



## **Μην τσιμπάς!**

**Εκπαιδευτικό πρόγραμμα με στόχο την πρόληψη από τον  
εθισμό στα τυχερά παιχνίδια**

**Πρόγραμμα για μαθητές και μαθήτριες Ε' και ΣΤ' Δημοτικού**

**Περιεχόμενα :**

**Πρόγραμμα για μαθητές και μαθήτριες Ε΄ και Στ΄ Δημοτικού**

ΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 11

ΥΛΙΚΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ 21

### **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα:**

- Να κατανοήσουν οι μαθητές/τριες τι είναι τα τυχερά παιχνίδια και τους πιθανούς κινδύνους που ελλοχεύουν και να αποκτήσουν γνώση για την πιθανότητα να οδηγήσουν σε εθισμό
- Να καλλιεργήσουν την κριτική τους σκέψη, ώστε να αναγνωρίζουν εκείνα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που μπορεί να φαίνονται «αθώα» αλλά ενδέχεται να οδηγήσουν τον χρήστη στα τυχερά παιχνίδια
- Να κατανοήσουν το πότε μπορεί μια δραστηριότητα σχετική με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια να γίνει επικίνδυνη, ξεφεύγοντας από τον έλεγχό τους
- Να ενισχύσουν την αυτοπεποίθησή τους με τις νέες γνώσεις, ώστε να στέκονται κριτικά απέναντι στις προκλήσεις
- Να αναπτύξουν δεξιότητες περιορισμού της συμμετοχής και, συνεπώς, αποφυγής του εθισμού
- Να ευαισθητοποιηθούν σε θέματα εθισμού, ώστε να καλλιεργηθεί μια κουλτούρα που θα συμβάλει στη μείωση ή/και εξάλειψη του φαινομένου
- Να ενημερωθούν για εναλλακτικούς τρόπους ψυχαγωγίας που δεν περιλαμβάνουν ρίσκο ή οικονομικές απώλειες

### **Σύνολο εκπαιδευτικού προγράμματος (ενδεικτικά): 4 Διδακτικές Ώρες**

**Διδακτική προσέγγιση:** Στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Μην τσιμπάς!» ακολουθείται μια διδακτική προσέγγιση βασισμένη στις αρχές της βιωματικής και συνεργατικής μάθησης. Παράλληλα, αξιοποιούνται σύγχρονα ψηφιακά εργαλεία, ώστε να γίνει το μάθημα πιο ευχάριστο και πιο ελκυστικό στους/στις μαθητές/τριες. Ακολουθείται, τέλος, μια μαθητοκεντρική προσέγγιση, όπου πρωταγωνιστές στη μαθησιακή διαδικασία είναι οι ίδιοι/ίδιες οι μαθητές/τριες, οι οποίοι/ες διερευνούν, ανακαλύπτουν και μελετούν κριτικά τα θέματα, ενώ ο/η εκπαιδευτικός λειτουργεί διευκολυντικά και υποστηρικτικά.

Πιο συγκεκριμένα χρησιμοποιούνται:

#### **1. Βιωματική Μάθηση:**

- ο Η χρήση παιχνιδιών, ερωτηματολογίων, καθώς και η ανάλυση πραγματικών ή υποθετικών περιπτώσεων προσφέρουν στους/στις μαθητές/τριες εμπειρίες που τους/τις βοηθούν να κατανοήσουν τον εθισμό στα τυχερά παιχνίδια και να συνειδητοποιήσουν τις επιπτώσεις του.

#### **2. Συνεργατική Μάθηση:**

- ο Οι μαθητές/τριες εργάζονται σε ομάδες για τη δημιουργία ιστοριών, τη συζήτηση περιπτώσεων και τη διατύπωση προτάσεων. Οι δραστηριότητες βασίζονται στην αλληλεπίδραση και την ανταλλαγή απόψεων.



### 3. Διερευνητική Προσέγγιση:

- ο Ο καταγισμός ιδεών (brainstorming) και η δημιουργία εννοιολογικών χαρτών ενθαρρύνουν τη διερεύνηση προϋπαρχουσών γνώσεων και την εξαγωγή συμπερασμάτων.

### 4. Ενεργητική Συμμετοχή:

- ο Οι δραστηριότητες δεν είναι απλώς δασκαλοκεντρικές, αλλά απαιτούν την ενεργό συμμετοχή των μαθητών/τριών, όπως π.χ. μέσα από παιχνίδια ρόλων και τη σύνδεση εννοιών όπως ο «εθισμός» και το «τυχερό παιχνίδι».

### 5. Αναστοχασμός:

- ο Οι μαθητές/τριες καλούνται να συγκρίνουν τα αρχικά τους ερωτηματολόγια με τα τελικά, να συμμετέχουν σε συζητήσεις και να εκφράζουν πώς ένιωσαν και τι έμαθαν από το πρόγραμμα.

Η διδακτική αυτή προσέγγιση προάγει την ανάπτυξη κριτικής σκέψης, ενσυναίσθησης και υπεύθυνης στάσης απέναντι στον εθισμό και τα τυχερά παιχνίδια.

**Σύνδεση με το Πρόγραμμα Σπουδών:** Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Μην τσιμπάς!» συνδέεται με τους άξονες και τη φιλοσοφία των νέων Προγραμμάτων Σπουδών, ακολουθώντας τον βασικό προσανατολισμό τους για:

- καλλιέργεια δεξιοτήτων ζωής,
- ενθάρρυνση των μαθητών/τριών να ασχοληθούν με θέματα που αφορούν το παρόν και το μέλλον τους, τόσο ατομικά όσο και κοινωνικά,
- σύνδεση των γνωστικών αντικειμένων με την ευρύτερη ζωή των μαθητών/τριών, εξετάζοντας στοιχεία της σύγχρονης καθημερινής ζωής.

Όλες οι παραπάνω αρχές και προσανατολισμοί προσαρμόζονται κατάλληλα, λαμβάνοντας υπόψη τις ανάγκες των μαθητών/τριών της συγκεκριμένης ηλικίας αλλά και τον τρόπο οργάνωσης της μαθησιακής εμπειρίας.

