



Co-funded by
the European Union



GAMING
DISORDERS

ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗ ΤΩΝ ΠΑΡΕΜΒΑΣΕΩΝ

Έργα παρεμβάσεων βάσει ενδιαφέροντος



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

Περιεχόμενα

- 1. Σκοπός**
- 2. Ωφέλεια**
- 3. Μελέτες περιπτώσεων**
- 4. Σχέση με τις εκπαιδευτικές και παιδαγωγικές τάσεις**

1.Σκοπός

Έργα παρέμβασης βάσει ενδιαφέροντος

Τι είναι;

Πολλοί μαθητές σήμερα ασχολούνται εντατικά με τα βιντεοπαιχνίδια, αναπτύσσοντας πολύτιμες δεξιότητες όπως στρατηγική σκέψη, επίλυση προβλημάτων, δημιουργικότητα και συνεργασία. Ωστόσο, αυτές οι ικανότητες συχνά παραμένουν περιορισμένες στον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών, αντί να εφαρμόζονται σε πραγματικές προκλήσεις. Τα προγράμματα παρέμβασης βάσει ενδιαφερόντων στοχεύουν να γεφυρώσουν αυτό το χάσμα, μετατρέποντας τις γνώσεις των μαθητών στα βιντεοπαιχνίδια σε σημαντικές, επικοδομητικές εμπειρίες.

Αυτή η προσέγγιση ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να χρησιμοποιήσουν το πάθος τους για τα βιντεοπαιχνίδια ως εργαλείο μάθησης και αυτοβελτίωσης. Με το σχεδιασμό προγραμμάτων που προωθούν την ψηφιακή ευεξία, την ισορροπία και τις υπεύθυνες συνήθειες στα βιντεοπαιχνίδια, οι μαθητές όχι μόνο αποκτούν μια βαθύτερη κατανόηση της δικής τους συμπεριφοράς, αλλά και αναπτύσσουν βασικές δεξιότητες για τη ζωή. Είτε μέσω της αφήγησης ιστοριών, της μηχανικής των βιντεοπαιχνιδιών ή των πλαισίων επίλυσης προβλημάτων, αυτά τα προγράμματα δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές να αναστοχαστούν την κουλτούρα των βιντεοπαιχνιδιών,

Συμμετέχοντας σε δραστηριότητες όπως η παρακολούθηση της προόδου μέσω παιχνιδιών, ο σχεδιασμός παιχνιδιών με κοινωνικό αντίκτυπο ή η δημιουργία αφηγήσεων βασισμένων στην προσωπική ανάπτυξη, οι μαθητές θα μάθουν πώς να εφαρμόζουν τις δεξιότητές τους στα παιχνίδια πέρα από την οθόνη, μετατρέποντας



1.Σκοπός

Στόχοι

Κατευθύνετε το ενδιαφέρον για τα βιντεοπαιχνίδια σε έργα που προωθούν τη ουσιαστική και στοχαστική μάθηση.

Ενθαρρύνετε τους μαθητές να σχεδιάσουν διαδραστικές εμπειρίες που να αφορούν θέματα ψηφιακής ευεξίας.

Βοηθήστε τους μαθητές να αναγνωρίσουν και να εφαρμόσουν τις δεξιότητες που σχετίζονται με τα παιχνίδια σε πραγματικές καταστάσεις.

Δώστε στους μαθητές την ευκαιρία να εξερευνήσουν διαφορετικούς ρόλους στο σχεδιασμό παιχνιδιών, ώστε να συνδέσουν τα ενδιαφέροντά τους με εκπαιδευτικό ή κοινωνικό αντί

Πρωθήστε δεξιότητες όπως η δημιουργικότητα, η ομαδική εργασία, η ενσυναίσθηση και η κριτική σκέψη.

- Καθοδηγήστε τους μαθητές σε συνεργατικές προκλήσεις όπου πρέπει να εργαστούν ως ομάδα για να αναπτύξουν και να βελτιώσουν τις ιδέες τους για το έργο.
- Ενθαρρύνετε τη χρήση της αφήγησης ιστοριών και του παιχνιδιού ρόλων για να καλλιεργήσετε την ενσυναίσθηση, βλέποντας τα ζητήματα που σχετίζονται με τα παιχνίδια από διαφορετικές οπτικές γωνίες.
- Πρωθήστε κριτικές συζητήσεις σχετικά με τις συνήθειες και την ηθική των παιχνιδιών, βοηθώντας τους μαθητές να αναστοχαστούν τις εμπειρίες

Ευαισθητοποίηση σχετικά με τις επιπτώσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην ψηφιακή ευημερία, συμπεριλαμβανομένης της σωματικής, συναισθηματικής και κοινωνικής υγείας.

