



# Η ΔΥΝΑΜΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

## Lesson Plan

For Be Strong Online Ambassadors to follow

**Be  
STRONG  
ONLINE**

An Ambassador Programme  
From The Diana Award



Η προσαρμογή στα ελληνικά πραγματοποιήθηκε με την επιμέλεια του  
Επιστημονικού Οργανισμού «Μαζί για την Εφηβική Υγεία»  
[www.youth-life.gr](http://www.youth-life.gr)



## Σχετικά

Ο θεσμός του Diana Award αποτελεί

κληρονομιά της Πριγκίπισσας Νταϊάνα, η οποία είχε την πεποίθηση ότι τα νεαρά άτομα έχουν τη δύναμη να αλλάξουν τον κόσμο προς το καλύτερο. Γι αυτό θα πρέπει να δίδονται στους νέους ευκαιρίες για εξέλιξη και ερεθίσματα να εμπλέκονται σε δράσεις κοινωνικού χαρακτήρα. Είμαστε υπερήφανοι που διαθέτουμε την αμέριστη στήριξη της ΑΕ του Πρίγκιπα Ουίλιαμ και της ΑΕ Πρίγκιπα Χάρρυ, καθώς και της ομάδας τους στο Royal Charities Forum του Δούκα και της Δούκισσας του Κέμπριτζ και του Πρίγκιπα Χάρρυ.

## Η αποστολή μας

Η αποστολή μας είναι να εμπνέουμε και να αναγνωρίζουμε την κοινωνική δράση σε νεαρά άτομα. Αυτό επιτυγχάνεται:

- Ενδυναμώνοντας τα νεαρά άτομα να κάνουν τη διαφορά και να αξιοποιήσουν το μέγιστο των δυνατοτήτων τους
- Εμπλέκοντας τα νεαρά άτομα στα προγράμματά του Diana Award, που τους παρέχουν τη δυνατότητα να ξεχωρίσουν μέσω της κοινωνικής δράσης
- Ενθαρρύνοντας νεαρά άτομα να συνεισφέρουν στις κοινότητές τους

Η Αποστολή του θεσμού Diana Award υλοποιείται μέσω τεσσάρων βασικών προγραμμάτων:

**1. Το Πρόγραμμα Diana Award** – που αναγνωρίζει την αξία των νέων ανθρώπων.

**2. Το Δίκτυο του Diana Award** – που στηρίζει την κοινωνική συνοχή και προάγει την κοινωνική δράση των νέων.

**3. Η εκστρατεία Anti-Bullying του Diana Award** – που παρέχει σε νεαρά άτομα, επαγγελματίες και γονείς τις ικανότητες και την αυτοπεποίθηση να αντιμετωπίζουν κάθε μορφή παρενόχλησης.

**4. Το Πρόγραμμα καθοδήγησης του Diana Award** – που στηρίζει νεαρά άτομα που βρίσκονται σε κίνδυνο.

# Καλωσήλθατε στην ενότητα *Η Δύναμη του Παιχνιδιού!*

Ως Πρεσβευτής του προγράμματος Be Strong Online ΕΣΕΙΣ θα μιλήσετε στους νεαρότερους μαθητές για το θέμα των online παιχνιδιών σε μία διαδραστική ενότητα διάρκειας 20 λεπτών.

Η διεξαγωγή της ενότητας αυτής θα συμβάλει στη βελτίωση των δεξιοτήτων σας στην παρουσίαση, τη δημόσια ομιλία, την καθοδήγηση και άλλα. Θα βοηθήσετε επίσης τους μαθητές να αυξήσουν την ψηφιακή τους μόρφωση, τη δεξιότητα διαμόρφωσης επιχειρημάτων και άλλα – ανατρέξτε στα εικονίδια με τις δεξιότητες που παρατίθενται δίπλα σε κάθε δραστηριότητα.

Στην ενότητα εκπαίδευσής σας με τον συντονιστή του προγράμματος, θα διατρέξετε το παρόν Σχέδιο Μαθήματος και θα εξασκηθείτε στη διοργάνωση των δραστηριοτήτων και τη διεξαγωγή συζήτησης.

Ύστερα από την εκπαίδευσή σας, το παρόν Σχέδιο Μαθήματος θα λειτουργήσει ως οδηγός, τον οποίο θα χρησιμοποιείτε με το συνάδελφο Πρεσβευτή του προγράμματος Be Strong Online στο μάθημά σας με τους μαθητές.

Το μάθημα που θα παρουσιάσετε, *Η Δύναμη του Παιχνιδιού* χωρίζεται σε τέσσερα μέρη:

1. Εισαγωγή
2. Βίντεο και συζήτηση
3. Επιλογή μίας δραστηριότητας από τέσσερις διαθέσιμες
4. Δραστηριότητες παρακολούθησης για το σπίτι, ανατροφοδότηση και μοίρασμα ενημερωτικών εντύπων στους μαθητές



## Προετοιμασία

Η ενότητα προς τους νεαρούς μαθητές θα διαρκέσει περίπου **20 λεπτά**. Ο παρών οδηγός είναι σχεδιασμένος με γνώμονα την ευελιξία, συνεπώς, προσαρμόστε την ενότητα στο διαθέσιμο χρόνο σας.

Όταν θα επιλέγετε μία από τις τέσσερις δραστηριότητες, βεβαιωθείτε ότι **λαμβάνετε υπόψη το βαθμό δυσκολίας**. Κάθε δραστηριότητα έχει με ένα σύμβολο στο επάνω δεξί μέρος, ανάλογα με το βαθμό δυσκολίας. Ζητήστε στον Συντονιστή του προγράμματός σας να σας βοηθήσει στην απόφαση για το ποια δραστηριότητα κάνει για την ομάδα, με την οποία θα εργαστείτε.



1. **Βαθμός δυσκολίας 1:** Μία απλή, δομημένη δραστηριότητα, η οποία χρησιμοποιείται εάν θέλετε η ομάδα με την οποία θα δουλέψετε να κατανοήσει το θέμα γρήγορα
2. **Βαθμός δυσκολίας 2:** Μέτριας δυσκολίας δραστηριότητα, η οποία ενδέχεται να απαιτεί επιπλέον χρόνο για εξάσκηση και έρευνα
3. **Βαθμός δυσκολίας 3:** Εάν διαθέτετε παραπάνω χρόνο και θεωρείτε ότι οι μαθητές με τους οποίους θα δουλεύετε είναι πιο προχωρημένοι στο θέμα αυτό, χρησιμοποιήστε αυτή τη δραστηριότητα.

Ανατρέξτε στην ενότητα «**Προετοιμασία**» της δραστηριότητας που θα επιλέξετε, μάθετε πόσοι μαθητές θα είναι παρόντες και βεβαιωθείτε ότι έχετε όλο **το υλικό που απαιτείται**. Ενδέχεται να χρειαστείτε να τυπώσετε έντυπα δραστηριότητας ή να χρησιμοποιήσετε διαφάνειες της παρουσίασης PowerPoint για τη δραστηριότητά σας.

Βεβαιωθείτε ότι θα φθάσετε στην τάξη **10-15 λεπτά νωρίτερα** για να προετοιμαστείτε εγκαίρως, αν είναι δυνατόν. Βάλτε την παρουσίαση σε έναν υπολογιστή και συνδέστε τον με έναν προβολέα (projector) ή μία ευρεία οθόνη υπολογιστή, ώστε η τάξη να μπορεί να τη δει καθαρά.

Ετοιμάστε το βίντεο Η Δύναμη του Παιχνιδιού και βεβαιωθείτε ότι παίζει κανονικά (<https://www.youtube.com/watch?v=LmtHijli7H4>).

Πρέπει **πάντοτε να παρίσταται ένα μέλος του προσωπικού στο μάθημά σας**. Μάθετε ποιο θα είναι αυτό – ο Συντονιστής του προγράμματος Be Strong Online, ο εκπαιδευτής, ο δάσκαλος της τάξης ή κάποιος άλλος – και μιλήστε του εκ των προτέρων σχετικά με την ενότητά σας. Ενημερώστε το δάσκαλο σχετικά με την δραστηριότητα που θα διδάξετε, καθώς ενδέχεται να έχει συστάσεις για το ποιες δραστηριότητες ταιριάζουν στην συγκεκριμένη ομάδα μαθητών.

## Κορυφαίες συμβουλές!

Ακολουθεί μία δραστηριότητα για να την ολοκληρώσετε εκ των προτέρων με την ομάδα Πρεσβευτών σας Be Strong Online, η οποία θα σας βοηθήσει να ξεκινήσετε μία συζήτηση με τους μαθητές όταν κάνετε το μάθημα:

### Τακτικές διευκόλυνσης της συζήτησης με τους μαθητές

Εάν δε θέλει κανείς από την τάξη να πάρει το λόγο, μπορείτε να ...

- Χωρίσετε την ομάδα σε ζεύγη, για να συζητήσουν μεταξύ τους, πριν επανέλθουν στην ομαδική συζήτηση
- Ζητήστε από τους μαθητές «περιγράψτε με μία λέξη τι πιστεύετε για το θέμα αυτό». Οι μαθητές μπορούν ακόμη και να γράψουν τις απαντήσεις τους σε ένα φύλλο χαρτί και να το αναρτήσουν
- Έχετε ένα κουτί με ερωτήσεις στο μπροστινό τμήμα της τάξης για να τις διαβάσετε στο τέλος
- Ζητήστε από τους μαθητές να γίνουν πιο συγκεκριμένοι, ρωτώντας τους: «ενδιαφέρον αυτό, γιατί το λες;» «Μπορείς α μου πεις περισσότερα για αυτό;»

Έχετε άλλες ιδέες για να ξεκινήσει η συζήτηση; Καταγράψτε τις ιδέες σας εδώ...