Για την Ε' και ΣΤ' τάξη του Δημοτικού, σύνδεση μπορεί να γίνει με τα ακόλουθα μαθήματα:

#### 1. Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή

Το πρόγραμμα καλλιεργεί στάσεις υπεύθυνης συμπεριφοράς απέναντι στα τυχερά παιχνίδια και τον εθισμό, ενισχύοντας την κριτική σκέψη, την ενσυναίσθηση και την κοινωνική υπευθυνότητα.

Αυτά συνάδουν με τους στόχους του μαθήματος, που περιλαμβάνουν, σύμφωνα με το ΠΣ, :

- τη διαμόρφωση ενός μαθησιακού πλαισίου που θα ευνοεί την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και των δεξιοτήτων της διερευνητικότητας, της συνεργατικότητας και της συμμετοχικότητας,
- την ενίσχυση της κοινωνικής ταυτότητας και τη διερεύνηση θεμάτων που αφορούν τους ρόλους, τις σχέσεις και τις δράσεις των μαθητών και των μαθητριών σε διάφορα κοινωνικά πλαίσια, από το εγγύτερο σε ένα ευρύτερο ευρωπαϊκό και παγκόσμιο πλαίσιο,
- την ανάπτυξη γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων που θα συντελούν στην καλλιέργεια μιας συμμετοχικής κουλτούρας εμπιστοσύνης, καθώς και στην επίλυση των προβλημάτων και στη λήψη αποφάσεων,
- την ανάπτυξη της συναισθηματικής επίγνωσης, της επικοινωνιακής προσέγγισης και της μετασχηματιστικής λογικής,
- την ανάπτυξη μεταγνωστικών δεξιοτήτων που σχετίζονται με τον αναστοχασμό των μαθησιακών και κοινωνικών διαδικασιών
- την ενεργητική και υπεύθυνη συμμετοχή σε ψηφιακές κοινότητες τοπικές, εθνικές και παγκόσμιες
- την αποδοχή και τον σεβασμό της διαφορετικότητας και την ενίσχυση της κοινωνικής συνοχής
- τη συμμετοχή και τη δημιουργική αλληλεπίδραση των μαθητών και των μαθητριών σε ένα πλαίσιο που διευκολύνει την κατάθεση εμπειριών, γνώσεων, προοπτικών και ερμηνειών το οποίο μπορεί να συνυπάρξει, σε μια σχέση θετικής-γόνιμης έντασης, με το διαφορετικό

## 2. Γλώσσα

Οι δραστηριότητες δημιουργίας ιστοριών, αφήγησης και έκφρασης απόψεων εξυπηρετούν στόχους που συνάδουν με αυτούς του ΠΣ για τη Γλώσσα. Πιο συγκεκριμένα, σύμφωνα με το ΠΣ, εξυπηρετούνται από το πρόγραμμα στόχοι όπως:

- η διεύρυνση του λεξιλογικού εξοπλισμού των μαθητών/τριών σε επίπεδο βασικού και εξειδικευμένου λεξιλογίου
- η ανάδειξη του ρόλου της γλώσσας στη δημιουργική έκφραση των μαθητών/τριών
- η αξιοποίηση των γλωσσικών μέσων στην κριτική και συγκριτική προσέγγιση
- η ανάπτυξη της ικανότητας των μαθητών/τριών να συνθέτουν προφορικά, γραπτά και ψηφιακά κείμενα σε συγκεκριμένο κειμενικό είδος με συνοχή και συνεκτικότητα, καταλληλότητα ως προς το ύφος και την ποσότητα των πληροφοριών σε σχέση με τον/την αποδέκτη/τρια και το περιεχόμενο
- η ανάπτυξη της ικανότητας των μαθητών/τριών να κατανοούν προφορικά, γραπτά και ψηφιακά κείμενα ως προς το ρητό και υπόρρητο περιεχόμενό τους

- η ανάπτυξη δεξιοτήτων κατανόησης και παραγωγής προφορικού και γραπτού λόγου

### 3. Μαθηματικά (Πιθανότητες και Στατιστική)

Το πρόγραμμα χρησιμοποιεί παιχνίδια με στοιχεία τυχαιότητας (π.χ. τροχός της Τύχης), γεγονός που συνδέεται με τη διδασκαλία των πιθανοτήτων. Οι μαθητές/τριες έρχονται σε επαφή με την έννοια της τύχης και της πιθανότητας, εξοικειώνονται με έννοιες όπως:

- Προβλεψιμότητα και αβεβαιότητα.
- Σύνδεση της τύχης με τις πιθανότητες σε πραγματικά σενάρια.

### 4. ΤΠΕ (Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας)

Η χρήση εργαλείων εννοιολογικής χαρτογράφησης, η δημιουργία πολυμεσικών έργων (π.χ., αφίσες, podcasts) και η αξιοποίηση οπτικοακουστικών μέσων (βίντεο) ενισχύουν τη διδασκαλία των ΤΠΕ, προάγοντας την καλλιέργεια δεξιοτήτων τεχνολογικού εγγραμματισμού.

### 5. Σύνδεση με τα προγράμματα Διαθεματικής Προσέγγισης, Εργαστηρίων Δεξιοτήτων και Αγωγής Υγείας

Το πρόγραμμα συνδυάζει πολλαπλά αντικείμενα (Γλώσσα, Κοινωνική Αγωγή, Μαθηματικά, ΤΠΕ) ενισχύοντας έτσι την ολιστική μάθηση. Οι θεματικές ενότητες συνδέονται και με το διδακτικό αντικείμενο των Εργαστηρίων Δεξιοτήτων, ειδικά με τις ενότητες:

- Ζω καλύτερα – Ευ ζην
- Ενδιαφέρομαι και ενεργώ – Κοινωνική συνείδηση και ευθύνη

Το πρόγραμμα προωθεί επίσης τη διαμόρφωση υγιών στάσεων και συμπεριφορών, δίνοντας έμφαση:

- Στην πρόληψη του εθισμού στα τυχερά παιχνίδια
- Στην καλλιέργεια αυτορρύθμισης και κριτικής σκέψης
- Στην ενίσχυση των δεξιοτήτων διαχείρισης πίεσης και αποφυγής επικίνδυνων καταστάσεων

**Διαφοροποιήσεις ανάλογα με τις ανάγκες του μαθητικού πληθυσμού:** Το πρόγραμμα προσφέρει ευκαιρίες για διαφοροποιημένη διδασκαλία με έμφαση στη συνεργατική, ενεργητική και βιωματική μάθηση. Η διαφοροποίηση υποστηρίζεται τόσο ως προς τη διαδικασία όσο και ως προς τα αποτελέσματα. Ακολουθούν μερικοί τρόποι που συναντώνται στο πρόγραμμα:

#### 1. Δραστηριότητες πολλαπλών τύπων

Το πρόγραμμα περιλαμβάνει ποικιλία δραστηριοτήτων (ατομικές, ομαδικές, παιχνίδια ρόλων, δημιουργικές αφηγήσεις, χρήση εννοιολογικών χαρτών). Αυτή η ποικιλομορφία εξυπηρετεί διαφορετικούς τύπους μαθητών:

- Μαθητές που μαθαίνουν καλύτερα μέσω πράξης (κινησιολογική/βιωματική μάθηση)
- Μαθητές που προτιμούν τη λεκτική επικοινωνία (αφηγήσεις, συζητήσεις)
- Μαθητές με οπτικο-χωρική νοημοσύνη (εννοιολογικοί χάρτες)
- Μαθητές που αναπτύσσονται μέσω της συνεργασίας (ομαδικές εργασίες)

## 2. Δυνατότητα επιλογής

Οι μαθητές/τριες καλούνται σε πολλές περιπτώσεις να επιλέξουν τον τρόπο με τον οποίο θα παρουσιάσουν τις προτάσεις ή τα συμπεράσματά τους (π.χ., δημιουργία αφίσας, τραγουδιού, βίντεο, podcast). Αυτή η προσέγγιση δίνει χώρο στη δημιουργικότητα και την προσαρμογή στις προτιμήσεις κάθε μαθητή/τριας ή της ομάδας του.

## 3. Εξατομίκευση μέσω διαφορετικών φακέλων και σεναρίων

Η χρήση διαφορετικών φακέλων με παραλλαγές σεναρίων οδηγεί σε διαφοροποιημένες εμπειρίες για κάθε ομάδα μαθητών/τριών. Τα διαφορετικά τέλη ιστοριών δίνουν τη δυνατότητα να εξεταστούν πολλαπλές οπτικές του ίδιου θέματος.

## 4. Ανατροφοδότηση και αναστοχασμός

Η σύγκριση των αρχικών και τελικών ερωτηματολογίων, καθώς και η ανατροφοδότηση σε κύκλο στο τέλος του προγράμματος, προσφέρουν στους/στις μαθητές/τριες τη δυνατότητα να εκφράσουν πώς άλλαξε η σκέψη τους και να δουν την προσωπική τους πρόοδο.

## 5. Χρήση παιχνιδιών ρόλων και μελέτης περιπτώσεων

Οι μαθητές/τριες υποδύονται ρόλους σε υποθετικά σενάρια που σχετίζονται με τον εθισμό στα τυχερά παιχνίδια. Αυτή η προσέγγιση ενισχύει την κατανόηση διαφορετικών προοπτικών και καλύπτει μαθητές/τριες που μαθαίνουν μέσα από την εμπειρία και τον διάλογο.

## 6. Ομαδική και ατομική εργασία

Το πρόγραμμα ισορροπεί μεταξύ ατομικών δραστηριοτήτων (ερωτηματολόγια, προσωπικές σκέψεις) και ομαδικών εργασιών, εξασφαλίζοντας ότι οι μαθητές/τριες με διαφορετικές κοινωνικές δεξιότητες μπορούν να βρουν ένα μοντέλο μάθησης που τους ταιριάζει.

**Αρχές και αξίες που προάγονται:** Το πρόγραμμα προάγει αρχές και αξίες που σχετίζονται με την προσωπική ανάπτυξη, τη συνεργατική μάθηση και την υπεύθυνη κοινωνική συμπεριφορά. Ακολουθούν οι βασικότερες από αυτές:

### 1. Κοινωνική Υπευθυνότητα και Αλληλεγγύη

- Οι μαθητές/τριες μαθαίνουν να αναγνωρίζουν τα προβλήματα που προκαλούνται από τον εθισμό και τον στοιχηματισμό, τόσο σε ατομικό όσο και σε κοινωνικό επίπεδο.
- Καλλιεργείται η ενσυναίσθηση, καθώς μέσω ενός υποθετικού σεναρίου καλούνται να υποστηρίξουν φανταστικούς συμμαθητές που αντιμετωπίζουν δυσκολίες λόγω εθιστικών συμπεριφορών.

## 2. Κριτική Σκέψη και Λήψη Υπεύθυνων Αποφάσεων

- Οι δραστηριότητες προάγουν την ανάλυση, τη σύνθεση και την αξιολόγηση πληροφοριών.
- Οι μαθητές/τριες καλούνται να αξιολογήσουν τις συμπεριφορές απέναντι στα τυχερά παιχνίδια, να αναγνωρίσουν εθιστικές συμπεριφορές και να προτείνουν λύσεις.

## 3. Αυτορρύθμιση και Αυτογνωσία

- Μέσω της σύγκρισης των αρχικών και τελικών ερωτηματολογίων, οι μαθητές/τριες αποκτούν επίγνωση των αλλαγών στη σκέψη τους.
- Καλλιεργείται η ικανότητά τους να αναγνωρίζουν προσωπικές παγίδες και να ελέγχουν τις επιθυμίες τους.

## 4. Συνεργασία και Ομαδικότητα

- Οι μαθητές/τριες συνεργάζονται σε ομάδες για τη δημιουργία ιστοριών, την ανάλυση περιπτώσεων και την ανάπτυξη προτάσεων.
- Ενισχύεται η αξία του αμοιβαίου σεβασμού και της συνεργασίας για την επίλυση προβλημάτων.

