έχει σχεδιαστεί για να βοηθήσει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως η ενσυναίσθηση, η επικοινωνία και η κριτική σκέψη.

✦ ΔΙΑΡΚΕΙΑ

- Κάθε σενάριο θα διαρκέσει περίπου 10 με 15 λεπτά.
- Στο τέλος, θα έχουμε μια ομαδική συζήτηση για να σκεφτούμε τις αλληλεπιδράσεις και τι μάθαμε.

✦ Οδηγίες

- Κάθε συμμετέχων θα αναλάβει έναν ρόλο στο δεδομένο σενάριο.
- Ρίξτε μια ματιά στην κατάσταση στην κάρτα και ετοιμαστείτε να τη δείτε μέσα από τα μάτια του χαρακτήρα σας.
- Συμπεριφερθείτε και αντιδράστε ακριβώς όπως θα έκανε ο χαρακτήρας στην πραγματική ζωή.
- Ο συντονιστής θα ηγηθεί της δραστηριότητας, διασφαλίζοντας ότι όλοι θα έχουν την ευκαιρία να μοιραστούν τις σκέψεις τους.
- Θα δημιουργήσουμε μια ατμόσφαιρα σεβασμού και εποικοδομητικής συνεργασίας.

ΤΟ ΣΑΒΒΑΤΟΚΥΡΙΑΚΟ ΤΟΥ ΜΑΡΑΘΩΝΙΟΥ

Έχεις αφιερώσει πάνω από 10 ώρες παίζοντας παιχνίδια αυτό το Σαββατοκύριακο και η οικογένειά σου αρχίζει να ανησυχεί ότι δεν έχεις αφιερώσει καθόλου χρόνο για αυτούς.



Παίχτης

«Τι θα λέγατε για να εξηγήσετε πώς περνούσατε τον χρόνο σας στο παιχνίδι;»



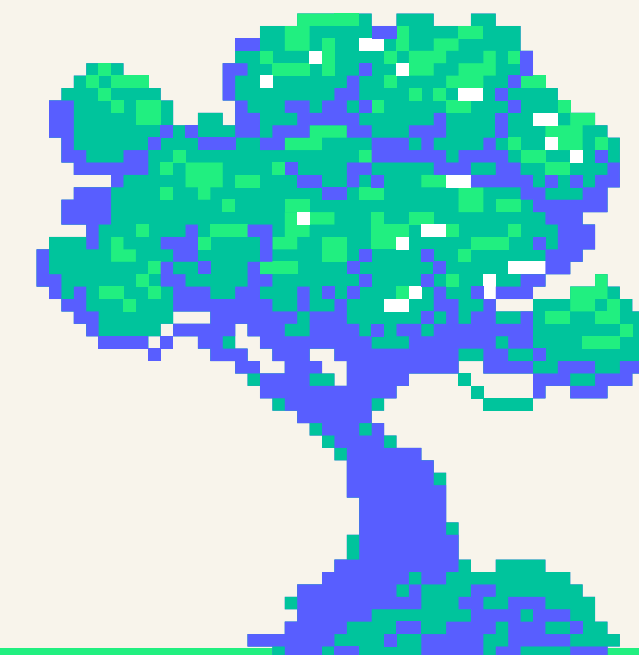
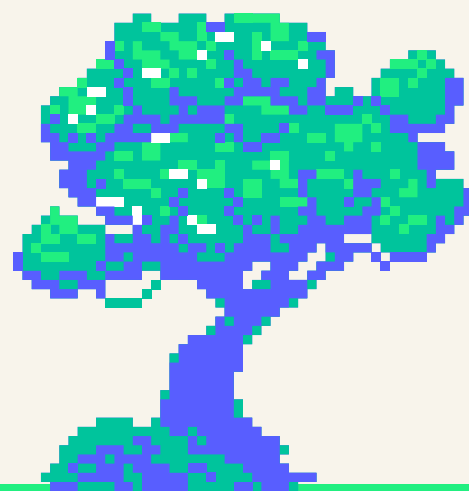
ΜΗΤΡΙΚΗ ΕΤΑΙΡΕΙΑ

«Πώς θα χειριζόσασταν την ανησυχία χωρίς να προκαλέσετε καμία σύγκρουση;»



Μικρός αδερφός

«Πώς θα εκφράσεις ότι θέλεις να περνάς περισσότερο χρόνο μαζί;»



ΒΑΘΜΟΙ ΣΕ ΚΟΚΚΙΝΟ

Οι βαθμοί σου έχουν πληγεί πολύ επειδή αφιερώνεις πολύ περισσότερο χρόνο παίζοντας παιχνίδια παρά διαβάζοντας βιβλία.