### Οι ιδέες μου:



### Κερδίζοντας την εμπιστοσύνη των μαθητών


Η ενότητα διεξάγεται καλύτερα όταν οι μαθητές νιώθουν άνετα να εκφράσουν τις σκέψεις και τις εμπειρίες τους. Μπορείτε να δοκιμάσετε τις παρακάτω τακτικές για να ενθαρρύνετε τη συζήτηση:


- Μπορείτε να ξεκινήσετε την ενότητα με μία «σειρά Ναι»: τρία πράγματα, στα οποία οι μαθητές μπορούν να πουν «ναι» πριν καν αρχίσει η ενότητα. Έτσι, συνηθίζουν να απαντούν με θετικό τρόπο. Για παράδειγμα: «πηγαίνει καλά η μέρα σε όλους;» Σήμερα θα μιλήσουμε για τα online παιχνίδια. Είστε έτοιμοι;» «Ανυπομονείτε να συμμετάσχετε σε διασκεδαστικές δραστηριότητες;»  
*Ίσως υπάρξουν μαθητές που σκόπιμα θα απαντήσουν «όχι» για να αναστατώσουν την τάξη – αλλά μην ανησυχείτε, συνεχίστε και μην ξεχνάτε ότι ο δάσκαλος είναι εκεί για να βοηθήσει αν κάποιοι μαθητές παρεκτραπούν.*
- Χρησιμοποιήστε χιούμορ και σκεφθείτε πώς να ελαφρύνετε το θέμα.
- Αν είναι δυνατό, αλλάξτε τη διάταξη των θρανίων σε κύκλο, για να ενθαρρύνετε την ανοικτή συζήτηση. Οι μαθητές θα νιώσουν ότι δεν πρόκειται για συνηθισμένο «μάθημα» και θα συμμετάσχουν με χαρά σε αυτό.

## Η Δύναμη του Παιχνιδιού – Σχέδιο μαθήματος

### Εισαγωγή (2 λεπτά)

**Θα χρειαστείτε:** έναν πίνακα, ένα στυλό κι ένα φύλλο χαρτί για κάθε μαθητή της τάξης σας, το βίντεο **Η Δύναμη του Παιχνιδιού** (<https://www.youtube.com/watch?v=LmtHijli7H4>)

 **Συστηθείτε** ως Πρεσβευτές του προγράμματος **Be Strong Online** και εξηγήστε ότι η σύντομη ενότητα που θα παρακολουθήσουν σήμερα έχει τίτλο **Η Δύναμη του Παιχνιδιού**

 **Εξηγήστε** ότι κάποιο μέλος του προσωπικού θα είναι παρόν κατά τη διάρκεια της ενότητας

**Απαριθμήστε** κάποια πράγματα που πρέπει να θυμούνται:


- όλοι έχουν το δικαίωμα να παραλείψουν μία ερώτηση** αν δεν επιθυμούν να την απαντήσουν
- όλοι έχουν το δικαίωμα να ακουστούν**
- Δεν πρέπει να **ασκείται κριτική στους άλλους**
- Δεν πρέπει να γίνεται **φασαρία**

**Απαριθμήστε τους στόχους μάθησης** για την ενότητα αυτή:


- Οι μαθητές θα είναι σε θέση να βρουν **τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα των online παιχνιδιών**
- Οι μαθητές θα είναι σε θέση να **εντοπίσουν τους κύριους κινδύνους** που ενδέχεται να αντιμετωπίσουν **κατά τη διεξαγωγή ενός παιχνιδιού**
- Προσθέστε το **στόχο μάθησης από τη δραστηριότητα που επιλέγετε** →



### Συζήτηση σχετικά με τη Δύναμη του Παιχνιδιού (3 λεπτά)


 **κάντε εισαγωγή** στο θέμα και ωθήστε τους μαθητές να ξεκινήσουν τη συζήτηση, με τις παρακάτω ερωτήσεις για αρχή:


- Σηκώστε το χέρι εάν **έχετε ποτέ παίξει παιχνίδια στον υπολογιστή ή μέσω εφαρμογής**
- Κρατήστε το χέρι ψηλά εάν κάποια από αυτά τα παιχνίδια ήταν **online**
- Γιατί πιστεύετε** ότι επιλέξαμε τον τίτλο «**Η Δύναμη του Παιχνιδιού**» όταν μιλάμε για τα παιχνίδια;
- Ποια είναι τα αγαπημένα σας παιχνίδια και γιατί** σας αρέσει να τα παίζετε;

 **Ζητήστε** από τον καθένα να γράψει με μία λέξη στο φύλλο χαρτιού τους **τι πιστεύουν για τα παιχνίδια**


Στην *άλλη πλευρά του φύλλου*, ζητήστε τους να σημειώσουν **πόσες ώρες την εβδομάδα παίζουν** online παιχνίδια (Xbox, PlayStation, εφαρμογές...)

 **Παρακολουθήστε** το βίντεο «Η Δύναμη του Παιχνιδιού»

 **Ζητήστε** από όλους τους μαθητές να κρατήσουν ψηλά το χαρτί με τις απαντήσεις τους στην ερώτηση «τι πιστεύετε για τα παιχνίδια» και συζητήστε το γιατί

 **Ζητήστε** από όλους τους μαθητές να γυρίσουν το φύλλο χαρτιού και να συγκρίνουν μεταξύ τους τον αριθμό ωρών που παίζει ο καθένας την εβδομάδα.

**Παρατηρήστε** – Υπάρχει μεγάλη διαφορά στις απαντήσεις των μαθητών;

 **Εξηγήστε:** στην σημερινή ενότητα πρόκειται να εξερευνήσουμε τα online παιχνίδια μέσω μιας σύντομης δραστηριότητας.

### 3. Δραστηριότητα (10 λεπτά)

Μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε τέσσερις δραστηριότητες. Κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης με τον συντονιστή του προγράμματος θα εξασκηθείτε στις παρακάτω δραστηριότητες και θα επιλέξετε την αγαπημένη σας.

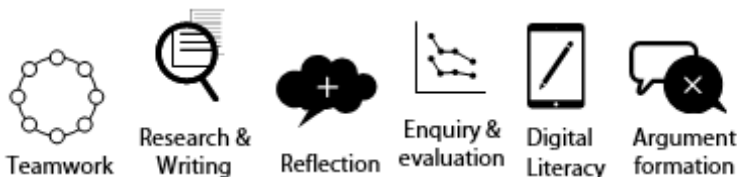
<b>Α. <u>ΦΙΔΑΚΙ</u></b>	<b>Β. <u>ΜΑΝΤΕΨΕ ΠΟΙΟΣ;</u></b>
<b>Γ. <u>ΜΑΝΤΕΨΕ ΤΗΝ ΗΛΙΚΙΑΚΗ ΔΙΑΒΑΘΜΙΣΗ</u></b>	<b>Δ. <u>ΚΙ ΑΝ ΕΛΕΓΑ ΟΤΙ ...;</u></b>





## Α. Φιδάκι (10 λεπτά)

Δεξιότητες:



**Σύνοψη:** Στην άσκηση αυτή θα δουλέψετε σε ομάδες προκειμένου να σκεφθείτε ποιοι είναι οι κίνδυνοι και τα πλεονεκτήματα όταν κάποιος παίζει online παιχνίδια

### Στόχος μάθησης

Οι μαθητές θα είναι σε θέση να εντοπίζουν τους διάφορους κινδύνους που συνδέονται με τα online παιχνίδια και να παρέχουν συμβουλές σε όποιον αντιμετωπίσει τέτοιου είδους τους κινδύνους



### Προετοιμασία

Θα χρειαστείτε **φύλλα λευκού χαρτί paper** για κάθε μαθητή και Blu Tack/**κυλλα** σε στικ.

**Εκτύπωση σε 4-5** αντίγραφα της

**Δραστηριότητας 1 (Φιδάκι).**

**Εκτύπωση του ίδιου αριθμού αντιγράφων της Δραστηριότητας 2 (δηλώσεις).**







Κόψτε κατά μήκος των διακεκομμένων γραμμών της Δραστηριότητας 5 για να φτιάξετε τις κάρτες δηλώσεων


Προαιρετικά: 2-3 ζάρια



Διεξαγωγή της δραστηριότητας:

ΒΗΜΑ 1		
<p><b>ΣΤΟΧΟΣ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Καταγράψτε σκέψεις σχετικά με τους κινδύνους και τα πλεονεκτήματα των online παιχνιδιών</li> </ul>	<p><b>ΕΝΕΡΓΕΙΑ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>Μοιράστε</b> ένα φύλλο A4 σε κάθε μαθητή</li> <li> <b>Θέσετε</b> στους μαθητές τις παρακάτω ερωτήσεις:</li> </ul>	<p><b>ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li> Ποια είναι μερικά από τα πλεονεκτήματα του να παίζει κανείς παιχνίδια ή εφαρμογές στον υπολογιστή;</li> <li> Μπορείτε να απαριθμήσετε απειλές ή κινδύνους που συνδέονται με παιχνίδια ή εφαρμογές στον υπολογιστή;</li> <li> ?</li> </ul>

	 Χρησιμοποιήστε το τετράγωνο στην σελίδα 12 για να σας βοηθήσει να προτείνετε απαντήσεις	Συνέβη ποτέ σε κάποιον την ώρα που έπαιζε να τύχει κάτι που να το θεώρησε παράξενο, φοβιστικό ή επικίνδυνο;
<b>ΒΗΜΑ 2</b>		
<p><b>ΣΤΟΧΟΣ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Παρουσιάστε την άσκηση φιδάκι</li> </ul>	<p><b>ΕΝΕΡΓΕΙΑ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Στη συνέχεια, χωρίστε την τάξη σε ομάδες των 5 έως 6 μαθητών.</li> <li> <b>Μοιράστε τη Δραστηριότητα 1</b> (Φιδάκι) σε κάθε ομάδα και ένα σετ καρτών δηλώσεων (Δραστηριότητα 2. Η μπορείτε να τους δείξετε τη διαφάνεια 9 στην παρουσίαση PowerPoint)</li> <li>○ <b>Ρωτήστε</b> εάν γνωρίζουν όλοι το παιχνίδι Φιδάκι. Εάν όχι, εξηγήστε το με συντομία:</li> </ul>	<p><b>ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:</b></p> <hr style="border-top: 1px dashed orange;"/> <div style="border: 1px dashed blue; padding: 10px; margin-top: 20px;">  <p>Σκοπός του παιχνιδιού είναι να ξεκινήσετε από την ΑΡΧΗ και να φθάσετε στο ΤΕΛΟΣ χρησιμοποιώντας όσο γίνεται περισσότερες βοηθητικές σκάλες. Προσπαθήστε να αποφύγετε να πέσετε πάνω σε επικίνδυνα φίδια που θα σας γυρίσουν πίσω.</p> </div>
<b>ΒΗΜΑ 3</b>		
<p><b>ΣΤΟΧΟΣ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Να αποφασίσετε ποιες από τις κάρτες είναι χρήσιμες και ποιες όχι για το παιχνίδι</li> </ul>	<p><b>ΕΝΕΡΓΕΙΑ:</b></p> <p> <b>Εξηγήστε:</b> →</p> <p> <b>Ζητήστε</b> από τις ομάδες να διαβάσουν τις κάρτες</p>	<p><b>ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:</b></p> <p> Ο πίνακας του παιχνιδιού το Φιδάκι αντιπροσωπεύει ένα χαρούμενο και διασκεδαστικό ταξίδι στα παιχνίδια. <b>Ο στόχος είναι να επιτευχθεί ο ΣΚΟΠΟΣ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ</b> το γρηγορότερο δυνατό χωρίς ο παίκτης να πέσει στα φίδια, τα οποία αντιπροσωπεύουν κάτι που ενδέχεται να πάει στραβά</p>