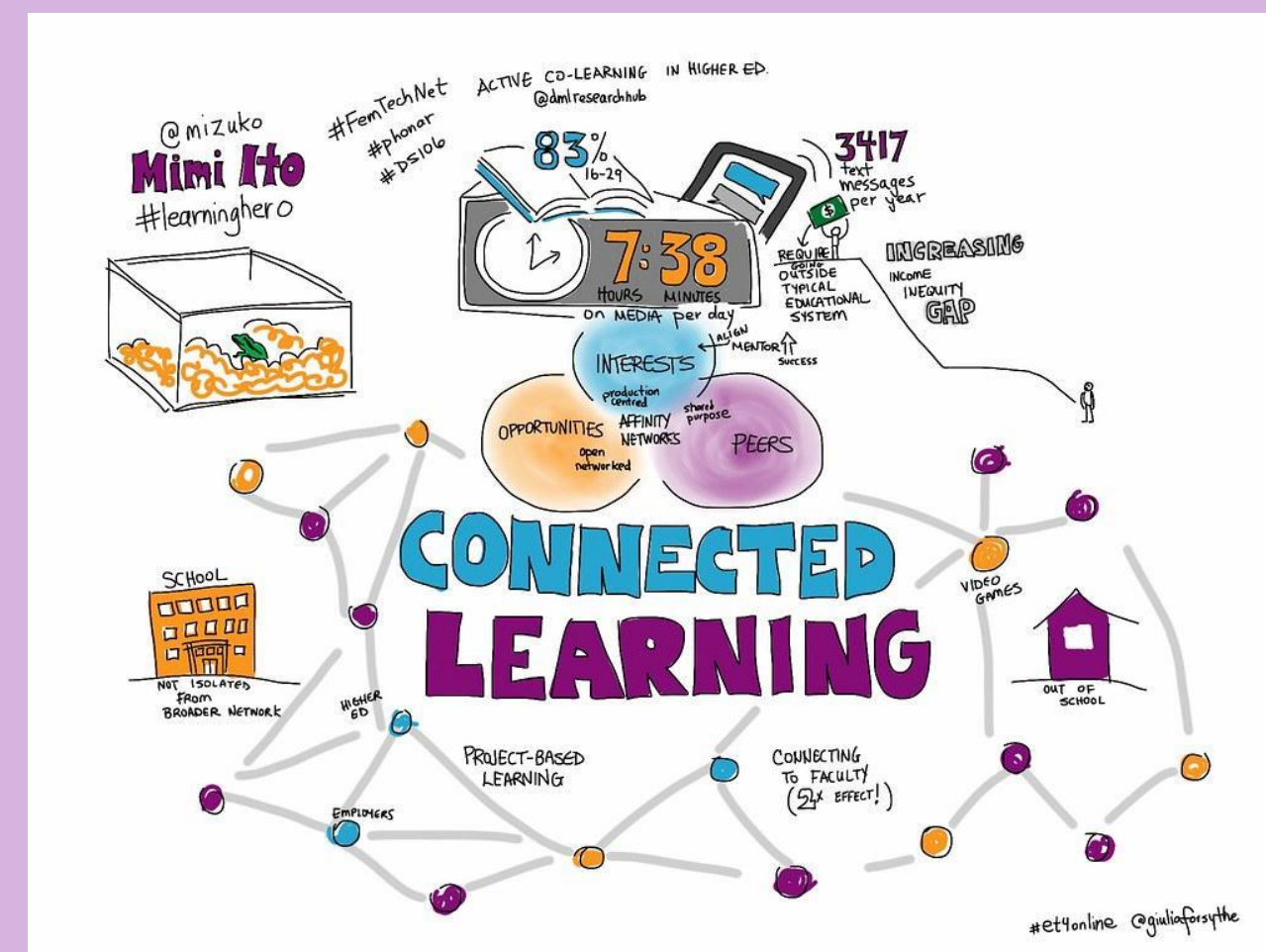
- Υποστηρίξτε τους μαθητές να αναγνωρίσουν τις θετικές και αρνητικές επιπτώσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην καθημερινή τους ζωή.
- Ενθαρρύνετε τους μαθητές να αναπτύξουν λύσεις που προάγουν πιο υγιεινές συνήθειες παιχνιδιού.

2. Οφέλη

2. Οφέλη

Σύνδεση με τα ενδιαφέροντα των μαθητών

Τα έργα που βασίζονται στα ενδιαφέροντα των μαθητών αξιοποιούν τη φυσική τους κλίση προς τα βιντεοπαιχνίδια, μετατρέποντάς τα σε εργαλείο μάθησης και όχι σε παράγοντα απόσπασης της προσοχής. Δουλεύοντας πάνω σε θέματα που τους ενδιαφέρουν, οι συμμετέχοντες εμπλέκονται πιο ενεργά, αυξάνοντας τη δημιουργικότητα και τη



2. Οφέλη



Ανάπτυξη μεταβιβάσιμων δεξιοτήτων

Μέσω του σχεδιασμού παιχνιδιών ή της παιχνιδοποίησης κοινωνικών προβλημάτων, οι μαθητές αναπτύσσουν βασικές δεξιότητες όπως η δημιουργικότητα, η κριτική σκέψη, η επίλυση προβλημάτων και η ομαδική εργασία. Αυτές οι δεξιότητες δεν είναι χρήσιμες μόνο στην εκπαίδευση, αλλά έχουν και εφαρμογές στην επαγγελματική και προσωπική ζωή.

2. Οφέλη

Σκέψεις σχετικά με τον αντίκτυπο των τυχερών παιχνιδιών

Αυτή η μεθοδολογία επιτρέπει στους συμμετέχοντες να αναλύσουν κριτικά τον τρόπο με τον οποίο τα βιντεοπαιχνίδια επηρεάζουν την ψηφιακή τους ευημερία, συμπεριλαμβανομένης της σωματικής, συναισθηματικής και κοινωνικής τους υγείας. Αντί να θεωρούν τα παιχνίδια ως πρόβλημα, καθοδηγούνται ώστε να αναγνωρίσουν τα οφέλη και τους κινδύνους τους προωθώντας μια

GAME OVER

INSERT COIN
TO CONTINUE



2. Οφέλη



Εφαρμογή των γνώσεων σε πρακτικό πλαίσιο

Δημιουργώντας έργα βασισμένα σε παιχνίδια, οι μαθητές βλέπουν πώς οι δεξιότητές τους μπορούν να έχουν θετική επίδραση στο περιβάλλον τους. Από το σχεδιασμό αφηγήσεων έως τη μετατροπή πραγματικών προβλημάτων σε παιχνίδια, αυτά τα έργα προωθούν τη σημαντική, πραγματική μάθηση.

3. Μελέτες περιπτώσεων

3. Μελέτες περιπτώσεων

Θεραπεία με βιντεοπαιχνίδια® για την κοινωνική απομόνωση

Μια πρόσφατη μελέτη περίπτωσης στην Ιταλία διερεύνησε τη χρήση της Video Game Therapy® για να βοηθήσει ένα νεαρό άτομο που βίωνε κοινωνική απομόνωση και δυσκολίες στις σχέσεις του. Αυτή η θεραπευτική προσέγγιση χρησιμοποίησε εμπορικά βιντεοπαιχνίδια για να βελτιώσει τη μεταγνώση, τη ρύθμιση των συναισθημάτων και την αυτοαποτελεσματικότητα. Ο συμμετέχων έδειξε σημαντικές βελτιώσεις στην έκφραση και τη διαχείριση των συναισθημάτων, καθώς και στη γνωστική αυτορρύθμιση, υπογραμμίζοντας το δυναμικό της ενσωμάτωσης των παιχνιδιών σε θεραπευτικά

3. Μελέτες περιπτώσεων

Γαμιφικάση στην ψυχική υγεία

Οι ερευνητές έχουν προτείνει ένα πλαίσιο σχεδιασμού για την υποστήριξη της ανάπτυξης παρεμβάσεων ψυχικής υγείας με στοιχεία παιχνιδιού. Με τον προσδιορισμό των θεραπευτικών στοιχείων που μπορούν να ενσωματωθούν στο παιχνίδι, το πλαίσιο στοχεύει στην αύξηση της συμμετοχής των χρηστών και στην εξισορρόπηση των θεραπευτικών στοιχείων και των στοιχείων σχεδιασμού του παιχνιδιού. Αυτή η προσέγγιση έχει εφαρμοστεί σε διάφορα πλαίσια ψυχικής υγείας για την ενίσχυση της αποτελεσματικότητας των παρεμβάσεων μέσω της αυξημένης συμμετοχής.