## 5. Δημιουργικότητα και Καινοτομία

- Οι μαθητές/τριες έχουν τη δυνατότητα να εκφραστούν δημιουργικά μέσα από την παραγωγή ιστοριών, την κατασκευή αφισών, τραγουδιών ή βίντεο.
- Καλλιεργείται η φαντασία και η πρωτοβουλία.

## 6. Ενσυναίσθηση και Σεβασμός στη Διαφορετικότητα

- Μέσα από τη διερεύνηση διαφορετικών σεναρίων και παιχνιδιών ρόλων, οι μαθητές/τριες μπαίνουν στη θέση άλλων ατόμων και κατανοούν τις δυσκολίες τους.
- Ενθαρρύνεται η αποδοχή διαφορετικών απόψεων και εμπειριών.

## 7. Υπευθυνότητα και Αντίληψη των Κινδύνων

- Το πρόγραμμα ενισχύει την κατανόηση του κινδύνου που ενέχουν οι εθιστικές συμπεριφορές, ειδικά όταν σχετίζονται με τα τυχερά παιχνίδια και τον στοιχηματισμό.



- Οι μαθητές/τριες ενημερώνονται για τρόπους προστασίας και πρόληψης από εθισμούς.

#### 8. Αξία της Μάθησης μέσα από το Παιχνίδι

- Η χρήση παιχνιδιών για την εκμάθηση εννοιών προάγει τη σημασία της διασκέδασης στη διαδικασία της μάθησης, ενισχύοντας ταυτόχρονα τη συναισθηματική σύνδεση με το περιεχόμενο.

**Παιδαγωγική καταλληλότητα:** Το πρόγραμμα είναι κατάλληλα σχεδιασμένο, ώστε να καλύπτει τις ανάγκες της ηλικιακής ομάδας στην οποία απευθύνεται. Πιο συγκεκριμένα, μέσω του προγράμματος επιχειρείται:

##### Συμμετοχική και Ενεργητική Μάθηση

Το πρόγραμμα βασίζεται σε δραστηριότητες που εμπλέκουν ενεργά τους/τις μαθητές/τριες με παιχνίδια ρόλων, δημιουργία ιστοριών, συλλογική λήψη αποφάσεων και ανάλυση προβλημάτων.

Οι προσεγγίσεις αυτές διατηρούν αμείωτο το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών και ενισχύουν τη βιωματική κατανόηση.

##### Βαθμιαία Καθοδήγηση

Οι δραστηριότητες είναι διαρθρωμένες σε ενότητες, με αυξανόμενο επίπεδο πολυπλοκότητας, διευκολύνοντας έτσι τη μάθηση. Αρχικά διερευνώνται οι προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών/τριών και στη συνέχεια οδηγούνται στην κατανόηση σύνθετων εννοιών.

##### Ενίσχυση του διαλόγου και της συμμετοχικής διαδικασίας

Στο πρόγραμμα ενθαρρύνεται ο διάλογος μέσω ερωτήσεων και συζητήσεων για την προαγωγή της κριτικής σκέψης και της αυτοέκφρασης. Ακόμα, οι μαθητές/τριες καλούνται να δικαιολογήσουν τις απόψεις τους και να αναστοχαστούν σχετικά με τις επιλογές και τα συμπεράσματά τους.

##### Καλλιέργεια Κοινωνικών και Συναισθηματικών Δεξιοτήτων

Η κατανόηση και η αντιμετώπιση θεμάτων, όπως ο εθισμός και η καλλιέργεια της ενσυναίσθησης στο θέμα των εξαρτήσεων ενισχύει τη συναισθηματική νοημοσύνη των μαθητών/τριών. Επίσης, οι μαθητές/τριες καλούνται να αναγνωρίσουν συναισθήματα και να διαχειριστούν προβλήματα στις δραστηριότητες του παιχνιδιού ρόλου.

##### Διαφοροποιημένη Διδασκαλία

Το πρόγραμμα επιτρέπει την εξατομίκευση και τη διαφοροποιημένη διδασκαλία με:

- Ποικιλία δραστηριοτήτων (ατομικές, ομαδικές)
- Δυνατότητα επιλογής τρόπου παρουσίασης αποτελεσμάτων

- Εξατομικευμένες αφηγήσεις και προσεγγίσεις

#### Γνωστικά και συναισθηματικά χαρακτηριστικά

Στο πρόγραμμα γίνεται χρήση παιχνιδιών και αφήγησης που ταιριάζουν με τις ανάγκες των μαθητών/τριών της ηλικιακής ομάδας που απευθυνόμαστε και επιχειρείται η αντιμετώπιση ζητημάτων προσωπικής ευθύνης, συνεργασίας και κριτικής σκέψης, που αναπτύσσονται έντονα σε αυτή τη φάση.

**Προσβασιμότητα:** Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα έχει σχεδιαστεί ώστε να διασφαλίζει τη συμμετοχή όλων των μαθητών/τριών, λαμβάνοντας υπόψη τις διαφορετικές μαθησιακές ανάγκες και δυνατότητές τους.

- Τα βίντεο του προγράμματος είναι σχεδιασμένα, ώστε να περιλαμβάνουν προφορικό και γραπτό κείμενο
- Οι οδηγίες για την κάθε δραστηριότητα είναι απλές και σαφείς, διατυπωμένες σε απλή και κατανοητή γλώσσα
- Οι πληροφορίες διασπώνται σε μικρότερα, εύληπτα βήματα ανάλογα με το στάδιο του προγράμματος
- Παρέχεται η δυνατότητα διαφορετικών τρόπων συμμετοχής (προφορικά, γραπτά, ψηφιακά)
- Οι ομαδικές δραστηριότητες οργανώνονται με τρόπο που να δίνει ρόλο σε κάθε μαθητή/τρια, σύμφωνα με τις δυνατότητές του/της
- Χρησιμοποιούνται οπτικοί οργανωτές, όπως εννοιολογικοί χάρτες, για την καλύτερη κατανόηση σύνθετων εννοιών
- Οι οδηγίες των δραστηριοτήτων μπορούν να δίνονται τόσο προφορικά, όσο και γραπτά στους/στις μαθητές/τριες, αν αυτό κρίνεται βοηθητικό από τον/την εκπαιδευτικό
- Προτείνεται προσαρμογή της διάταξης της αίθουσας, ώστε να μπορούν να παρακολουθήσουν το οπτικοακουστικό υλικό από τις θέσεις τους όλοι/όλες οι μαθητές/τριες, και με τρόπο που να διευκολύνει τη συνεργατική μάθηση, όπου χρειάζεται.
- Χρησιμοποιούνται πλατφόρμες εννοιολογικών χαρτών, όπως το Coggle ή το Smart Tools και δίνεται η δυνατότητα χρήσης tablets ή υπολογιστών για τη συμμετοχή σε δραστηριότητες. Ωστόσο, οι δραστηριότητες είναι σχεδιασμένες, ώστε να μπορούν να υλοποιηθούν και με παραδοσιακά μέσα, αν η πρόσβαση στην τεχνολογία δεν είναι εύκολη ή αν οι ανάγκες της ομάδας είναι διαφορετικές