ΦΟΙΤΗΤΗΣ

«Ποιες είναι οι τρέχουσες προτεραιότητές σας και πώς θα τις εξηγούσατε;»



ΔΑΣΚΑΛΟΣ

«Τι συμβουλές έχετε για την αποτελεσματική διαχείριση του χρόνου;»

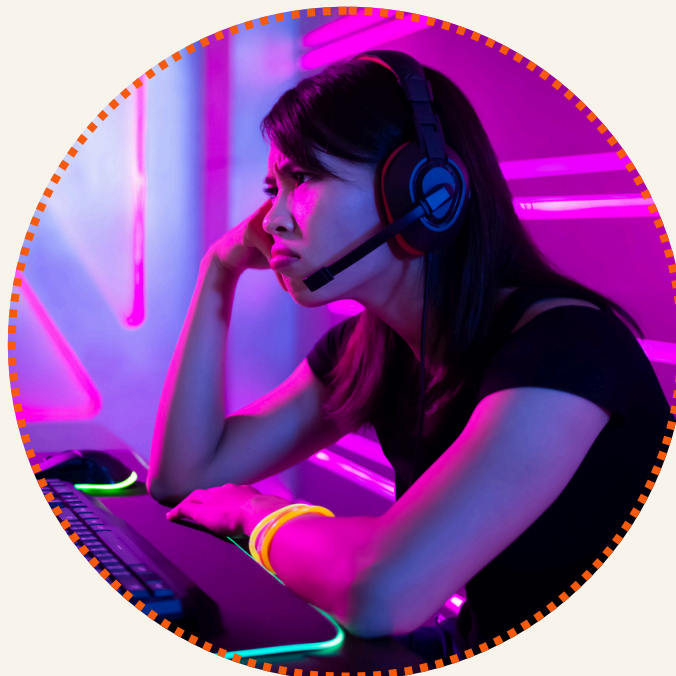


Ο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΦΙΛΟΣ

«Τι είδους υποστήριξη μπορείτε να παρέχετε;»

ΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Είναι αργά το βράδυ και πρέπει να ξυπνήσεις νωρίς, αλλά επιλέγεις να παίξεις «έστω και ένα παιχνίδι ακόμα». Την επόμενη μέρα, είσαι εντελώς εξαντλημένος.



ΠΑΙΧΤΗΣ

«Πώς εξηγείς το να μένεις ξύπνιος;»



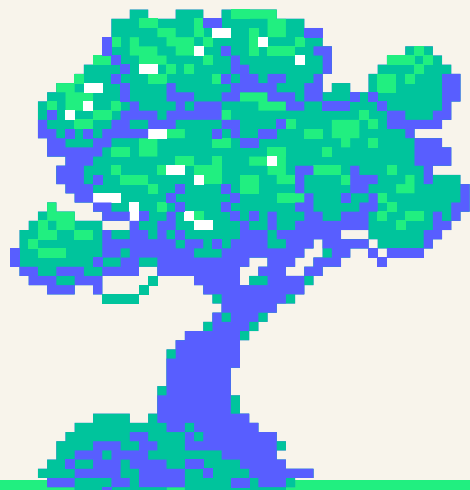
ΣΥΜΜΑΘΗΤΗΣ

«Τι θα του έλεγες για το ότι δεν του έδινε προσοχή την επόμενη μέρα;»



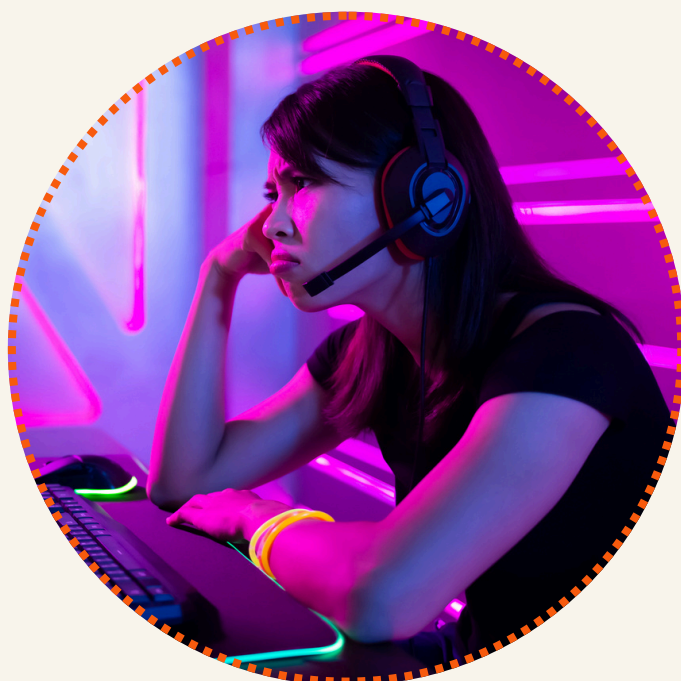
ΠΡΟΠΟΝΗΤΗΣ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ

«Πώς θα τονίζατε τη σημασία της ανάπαυσης;»



Η ΜΗ ΤΗΡΗΜΕΝΗ ΥΠΟΣΧΕΣΗ

Είχες πει στην οικογένειά σου ότι θα δειπνούσατε μαζί χωρίς ηλεκτρονικές συσκευές, αλλά μετά παρασυρθήκατε σε ένα έντονο διαδικτυακό παιχνίδι και δεν αποσυνδεθήκατε εγκαίρως.



ΠΑΙΧΤΗΣ

«Πώς δικαιολογείς την επιλογή σου να συνεχίσεις να παίζεις αντί να πας στο δείπνο;»



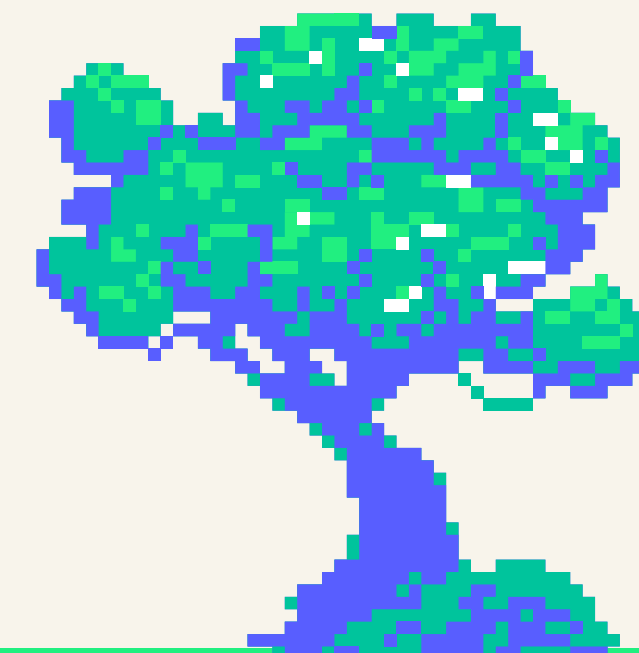
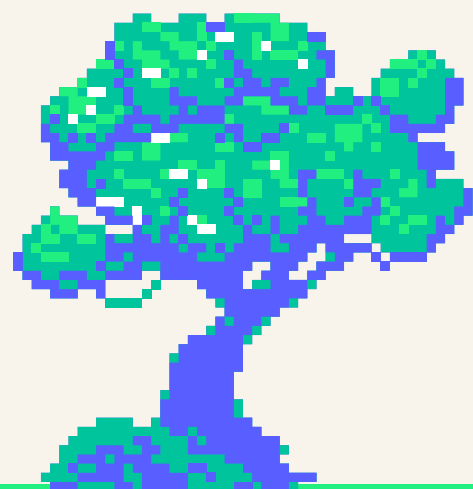
ΠΡΟΓΟΝΟΣ

«Πώς θα εκφράσετε την απογοήτευσή σας, τονίζοντας παράλληλα πόσο σημαντική είναι η οικογενειακή δέσμευση;»



ΑΔΕΛΦΗ

«Ενθαρρύνετε τον αδελφό ή την αδελφή σας να ασχολείται περισσότερο με οικογενειακές δραστηριότητες.»



Η ΑΝΑΚΛΗΤΗ ΤΡΕΞΙΜΟ

Παίζεις όλη μέρα από τότε που έχεις σερί νικών, και νομίζεις ότι αν σταματήσεις τώρα μπορεί να σου καταστρέψει την τύχη. Αλλά οι φίλοι σου ανυπομονούν να τους συναντήσεις στο πάρκο.