3. Μελέτες περιπτώσεων

Ψηφιακές παρεμβάσεις βασισμένες σε παιχνίδια για εφήβους

Μια μελέτη εξέτασε την αποτελεσματικότητα των ψηφιακών παρεμβάσεων με βάση τα παιχνίδια στην προώθηση θετικών συμπεριφορών μεταξύ των εφήβων. Οι παρεμβάσεις περιλάμβαναν παιχνίδια για κινητά και εφαρμογές με στοιχεία παιχνιδιού, σχεδιασμένα για να εκπαιδεύουν και να ενθαρρύνουν υγιεινές συνήθειες. Τα ευρήματα υποδηλώνουν ότι τέτοιες προσεγγίσεις με βάση τα παιχνίδια μπορούν να επηρεάσουν σημαντικά τη μάθηση και τις αντιλήψεις των εφήβων σχετικά με τους κινδύνους.

4. Σχέση με τις εκπαιδευτικές και παιδαγωγικές τάσεις

4. Σχέση με τις εκπαιδευτικές και παιδαγωγικές τάσεις

Παιχνίδια και εκπαίδευση: ένα εργαλείο για ουσιαστική μάθηση

Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν πάψει να θεωρούνται απλώς μια διασκέδαση και έχουν εξελιχθεί σε ένα ισχυρό εκπαιδευτικό εργαλείο. Τάσεις όπως η μάθηση μέσω παιχνιδιών και η παιχνιδοποίηση έχουν δείξει ότι τα παιχνίδια μπορούν να βελτιώσουν την παρακίνηση, την απομνημόνευση πληροφοριών και την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων. Τα προγράμματα παρέμβασης βάσει ενδιαφερόντων αξιοποιούν αυτή την τάση, μετατρέποντας το ενδιαφέρον των μαθητών για τα βιντεοπαιχνίδια σε σημαντικές μαθησιακές εμπειρίες.

4. Σχέση με τις εκπαιδευτικές και παιδαγωγικές τάσεις

Εξατομίκευση της μάθησης και ενεργητικές μεθοδολογίες

Οι τρέχουσες παιδαγωγικές προσεγγίσεις δίνουν έμφαση στην εξατομίκευση της μάθησης, προσαρμόζοντας το περιεχόμενο και τις μεθοδολογίες στα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες των μαθητών. Τα προγράμματα παρέμβασης βάσει ενδιαφερόντων ευθυγραμμίζονται με αυτή την τάση, επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να εξερευνήσουν θέματα που σχετίζονται με τα βιντεοπαιχνίδια, αναπτύσσοντας παράλληλα δεξιότητες όπως η δημιουργικότητα, η επίλυση προβλημάτων και η κριτική σκέψη. Επιπλέον, η χρήση ενεργητικών μεθοδολογιών, όπως η μάθηση βάσει έργων (PBL) και η βιωματική μάθηση, εξασφαλίζει μεγαλύτερη συμμετοχή και σύνδεση με τη μαθησιακή διαδικασία.

4. Σχέση με τις εκπαιδευτικές και παιδαγωγικές τάσεις

Κοινωνικο-συναισθηματική εκπαίδευση και ψηφιακή ευημερία

Ο αντίκτυπος των βιντεοπαιχνιδιών στην συναισθηματική και κοινωνική ευημερία των νέων αποτελεί κεντρικό ζήτημα στη σύγχρονη παιδαγωγική. Η κοινωνικο-συναισθηματική εκπαίδευση έχει καταστεί προτεραιότητα στην τάξη, και τα προγράμματα παρέμβασης με βάση τα ενδιαφέροντα αντιμετωπίζουν βασικά ζητήματα όπως η διαχείριση του χρόνου που αφιερώνεται στην οθόνη, η ρύθμιση των συναισθημάτων και η οικοδόμηση υγιών σχέσεων σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Ενσωματώνοντας δραστηριότητες όπως το ημερολόγιο προόδου με στοιχεία παιχνιδιού ή το ταξίδι του ήρωα, τα προγράμματα αυτά ενθαρρύνουν τον αναστοχασμό και την ανάπτυξη στρατηγικών για μια θετική ψηφιακή ισορροπία.

4. Σχέση με τις εκπαιδευτικές και παιδαγωγικές τάσεις

Ανάπτυξη δεξιοτήτων του 21ου αιώνα

Οι βασικές δεξιότητες για τον 21ο αιώνα περιλαμβάνουν την κριτική σκέψη, την επικοινωνία, τη συνεργασία και τη δημιουργικότητα. Αυτές οι δεξιότητες είναι απαραίτητες σε έναν ψηφιοποιημένο και παγκοσμιοποιημένο κόσμο. Μέσω της δημιουργίας αφηγήσεων, της παιχνιδοποίησης κοινωνικών προβλημάτων και του σχεδιασμού διαδραστικών εμπειριών, τα Προγράμματα Παρέμβασης με Βάση τα Ενδιαφέροντα βοηθούν τους μαθητές να αναπτύξουν δεξιότητες που θα είναι χρήσιμες όχι μόνο στο ακαδημαϊκό περιβάλλον, αλλά και στην προσωπική και επαγγελματική τους ζωή.

5. Άλλοι πόροι


5. Πόροι: Ημερολόγιο προόδου με στοιχεία παιχνιδιού


Ημερολόγιο προόδου με στοιχεία παιχνιδιού: Τι είναι;


Ο σκοπός αυτού του ημερολογίου είναι να επιτρέπει στους χρήστες να καταγράφουν και να αναστοχάζονται τις καθημερινές τους συνήθειες που σχετίζονται με τα παιχνίδια και άλλους τομείς της ζωής τους, χρησιμοποιώντας στόχους και πόντους εμπειρίας ως κίνητρα. Με αυτόν τον τρόπο, στοχεύει στην προώθηση της αυτορρύθμισης και της ισορροπίας στις καθημερινές δραστηριότητες μέσω στοιχείων παιχνιδιού.


GAMIFIED PROGRESS JOURNAL


Upgrade your avatar with the XP you earn in your daily achievements!
For every 10 XP you have earned, you increase one box of the corresponding skill.




 INTELLIGENCE


 HEALTH

 STRENGTH

 CREATIVITY

 SOCIALIZATION

Try to level up every month!



You will need 200XP per month (i.e. 20 tasks) for each category - be consistent!