**Πλαίσιο υλοποίησης:** Εντός ωρολογίου προγράμματος

**Κόστος:** Καμία οικονομική επιβάρυνση

## ΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

## 1<sup>η</sup> ΕΝΟΤΗΤΑ

### ΣΤΟΧΟΙ:

- Να εξοικειωθούν οι μαθητές/τριες μεταξύ τους ως ομάδα, να αποκτήσουν εμπιστοσύνη ο ένας στον άλλον και να συνεργαστούν.
- Να διερευνηθούν οι πρότερες γνώσεις των μαθητών/τριών απέναντι στο φαινόμενο μέσω της επεξεργασίας σχετικής μελέτης περίπτωσης.
- Να ενημερωθούν για την έννοια «τυχερό παιχνίδι», σε ποια παιχνίδια αφορά, ποια είναι τα χαρακτηριστικά τους.

### ΥΛΙΚΑ:

- Ένα σακουλάκι με ζευγάρια καρτών σε διάφορα χρώματα.
- Φάκελοι τριών χρωμάτων που περιέχουν ένα συγκεκριμένο σημείωμα (τόσοι όσοι και οι μαθητές/τριες της εκάστοτε τάξης).
- Ερωτηματολόγιο προς συμπλήρωση από τους/τις μαθητές/τριες.

### 1<sup>η</sup> ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:

Κάθε μαθητής/τρια παίρνει από μια χρωματιστή κάρτα τυχαία από το σακουλάκι. Σχηματίζονται ζευγάρια από τα παιδιά που κρατούν το ίδιο χρώμα κάρτας. Κάθε ζευγάρι συζητά για λίγο λέγοντας ο ένας στον άλλο κάποια πράγματα για τον εαυτό του (πχ. αγαπημένο χρώμα, φαγητό, χόμπι κλπ.) και στη συνέχεια παρουσιάζει ο ένας τον άλλο στην ολομέλεια της τάξης.

### 2<sup>η</sup> ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:

Ο/Η εκπαιδευτικός σε μια προσπάθεια διερεύνησης της προϋπάρχουσας γνώσης συζητά με τους/τις μαθητές/τριες εκκινώντας αρχικά έναν καταιγισμό ιδεών/ιδεοθύελλα (brainstorming) με βάση τις λέξεις «τυχερό παιχνίδι». Ρωτά τους/τις μαθητές/τριες τι συνειρμούς κάνουν ακούγοντας τις λέξεις αυτές, τι σκέφτονται και αισθάνονται, ποια παιχνίδια πιστεύουν ότι περιλαμβάνονται σε αυτά και ποια είναι τα χαρακτηριστικά τους.

Ο/Η εκπαιδευτικός προβάλλει εκπαιδευτικές κάρτες στις οποίες παρουσιάζει τους μαθητές την έννοια των τυχερών παιχνιδιών και τα χαρακτηριστικά τους.

### 3<sup>η</sup> ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:

Ο/Η εκπαιδευτικός καθοδηγεί τους/τις μαθητές/τριες να ανακαλύψουν έναν φάκελο που βρίσκεται στο κάτω μέρος των θρανίων τους. Τον ανοίγουν και διαβάζουν το εξής μήνυμα: «Σε παρακαλώ δάνεισέ μου 2 ευρώ, είναι ανάγκη. Θα σου τα επιστρέψω σύντομα.»

Στη συνέχεια συμπληρώνουν επώνυμα ένα σύντομο ερωτηματολόγιο έξι ερωτήσεων:

1) Τι πιστεύεις ότι θα κάνει αυτά τα χρήματα; 2) Θα έδινες τα χρήματα αυτά; 3) Αν τα έδινες πιστεύεις ότι θα σου τα επέστρεφε σύντομα; 4) Μετά από αυτό το περιστατικό, πώς θα ένιωθες απέναντι στον/στη φίλο/η σου; 5) Θα το συζητούσες μαζί του/της πριν κάνεις οποιαδήποτε ενέργεια; 6) Πιστεύεις ότι θα μπορούσες να βοηθήσεις με κάποιον άλλο τρόπο στην «ανάγκη» αυτή; Αν ναι, πώς;

Τα ερωτηματολόγια με τις απαντήσεις των μαθητών/τριων, τα κρατά ο/η εκπαιδευτικός σε ένα κλειστό κουτί μέχρι το τέλος του προγράμματος.

## 2<sup>η</sup> ΕΝΟΤΗΤΑ

### ΣΤΟΧΟΙ:

- Να καλλιεργήσουν τη δημιουργικότητά τους.
- Να καλλιεργήσουν τον προφορικό και γραπτό τους λόγο, εκφράζοντας τις ιδέες και τις απόψεις τους.
- Να ενημερωθούν για την έννοια «εθισμός», τα χαρακτηριστικά του, ποιες θεωρούνται εθιστικές συμπεριφορές.
- Να ενημερωθούν και να ευαισθητοποιηθούν σχετικά με το φαινόμενο του εθισμού με τα τυχερά παιχνίδια και τις αρνητικές συνέπειες που έχει στο άτομο και το περιβάλλον του.