ΠΑΙΧΤΗΣ

«Πώς εξηγείς την επιλογή σου να συνεχίσεις να παίζεις αντί να περνάς χρόνο με τους φίλους σου;»



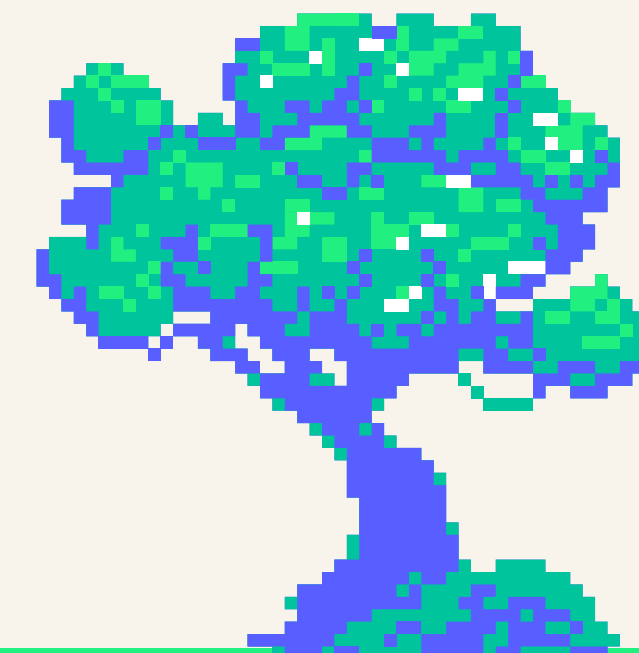
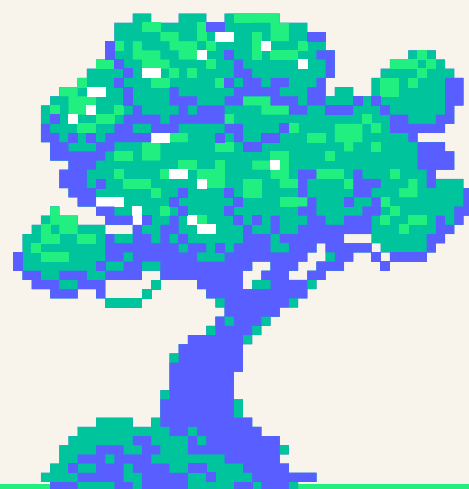
ΦΙΛΟΣ

«Πώς θα πείθατε τον παίκτη να συμμετάσχει στην υπαίθρια δραστηριότητα;»



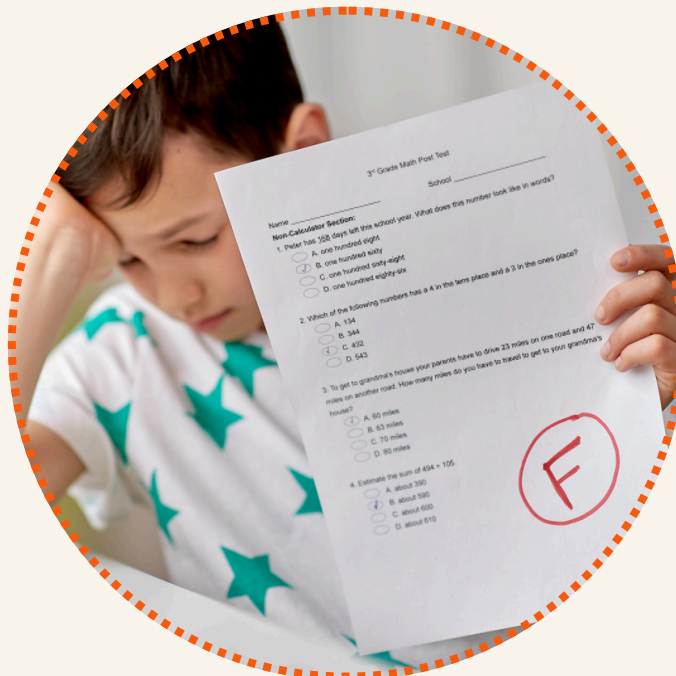
ΜΕΣΟΛΑΒΗΤΗΣ

«Τι θα λέγατε για την εύρεση ισορροπίας μεταξύ της απόλαυσης ψηφιακών δραστηριοτήτων και του να περνάς χρόνο σε εξωτερικούς χώρους;»



