

ΕΤΑΙΡΟΙ



VISAGINO DRAUGYSTES PROGIMNAZIJA
Lithuania



149TH SCHOOL SOFIA
Bulgaria



CENTRO SAN VIATOR
Spain



EMVIO
Greece

Μαζί, μπορούμε να αποτρέψουμε
**ΤΟΝ ΕΘΙΣΜΟ ΣΤΑ
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ**
και να δημιουργήσουμε ένα
πιο υγιές και ανθεκτικό
εκπαιδευτικό περιβάλλον.



Σκανάρετε για περισσότερα



gameover-project.eu



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

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 Εθνικού Οργανισμού. Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο Εθνικός Οργανισμός δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.



game
OVER



Απενεργοποίησε τον Εθισμό
**ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕ
ΤΗ ΖΩΗ!**

ΑΡΙΘΜΟΣ ΕΡΓΟΥ:
2024-1-LT01-KA220-SCH-000247500



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

ΤΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ

Το διαδικτυακό παιχνίδι αποτελεί σημαντικό κομμάτι της ζωής των νέων, προσφέροντας διασκέδαση και ευκαιρίες κοινωνικής αλληλεπίδρασης. Ωστόσο, η υπερβολική ενασχόληση μπορεί να οδηγήσει σε προβληματικές συμπεριφορές, επηρεάζοντας αρνητικά την ακαδημαϊκή απόδοση, τις κοινωνικές σχέσεις και την ψυχική υγεία. Η Προβληματική Ενασχόληση με το Διαδικτυακό Παιχνίδι (POG) είναι ιδιαίτερα ανησυχητική για τους νέους ηλικίας 12-16 ετών, καθώς είναι πιο ευάλωτοι στην ανάπτυξη εθιστικών συμπεριφορών.



ΓΝΩΡΙΖΑΤΕ ΟΤΙ;

- Η POG μπορεί να οδηγήσει σε αδικαιολόγητες απουσίες από το σχολείο και χαμηλές ακαδημαϊκές επιδόσεις.
- Οι μαθητές που αντιμετωπίζουν κοινωνικοοικονομικές προκλήσεις διατρέχουν μεγαλύτερο κίνδυνο εθισμού στα ηλεκτρονικά παιχνίδια.
- Η έγκαιρη παρέμβαση μπορεί να αποτρέψει τις μακροχρόνιες αρνητικές επιπτώσεις στην ανάπτυξη των νέων.

Η ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΜΑΣ

Το GameOver υιοθετεί μια πολύπλευρη προσέγγιση για την αντιμετώπιση της POG:

- Ενημέρωση της εκπαιδευτικής κοινότητας σχετικά με τα διαδικτυακά παιχνίδια.
- Ανάπτυξη ενός Εργαλείου Έγκαιρης Ανίχνευσης για τον εντοπισμό πρώιμων σημείων εθισμού.
- Δημιουργία επιστημονικά τεκμηριωμένων Εργαλείοιθκών για εκπαιδευτικούς, μαθητές και γονείς σχετικά με την υπερβολική ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.
- Δράσεις ευαισθητοποίησης για μαθητές με λιγότερες ευκαιρίες, οι οποίοι είναι πιο ευάλωτοι στον εθισμό στα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Συνδυάζοντας έρευνα, πρακτικά εργαλεία και επαγγελματική κατάρτιση, το GameOver επιδιώκει να ενδυναμώσει τις σχολικές κοινότητες και να προσφέρει βιώσιμες λύσεις.



ΠΟΙΟΙ ΩΦΕΛΟΥΝΤΑΙ;

Το GameOver υποστηρίζει:

- **Εκπαιδευτικούς** που αναζητούν στρατηγικές για την αντιμετώπιση του εθισμού στα ηλεκτρονικά παιχνίδια.
- **Μαθητές 12-16 ετών**, ιδιαίτερα εκείνους με λιγότερες ευκαιρίες.
- **Γονείς**, παρέχοντάς τους στρατηγικές για να υποστηρίξουν τα παιδιά τους στο σπίτι.

ΠΑΡΑΔΟΤΕΑ

- **Εργαλείο Έγκαιρης Ανίχνευσης (EDI).** Ένα εργαλείο για τον εντοπισμό παραγόντων κινδύνου και πρώιμων ενδείξεων εθισμού στα παιχνίδια.
- **Εργαλείοιθκές.** Εξειδικευμένοι πόροι για εκπαιδευτικούς, μαθητές και γονείς.
- **Διαδικτυακό Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα.** Ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα για επαγγελματίες, που επικεντρώνεται στην πρόληψη, ανίχνευση και παρέμβαση στον εθισμό στα παιχνίδια.



ΓΙΑΤΙ ΕΧΕΙ ΣΗΜΑΣΙΑ

Η προβληματική ενασχόληση με τα παιχνίδια δεν επηρεάζει μόνο τους ίδιους τους μαθητές, αλλά έχει επιπτώσεις και στις οικογένειες, τα σχολεία και την κοινωνία συνολικά. Το έργο GameOver διασφαλίζει ότι:

- Οι εκπαιδευτικοί και οι επαγγελματίες εκπαίδευσης διαθέτουν τις δεξιότητες για να εντοπίζουν και να αντιμετωπίζουν ζητήματα που σχετίζονται με την ενασχόληση με ηλεκτρονικά παιχνίδια.
- Οι μαθητές είναι ενημερωμένοι για τους κινδύνους και έχουν τη δύναμη να κάνουν πιο υγιείς επιλογές.
- Οι γονείς έχουν τα κατάλληλα εργαλεία για να υποστηρίξουν τα παιδιά τους στη διατήρηση ισορροπημένων ψηφιακών συνθηκών.