### ΥΛΙΚΑ:

- Τρεις φάκελοι με τρία διαφορετικά τέλη ιστοριών σε σχέση με το θέμα.
- Διαδραστικός ή λευκός πίνακας, χαρτί μέτρου, μαρκαδόροι.
- Οι φάκελοι (3 διαφορετικών χρωμάτων) με τα σημειώματα από την προηγούμενη δραστηριότητα.
- Κάρτες περιπτώσεων σχετικές με εθιστικές και μη εθιστικές συμπεριφορές.

### 1<sup>η</sup> ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:

Οι μαθητές/τριες χωρίζονται σε τρεις ομάδες ανάλογα με το χρώμα που είχε ο φάκελος με το σημείωμα της προηγούμενης δραστηριότητας. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει να φτιάξει μια πρωτότυπη, αυτοσχέδια ιστορία σε σχέση με το μήνυμα της προηγούμενης δραστηριότητας, χωρίς όμως να δώσει τέλος. Ενδεικτικές ερωτήσεις θα μπορούσαν να είναι οι εξής: Πώς ξεκίνησαν όλα; Ποιος/α το έστειλε; Για ποιον λόγο;

Μια ολοκληρωμένη ιστορία θα είχε ΑΡΧΗ-ΜΕΣΗ-ΤΕΛΟΣ ενώ στη συγκεκριμένη περίπτωση οι ιστορίες των παιδιών πρέπει να έχουν μόνο ΑΡΧΗ και ΜΕΣΗ.

Οι ομάδες παρουσιάζουν τις ιστορίες τους και η κάθε μία ανοίγει τον φάκελο που έχει στα χέρια της και περιέχει ένα τέλος, που όπως προαναφέρθηκε είναι διαφορετικό για κάθε ομάδα:

Α) Ο ήρωας της ιστορίας χάνει τα δανεικά και ζητά ξανά και ξανά χρήματα με την ελπίδα ότι κάποια στιγμή θα ανακάμψει, με αποτέλεσμα την απομόνωσή του από τους/τις συμμαθητές/τριες του.

Β) Ο ήρωας της ιστορίας απευθύνεται στους γονείς του, οι οποίοι επιστρέφουν τα δανεικά και τον βοηθούν να στραφεί σε άλλες δραστηριότητες.

Γ) Ο ήρωας της ιστορίας «παίζει» τα δανεικά, κερδίζει, τα επιστρέφει και σταματά.

Ο/Η εκπαιδευτικός συζητά με τους/τις μαθητές/τριες στην ολομέλεια για το ποιο τέλος πιστεύουν ότι είναι ορθή στάση του ήρωα και γιατί.

## **2<sup>η</sup> ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:**

Ο/Η εκπαιδευτικός συζητά με τους/τις μαθητές/τριες εκκινώντας αρχικά έναν καταιγισμό ιδεών/ιδεοθύελλα (brainstorming) με τη λέξη εθισμός. Ενδεικτικές ερωτήσεις θα μπορούσαν να είναι οι εξής: Τι σημαίνει εθισμός; Ποια είναι τα χαρακτηριστικά του; Ποιες από τις παραπάνω συμπεριφορές φαίνεται να μοιάζει με εθισμό και γιατί; κλπ. Οι μαθητές/τριες διατυπώνουν τις απόψεις και τις σκέψεις τους, οι οποίες καταγράφονται στον πίνακα (λευκό ή διαδραστικό) με τη μορφή εννοιολογικού χάρτη και με τη χρήση κατάλληλων εργαλείων που διατίθενται δωρεάν στο διαδίκτυο όπως το coogle ή το cmap tools.

Στη συνέχεια ο/η εκπαιδευτικός συνδέει τις δύο έννοιες *παιχνίδι* και *εθισμό* και παρουσιάζει στους/στις μαθητές/τριες κάποια παραδείγματα, όπως:

- Όταν κάποιος/α σκέφτεται συνέχεια τότε θα παίξει ή παίζει και ξοδεύει τον περισσότερο χρόνο της ημέρας του σε αυτό.
- Όταν κάποιος/α παίζει σε βαθμό τέτοιο, που απουσιάζει αρκετά από το σπίτι ή τη δουλειά του, γεγονός που προκαλεί προβλήματα.
- Όταν κάποιος/α θυμώνει ή δυσφορεί, αν κάτι τον/την εμποδίζει να παίξει.
- Όταν κάποιος/α προσπαθεί να μειώσει την ενασχόληση του/της με τα τυχερά παιχνίδια και αυτό προκαλεί ευερεθιστότητα και ανησυχία.
- Όταν κάποιος/α αντιμετωπίζει οικονομικά προβλήματα λόγω της ενασχόλησής του/της με τα τυχερά παιχνίδια και συνεχίζει να παίζει με την ελπίδα ότι θα επανέλθει οικονομικά.

## **3<sup>η</sup> ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:**

Τέλος, παίζουν το παιχνίδι **ΕΘΙΣΜΟΣ: ΝΑΙ ή ΟΧΙ;**

Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους/στις μαθητές/τριες κάρτες που περιλαμβάνουν περιγραφή περιπτώσεων, για τις οποίες καλούνται οι μαθητές/τριες να αναγνωρίσουν εάν είναι εθιστικές ή όχι. Πιο συγκεκριμένα, η δραστηριότητα πραγματοποιείται στην ολομέλεια όπου κάθε φορά ένας/μία μαθητής/τρια επιλέγει τυχαία μία από τις κάρτες και τη διαβάζει δυνατά. Στη συνέχεια, ακολουθεί συζήτηση και διατυπώνονται οι απόψεις των παιδιών για κάθε περίπτωση, οι οποίες θα πρέπει να τεκμηριώνονται με τα κατάλληλα επιχειρήματα.

### 3<sup>η</sup> ΕΝΟΤΗΤΑ

#### ΣΤΟΧΟΙ:

- Να ασκήσουν την κριτική τους σκέψη.
- Να προβληματιστούν και να εκφράσουν τις σκέψεις τους μέσα από τη διαδικασία μελέτης περιπτώσεων που αποτυπώνουν εθιστικές συμπεριφορές.
- Να αναλάβουν πρωτοβουλία, να λάβουν αποφάσεις και να επιλύσουν το πρόβλημα.