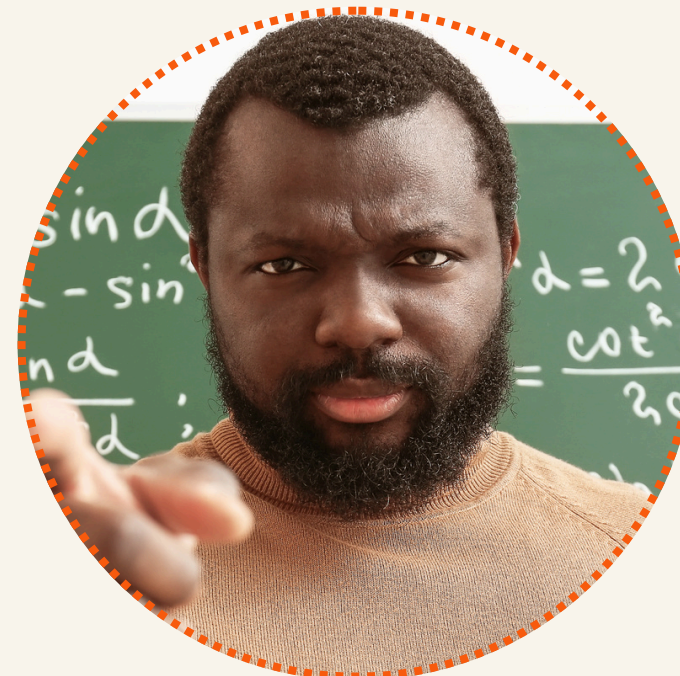
ΚΑΚΗ ΣΚΟΡ

Δεν πέρασες μια σημαντική εξέταση επειδή ήσουν πολύ απασχολημένος παίζοντας παιχνίδια αντί να διαβάζεις βιβλία. Οι δάσκαλοι και οι γονείς σου ανησυχούν πραγματικά.



ΠΑΙΧΤΗΣ

«Πώς αντιδράς στις ανησυχίες των γονιών και των δασκάλων σου σχετικά με το πόσο πολύ παίζεις;»



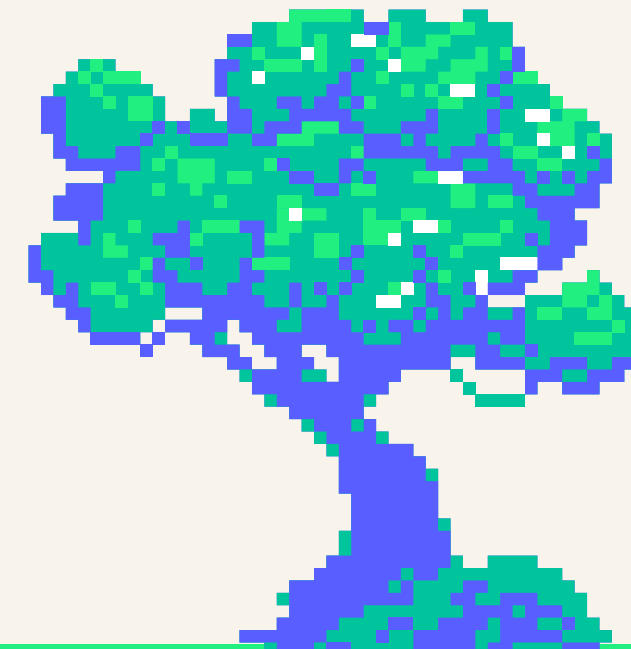
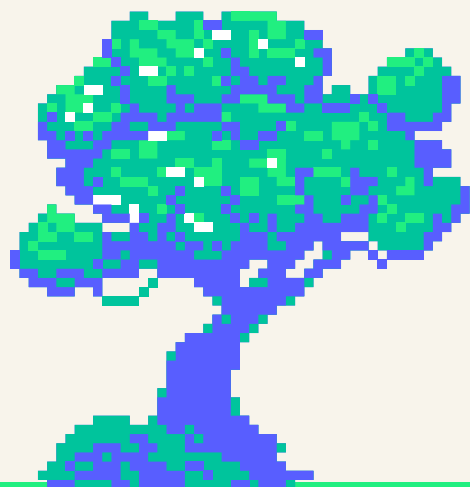
ΔΑΣΚΑΛΟΣ