	<p>○ Αφήστε στους μαθητές <b>τέσσερα έως πέντε λεπτά για να τοποθετήσουν τις κάρτες</b> σε ένα από τα σκούρα μπλε τετράγωνα του πίνακα. Υπάρχουν <b>δύο εναλλακτικές</b> για το πού μπορούν να τις τοποθετήσουν:</p> <p style="text-align: center;">→</p>	<p>όταν παίζει κάποιος online</p> <hr style="border-top: 1px dashed orange;"/> <p style="text-align: center;">=</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b><u>Στη βάση μίας σκάλας:</u></b> αυτή είναι μία θετική δήλωση και θα βοηθήσει τον παίκτη να πετύχει γρηγορότερα τον ΣΚΟΠΟ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ</li> <li>2. <b><u>Στην κορυφή ενός φιδιού:</u></b> αυτή είναι μία αρνητική, επικίνδυνη δήλωση (μπορεί να προκαλέσει βλάβη στον μαθητή ή σε άλλους) και θα καθυστερήσει τον παίκτη </li> </ol> <div style="border: 1px dashed blue; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>Συμβουλή:</b> κάποιες σκάλες είναι μεγαλύτερες και βοηθούν περισσότερο, όπως επίσης κάποια φίδια είναι μακρύτερα και θα σας καθυστερήσουν περισσότερο</p> </div>
--	---	---

**ΒΗΜΑ 4**

<p><b>ΣΤΟΧΟΣ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Να γίνει σύγκριση των απαντήσεων μέσα στην τάξη</li> </ul>	<p><b>ΕΝΕΡΓΕΙΑ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Μετά από πέντε λεπτά,</b> ζητήστε από τις ομάδες να μοιραστούν με την τάξη τις επιλογές τους, δηλαδή πού τοποθέτησαν τις δηλώσεις τους και <b>γιατί;</b></li> </ul> <p><b>Ρωτήστε:</b> Είναι κάποιες από αυτές τις δηλώσεις ιδιαίτερα βλαβερές ή επικίνδυνες; Γιατί;</p>	<p><b>ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:</b></p> <hr/> <p><b>?</b> Υπάρχει κάποια ομάδα που να τοποθέτησε μία δήλωση σε εντελώς διαφορετικό τετράγωνο από άλλη ομάδα;</p>
<b>ΒΗΜΑ 5</b>		
<p><b>ΣΤΟΧΟΣ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Να σκεφθούν τι πρέπει να κάνει κανείς σε περίπτωση που αντιμετωπίσει κινδύνους online</li> </ul>	<p><b>ΕΝΕΡΓΕΙΑ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Για να</b> ολοκληρωθεί η δραστηριότητα αυτή, <b>θέστε</b> την τελική ερώτηση:</li> </ul>	<p><b>ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:</b></p> <p><b>?</b> Εάν γνωρίζετε κάποιον που να αντιμετωπίζει τον κίνδυνο που έχετε κυκλώσει, τι συμβουλή θα του δίνετε;</p> <p><b>Ιδέες για συμβουλές:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Μιλήστε σε κάποιον έμπιστο ενήλικα</li> <li>2. Επικοινωνήστε με μία γραμμή βοήθειας – όπως τη γραμμή για την τεχνολογία ΜΕΥποστηρίζω 8001180015</li> </ol> <p>Χρησιμοποιήστε τα κουμπιά αναφοράς και μπλοκαρίσματος που βρίσκονται στην πλατφόρμα</p>

**Προαιρετικά**

Εάν έχετε χρόνο, θα ήταν καλή ευκαιρία να παίξετε το παιχνίδι με την ομάδα σας!

Κάθε μαθητής μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα φύλλο χαρτί με το όνομά του για να το μετακινεί πάνω στην επιφάνεια του παιχνιδιού. Ρίξτε το ζάρι με τη σειρά. Ο πρώτος που επιτυγχάνει τον Σκοπό Ασφάλειας κερδίζει. Καλή διασκέδαση! ☺

**Υπέρ και Κατά για βοήθεια στη Δραστηριότητα Α**

Positives Aspects	Risks
Can help learning <i>(Research has shown that while playing games, young people are engaged in learning activities that are much more challenging than most school tasks)</i>	Cyberbullying and 'griefing' (if someone is picked on or harassed on purpose by another player for no reason)
	Spending too much money on the game
Games can help develop memory, judgment and reasoning skills	Becoming 'addicted' to the game
Can help improve hand-eye coordination	Chatrooms that aren't moderated
Problem-solving skills	Contact with strangers (anonymity)
Can help develop creativity	Downloading cheats which can contain viruses
	Offensive language from other players

Θετικές πλευρές	Κίνδυνοι
Βοηθούν στην μάθηση (έρευνα έχει δείξει ότι όταν οι νέοι παίζουν παιχνίδια, εμπλέκονται σε δραστηριότητες μάθησης, οι οποίες συχνά είναι πιο δύσκολες από τις περισσότερες σχολικές ασκήσεις)	Διαδικτυακή παρενόχληση και «στοχοποίηση» (όταν κάποιον τον ενοχλεί ή τον παρενοχλεί επίτηδες χωρίς λόγο άλλος παίκτη) Ξοδεύονται πολλά χρήματα για το παιχνίδι
Τα παιχνίδια μπορούν να βοηθήσουν στην ανάπτυξη της μνήμης, της κρίσης και των δεξιοτήτων λογικής	«Εθισμός» στο παιχνίδι
Μπορούν να συμβάλουν στη βελτίωση κινητικό-οπτικού συντονισμού	Chatroom, τα οποία δεν παρακολουθούνται από συντονιστή
Δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων	Επικοινωνία με αγνώστους (ανωνυμία)
Μπορούν να αναπτύξουν την δημιουργικότητα	«Κατέβασμα» αρχείων που ενδέχεται να περιέχουν ιούς Προσβλητική γλώσσα από άλλους παίκτες

**Εάν επιθυμείτε περισσότερες πληροφορίες, επισκεφθείτε τους παρακάτω συνδέσμους:**  
 “Poor behaviour 'linked to time spent gaming not types of games” [www.ox.ac.uk/news/2015-04-01-poor-behaviour-linked-time-spent-gaming-not-types-games](http://www.ox.ac.uk/news/2015-04-01-poor-behaviour-linked-time-spent-gaming-not-types-games)

“Effects of Video-Game Ownership on Young Boys’ Academic and Behavioral Functioning”  
[pss.sagepub.com/content/21/4/463.abstract](http://pss.sagepub.com/content/21/4/463.abstract)



## B. Μάντεψε Ποιος; (10 λεπτά)

Δεξιότητες:



**Σύνοψη:** Στην άσκηση αυτή θα δουλέψετε σε ομάδες προκειμένου να εξετάσετε τη λογική για τους ηλικιακούς περιορισμούς, την σημασία τήρησης των περιορισμών αυτών καθώς και τις συνέπειες της μη τήρησής τους

### Στόχος μάθησης

Οι μαθητές θα είναι σε θέση να εντοπίζουν συμπεριφορές που εκτυλίσσονται κατά την διάρκεια παιχνιδιών και να συζητήσουν τις απόψεις τους σχετικά με το χρόνο που ξοδεύουν στα παιχνίδια αυτά









### Προετοιμασία (από πριν!)







Εκτύπωση σε 3 αντίγραφα της 'Δραστηριότητας 1' (Κατάλογος Σημείων) και σε ένα αντίγραφο 'τη Δραστηριότητα 2' (μαζί με τις τρεις κάρτες με τους διαφορετικούς χαρακτήρες). Κόψτε τη Δραστηριότητα 2 κατά μήκος των μαύρων διακεκομμένων γραμμών για να φτιάξετε τρία χαρτιά. Διπλώστε καθένα από αυτά κατά μήκος της κόκκινης διακεκομμένης γραμμής.








### Διεξαγωγή της δραστηριότητας:

ΒΗΜΑ 1		
<p><b>ΣΤΟΧΟΣ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Να σκεφθούν τη δικές τους συνήθειες σε σχέση με τα παιχνίδια</li> </ul>	<p><b>ΕΝΕΡΓΕΙΑ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Προτού ξεκινήσετε τη δραστηριότητα, <b>ζητήστε από την τάξη</b> να σκεφθεί την παρακάτω ερώτηση:</li> </ul> <p> Στη συνέχεια, <b>γράψτε</b> τις εξής λέξεις στον πίνακα:</p> <p>ΤΑΚΤΙΚΟΣ ΠΑΙΚΤΗΣ ΜΕΤΡΙΑΣ ΣΥΧΝΟΤΗΤΑΣ ΠΑΙΚΤΗΣ ΜΗ ΤΑΚΤΙΚΟΣ ΠΑΙΚΤΗΣ</p>	<p><b>ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:</b></p> <p> Πόσες ώρες την ημέρα παίζετε ψηφιακά παιχνίδια;</p> <p>(Με τον όρο «ψηφιακά παιχνίδια» εννοούμε οποιοδήποτε παιχνίδι παίζεται σε <i>smartphone</i>, <i>τάμπλετ</i>, <i>κονσόλα παιχνιδιών</i> ή <i>άλλη συσκευή</i>)</p>