#### ΥΛΙΚΑ:

- Βίντεο με τις ιστορίες του Θέμη και της Νίκης.
- Χαρτιά, μολύβια, μαρκαδόροι.
- Η/Υ, βιντεοπροβολέας (projector) ή διαδραστικός πίνακας.

#### 1<sup>η</sup> ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:

Οι μαθητές/τριες παρακολουθούν το σχετικό βίντεο.

#### 2<sup>η</sup> ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:

Ακολουθεί συζήτηση με τον/την εκπαιδευτικό να θέτει ορισμένα ερωτήματα προκειμένου να προβληματιστούν οι μαθητές/τριες και να εκφράσουν τις απόψεις τους. Προτεινόμενοι άξονες συζήτησης μετά την προβολή σχετικού βίντεο:

Ο Θέμης επέλεξε να περάσει το πρωινό του Σαββάτου παίζοντας ένα παιχνίδι στο κινητό.

- Πώς σας φαίνεται αυτό;
- Εσείς πώς περνάτε τον ελεύθερο χρόνο σας;
- Θα μπορούσε να διαχειριστεί διαφορετικά τον χρόνο του, ώστε να ασχοληθεί και με κάτι άλλο;
- Τιάλλο θα μπορούσε να κάνει και γιατί;

Η Νίκη νιώθει δυσαρέσκεια για το γεγονός ότι η μητέρα της δεν την αφήνει να πάρει κινητό. Η ίδια όμως (η μητέρα της) παίζει παιχνίδια με χρήματα στο κινητό, γεγονός που προβληματίζει τη Νίκη.

- Γιατί πιστεύετε νιώθει έτσι η Νίκη για τη συμπεριφορά της μητέρας της;
- Μήπως θα προτιμούσε να διαχειρίζεται η μητέρα της διαφορετικά τον χρόνο και τα χρήματά της; Γιατί;
- Τι πιστεύετε πως θεωρεί η Νίκη πιο σημαντικό; Να πάρει δικό της κινητό ή να περνάει περισσότερο χρόνο με τη μητέρα της;
- Εσείς τι θεωρείτε πιο σημαντικό;

#### 3<sup>η</sup> ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:

Στη συνέχεια οι μαθητές/τριες καλούνται να παίξουν ένα παιχνίδι ρόλων και να υποδυθούν τους /τις συμμαθητές/τριες του Θέμη και της Νίκης. Ο/Η εκπαιδευτικός χωρίζει τους/τις μαθητές/τριες σε δύο ομάδες εκ των οποίων η μία θα επεξεργαστεί την περίπτωση της Νίκης και η άλλη την περίπτωση του Θέμη. Αντίστοιχα μοιράζει σε κάθε ομάδα ένα φύλλο εργασίας στο οποίο περιγράφεται η κάθε περίπτωση.

**Ως συμμαθητές/τριες του Θέμη αντιμετωπίζουν την εξής πρόκληση:** Θέλουν να πάνε μια βόλτα παρέα με τα ποδήλατα και εκείνος αρνείται επανειλημμένα, επειδή

παίζει παιχνίδια στο κινητό. Αυτό συμβαίνει κάθε φορά που του ζητούν να πάνε να παίξουν ή να κάνουν κάτι μαζί, γεγονός που τους προβληματίζει αρκετά. Οι μαθητές/τριες καλούνται να σκεφτούν και να καταγράψουν επιχειρήματα που θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν, ώστε να προβληματίσουν τον φίλο τους και να τον πείσουν να αλλάξει στάση.

**Ως συμμαθητές/τριες της Νίκης αντιμετωπίζουν την εξής πρόκληση:** Η Νίκη εκφράζει τη δυσαρέσκειά της λόγω της συνεχούς ενασχόλησης της μητέρας της με παιχνίδια επί πληρωμή στο κινητό, όχι τόσο επειδή η ίδια δεν έχει πρόσβαση σε αυτά τα παιχνίδια, όσο επειδή νιώθει ότι η μητέρα της δίνει αλλού την προσοχή της και όχι σε αυτήν. Οι συμμαθητές/τριές της καλούνται να σκεφτούν και να καταγράψουν επιχειρήματα που θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν, ώστε να βοηθήσουν τη Νίκη να πείσει τη μητέρα της να αλλάξει στάση.

Οι ομάδες καταγράφουν τα επιχειρήματά τους σε δύο αντίστοιχες λίστες (είτε σε χαρτί είτε ηλεκτρονικά σε ένα αρχείο word ή power point ) και τις παρουσιάζουν στην ολομέλεια.



#### 4<sup>Η</sup> ΕΝΟΤΗΤΑ

##### ΣΤΟΧΟΙ:

- Να κατανοήσουν τον ρόλο του παράγοντα τύχη στα τυχερά παιχνίδια.
- Να αντιληφθούν τον κίνδυνο που ελλοχεύει η ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια και ιδιαίτερα όταν οδηγεί το άτομο σε εθιστικές συμπεριφορές.
- Να υιοθετήσουν υπεύθυνη στάση απέναντι στα παιχνίδια που καθορίζονται από τον παράγοντα τύχη.
- Να συνειδητοποιήσουν τους τρόπους με τους οποίους μπορεί να επηρεάσει αρνητικά το άτομο ο εθισμός στα τυχερά παιχνίδια.
- Να καλλιεργήσουν την ενσυναίσθηση και αναπτύξουν αλληλέγγυα στάση απέναντι σε ομηλίκους τους που μπορεί να επιδεικνύουν τέτοια συμπεριφορά.