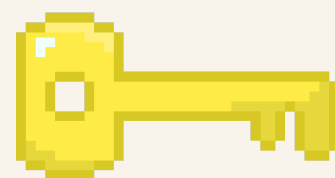
«Πώς θα μιλούσατε στον μαθητή για να τον βοηθήσετε να βελτιωθεί στην οργάνωση και τη βελτίωση των σχολικών του εργασιών;»



αφοσιωμένος φίλος

«Τι συμβουλές ή υποστήριξη θα δίνετε για να βοηθήσετε τον παίκτη να διαχειριστεί τον χρόνο μελέτης του πιο αποτελεσματικά;»





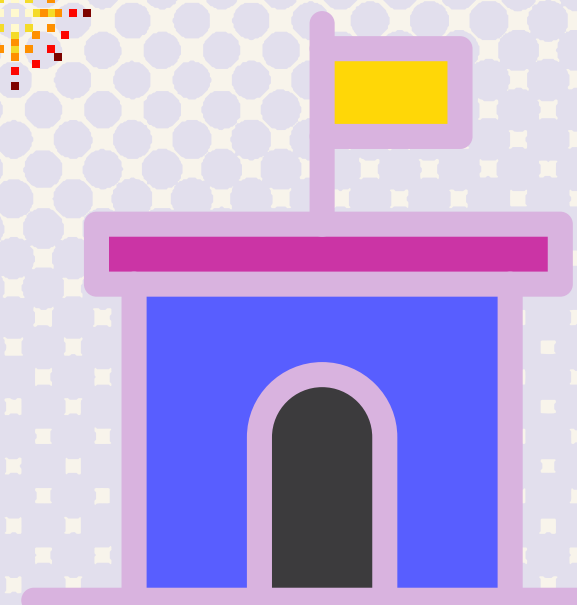
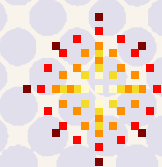
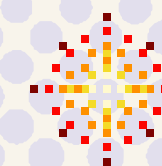
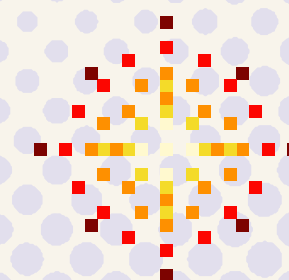
✚ ΠΟΙΑ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΠΡΟΚΥΨΑΝ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ;



✚ Έχει αλλάξει ο τρόπος που βλέπετε τα παιχνίδια ή τα άτομα που αντιμετωπίζουν αυτές τις προκλήσεις;



✚ ΤΙ ΕΧΕΤΕ ΑΝΑΚΑΛΥΨΕΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΥΡΥΝΣΗ ΙΣΟΡΡΟΠΙΑΣ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΚΑΙ ΑΛΛΩΝ ΜΕΡΩΝ ΤΗΣ ΖΩΗΣ;





ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΠΟΛΥ!

ΑΝ ΣΑΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΕΙ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ, ΡΙΞΤΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ:
WWW.GAMINGDISORDERS.EU

Αυτό το έργο χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Οι σκέψεις και οι απόψεις που παρουσιάζονται εδώ είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντιπροσωπεύουν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Εκτελεστικού Οργανισμού Ευρωπαϊκής Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν φέρουν καμία ευθύνη για κανένα από τα παραπάνω.





Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



**GAMING
DISORDERS**

Φόρμα αξιολόγησης

Εξατομικευμένα εργαστήρια εκπαίδευσης για τα τυχερά παιχνίδια



Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΕΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο ΕΑΕΑ δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις..

Σας ευχαριστούμε για το χρόνο που αφιερώσατε για να συμμετάσχετε σε αυτό το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης του προγράμματος Gaming Disorders. Τα σχόλιά σας είναι ζωτικής σημασίας για να διασφαλίσουμε ότι οι πόροι και οι δραστηριότητες που αναπτύσσουμε είναι πραγματικά κατάλληλοι για τους επιδιωκόμενους στόχους.

Ο σκοπός αυτής της αξιολόγησης είναι να αποκτήσουμε 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 τυχερών παιχνιδιών. Αντίθετα, μας ενδιαφέρει να κατανοήσουμε την άποψή σας σχετικά με τη χρηστικότητα και την αποτελεσματικότητα των πόρων. Συγκεκριμένα, ζητάμε την αξιολόγησή σας σχετικά με:

- Την ευκολία χρήσης των υλικών
- Το αν η δομή, το εύρος και το βάθος τους είναι ευθυγραμμισμένα με τους στόχους της δραστηριότητας

Οι απόψεις και οι προτάσεις σας θα μας βοηθήσουν να βελτιώσουμε τα υλικά, ώστε να εξυπηρετούν καλύτερα τις ανάγκες του κοινού στο οποίο απευθυνόμαστε. Εκτιμούμε πολύ τη γνώμη σας και σας ευχαριστούμε για το χρόνο σας!