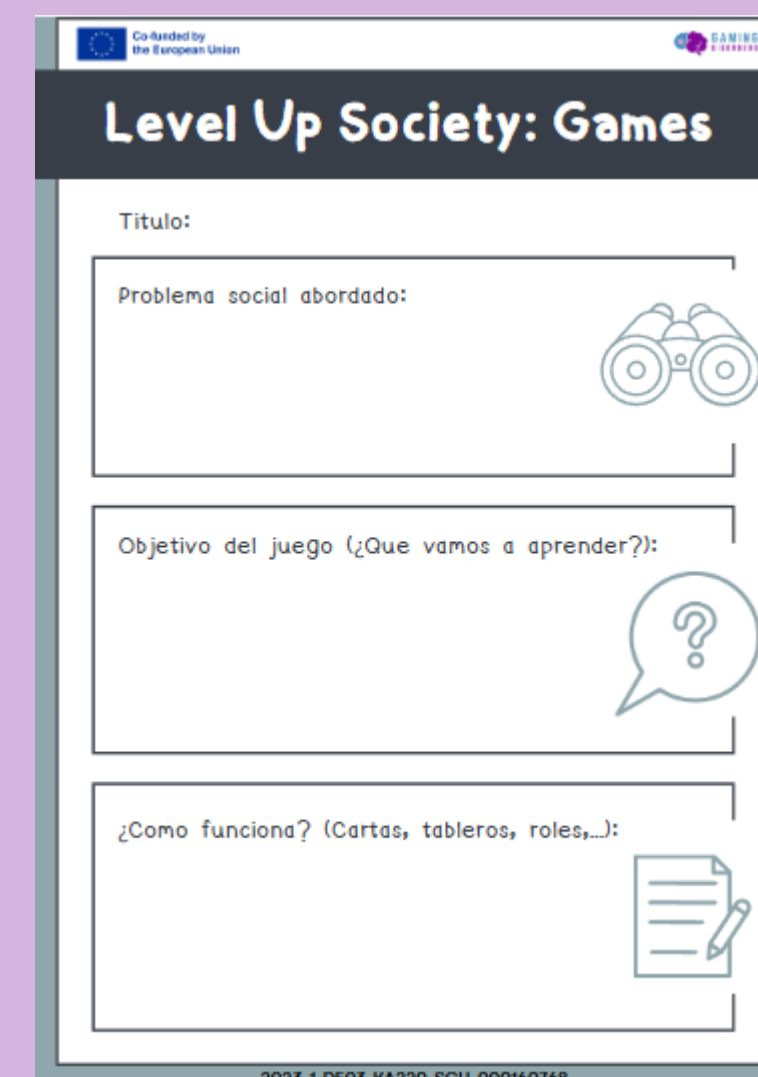
5. Πόροι: Παιχνιδοποίηση των κοινωνικών

προβλημάτων

Γαμιφικάση των κοινωνικών προβλημάτων: Τι είναι;

Σε αυτή τη δραστηριότητα, θα διερευνήσουμε πώς οι αρχές της παιχνιδοποίησης μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την αντιμετώπιση κοινωνικών προβλημάτων με δημιουργικούς και καινοτόμους τρόπους. Μέσω της δημιουργίας πρωτότυπων παιχνιδιών, οι συμμετέχοντες θα αναπτύξουν δεξιότητες όπως κριτική σκέψη, συνεργασία και επίλυση προβλημάτων, ενώ θα αναλύουν και θα ευαισθητοποιούν σχετικά με ζητήματα που επηρεάζουν τις κοινότητές μας.

Η δραστηριότητα είναι οργανωμένη σε διάφορες φάσεις, καθεμία από τις οποίες έχει σχεδιαστεί για να καθοδηγήσει τους συμμετέχοντες από την αρχική κατανόηση της έννοιας της παιχνιδοποίησης έως τη δημιουργία πρωτότυπων που αντιμετωπίζουν κοινωνικά προβλήματα. Αυτές οι οδηγίες παρέχουν ένα λεπτομερές πλαίσιο για τη διευκόλυνση της υλοποίησης και τη μεγιστοποίηση της συμμετοχής και της μάθησης.



The image shows a worksheet titled "Level Up Society: Games". At the top, it features the European Union logo and the text "Co-funded by the European Union" on the left, and the "GAMING DISORDERS" logo on the right. The main title "Level Up Society: Games" is in a dark header. Below the title, there are three sections for data entry, each with a corresponding icon:

- Titulo:** A text box with the label "Problema social abordado:" and a binoculars icon.
- Objetivo del juego (¿Que vamos a aprender?):** A text box with a question mark icon.
- ¿Como funciona? (Cartas, tableros, roles,...):** A text box with a document and pencil icon.

At the bottom of the worksheet, the ID number "2023-1-DE03-KA220-SCH-000160768" is visible.