	<p> <b>Ζητήστε από όλη την τάξη να προσδιορίσει τον αριθμό των ωρών την ημέρα</b> που πιστεύουν ότι καθένας από τις παραπάνω κατηγορίες παικτών παίζει ψηφιακά παιχνίδια;</p> <p> Εξηγήστε στην τάξη ότι κατά την άσκηση αυτή <b>ο ορισμός μας για τις τρεις κατηγορίες</b> θα είναι ως εξής:</p>	<p>=====</p> <p>=====</p> <p></p> <p><b>«Τακτικός παίκτης»</b> - αυτός που παίζει παραπάνω από τέσσερις ώρες ανά ημέρα</p> <p><b>«Μέτριας συχνότητας παίκτης»</b> - αυτός που παίζει για μία ώρα ανά ημέρα</p> <p><b>«Περιστασιακός παίκτης»</b> - αυτός που παίζει κάθε μέρα</p>
<b>ΒΗΜΑ 2</b>		
<p><b>ΣΤΟΧΟΣ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Να εξηγήσετε πώς διεξάγεται η άσκηση αυτή</li> </ul>	<p><b>ΕΝΕΡΓΕΙΑ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Τώρα, <b>επιλέξτε τρεις εθελοντές</b> να σταθούν μπροστά. <b>Αντιπροσωπεύουν τους τύπους παικτών- άτομα Α, Β και Γ.</b></li> <li>○ <b>Χωρίστε την υπόλοιπη τάξη</b> σε 3 ομάδες</li> <li> <b>Μοιράστε</b> καθένα από τα φύλλα με τους χαρακτήρες σε καθέναν από τους εθελοντές</li> <li> Ενημερώστε τους ότι δεν πρέπει να αποκαλύψουν σε κανέναν την ταυτότητά τους:</li> <li>○ Δώστε τους ένα λεπτό για να <b>διαβάσουν</b> την περιγραφή</li> </ul>	<p><b>ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:</b></p> <p></p> <p><b>Άτομο Α, Ταυτότητα:</b> μέτριας συχνότητας παίκτης</p> <p><b>Άτομο Β, Ταυτότητα:</b> τακτικός παίκτης</p> <p><b>Άτομο Γ, Ταυτότητα:</b> περιστασιακός παίκτης</p>

	του χαρακτήρα που αντιπροσωπεύουν	
<b>ΒΗΜΑ 3</b>		
<p><b>ΣΤΟΧΟΣ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Να σκεφθούν τους διαφορετικούς τύπους παικτών και τα χαρακτηριστικά τους</li> </ul>	<p><b>ΕΝΕΡΓΕΙΑ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li> Παράλληλα, μοιράστε ένα αντίγραφο της <b>Δραστηριότητας 2</b> (Κατάλογος σημείων) σε κάθε μία ομάδα</li> <li> Δείξτε τη διαφάνεια 5 της παρουσίασης PowerPoint στην υπόλοιπη τάξη χωρίς να φανερώσετε ποιος εθελοντής αντιπροσωπεύει κάθε τύπο παίκτη-χαρακτήρα</li> <li> <b>Εξηγήστε</b> πώς παίζεται το παιχνίδι:</li> </ul>	<p><b>ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>Σκοπός του παιχνιδιού είναι να αποκαλυφθεί η ταυτότητα των τύπων-ατόμων Α, Β και Γ. Αυτό πρέπει να γίνει ρωτώντας τους χαρακτήρες ποιες από τις δηλώσεις στον κατάλογο στοιχείων ισχύει για τον καθένα</b></li> </ul>
<b>ΒΗΜΑ 4</b>		
<p><b>ΣΤΟΧΟΣ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Να σκεφθούν τους διαφορετικούς τύπους παικτών και τα χαρακτηριστικά τους (συνέχεια)</li> </ul>	<p><b>ΕΝΕΡΓΕΙΑ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Οι ομάδες θα διαβάζουν με τη σειρά κάθε δήλωση, π.χ.:</li> <li>○ Έχουν <b>πέντε λεπτά</b> για να μάθουν όσο γίνεται περισσότερες πληροφορίες από καθένα από τους χαρακτήρες</li> <li> Στη <b>συνέχεια</b>, ζητήστε από τις τρεις ομάδες να <b>συζητήσουν μεταξύ τους</b> και να αποφασίσουν ποια είναι η κάθε ταυτότητα</li> <li> Ζητήστε από τις ομάδες να <b>μοιραστούν την απάντησή τους με την υπόλοιπη</b></li> </ul>	<p><b>ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Παράδειγμα:</b> « Είναι αλήθεια για σας ότι: «Πριν πάω να κοιμηθώ μου αρέσει να παίζω «candy crush» μέχρι να κουραστώ και να πέσω για ύπνο»;</li> <li>○ Αν κάποιος από τους χαρακτήρες συμφωνεί με τη δήλωση αυτή, <b>σημειώστε στο αντίστοιχο τετραγωνάκι</b></li> </ul>



	<p><b>τάξη.</b> Συγκρίνετε τις απαντήσεις κάθε ομάδας και ρωτήστε γιατί διάλεξαν αυτές</p>	
ΒΗΜΑ 5		
<p><b>ΣΤΟΧΟΣ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Να συγκρίνουν τις προσδοκίες τους με την πραγματικότητα των παιχνιδιών</li> </ul>	<p><b>ΕΝΕΡΓΕΙΑ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Τέλος, τα Άτομα Α, Β και Γ αποκαλύπτουν την ταυτότητά τους</b> και ελέγχουν ποια ομάδα ήταν σωστή</li> <li>○ <b>Θέστε</b> στην τάξη τις παρακάτω ερωτήσεις: →</li> </ul>	<p><b>ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li> Ποιες δηλώσεις σας εξέπληξαν περισσότερο;</li> <li> Πότε πιστεύετε ότι η συχνότητα στα παιχνίδια για κάποιον περνάει από το «μέτριας συχνότητας» στο «τακτικός παίκτης»; Πιστεύετε ότι είναι δυνατό να παίζει κάποιος υπερβολικά πολύ ή όχι;</li> <li> Υπάρχουν άλλα χαρακτηριστικά που θα προσθέτατε για να περιγράψετε έναν τακτικό παίκτη;</li> <li> Εάν γνωρίζατε ότι κάποιος από αυτούς που παίζουν έχει αρνητική επίπτωση στη ζωή τους, τι συμβουλή θα τους δίνατε;</li> </ul> <div style="border: 1px dashed #003366; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>Ιδέες για συμβουλές:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Βοηθήστε τους να βρουν άλλα  <b>χόμπι</b></li> <li>○ Όταν τους βλέπετε στο σχολείο θυμίστε τους να περιορίσουν τα παιχνίδια Προκαλέστε τους σε κοινωνικές εκδηλώσεις και δραστηριότητες για να τους αποσπάσετε από τα παιχνίδια</li> </ul> <p>→ <del>Ενθαρρύνετε τους να θέσουν ένα όριο όσο αφορά τη διάρκεια του παιχνιδιού ανά ημέρα ή ανά εβδομάδα</del></p> </div>

--	--	--

**Το γνωρίζετε;**

Σύμφωνα με μία μελέτη της Ofcom, το 2014 το **51%** των παιδιών ηλικιών 12-15 παίζει online παιχνίδια. Μία άλλη μελέτη έδειξε ότι αυτή η ηλικιακή ομάδα έπαιξε **11,2 ώρες** την εβδομάδα.

[stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/research/media-literacy/media-use-attitudes-14/Childrens\\_2014\\_Report.pdf](http://stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/research/media-literacy/media-use-attitudes-14/Childrens_2014_Report.pdf)  
[www.statista.com/statistics/274434/time-spent-gaming-weekly-among-children-in-the-uk-by-age/](http://www.statista.com/statistics/274434/time-spent-gaming-weekly-among-children-in-the-uk-by-age/)

## Γ. Μάντεψε την Ηλικιακή διαβάθμιση (10 λεπτά)

Δεξιότητες:



**Σύνοψη:** Στην άσκηση αυτή θα δουλέψετε σε ομάδες για να μαντέψετε τι ηλικιακές διαβαθμίσεις θα δίνονταν στα διάφορα παιχνίδια και γιατί

**Στόχος μάθησης**

Οι μαθητές θα μάθουν ποιες είναι οι διαβαθμίσεις PEGI και θα μάθουν να αναγνωρίζουν το περιεχόμενο των διαφόρων τύπων ηλικιακής διαβάθμισης



**Προετοιμασία**

Εκτύπωση **4-5 αντιγράφων** της Δραστηριότητας Γ (βλ. Παράρτημα). Μπορεί να θέλετε να αναζητήσετε τις ηλικιακές διαβαθμίσεις PEGI εκ των προτέρων.









**Σημαντικό!**





Εάν επιλέξετε τη δραστηριότητα αυτή κατά τη διεξαγωγή της ενότητάς σας βεβαιωθείτε ότι συζητήσατε το θέμα αυτό με τον συντονιστή προγράμματός σας.

Βεβαιωθείτε ότι τους προσελκύετε την προσοχή σε περίπτωση που υπάρχουν ερωτήσεις που δεν μπορείτε να απαντήσετε – ιδίως όσον αφορά σεξουαλικό περιεχόμενο ή βία σε παιχνίδια.


**Διεξαγωγή της δραστηριότητας:**













ΒΗΜΑ 1		
<b>ΣΤΟΧΟΣ:</b>	<b>ΕΝΕΡΓΕΙΑ:</b>	<b>ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Να σκεφθούν την στάση τους όσον αφορά την ηλικιακή</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ξεκινήστε τη δραστηριότητα θέτοντας στην τάξη της παρακάτω ερωτήσεις:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❓ Εάν ο μικρότερος αδελφός / η μικρότερη αδελφή σας ζητήσει να τους αγοράσετε ένα παιχνίδι, το οποίο <b>έχει ηλικιακό περιορισμό</b>, θα το αγοράζατε; Γιατί ναι / όχι;</li> </ul>