1. Είμαι

- Καθηγητής/Καθηγήτρια
- Μαθητής/Μαθήτρια
- Πατέρας/Μητέρα

2. Χώρα διαμονής

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

3. Σχολείο

ΕΝΟΤΗΤΑ 1: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

1.1. Η δραστηριότητα ανταποκρίθηκε στις προσδοκίες σας όσον αφορά το περιεχόμενο;

- Ναι
- Όχι

1.2. Ποια άλλα υλικά περιμένατε ή θα θέλατε να είχαν συμπεριληφθεί και δεν αναφέρθηκαν;

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

- 1 – Χαμηλή
- 2
- 3
- 4
- 5 – Άριστη

1.4. Η δραστηριότητα οργανώθηκε με σαφή και λογικό τρόπο;

- Ναι
- Όχι

1.5. Πόσο σχετικό ήταν το θέμα που εξετάστηκε;

- 1 – Χαμηλή
- 2
- 3
- 4
- 5 – Άριστη

1.6. Πώς αξιολογείτε την ποσότητα του υλικού που καλύφθηκε;

- 1 – Χαμηλή
- 2
- 3
- 4
- 5 – Άριστη

1.7. Αξιολογήστε την ποιότητα των παραδειγμάτων που παρουσιάστηκαν.

- 1 – Χαμηλή
- 2
- 3
- 4
- 5 – Άριστη

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

ΕΝΟΤΗΤΑ 2: ΥΛΙΚΑ/ΠΟΡΟΙ

2.1. Οι πόροι ήταν σύμφωνα με τους στόχους της δραστηριότητας;

- 1 – Χαμηλή
- 2
- 3
- 4
- 5 – Άριστη

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

- 1 – Χαμηλή
- 2
- 3
- 4
- 5 – Άριστη

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

- Ναι
- Όχι

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

- 1 – Χαμηλή
- 2
- 3
- 4
- 5 – Άριστη

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

- 1 – Χαμηλή
- 2
- 3
- 4
- 5 – Άριστη

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

- 1 – Χαμηλή
- 2
- 3
- 4
- 5 – Άριστη

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

ΕΝΟΤΗΤΑ 3: ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ ΚΑΙ ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ

3.1. Ποιος ήταν ο αντίκτυπος αυτής της δραστηριότητας στην αντίληψή σας για τις διαταραχές που σχετίζονται με τα τυχερά παιχνίδια;

3.2. Αισθάνεστε πιο ικανός/η ή καλύτερα προετοιμασμένος/η για να αντιμετωπίσετε τις προκλήσεις που σχετίζονται με τα τυχερά παιχνίδια στο σχολείο και στο σπίτι;

- Ναι
 Όχι

3.3. Έχετε καμία πρόταση 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 – Χαμηλή
 2
 3
 4
 5 – Άριστη

4.2. Με βάση αυτή την εμπειρία, θα συνιστούσατε τη δραστηριότητα και τα σχετικά υλικά; Γιατί ναι ή γιατί όχι;

Ευχαριστώ πολύ για τα σχόλιά σας!



**GAMING
DISORDERS**

Δραστηριότητα

Υγιές παιχνίδι ή κρυφή εξάρτηση; Συζήτηση και προβληματισμός στην τάξη



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

Περιγραφή της δραστηριότητας

Ο διάλογος έχει ως στόχο να ενθαρρύνει την κριτική σκέψη των μαθητών σχετικά με τον αντίκτυπο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην καθημερινή τους ζωή, αξιολογώντας εάν η πρακτική τους είναι μέτρια ή υπερβολική. Οι συμμετέχοντες θα αναστοχαστούν πάνω σε θέματα όπως ο χρόνος που αφιερώνουν στα παιχνίδια, οι συναισθηματικές και κοινωνικές επιπτώσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και η ισορροπία με άλλες δραστηριότητες.

Η δραστηριότητα αυτή επιτρέπει επίσης στους μαθητές να αναπτύξουν δεξιότητες επιχειρηματολογίας, αποτελεσματικής επικοινωνίας και ενεργητικής ακρόασης, ενώ παράλληλα εξερευνούν διαφορετικές οπτικές γωνίες σε ένα περιβάλλον σεβασμού.