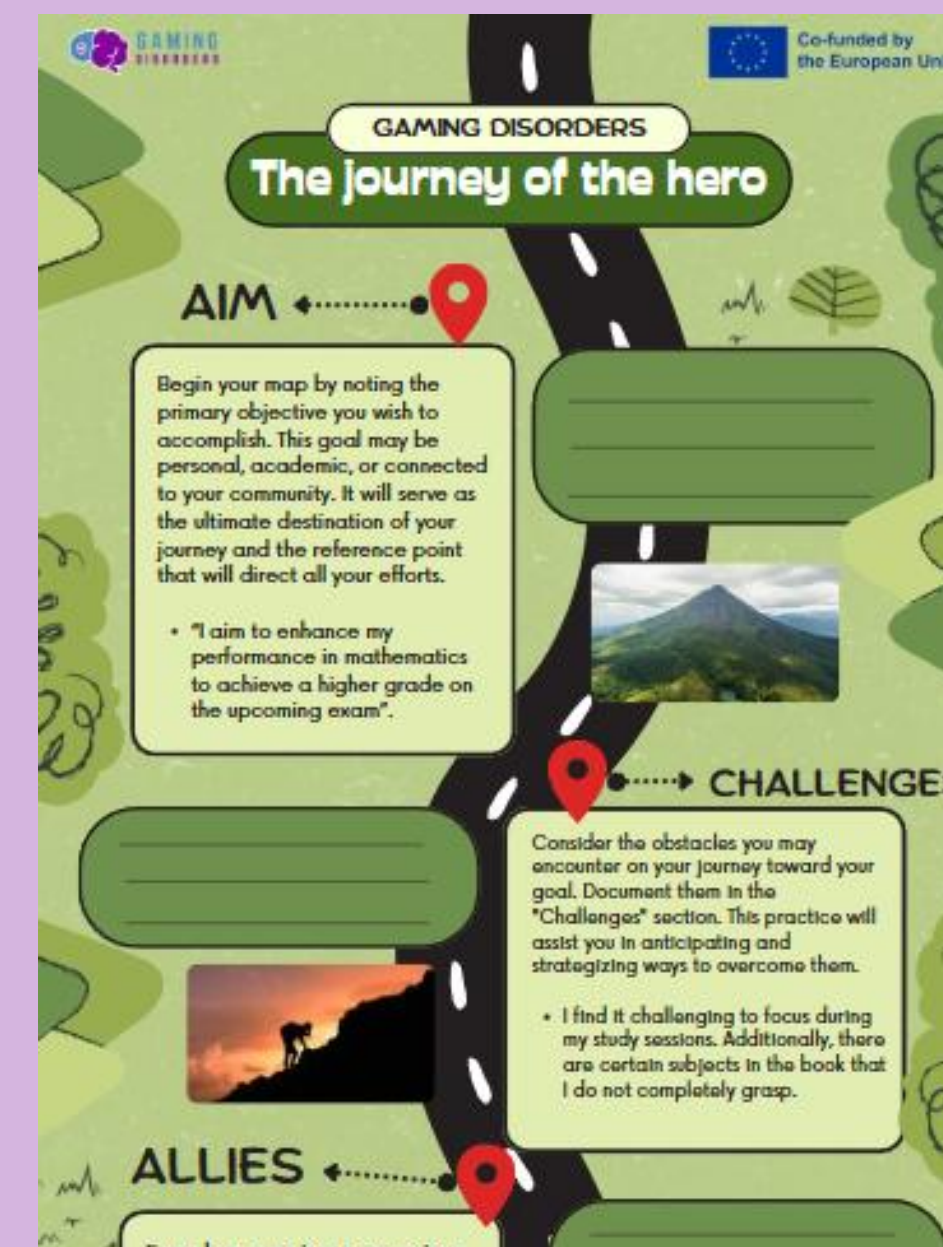
5. Πόροι: Το ταξίδι του ήρωα

«Το ταξίδι του ήρωα»: Τι είναι;

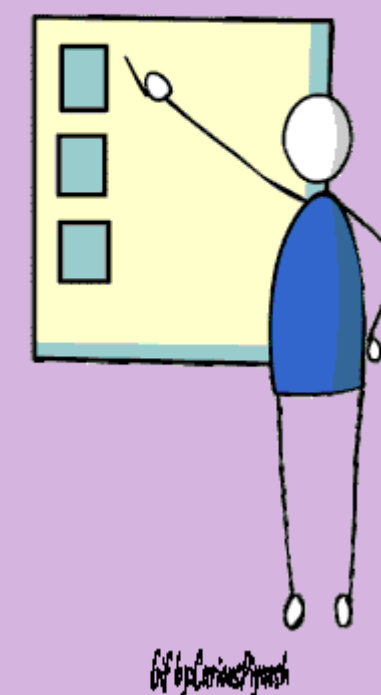
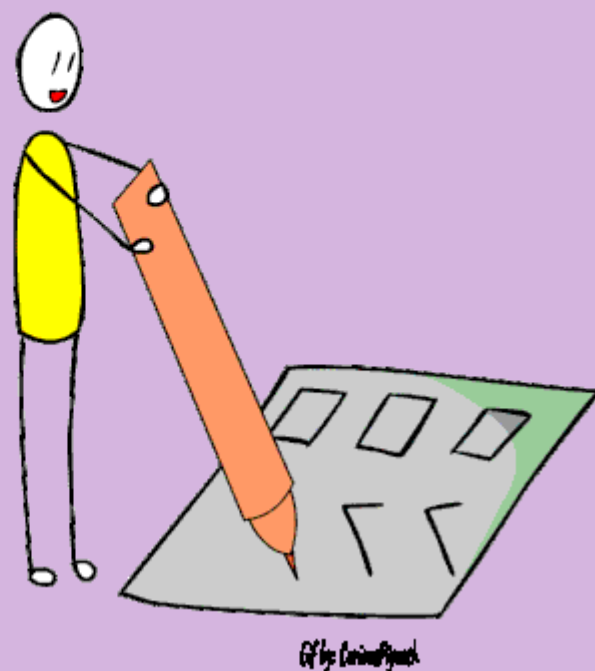
Όλοι είμαστε πρωταγωνιστές στις δικές μας ιστορίες, αντιμετωπίζοντας εμπόδια και προσπαθώντας να επιτύχουμε στόχους που προάγουν την προσωπική ανάπτυξη και την επιτυχία.

Ο «Χάρτης του Ήρωα» χρησιμεύει ως πόρος που σας βοηθά να οραματιστείτε αυτό το μονοπάτι, από τη στιγμή που αποφασίζετε να το ξεκινήσετε μέχρι τον τελικό στόχο. Αντλώντας έμπνευση από την παραδοσιακή ιδέα του ταξιδιού του ήρωα, αυτό το εργαλείο μετατρέπει τον καθορισμό στόχων σε παιχνίδι, καθιστώντας τον πιο ελκυστικό, ευφάνταστο και αποτελεσματικό.

Κατά τη διάρκεια αυτού του ταξιδιού, θα αναγνωρίσετε τις προκλήσεις που θα αντιμετωπίσετε, τους συμμάχους που θα σας υποστηρίξουν, τους πόρους που χρειάζεστε και τα επιτεύγματα που σηματοδοτούν την πρόοδό σας.



5. Πόροι: Αξιολόγηση



https://docs.google.com/forms/d/1V-w74hh354k3FkKqDyg1K_fVWlh1IqID_mUctxZJiJE/preview



**GAMING
DISORDERS**

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.



ΠΡΌΔΟΥ

Καλώ ορίσατε στο Ημερολόγιο Προόδου σα με Παιχνίδια! Αυτό είναι ο προσωπικό σα χώρο για να καταγράφετε τι δραστηριότητέ σα, να βελτιώνετε το avatar σα και να ξεκλειδώνετε νέε δεξιότητε. Ακολουθήστε τι οδηγίε βήμα προ βήμα για να ξεκινήσετε το ταξίδι σα:

- Το avatar σου θα ξεκινήσει με βασικά επίπεδα σε κάθε κατηγορία: Νοημοσύνη, Δύναμη, Υγεία, Κοινωνικοποίηση και Δημιουργικότητα.
- Κάθε μέρα, επιλέξτε 2 έω 5 δραστηριότητε που θέλετε να εκτελέσετε για να βελτιώσετε τι κατηγορίε του avatar σα. Μπορείτε να επιλέξετε μερικέ από τη λίστα ή να δημιουργήσετε νέε.
- Καταγράψτε τι δραστηριότητέ σα στην αντίστοιχη κατηγορία, αν τι έχετε ολοκληρώσει και του πόντου εμπειρία (XP) που κερδίζετε. Μπορείτε επίσης να περιγράψτε σύντομα πώ νιώσατε κάνοντα τι δραστηριότητε.
- Βελτιώστε το avatar σα με του πόντου εμπειρία που κερδίσατε.
- Στο τέλο τη εβδομάδα μπορείτε να αναλογιστείτε τα επιτεύγματά σα: Ποια κατηγορία βελτιώσατε περισσότερο;
- Τι ήταν πιο δύσκολο για εσά; Τι θέλετε να πετύχετε την επόμενη εβδομάδα;

Δεν ξέρετε πώ να βελτιώσετε τι δεξιότητέ σα; Ακολουθούν μερικέ ιδέε:



ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ

- Διαβάστε για 20 λεπτά. Ολοκλήρωση ενός διαδικτυακού μαθήματος. Λύνοντας sudoku ή παζλ. Γράφοντας ένα ημερολόγιο. Μαθαίνοντας κάτι καινούργιο.