<p>διαβάθμιση</p>		<p> Εάν βλέπατε ότι ο μικρότερος αδελφός / η μικρότερη αδελφή σας παίζει ένα παιχνίδι που <b>δεν είναι για την ηλικία του/της</b>, τι θα αισθανόσασταν;</p>
<b>ΒΗΜΑ 2</b>		
<p><b>ΣΤΟΧΟΣ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Να γίνει συζήτηση σχετικά με το βρετανικό σύστημα ηλικιακής διαβάθμισης PEGI</li> </ul>	<p><b>ΕΝΕΡΓΕΙΑ:</b></p> <p> Σηκώστε το χέρι όσοι έχετε ακούσει για τις ηλικιακές διαβαθμίσεις PEGI</p> <p> Ποιες ηλικιακές διαβαθμίσεις μπορείτε να απαριθμήσετε;</p>	<p><b>ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:</b></p> <p><b>Υπόδειξη</b>  <i>«PEGI» είναι τα αρχικά για το Πανευρωπαϊκό Σύστημα Πληροφόρησης για τα Ηλεκτρονικά Παιχνίδια - Pan European Game Information. Πρόκειται για ένα σύστημα ηλικιακής διαβάθμισης που χρησιμοποιείται στο Ηνωμένο Βασίλειο, με στόχο να διασφαλίζεται ότι τοποθετείται ξεκάθαρη ηλικιακή ομάδα για την οποία είναι κατάλληλο κάθε παιχνίδι, ταινία, βίντεο και DVD ανάλογα με το περιεχόμενό του.</i></p> <hr/> <p>  <b>Υπόδειξη</b>  <i>Διαβαθμίσεις PEGI: 3, 7, 12, 16, 18. Η ηλικιακή διαβάθμιση δεν λαμβάνει υπόψη το επίπεδο δυσκολίας ή τις δεξιότητες που απαιτούνται για να παίξει κάποιος ένα παιχνίδι. Η χρήση των ηλικιακών αξιολογήσεων PEGI 3 και 7 είναι απλή σύσταση, ωστόσο ο είναι παράνομο να μην τίθεται διαβάθμιση 12, 16 και 18</i></p>
<b>ΒΗΜΑ 3</b>		
<p><b>ΣΤΟΧΟΣ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Να σκεφθούν ποια παιχνίδια είναι κατάλληλα για συγκεκριμένες ηλικιακές ομάδες και γιατί</li> </ul>	<p><b>ΕΝΕΡΓΕΙΑ:</b></p> <p> Στη <b>συνέχεια</b>, αναφέρετε εν συντομία τις οκτώ περιγραφές (βλ. <b>Διαφάνεια 6 της παρουσίασης PowerPoint</b>) οι οποίες εμφανίζονται στο πίσω μέρος της συσκευασίας και οι οποίες αποτυπώνουν τον κυριότερο λόγο για τον οποίο ένα παιχνίδι έχει λάβει τη συγκεκριμένη ηλικιακή</p>	<p><b>ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:</b></p> <p></p>

	<p>διαβάθμιση</p> <p> <b>Δείτε</b> στην τάξη πού εμφανίζεται η διαβάθμιση στις εφαρμογές που χρησιμοποιούν (βλ. <b>Διαφάνεια 7 της παρουσίασης PowerPoint</b>)</p> <p> <b>Ρωτήστε</b> την τάξη: →</p> <p>○ Τώρα, <b>χωρίστε την τάξη</b> σε ομάδες περίπου των <b>4-5 μαθητών</b> και μοιράστε σε κάθε ομάδα το φύλλο Δραστηριότητας 3</p> <p> <b>Εξηγήστε ότι ο στόχος της άσκησης είναι</b> να γίνει συζήτηση και να σκεφθούν το ποια παιχνίδια είναι κατάλληλα για τις διάφορες ηλικίες και γιατί</p> <p> Μοιράστε το <b>Φύλλο Δραστηριότητας 5</b> σε κάθε ομάδα, το οποίο περιέχει τρία τετράγωνα και το καθένα περιγράφει τις πλευρές ενός φανταστικού παιχνιδιού</p>	<p>○ Ποιοι είναι οι κυριότεροι λόγοι για τους οποίους κατά την γνώμη σας είναι απαραίτητη η ηλικιακή διαβάθμιση για παιχνίδια υπολογιστή ή εφαρμογές;</p>
--	---	---

**ΒΗΜΑ 4**

<u>ΣΤΟΧΟΣ:</u>	<u>ΕΝΕΡΓΕΙΑ:</u>	<u>ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:</u>
<p>○ Να σκεφθούν ποια παιχνίδια είναι κατάλληλα για συγκεκριμένες ηλικιακές ομάδες και γιατί (συνέχεια)</p>	<p>○ Κάθε ομάδα πρέπει να αποφασίσει τι διαβάθμιση θα δώσει σε αυτό το παιχνίδι. Έχουν <b>πέντε λεπτά</b></p> <p> Οι επιλογές απαριθμούνται στο κάτω μέρος κάθε τετραγώνου. Πείτε στους μαθητές να <b>κυκλώσουν</b>: →</p>	<p>○ Την <b>ηλικιακή ομάδα</b> που επιλέγουν</p> <p>○ Και <b>ποια από τις οκτώ περιγραφές</b> κάτω από την ηλικιακή διαβάθμιση πιστεύουν ότι αποτελεί τον κύριο λόγο, για τον οποίο το παιχνίδι αυτό θα λάμβανε την ηλικιακή αυτή διαβάθμιση</p>

	<p> Οι ομάδες διαβάζουν δυνατά τις απαντήσεις</p> <p> Στην περίπτωση που δόθηκαν διαφορετικές απαντήσεις, ενθαρρύνετέ τους να συζητήσουν μεταξύ τους για <b>ένα- δύο λεπτά</b> το λόγο για τον οποίο έδωσαν διαφορετικές απαντήσεις</p>	
<p style="text-align: center;"><b>ΒΗΜΑ 5</b></p>		
<p><b><u>ΣΤΟΧΟΣ:</u></b></p> <p> Να συγκρίνουν τις απαντήσεις τους και να ενημερώσουν τις άλλες ομάδες γιατί επέλεξαν την συγκεκριμένη απάντηση</p>	<p><b><u>ΕΝΕΡΓΕΙΑ:</u></b></p> <p> Στη συνέχεια, <b>διαβάστε δυνατά τις σωστές απαντήσεις που παρουσιάζονται στη Διαφάνεια 8 της παρουσίασης PowerPoint</b> και ενημερώστε τους για τους κύριους λόγους για τους οποίους κάθε παιχνίδι θα λάμβανε καθεμιά από τις διαβαθμίσεις αυτές</p> <p> Για να ολοκληρωθεί η άσκηση, <b>θέστε</b> στην τάξη τις παρακάτω ερωτήσεις:</p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:</u></b></p> <hr style="border-top: 1px dashed #ccc;"/> <p> Γνωρίζετε κάποιον που να έχει παίξει ένα παιχνίδι που έχει ηλικιακή διαβάθμιση μεγαλύτερη από την ηλικία του; Εσείς το έχετε κάνει;;</p> <p> Τι συμβουλή θα τους δίνετε;</p>
<p style="text-align: center;"><b>ΒΗΜΑ 6</b></p>		
<p><b><u>ΣΤΟΧΟΣ:</u></b></p> <p> Να αναλογιστούν την κατανόηση τους αναφορικά με τις ηλικιακές διαβαθμίσεις</p>	<p><b><u>ΕΝΕΡΓΕΙΑ:</u></b></p> <p> <b>Και τέλος, ζητήστε</b> από τους μαθητές να σκεφθούν τις ερωτήσεις που τέθηκαν στην αρχή και να ρωτήσουν αν κάποιος τώρα θέλει <b>να αλλάξει την απάντησή του:</b></p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:</u></b></p> <p> <b>εάν</b> είδατε νεότερη αδελφή ή νεότερο αδελφό να παίζει ένα παιχνίδι με ηλικιακή διαβάθμιση μεγαλύτερη από την ηλικία τους, τι θα σκεφτόσαστε;</p> <p> Τι συμβουλές θα τους δίνετε;</p> <p> <b>Προαιρετική τελευταία ερώτηση:</b> Πιστεύετε ότι υπάρχουν επιπτώσεις για κάποιον που πουλάει παιχνίδια σε παιδιά που είναι πολύ μικρά να τα παίζουν;</p> <p><b>Απάντηση:</b> <i>Ναι, οι ηλικιακές διαβαθμίσεις</i></p>

	<p> Εάν υπάρχει κάποιος που εξακολουθεί να αφήνει νεότερο αδελφάκι να παίξει παιχνίδι με ηλικιακή διαβάθμιση μεγαλύτερη από την ηλικία του, διασφαλίστε ότι υπογραμμίζετε τα παρακάτω:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Το περιεχόμενο ενδέχεται να φοβίσει ή να ταραξεί μικρούς παίκτες</li> <li>- Ενδέχεται να περιέχει σκηνές που προκαλούν αναστάτωση</li> <li>- Ενδέχεται να περιέχει πολλή βία και ακατάλληλο για την ηλικία τους περιεχόμενο</li> </ul>	<p>12, 16 και 18 είναι επιβεβλημένες σύμφωνα με τη βρετανική νομοθεσία. <b>Σημασία:</b> Στη Μεγάλη Βρετανία οι λιανοπωλητές που πουλούν ένα παιχνίδι σε κάποιον που δεν είναι σε ηλικία να το παίξει, υπόκειται σε ποινή φυλάκισης έως έξι μήνες και πρόστιμο έως 5.000 λίρες Αγγλίας.</p>
--	---	--

### Δ. Κι αν έλεγα ότι .... ; – 10 λεπτά


**Skills:**



**Σύνοψη:** Στην άσκηση αυτή θα εξετάσετε τους κινδύνους που συνοδεύουν τα online παιχνίδια καθώς και τους τρόπους με τους οποίους μπορείτε να αποφύγετε τους κινδύνους αυτούς / να βοηθήσετε τους φίλους σας να τους αποφύγουν





**Στόχος μάθησης**  
Οι μαθητές θα είναι σε θέση να αναγνωρίζουν κάποιες αρνητικές επιπτώσεις στη συμπεριφορά ή στη γλώσσα που παρατηρούνται σε πλατφόρμες παιχνιδιών και να προτείνουν συμβουλές για την αντιμετώπιση αυτών:








**Προετοιμασία**  
Θα χρειαστείτε χαρτί **μπλοκ σεμιναρίου** /πίνακα και **στυλό**.  
**Εκτυπώστε** τα Φύλλα Δραστηριότητας 6 και 7 με τα Emoji

Διεξαγωγή της δραστηριότητας:

ΒΗΜΑ 1		
<p><b>ΣΤΟΧΟΣ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Να σκεφθούν για τη χρήση που κάνουν οι ίδιοι online παιχνιδιών</li> </ul>	<p><b>ΕΝΕΡΓΕΙΑ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ξεκινήστε την δραστηριότητα θέτοντας στην τάξη τις παρακάτω ερωτήσεις: →</li> </ul>	<p><b>ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>? Σηκώστε το χέρι αν έχετε παίξει online παιχνίδι</li> <li>? Ποια είναι τα αγαπημένα σας online παιχνίδια;</li> <li>? Κρατήστε το χέρι σηκωμένο αν έχετε ποτέ συζητήσει με κάποιον άλλο παίκτη σε πλατφόρμα διαδικτυακών παιχνιδιών</li> </ul>
ΒΗΜΑ 2		
<p><b>ΣΤΟΧΟΣ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Να σκεφθούν τα θετικά και τα αρνητικά στοιχεία των online παιχνιδιών</li> </ul>	<p><b>ΕΝΕΡΓΕΙΑ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✏ <b>Κρεμάστε το χαρτί μπλοκ σεμιναρίου</b> ή χρησιμοποιήστε τον πίνακα μπροστά στην τάξη. Τραβήξτε μια κάθετη γραμμή στη μέση και βάλτε τίτλους ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ στη μια πλευρά και ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ στην άλλη</li> <li>✏ Δώτε στην τάξη <b>δύο λεπτά</b> για να έρθουν μπροστά στην τάξη και να <b>συμπληρώσουν το χαρτί μπλοκ σεμιναρίου / πίνακα με όλα τα ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ και ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ</b> των online παιχνιδιών</li> <li><b>Προτρέψτε τους</b> να προσθέσουν προσβλητική γλώσσα ή άλλου είδους αρνητικές online συμπεριφορές όπως διαδικτυακή παρενόχληση <b>ρωτώντας:</b> →</li> </ul>	<p><b>ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:</b></p> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>? Έχει ακούσει ποτέ κανείς προσβλητική γλώσσα ή έχει δει «στοχοποίηση» σε online παιχνίδι;</li> </ul> <p><b>Υπόδειξη:</b> «στοχοποίηση» σημαίνει όταν κάποιον τον ενοχλεί ή τον παρενοχλεί επίτηδες χωρίς λόγο άλλος παίκτης</p>
ΒΗΜΑ 3		
<p><b>ΣΤΟΧΟΣ:</b></p>	<p><b>ΕΝΕΡΓΕΙΑ:</b></p>	<p><b>ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:</b></p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Να εξετάσουν τα δικά τους συναισθήματα και τις αντιδράσεις τους σε διαφορετικές online συμπεριφορές</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Όταν τελειώσει ο χρόνος, <b>διαβάστε</b> δυνατά κάποιες από τις <b>απαντήσεις</b> και αφήστε τους μαθητές να σχολιάσουν</li> <li>○ Στη συνέχεια, επιλέξτε δύο μαθητές, οι οποίοι θα αντιπροσωπεύουν τα δύο διαφορετικά emoji («Δε θα με πείραζε» και «Θα θύμωνα ή θα με ενοχλούσε») στα Φύλλα Δραστηριότητας 6 και 7</li> <li>○  Δώστε τους από ένα φύλλο με το emoji. Ζητήστε τους να σταθούν στις απέναντι πλευρές της αίθουσας</li> <li>○ Τώρα, <b>διαβάστε δυνατά τις παρακάτω δηλώσεις</b> και ζητήστε από τους μαθητές να προχωρήσουν προς το emoji που αντιπροσωπεύει το πώς  αισθάνονται:</li> </ul>	<hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Χτίσατε μια πόλη σε ένα online παιχνίδι και ένας άλλος online παίκτης ξαφνικά αποφασίζει να το καταστρέψει για πλάκα</li> <li>○ Βλέπεις ή ακούς κάποιον σε ένα παιχνίδι με πολλούς παίκτες να χρησιμοποιεί μία λέξη που σε προσβάλλει</li> <li>○ Κάποιος σου λέει «είσαι ο χειρότερος παίκτης που έχω δει ποτέ, στη θέση σου θα καταργούσα το λογαριασμό μου»</li> </ul>
---	--	---


**ΒΗΜΑ 4**

<p><b>ΣΤΟΧΟΣ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Να κατανοήσουν ότι άλλοι online παίκτες μπορεί να είναι διαφορετικοί ή πιο ευαίσθητοι ή ευάλωτοι</li> </ul>	<p><b>ΕΝΕΡΓΕΙΑ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Ρωτήστε</b> την τάξη: </li> <li>○  <b>Τώρα αλλάξτε την προοπτική.</b> Ζητήστε από όλους να φανταστούν ότι είναι ένας επτάχρονος που έχει πρόβλημα στο σχολείο.</li> <li>○  <b>Διαβάστε δυνατά</b> ξανά τις δηλώσεις και <b>ρωτήστε</b> σε ποιο</li> </ul>	<p><b>ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○  Γιατί αυτό θα σας ενοχλούσε / δε θα σας ενοχλούσε;</li> <li>○  Θα ήταν διαφορετικό εάν κάποιος σας το έλεγε <b>αυτοπροσώπως/ πρόσωπο με πρόσωπο;</b></li> </ul>
--	--	--



	<p>emoji θα τάσσονταν.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Στη συνέχεια</b> ρωτήστε την τάξη ➔</li> </ul> <p><b>Εξηγήστε:</b> ακόμη κι αν δεν επηρεάζουν εσάς, σκεφθείτε πώς τα πράγματα αυτά ενδέχεται να επηρεάσουν άλλους παίκτες. Αν είναι νεότεροι, έχουν τις κακές τους ή έχουν προβλήματα στο σπίτι ή στο σχολείο;</p>	<p>❓ Αλλάξτε την απάντησή σας; Γιατί ναι / όχι;</p>
--	---	---

**ΒΗΜΑ 5**

<p><b>ΣΤΟΧΟΣ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Να σκεφθούν συμβουλές σχετικά με περιορισμούς για διαδικτυακά παιχνίδια</li> </ul>	<p><b>ΕΝΕΡΓΕΙΑ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Τέλος, ζητήστε</b> από την ομάδα να προτείνει κάποιες συμβουλές: ➔</li> </ul> 	<p><b>ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:</b></p> <p>❓ Πώς αντιμετωπίζετε όταν βλέπετε αρνητική ή κακή συμπεριφορά όταν παίζουν διαδικτυακά;</p> <p><b>Ιδέες για συμβουλές:</b> 💡</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Να παρέχετε υποστήριξη και να βεβαιωθείτε ότι έχουν κάποιον στον οποίο να μιλούν</li> <li>• Να τον ενθαρρύνετε να μην απαντά σε ενοχλητικά μηνύματα</li> <li>• Να του δείξετε πώς να μπλοκάρει ή να αναφέρει έναν παίκτη (στα περισσότερα παιχνίδια υπάρχουν αυτές οι επιλογές. Εάν απαιτείται, ζητήστε από έναν ενήλικα να σας βοηθήσει να τις βρείτε)</li> <li>• Μπορεί να σιγάσει το μικρόφωνό του για να συνεχίσει το παιχνίδι χωρίς τη λειτουργία συζήτησης ή και να παρατήσει το παιχνίδι εάν αναστατωθεί</li> </ul> <p>Για βοήθεια ή για περισσότερες πληροφορίες μπορούν να επικοινωνούν με το NSPCC στο 8005002 ή το ChildLine στο 0800 1111 (<a href="http://www.nspcc.org.uk">www.nspcc.org.uk</a>, <a href="http://www.childline.org.uk">www.childline.org.uk</a>)</p>
---	--	--

#### 4. Παρακολούθηση & Ανατροφοδότηση (10 λεπτά)

Τέλος, μοιράστε στους μαθητές τα παρακάτω;

- Φύλλο παρακολούθησης δραστηριότητας
- Ενημερωτικό έντυπο για μαθητές
- Ενημερωτικό έντυπο για γονείς για να το πάρουν στο σπίτι


🗨️ Διαβάστε τη δραστηριότητα παρακολούθησης:

- Εξηγήστε τη δραστηριότητα στην ομάδα
- Ενημερώστε τους μαθητές πότε και με ποιόν τρόπο θα λάβετε την ανατροφοδότηση από αυτούς για τη δραστηριότητα

Για να ολοκληρωθεί η ενότητα, ζητήστε για ανατροφοδότηση προκειμένου να δείτε τι πήγε καλά και τι θα μπορούσε να βελτιωθεί την επόμενη φορά.

Μπορείτε να κόψετε το παρακάτω φύλλο και να ζητήσετε από τους μαθητές να το συμπληρώσουν ανώνυμα:

<p>Αυτό που μου άρεσε στην ενότητα αυτή:</p> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin-bottom: 10px;"/> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin-bottom: 10px;"/> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin-bottom: 10px;"/>	<p>Τι θα μπορούσε να είναι καλύτερο:</p> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin-bottom: 10px;"/> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin-bottom: 10px;"/> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin-bottom: 10px;"/>
---	---



Θεωρούμε σημαντικές τις παρατηρήσεις σας! Ζητήστε από τον συντονιστή του προγράμματος να στείλει τις απαντήσεις σας στο [antibullying@diana-award.org.uk](mailto:antibullying@diana-award.org.uk).

**Συγχαρητήρια, εδώ τελειώνει η ενότητα!**

## Παράρτημα

Έντυπο παρακολούθησης  
Δραστηριότητας

Φύλλο Δραστηριότητας 1

Φύλλο Δραστηριότητας 2

Φύλλο Δραστηριότητας 3

Φύλλο Δραστηριότητας 4

Φύλλο Δραστηριότητας 5

Φύλλο Δραστηριότητας 6

Φύλλο Δραστηριότητας 7



## Δύναμη του Παιχνιδιού - Έντυπο Παρακολούθησης Δραστηριότητας

Στην παρούσα ενότητα για τους Πρεσβευτές του προγράμματος Be Strong Online μάθατε για τους κινδύνους στα διαδικτυακά παιχνίδια. Έχετε να επιλέξετε ανάμεσα σε δύο δραστηριότητες σε αυτό το έντυπο.



### Δήλωση μάθησης

Γράψτε μία πρόταση για ό,τι μάθατε στην σημερινή ενότητα ξεκινώντας με μία από τις παρακάτω φράσεις:

Κατά τη γνώμη

μου... \_\_\_\_\_

Αυτό που βρήκα περισσότερο ενδιαφέρον ήταν

...\_\_\_\_\_

Δεν κατανοώ/κατανόησα ... \_\_\_\_\_

Σίγουρα θα θυμάμαι ότι ... \_\_\_\_\_

Μου άρεσε

...\_\_\_\_\_

### Επιλογή δραστηριότητας 1

**Δημιουργήστε το δικό σας ημερολόγιο διαδικτυακού παιχνιδιού!** Μέσα στην επόμενη εβδομάδα, τηρήστε ένα ημερολόγιο διαδικτυακού παιχνιδιού, χρησιμοποιώντας την παρακάτω μορφή.

Σημειώστε πόσα λεπτά ή πόσες ώρες ανά ημέρα παίξατε οιοδήποτε ψηφιακό παιχνίδι, σε smartphone, τάμπλετ, ή κονσόλα.

### ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Δευτέρα \_\_\_\_\_

Παρασκευή \_\_\_\_\_

Τρίτη \_\_\_\_\_

Σάββατο \_\_\_\_\_

Τετάρτη \_\_\_\_\_

Κυριακή \_\_\_\_\_

Πέμπτη \_\_\_\_\_



Στο τέλος της εβδομάδας, το σύνολο του χρόνου που πέρασα παίζοντας διαδικτυακά παιχνίδια με κάνει να πιστεύω ότι ....