Προηγούμενη προετοιμασία

Για να πραγματοποιήσετε τη δραστηριότητα, χωρίστε τους μαθητές σε δύο ομάδες: η μία θα υποστηρίξει ότι το gaming μπορεί να είναι μέτριο και ευεργετικό, ενώ η άλλη θα υποστηρίξει ότι το gaming τείνει να γίνει μια ανεξέλεγκτη ή υπερβολική δραστηριότητα. Πριν ξεκινήσετε, δώστε στους μαθητές σχετικό εισαγωγικό υλικό, όπως σύντομα άρθρα που αναλύουν τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, μελέτες που εξετάζουν τις επιπτώσεις τους στην υγεία και τη συμπεριφορά ή βίντεο που παρουσιάζουν τις εμπειρίες των παικτών από διαφορετικές οπτικές γωνίες. Αυτό θα επιτρέψει στους συμμετέχοντες να προετοιμάσουν καλά τεκμηριωμένα επιχειρήματα και να εμπλουτίσουν τη συζήτηση με συγκεκριμένα στοιχεία και παραδείγματα.

Διάρκεια

60-90 λεπτά.

Δομή της συζήτησης

| | |
|----------|---|
| Εισαγωγή | Ο συντονιστής (δάσκαλος ή διευκολυντής) παρουσιάζει τους κανόνες και το θέμα της συζήτησης. |
|----------|---|



| | | |
|--------------------------|--|---------------------|
| Γύροι επιχειρηματολογίας | Κάθε ομάδα παρουσιάζει τα αρχικά της επιχειρήματα. | 3-5 λεπτά ανά ομάδα |
| Γύρος αντιρρήσεων | Κάθε ομάδα απαντά στα επιχειρήματα της άλλης | 3 λεπτά ανά ομάδα |
| Ερωτήσεις από το κοινό | Οι μη ενεργοί συμμετέχοντες μπορούν να υποβάλλουν ερωτήσεις και στις δύο ομάδες. | 10 λεπτά |
| Συμπεράσματα | Κάθε ομάδα συνοψίζει τα κύρια σημεία της. | 2 λεπτά ανά ομάδα |

Κανόνες της συζήτησης

- Σεβαστείτε τη σειρά του λόγου.
- Υποστηρίξτε τις απόψεις σας με στοιχεία και σχετικές προσωπικές εμπειρίες.
- Ακούστε προσεκτικά χωρίς να διακόπτετε.
- Διατηρήστε πάντα έναν σεβασμό τόνο.

Οδηγός συζήτησης

| Επιχειρήματα υπέρ του μέτριου παιχνιδιού | Επιχειρήματα κατά του μέτριου παιχνιδιού |
|---|--|
| 1. Ποια είναι τα οφέλη των βιντεοπαιχνιδιών στην ανάπτυξη δεξιοτήτων, όπως η επίλυση προβλημάτων ή η ομαδική εργασία; | 1. Ποια είναι τα σημάδια ότι το παιχνίδι έχει γίνει υπερβολικό ή εθιστικό; |
| 2. Πώς μπορούν τα βιντεοπαιχνίδια να αποτελέσουν ένα μέσο κοινωνικοποίησης και δημιουργίας υγιών σχέσεων; | 2. Πώς επηρεάζει το υπερβολικό παιχνίδι την ακαδημαϊκή απόδοση και τη σωματική υγεία; |
| 3. Ποιες στρατηγικές επιτρέπουν στους παίκτες να διατηρούν τα βιντεοπαιχνίδια ως μια ισορροπημένη δραστηριότητα; | 3. Ποια επίδραση μπορεί να έχει το παιχνίδι στις οικογενειακές και κοινωνικές σχέσεις; |
| 4. Υπάρχουν παραδείγματα βιντεοπαιχνιδιών που προάγουν τη μάθηση ή τη δημιουργικότητα; | 4. Πώς μπορούν τα ανταγωνιστικά βιντεοπαιχνίδια να οδηγήσουν σε απογοήτευση ή άγχος; |
| 5. Πώς μπορούν τα βιντεοπαιχνίδια να αποτελέσουν ένα εργαλείο διαχείρισης | 5. Ποιες δυσκολίες αντιμετωπίζουν οι άνθρωποι στο να θέσουν υγιή όρια όταν παίζουν; |