ΥΓΕΙΑ

- Ασκηθείτε στον διαλογισμό. Κοιμηθείτε 7-8 ώρες τη νύχτα. Τρώτε ένα υγιεινό γεύμα (π.χ., συμπεριλάβετε φρούτα και λαχανικά). Κάντε ένα διάλειμμα από τις οθόνες για 2 συνεχόμενες ώρες.



ΔΥΝΑΜΗ

- Φυσική άσκηση. Συμμετέχετε σε ένα άθλημα. Κάντε μια βόλτα για 30 λεπτά. Ολοκληρώστε μια ρουτίνα διατάσεων. Χορός.



ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΠΟΙΗΣΗ

- Περνώντας χρόνο με φίλους ή οικογένεια. Συμμετοχή σε ομαδικές δραστηριότητες. Βοήθεια σε κάποιον με μια εργασία. Κάνοντας ένα ειλικρινές κομπλιμέντο σε κάποιον. Γράφοντας ένα μήνυμα ευχαριστίας σε κάποιον.



ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ

- Σχέδιο ή ζωγραφική. Γράφοντας μια ιστορία, ένα ποίημα ή ένα τραγούδι. Παίξτε ένα μουσικό όργανο. Μαγειρεύοντας ένα νέο πιάτο. Ανακαίνιση ενός χώρου στο σπίτι.

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:

ΩΡΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΕΣ ΕΠΙΤΕΥΓΜΑΤΕΣ (10 ΧΡ)

ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

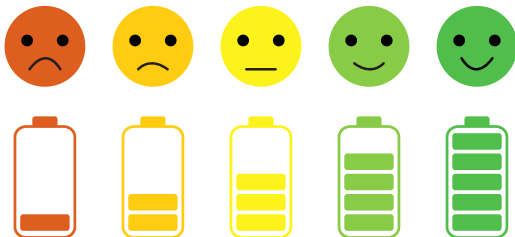


ΔΙΑΘΕΣΗ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΙΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

ΔΙΑΘΕΣΗ ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

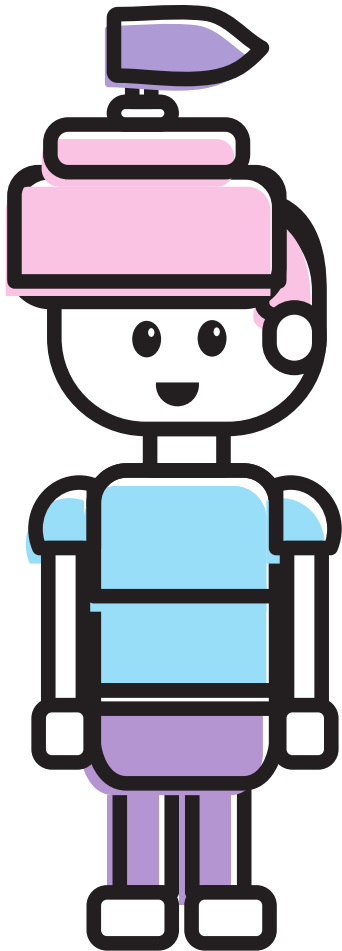
ΣΉΜΕΡΑ ΈΝΙΩΣΑ...

ΧΡ ΠΟΥ ΚΕΡΔΙΣΤΗΚΑΝ ΣΉΜΕΡΑ



ΠΡΌΛΟΓΟ

Αναβάθμισε το avatar σου με τα XP που κερδίζει στα καθημερινά σου επιτεύγματα!
Για κάθε 10 XP που κερδίζετε, αυξάνετε ένα πλαίσιο τη αντίστοιχη δεξιότητα.



ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ



ΥΓΕΙΑ



ΔΥΝΑΜΗ



ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ



ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΠΟΙ
ΗΣΗ



Προσπάθησε να ανεβαίνει επίπεδο κάθε μήνα!

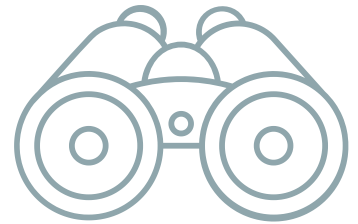


Θα χρειαστείτε 200XP ανά μήνα (δηλαδή 20 εργασίες) για κάθε κατηγορία - να είστε συνεπείς!

Level Up Society: Παιχνίδια

Τίτλος:

Κοινωνικό πρόβλημα που
αντιμετωπίζεται:



Στόχος του παιχνιδιού (Τι θα μάθουμε;):



Πώς λειτουργεί; (Κάρτες, πίνακες, ρόλοι,...):

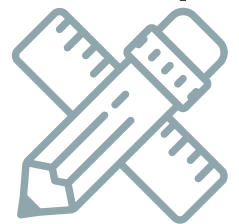


Level Up Society: Παιχνίδια

Αφήγηση (Ποια είναι η ιστορία του παιχνιδιού;)



Οπτικά Στοιχεία (Σκίτσο):



GAMING DISORDERS

The journey of the hero

INTRODUCTION

We are all protagonists in our own narratives, confronting obstacles and striving to attain objectives that foster personal development and achievement.

The "Hero Map" serves as a resource to assist you in visualizing that path, from the instant you choose to begin it to the ultimate objective. Drawing inspiration from the traditional idea of the hero's journey, this tool gamifies goal setting, rendering it more engaging, imaginative, and effective.

Throughout this journey, you will recognise the challenges you will face, the allies who will support you, the resources you require, and the accomplishments that signify your progress.

Prepare to map out your epic adventure!

TIPS

Getting Started: Prior to the participants' engagement, provide a concise overview of the "hero's journey" and its connection to their everyday experiences.

Foster creativity: Inspire participants to customize their maps with illustrations, colors, and symbols.

Group reflection: After the maps are finalized, arrange a session for participants to discuss their goals and strategies. This can motivate others and enhance the feeling of community.

Follow-up: It is advisable to arrange regular check-ins for participants to revise their map and evaluate their progress.

GAMING DISORDERS

The journey of the hero

AIM

Begin your map by noting the primary objective you wish to accomplish. This goal may be personal, academic, or connected to your community. It will serve as the ultimate destination of your journey and the reference point that will direct all your efforts.

- "I aim to enhance my performance in mathematics to achieve a higher grade on the upcoming exam".