---

## Επιλογή δραστηριότητας 2

**Τι παιχνίδια παίζω;** Στη δραστηριότητα αυτή θα αναλάβετε την αποστολή να ελέγξετε τα **ηλικιακά όρια** όλων των online παιχνιδιών, PlayStation, Xbox, εφαρμογών... που παίζετε. Χρησιμοποιήστε το σύστημα διαβάθμισης PEGI που μάθατε ή αναζητήστε στο διαδίκτυο «πώς να βρω ηλικιακές διαβαθμίσεις για παιχνίδια σε υπολογιστή». Υπάρχουν παιχνίδια που παίζετε που υπερβαίνουν την ηλικιακή διαβάθμιση; Σημειώστε τα ευρήματά σας εδώ:

---

---

---

---

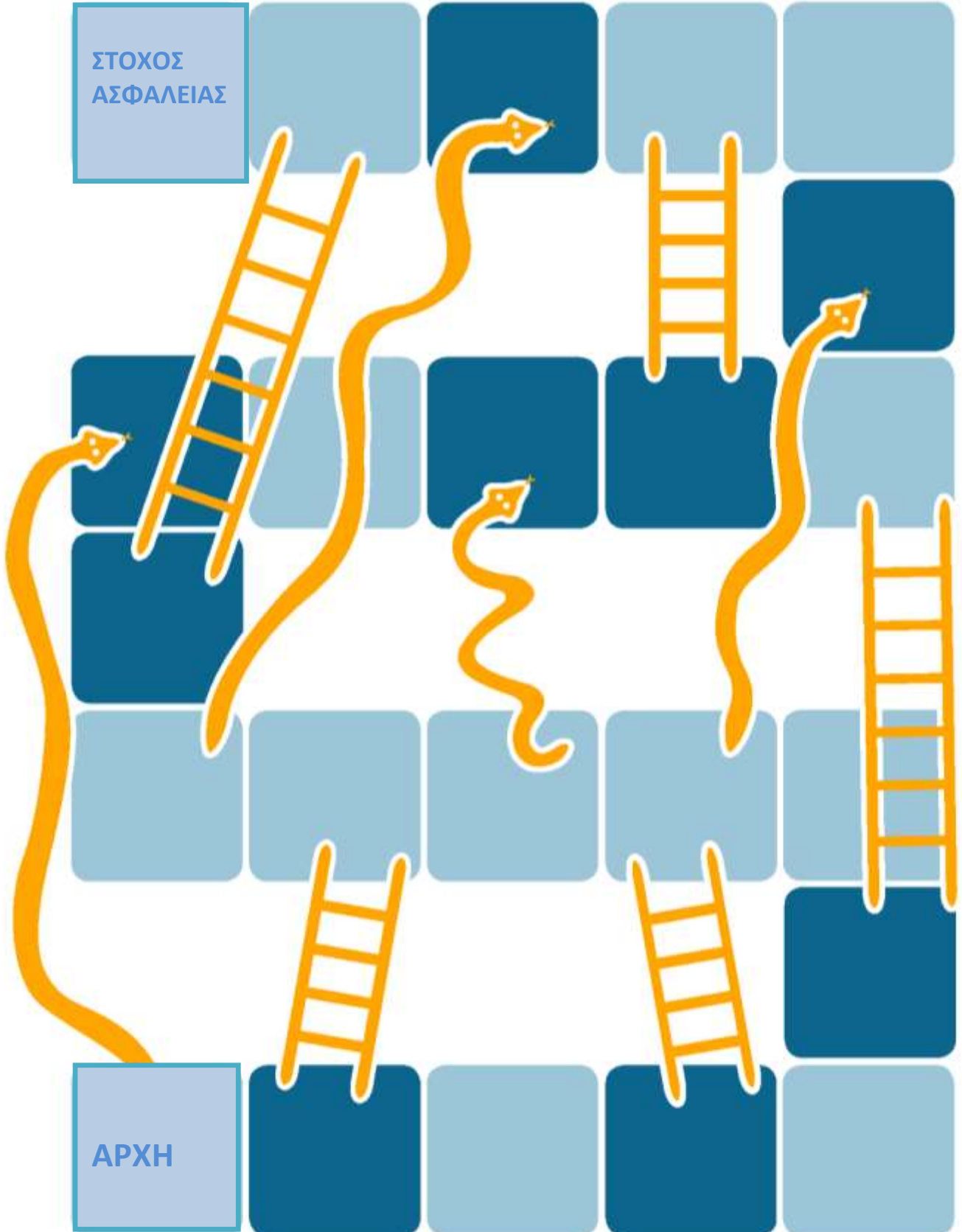
---

---

---



Φύλλο Δραστηριότητας 1 – Φιδάκι



## Φύλλο Δραστηριότητας 2 – Κάρτες Δηλώσεων για το Φιδάκι

Επιλέξτε 9 από τις 12 δηλώσεις, οι οποίες πιστεύετε ότι είναι οι πιο σχετικές.  
Τοποθετήστε τις στα σκούρα μπλε τετράγωνα του παιχνιδιού το Φιδάκι.



Reporting a user  
that is asking  
you uncomfor-  
table questions  
in a chat room

Playing games  
that teach you to  
locate countries

Sharing your  
phone number  
with someone  
you met in a  
chat room

Moderating  
your time spent  
gaming

Using a webcam  
when chatting  
online with a  
stranger

Spending £25  
on upgrading an  
online game

Blocking a play-  
er who swears  
constantly

Playing online  
games after do-  
ing homework

Ganging up on  
another online  
player

Playing online  
games for more  
than 15 hours a  
week

Supporting  
someone who  
is dealing with  
'griefing'

Playing online  
games on the  
weekend





Αναφέρω όποιο χρήστη κάνει άβολες ερωτήσεις σε chatroom  
Παίζω παιχνίδια με τα οποία μαθαίνω να εντοπίζω χώρες  
Δίνω τον αριθμό τηλεφώνου μου σε κάποιον που γνώρισα σε ένα chatroom  
Παρακολουθώ τον χρόνο που περνώ παίζοντας  
Χρησιμοποιώ μία webcam κατά την συζήτηση online με έναν άγνωστο  
Ξοδεύω 25 ευρώ για την αναβάθμιση ενός online παιχνιδιού  
Μπλοκάρω έναν παίκτη ο οποίος μονίμως βρίζει  
Παίζω online παιχνίδια αφού τελειώσω το διάβασμα για το σχολείο  
Παρενοχλώ έναν άλλο online παίκτη  
Παίζω online παιχνίδια για περισσότερες από 15 ώρες την εβδομάδα  
Υποστηρίζω κάποιον που αντιμετωπίζει πρόβλημα στοχοποίησης  
Παίζω online παιχνίδια το σαββατοκύριακο

Φύλλο Δραστηριότητας 3 – Κατάλογος Σημείων

<b>CHECKLIST</b>		<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
<b>1</b>	My teachers are upset with me for not always handing in my homework	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>2</b>	When I'm not playing games I feel a little agitated and can't wait to get home after school	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>3</b>	My friends got me into playing this really fun game and I can't wait to continue playing it after I finished my homework	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>4</b>	I really don't like it when my mum wants to open my curtains. She complains that I always have them shut even when it's sunny outside	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>5</b>	When I'm on my PlayStation for too long I get a headache so I give it a break for the day and go do something else	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>6</b>	My sibling says I get really angry whenever she asks me how many hours I've been online playing games. It wasn't even that long, I don't know why she keeps bugging me about it	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>7</b>	I didn't manage to pass level 6 on the game I'm playing so I stopped playing since it wasn't fun anymore	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>8</b>	I don't always have the patience to wait 5 hours for the next level to unlock and sometimes pay the asked £1.99 or more	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>9</b>	I really look forward to having my friends over every Friday to play my Xbox	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>10</b>	Before I go to bed I like playing 'candy crush' till I feel tired enough for bed	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>11</b>	My parents were upset with me after seeing my end of term grades, I can't be bothered to deal with this right now, I think I'll go play my game for a bit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>12</b>	I ran into a pole today by accident because I was on my phone playing 'Pokémon go'	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>13</b>	My mum gave me £20 pounds to buy a new pair of shoes but I really needed it to upgrade my weapon options in the game I'm playing	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>14</b>	When I'm waiting for the bus to arrive I like playing 'Angry Birds' for a bit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>15</b>	Oh wow, I totally lost track of the time! I hope I won't be late	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

## ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΣΗΜΕΙΩΝ

A B Γ

1. Οι δάσκαλοί μου θυμώνουν όταν κάποιες φορές δεν παραδίνω τις εργασίες μου
2. Όταν δεν παίζω παιχνίδια αισθάνομαι λίγο νευρικός, -ή και ανυπομονώ να επιστρέψω στο σπίτι μετά το σχολείο
3. Οι φίλοι μου μού έμαθαν να παίζω αυτό το πραγματικά διασκεδαστικό παιχνίδι και ανυπομονώ να συνεχίσω να παίζω μόλις τελειώσω το διάβασμα για το σχολείο
4. Πραγματικά δυσανασχετώ όταν η μητέρα μου θέλει να μου ανοίγει τις κουρτίνες. Παραπονιέται ότι τις έχω πάντοτε κλειστές ακόμη κι όταν η μέρα είναι ηλιόλουστη
5. Όταν παίζω για πολλή ώρα PlayStation με πιάνει πονοκέφαλος, και γι' αυτό κάνω ένα διάλλειμα και ασχολούμαι με κάτι άλλο
6. Η αδελφή μου λέει ότι θυμώνω πολύ όταν με ρωτάει πόσες ώρες παίζω online παιχνίδια. Δεν είναι μεγάλο το διάστημα, δεν καταλαβαίνω γιατί με ενοχλεί συνεχώς
7. Δεν κατάφερα να περάσω στο επίπεδο 6 στο παιχνίδι που παίζω και σταμάτησα να παίζω γιατί δεν είναι πια διασκεδαστικό
8. Δεν έχω πάντοτε την υπομονή να περιμένω 5 ώρες για να ξεκλειδώσει το επόμενο επίπεδο και μερικές φορές πληρώνω την 1,99 λίρα ή και παραπάνω
9. Πραγματικά περιμένω με ανυπομονησία να έρθουν οι φίλοι μου κάθε Παρασκευή για να παίξουμε με το Xbox
10. Πριν πάω για ύπνο, μου αρέσει να παίζω “candy crush” μέχρι να κουραστώ και να πέσω να κοιμηθώ
11. Οι γονείς μου θύμωσαν με τους βαθμούς μου του τριμήνου. Δεν μπορώ να ασχοληθώ αυτή τη στιγμή, πάω να παίξω λίγο το παιχνίδι μου
12. Έπεσα πάνω σε ένα στύλο σήμερα γιατί έπαιξα “Pokemon Go” στο κινητό μου
13. Η μητέρα μου μού έδωσε 20 λίρες για να αγοράσω παπούτσια, όμως τα χρειάζομαι γιατί πρέπει να αναβαθμίσω κάτι στο παιχνίδι που παίζω
14. Όσο περιμένω το λεωφορείο μου αρέσει να παίζω για λίγο “Angry Birds”
15. Ωχ! Έχασα την αίσθηση του χρόνου, ελπίζω να μην αργήσω!

## Φύλλο Δραστηριότητας 4 - Χαρακτήρες

### Person A

#### MODERATE USER

(Don't share your identity till the end of the game)

- My friends got me into playing this really fun game and I can't wait to continue playing it after I finished my homework
- I don't always have the patience to wait 5 hours for the next level to unlock and sometimes pay the asked £1.99 or more
- Before I go to bed I like playing 'candy crush' till I feel tired enough for bed
- I ran into a pole today by accident because I was on my phone playing 'Pokémon go'
- Oh wow, I totally lost track of the time! I hope I won't be late

### Person B

#### FREQUENT USER

(Don't share your identity till the end of the game)

- My teachers are upset with me for not always handing in my homework
- When I'm not playing games I feel a little agitated and can't wait to get home after school
- I really don't like it when my mum wants to open my curtains. She complains that I always have them shut even when it's sunny outside
- My sibling says I get really angry whenever she asks me how many hours I've been online playing games. It wasn't even that long. I don't know why she keeps bugging me about it
- My parents were upset with me after seeing my end of term grades, I can't be bothered to deal with this right now, I think I'll go play my game for a bit
- My mum gave me £20 pounds to buy a new pair of shoes but I really needed it to upgrade my weapon options in the game I'm playing
- Oh wow, I totally lost track of the time! I hope I won't be late

### Person C

#### OCCATIONAL USER

(Don't share your identity till the end of the game)

- My friends got me into playing this really fun game and I can't wait to continue playing it after I finished my homework
- When I'm on my PlayStation for too long I get a headache so I give it a break for the day and go do something else
- I didn't manage to pass level 6 on the game I'm playing so I stopped playing since it wasn't fun anymore
- I really look forward to having my friends over every Friday to play my Xbox
- When I'm waiting for the bus to arrive I like playing 'Angry Birds' for a bit



## Άτομο Α

### ΜΕΤΡΙΟΣ ΧΡΗΣΤΗΣ

(Μην δίνεις τα στοιχεία σου μέχρι να τελειώσει το παιχνίδι)

- Οι φίλοι μου μού έμαθαν να παίζω αυτό το πραγματικά διασκεδαστικό παιχνίδι και ανυπομονώ να συνεχίσω να παίζω μόλις τελειώσω το διάβασμα για το σχολείο
- Δεν έχω πάντοτε την υπομονή να περιμένω 5 ώρες για να ξεκλειδώσει το επόμενο επίπεδο και μερικές φορές πληρώνω την 1,99 ευρώ ή και παραπάνω
- Πριν πάω για ύπνο, μου αρέσει να παίζω “candy crush” μέχρι να κουραστώ και να πέσω να κοιμηθώ
- Έπεσα πάνω σε μια κολώνα σήμερα γιατί έπαιζα “Pokemon Go” στο κινητό μου
- Ωχ! Έχασα την αίσθηση του χρόνου, ελπίζω να μην αργήσω!

## Άτομο Β

### ΤΑΚΤΙΚΟΣ ΧΡΗΣΤΗΣ

(Μην δίνεις τα στοιχεία σου μέχρι να τελειώσει το παιχνίδι)

- Οι δάσκαλοί μου θυμώνουν όταν κάποιες φορές δεν παραδίνω τις εργασίες μου
- Όταν δεν παίζω παιχνίδια αισθάνομαι λίγο νευρικός ή/και ανυπομονώ να επιστρέψω στο σπίτι μετά το σχολείο
- Πραγματικά δυσανασχετώ όταν η μητέρα μου θέλει να μου ανοίγει τις κουρτίνες. Παραπονιέται ότι τις έχω πάντοτε κλειστές ακόμη κι όταν η μέρα είναι ηλιόλουστη
- Η αδελφή μου λέει ότι θυμώνω πολύ όταν με ρωτάει πόσες ώρες παίζω online παιχνίδια. Δεν είναι μεγάλο το διάστημα, δεν καταλαβαίνω γιατί το σχολιάζει συνεχώς
- Οι γονείς μου θύμωσαν με τους βαθμούς μου του τριμήνου. Δεν μπορώ να ασχοληθώ μ’ αυτό αυτή τη στιγμή, πάω να παίζω λίγο το παιχνίδι μου
- Η μητέρα μου μού έδωσε 20 λίρες για να αγοράσω παπούτσια, όμως τα χρειάζομαι γιατί πρέπει να αναβαθμίσω το παιχνίδι που παίζω
- Ωχ! Έχασα την αίσθηση του χρόνου, ελπίζω να μην αργήσω!

## Άτομο Γ

### ΠΕΡΙΣΤΑΣΙΑΚΟΣ ΧΡΗΣΤΗΣ

(Μην δίνεις τα στοιχεία σου μέχρι να τελειώσει το παιχνίδι)

- Οι φίλοι μου μού έμαθαν να παίζω αυτό το πραγματικά διασκεδαστικό παιχνίδι και ανυπομονώ να συνεχίσω να παίζω μόλις τελειώσω το διάβασμα για το σχολείο
- Όταν παίζω για πολλή ώρα PlayStation με πιάνει πονοκέφαλος, και γι’ αυτό κάνω ένα διάλλειμα και ασχολούμαι με κάτι άλλο
- Δεν κατάφερα να περάσω στο επίπεδο 6 στο παιχνίδι που παίζω και σταμάτησα να παίζω γιατί δεν είναι πια διασκεδαστικό

- Πραγματικά περιμένω με ανυπομονησία να έρθουν οι φίλοι μου κάθε Παρασκευή για να παίξουμε με το Xbox
- Όσο περιμένω το λεωφορείο μου αρέσει να παίζω για λίγο “Angry Birds”

### ΠΑΙΧΝΙΔΙ 1

- Σε αυτό το online παιχνίδι, οι χαρακτήρες πρέπει να κατακτήσουν επτά διαφορετικούς φανταστικούς κόσμους
- Το παιχνίδι περιέχει βία που παρουσιάζεται πραγματική για τους φανταστικούς χαρακτήρες
- Επίσης, περιέχει μη πραγματική βία προς ανθρώπους ή ζώα
- Θα δείτε εικόνες που ενθαρρύνουν τον τζόγο
- Επίσης θα δείτε εικόνες ή θα ακούσετε λέξεις που είναι καθαρά σεξουαλικού χαρακτήρα

**Τι ηλικιακή διαβάθμιση θα δίνετε στο παιχνίδι αυτό; Κυκλώστε την απάντησή σας και το λόγο:**



### ΠΑΙΧΝΙΔΙ 2

- Πρόκειται για φανταστικό παιχνίδι. Οι χαρακτήρες δείχνουν σημεία βίας καθόλη τη διάρκεια αλλά δεν υπάρχει αίμα ή στοιχεία ακραίας σωματικής βίας.
- Όταν οι χαρακτήρες βλέπουν βία δεν αντιδρούν όπως στην πραγματικότητα, φαίνεται μία αστραπή και ξαφνικά εξαφανίζονται
- Εικόνες και ήχοι στο παιχνίδι αυτό ενδέχεται να είναι τρομακτικοί. Για παράδειγμα, υπάρχουν τρομακτικά ουρλιαχτά και ήχοι
- Κάποιες στιγμές υπάρχουν γυμνά σε αυτό το παιχνίδι σε μη σεξουαλικό πλαίσιο.

**Τι ηλικιακή διαβάθμιση θα δίνετε στο παιχνίδι αυτό; Κυκλώστε την απάντησή σας και το λόγο:**



### ΠΑΙΧΝΙΔΙ 3

- Σε αυτό το online παιχνίδι, οι παίκτες ξεκινούν σε αποστολές χρησιμοποιώντας όλων των ειδών τα όπλα για να εξολοθρεύσουν τον εχθρό
- Οι χαρακτήρες βρίζουν πολύ
- Το παιχνίδι περιέχει εικόνες και ενέργειες που ενθαρρύνουν τις διακρίσεις (για παράδειγμα, τον ρατσισμό, την ομοφοβία, κλπ.)
- Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι χαρακτήρες εμφανίζονται να παίρνουν ναρκωτικά και να καπνίζουν
- Όταν υπάρχει βία στο παιχνίδι, υπάρχει πολύ αίμα το οποίο φαίνεται να είναι πραγματικό.

**Τι ηλικιακή διαβάθμιση θα δίνετε στο παιχνίδι αυτό; Κυκλώστε την απάντησή σας και το λόγο:**





Φύλλο Δραστηριότητας 6 – Ταμπέλα με Εμοji



Δε θα με πείραζε

Φύλλο Δραστηριότητας 7 – Ταμπέλα με Εμοji



Θα θύμωνα  
ή θα με ενοχλούσε

## OUR PROGRAMMES...

### Diana Award



[www.diana-award.org.uk](http://www.diana-award.org.uk)



@dianaaward

### Network/Training & Mentoring



[www.facebook.com/thedianaaward](http://www.facebook.com/thedianaaward)



@dianaaward

### Anti-Bullying Ambassadors



[www.facebook.com/antibullyingpro](http://www.facebook.com/antibullyingpro)



@antibullyingpro

## PLEASE SUPPORT OUR WORK!

Diana Award, 2nd Floor, 120 Moorgate, London EC2M 6UR Tel: 020 7628 7499

**Website:** [www.diana-award.org.uk](http://www.diana-award.org.uk) **Twitter:** @Dianaaward

**Facebook:** [www.facebook.com/thedianaaward](http://www.facebook.com/thedianaaward)



**120 Moorgate, London EC2M 6UR**

The Diana Award is a registered charity (1117288 / SC041916)  
and a company limited by guarantee, registered in England and Wales number  
5739317