CHALLENGES

Consider the obstacles you may encounter on your journey toward your goal. Document them in the "Challenges" section. This practice will assist you in anticipating and strategizing ways to overcome them.

- I find it challenging to focus during my study sessions. Additionally, there are certain subjects in the book that I do not completely grasp.



ALLIES

Every hero requires companions and resources on their quest. Consider individuals who can assist you or materials you can utilize. Document them in the designated area.

- "My instructor is able to clarify the subjects I find challenging" or "I can utilize online resources for assistance."



MILESTONES

Divide your goal into smaller steps or milestones that will help maintain your motivation and enable you to track your progress. Place these in the "Milestones" section.

- "Study for 20 minutes daily."
- "Comprehend a chapter of the book weekly."

META

Envision what your life or surroundings will resemble once you attain your goal. This activity will assist you in maintaining concentration on the advantages of your hard work.

- "I will achieve a higher grade and gain more confidence in the subject."



2023-1-DE03-KA220-SCH-000160768



Co-funded by
the European Union



**GAMING
DISORDERS**

Δραστηριότητα

Σχεδιάζοντας παιχνίδια για να αλλάξουμε τον κόσμο



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

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σε αυτή τη δραστηριότητα, θα διερευνήσουμε πώς οι αρχές της παιχνιδοποίησης μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την αντιμετώπιση κοινωνικών προβλημάτων με δημιουργικούς και καινοτόμους τρόπους. Μέσω της δημιουργίας πρωτοτύπων παιχνιδιών, οι συμμετέχοντες θα αναπτύξουν δεξιότητες όπως κριτική σκέψη, συνεργασία και επίλυση προβλημάτων, ενώ θα αναλύουν και θα ευαισθητοποιούν το κοινό σχετικά με ζητήματα που επηρεάζουν τις κοινότητές μας.

Η δραστηριότητα είναι οργανωμένη σε διάφορες φάσεις, καθεμία από τις οποίες έχει σχεδιαστεί για να καθοδηγήσει τους συμμετέχοντες από την αρχική κατανόηση της έννοιας της παιχνιδοποίησης μέχρι τη δημιουργία πρωτοτύπων που αντιμετωπίζουν κοινωνικά προβλήματα. Αυτές οι οδηγίες παρέχουν ένα λεπτομερές πλαίσιο για τη διευκόλυνση της υλοποίησης και τη μεγιστοποίηση της συμμετοχής και της μάθησης.

ΣΤΟΧΟΙ

1. Προώθηση της κατανόησης των κοινωνικών προβλημάτων από μια καινοτόμο προοπτική.
2. Ανάπτυξη δεξιοτήτων ομαδικής εργασίας, δημιουργικότητας και ενσυναίσθησης.
3. Δημιουργία πρακτικών εργαλείων που μπορούν να εφαρμοστούν σε εκπαιδευτικά ή ευαισθητοποιητικά περιβάλλοντα.

ΟΦΕΛΗ

1. Προωθεί την κριτική σκέψη σχετικά με κοινωνικά προβλήματα.
2. Εμπνέει τους συμμετέχοντες να γίνουν φορείς αλλαγής στις κοινότητές τους.
3. Παρέχει πρακτική εμπειρία στο σχεδιασμό παιχνιδιών.



ΟΔΗΓΙΕΣ

1. Προετοιμασία

	Διάρκεια	2-3 ώρες
Προηγούμενη προετοιμασία	Υλικά	Φύλλα εργασίας (πρότυπο σχεδίασης), στυλό, μαρκαδόροι, μεγάλα φύλλα χαρτιού, προαιρετική πρόσβαση σε ψηφιακά εργαλεία όπως Canva ή Trello.
	Διάστημα	Αίθουσα με τραπέζια για ομαδική εργασία και χώρο για τελικές παρουσιάσεις.

Πριν από το εργαστήριο, είναι σημαντικό να αφιερώσετε χρόνο για την προετοιμασία των υλικών και του χώρου. Θα χρειαστείτε έντυπα ή ψηφιακά πρότυπα που περιλαμβάνουν περιγραφές της ιστορίας, παραδείγματα μηχανισμών παιχνιδιού και χώρους όπου οι συμμετέχοντες θα μπορούν να αναπτύξουν τις ιδέες τους. Επιπλέον, συνιστάται να έχετε στη διάθεσή σας δημιουργικά υλικά, όπως μαρκαδόρους, αυτοκόλλητα σημειώματα, φύλλα χαρτιού και, προαιρετικά, ψηφιακά εργαλεία όπως το Canva ή το Miro. Ένας μεγάλος και άνετος χώρος θα διευκολύνει την ομαδική εργασία.

Ο συντονιστής θα πρέπει να εξετάσει παραδείγματα παιχνιδιών όπως το Papers, Please ή το This War of Mine, τα οποία ασχολούνται με κοινωνικά ζητήματα, για να τα χρησιμοποιήσει ως έμπνευση κατά την εισαγωγή. Μπορεί επίσης να προετοιμάσει μια σύντομη παρουσίαση σχετικά με τον αντίκτυπο της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση και την κοινωνική ευαισθητοποίηση, η οποία θα είναι καθοριστική για την κινητοποίηση των συμμετεχόντων. Εάν η ομάδα είναι μεγάλη, είναι χρήσιμο να οριστούν ρόλοι όπως αρχηγοί ομάδων, χρονομέτρες και υπεύθυνοι παρουσιάσεων.

2. Εισαγωγή στο θέμα

**Presentation of the
concept of gamification**

Το εργαστήριο ξεκινά με μια σύντομη θεωρητική εισαγωγή στη γκαμιφικάση ως εργαλείο εκπαίδευσης και ευαισθητοποίησης. Ο συντονιστής εξηγεί πώς τα παιχνίδια μπορούν να αντιμετωπίσουν αποτελεσματικά σύνθετα κοινωνικά ζητήματα, καλλιεργώντας την ενσυναίσθηση και την κριτική σκέψη. Για να εμπνεύσει τους συμμετέχοντες, παρουσιάζονται παραδείγματα υπάρχοντων παιχνιδιών που επιτυγχάνουν αυτούς τους στόχους. Για παράδειγμα, το «Papers, Please» εξερευνά ηθικά διλήμματα στη διαχείριση των συνόρων, ενώ το «This War of Mine» βάζει τους παίκτες στη θέση των αμάχων κατά τη διάρκεια ενός πολέμου.

**Brief group discussion:
What social problems do
you consider most urgent?**

Μετά από αυτή την εισαγωγή, ανοίγει ένας χώρος συζήτησης όπου οι συμμετέχοντες μοιράζονται τα κοινωνικά ζητήματα που τους απασχολούν περισσότερο και τα συναισθήματα ή τα διδάγματα που θα ήθελαν να εμπνεύσει ένα παιχνίδι.

3. Δημιουργία ομάδας και επιλογή θεμάτων

Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε ομάδες των 3-5 ατόμων, οργανωμένες σύμφωνα με κοινά ενδιαφέροντα ή συγγένειες. Κάθε ομάδα επιλέγει ένα κοινωνικό πρόβλημα που την ενδιαφέρει να αντιμετωπίσει, χρησιμοποιώντας μια λίστα με παραδείγματα όπως η κλιματική αλλαγή, η διάκριση λόγω φύλου ή η ψυχική υγεία των εφήβων.

Μέσα σε κάθε ομάδα μπορούν να ανατεθούν συγκεκριμένοι ρόλοι: δημιουργικός ηγέτης, σχεδιαστής, διαχειριστής χρόνου και παρουσιαστής. Αυτό εξασφαλίζει μια ισορροπημένη κατανομή των καθηκόντων και διευκολύνει την ανάπτυξη του πρωτοτύπου. Εάν κάποια ομάδα δυσκολεύεται να αποφασίσει για ένα θέμα, ο συντονιστής μπορεί να την καθοδηγήσει με συγκεκριμένα παραδείγματα ή καθοδηγητικές ερωτήσεις.

4. Φάση σχεδιασμού

Σε αυτό το στάδιο, κάθε ομάδα αναπτύσσει το πρωτότυπο του παιχνιδιού της. Η διαδικασία χωρίζεται σε τέσσερα βασικά βήματα: καθορισμός της ιδέας, ανάπτυξη της αφήγησης, σχεδιασμός των μηχανισμών και δημιουργία ενός αρχικού σκίτσου.

Πρώτα, οι ομάδες καθορίζουν τον κύριο στόχο του παιχνιδιού, απαντώντας σε ερωτήσεις όπως: τι θέλουν να μάθουν ή να βιώσουν οι παίκτες; Στη συνέχεια, δημιουργούν μια βασική αφήγηση που συνδέει τους παίκτες με το επιλεγμένο κοινωνικό ζήτημα, καθορίζοντας τους χαρακτήρες, τα σκηνικά και τις κύριες συγκρούσεις.

Στη συνέχεια, σχεδιάζουν τους μηχανισμούς του παιχνιδιού, αποφασίζοντας πώς θα αλληλεπιδρούν οι παίκτες με την αφήγηση. Για παράδειγμα, μπορούν να χρησιμοποιήσουν κάρτες για να αναπαραστήσουν ηθικές επιλογές, πόντους δεξιοτήτων για να ανταμείψουν την πρόοδο ή ένα ταμπλό με συγκεκριμένες προκλήσεις. Τέλος, δημιουργούν ένα αρχικό σκίτσο που απεικονίζει την ιδέα τους, χρησιμοποιώντας δημιουργικά υλικά για να διαμορφώσουν το πρωτότυπο.

Οι ομάδες εργάζονται στο πρωτότυπό τους ακολουθώντας το πρότυπο που τους παρέχεται.

Περιλαμβάνει:

- Τίτλος του παιχνιδιού.
- Κοινωνικό πρόβλημα που αντιμετωπίζεται.
- Στόχος του παιχνιδιού: Τι θέλετε να μάθουν ή να νιώσουν οι παίκτες;
- Μηχανική: Πώς λειτουργεί το παιχνίδι (κάρτες, ταμπλό, ρόλοι, προκλήσεις κ.λπ.).
- Αφήγηση: Ιστορία που συνδέει τους παίκτες με το πρόβλημα.
- Οπτικά στοιχεία: Σύντομη περιγραφή του σχεδιασμού (προαιρετικό).

5. Παρουσίαση πρωτοτύπων

Κάθε ομάδα έχει την ευκαιρία να παρουσιάσει το πρωτότυπο της στην ομάδα. Σε αυτές τις παρουσιάσεις, εξηγούν το κοινωνικό πρόβλημα που επέλεξαν, την αφήγηση του παιχνιδιού, τους μηχανισμούς που σχεδίασαν και τα αποτελέσματα που ελπίζουν να επιτύχουν.

Ο συντονιστής δημιουργεί ένα εποικοδομητικό περιβάλλον όπου οι άλλες ομάδες μπορούν να κάνουν ερωτήσεις και να προσφέρουν προτάσεις για τη βελτίωση των πρωτοτύπων. Αυτή η ανατροφοδότηση βοηθά τις ομάδες να βελτιώσουν τις ιδέες τους και να κατανοήσουν καλύτερα πώς θα μπορούσε να εφαρμοστεί το παιχνίδι τους σε ένα πραγματικό πλαίσιο.

6. Ομαδική ανάλυση και συμπεράσματα

Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται με μια ομαδική ανασκόπηση της διαδικασίας δημιουργίας και των διδαγμάτων που αποκομίστηκαν. Ο συντονιστής καθοδηγεί τη συζήτηση με ερωτήσεις όπως: Ποιες προκλήσεις αντιμετωπίσατε κατά το σχεδιασμό του παιχνιδιού; Πώς πιστεύετε ότι θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί το πρωτότυπό σας σε ένα εκπαιδευτικό ή ευαισθητοποιητικό περιβάλλον;

Οι συμμετέχοντες ενθαρρύνονται να μοιραστούν τις ιδέες τους για το πώς να αξιοποιήσουν τα πρωτότυπα τους πέρα από το εργαστήριο, είτε αναπτύσσοντας τα περαιτέρω είτε εφαρμόζοντάς τα στις κοινότητές τους. Ο συντονιστής κλείνει το εργαστήριο συνοψίζοντας τα βασικά σημεία και επισημαίνοντας τον πιθανό αντίκτυπο της παιχνιδοποίησης στην επίλυση κοινωνικών προβλημάτων.

Αυτή η δομημένη προσέγγιση εξασφαλίζει ότι η δραστηριότητα είναι σαφής, οργανωμένη και εμπλουτιστική τόσο για τους συντονιστές όσο και για τους συμμετέχοντες.



Co-funded by
the European Union



**GAMING
DISORDERS**

Φόρμα αξιολόγησης

Έργα παρέμβασης βάσει ενδιαφέροντος



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 Τι άλλο υλικό περιμένατε ή θα θέλατε να είχε συμπεριληφθεί και 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. 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/δραστηριότητες/βίντεο/κουίζ να κατανοήσετε καλύτερα τη δραστηριότητα;

Ναι

Όχι

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

1 – Κακή

2

3

4

5 – Άριστη

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

1 – Κακή

2

3

4

5 – Άριστη

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

1 – Κακή

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. 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 τυχερά παιχνίδια στο σχολείο;

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;



Co-funded by
the European Union



Ευχαριστούμε για τα σχόλιά σας!