##### ΥΛΙΚΑ:

- Ψηφιακός ή φυσικός τροχός της τύχης με πόντους

##### 1<sup>η</sup> ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:

Οι μαθητές/τριες καλούνται να λάβουν μέρος σε ένα «τυχερό» παιχνίδι στην τάξη. Ο/Η εκπαιδευτικός συντονίζει τη διαδικασία και χωρίζει τους μαθητές/τριες σε 3 ομάδες. Όλες οι ομάδες ξεκινούν με 10 πόντους η καθεμία. Ανάλογα με την εξέλιξη της τύχης τους στον Τροχό, θα φανεί ποια ομάδα κέρδισε, ποια έχασε ή ποια έμεινε στους πόντους της. Ο/Η εκπαιδευτικός είναι εκείνος που γυρίζει τον Τροχό. Για κάθε ομάδα ο Τροχός γυρίζει από μία φορά και το παιχνίδι κρατάει για 3 γύρους.

##### 2<sup>η</sup> ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:

Ακολουθεί συζήτηση και οι μαθητές/τριες καλούνται να απαντήσουν σε ενδεικτικά ερωτήματα όπως: Πώς ένιωσε ο/η νικητής/τρια; Θα ξαναέπαιζε; Οι άλλοι/ες παίκτες/τριες; Θα μπορούσε κάποιος/α να προσπαθήσει περισσότερο ώστε να κερδίσει στο συγκεκριμένο παιχνίδι; Πχ. σε έναν αγώνα δρόμου γίνεται προσπάθεια με συστηματική προπόνηση και η επίδοση του/της αθλητή/τριας σταδιακά βελτιώνεται. Ισχύει το ίδιο στη συγκεκριμένη περίπτωση;

Μπορεί η τύχη να «βελτιωθεί» με προσωπική προσπάθεια; Μήπως ελλοχεύει κάποιος κίνδυνος, αν κάποιος/α το πιστεύει αυτό; Τι θα μπορούσε να συμβεί; (Σύνδεση με τον εθισμό: εάν κάποιος/α πιστέψει ότι μπορεί να ελέγξει την τύχη του/της και αποφασίσει να δοκιμάσει την πεποίθηση αυτή παίζοντας κάποιο τυχερό παιχνίδι, υπάρχει πιθανότητα το παιχνίδι αυτό να αποδειχθεί «άτυχο». Πιο συγκεκριμένα, εάν κάποιος/α παίξει και χάσει και συνεχίζει να παίζει μέχρι να κερδίσει (αν κερδίσει) έτσι ώστε να επιβεβαιωθεί η πεποίθηση του/της, έχει εκδηλώσει ήδη επικίνδυνες συμπεριφορές, όπως η πιθανότητα να εθιστεί, καθώς και το γεγονός ότι χάνει χρήματα τα οποία πολλές φορές πιστεύει ότι θα τα κερδίσει πίσω παίζοντας ξανά και αναγκάζεται να δανειζεται (αναφορά στο αρχικό σημείωμα που παρέλαβαν οι μαθητές/τριες στην πρώτη ενότητα) γεγονός το οποίο επηρεάζει με αρνητικό τρόπο, τόσο τον/την ίδιο/α, όσο και τον περίγυρό του/της.)

Στο σημείο αυτό ο/η εκπαιδευτικός καλεί τα παιδιά να σκεφτούν τρόπους με τους οποίους τα άτομα που αντιμετωπίζουν σοβαρά προβλήματα εθισμού στα τυχερά παιχνίδια (τζόγο) μπορούν να βοηθηθούν.

Τέλος, αναφέρει επίσημους φορείς που βοηθούν άτομα με το συγκεκριμένο πρόβλημα και παραθέτει τα στοιχεία επικοινωνίας των φορέων αυτών.

## 5<sup>Η</sup> ΕΝΟΤΗΤΑ

### ΣΤΟΧΟΙ:

- Να κάνουν συγκρίσεις και να εξάγουν συμπεράσματα.
- Να ασκήσουν την κριτική τους σκέψη και να προθούν σε προτάσεις και λύσεις.
- Να αναστοχαστούν.
- Να επικοινωνήσουν τα συμπεράσματά τους στην σχολική κοινότητα.

### ΥΛΙΚΑ:

- Τα ερωτηματολόγια που συμπλήρωσαν οι μαθητές/τριες στην πρώτη συνάντηση και ήταν κλεισμένα στο κουτί.
- Το αρχικό ερωτηματολόγιο για να συμπληρωθεί εκ νέου.
- Χαρτί μέτρου, μαρκαδόροι, μπογιές, διάφορα υλικά για κατασκευές.

### 1<sup>Η</sup> ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:

Οι μαθητές/τριες συμπληρώνουν εκ νέου το αρχικό ερωτηματολόγιο. Έπειτα το κουτί ανοίγει και ο/η καθένας/καθεμία παίρνει στα χέρια του/της το αρχικό του/της ερωτηματολόγιο. Το μελετά και το συγκρίνει με το νέο. Ακολουθεί συζήτηση. Είναι ίδιες οι απαντήσεις; Μήπως είναι διαφορετικές; Γιατί συμβαίνει αυτό;

### 2<sup>Η</sup> ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:

Οι μαθητές/τριες στη συνέχεια χωρίζονται σε τρεις διαφορετικές αυτή τη φορά ομάδες. Κάθε παιδί παίρνει μια καρτέλα με έναν αριθμό. Ο/Η εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί πχ: 24 καρτέλες, 8 με τον αριθμό 2, 8 με τον αριθμό 4, και 8 με τον αριθμό 7. Οι μαθητές/τριες που έχουν ίδιους αριθμούς σχηματίζουν μία ομάδα κι έτσι προκύπτουν συνολικά τρεις ομάδες.

Εν συνεχεία, οι μαθητές/τριες ακούν τη συνέχεια της ιστορίας του Θέμη, ο οποίος συνέχισε να παίζει για πολλές ώρες το ηλεκτρονικό του παιχνίδι αλλά μετά από προτροπή ενός φίλου του δοκίμασε να παίζει και με χρήματα (στο κινητό του φίλου), τα οποία έχασε. Αποφάσισε τότε να ζητήσει ξανά χρήματα από τη μητέρα του, για να ξαναπαίξει τα οποία έχασε και πάλι. Τέλος, έγραψε ένα σημείωμα για δανεικά σε έναν συμμαθητή του και περιμένει να του απαντήσει.

Οι μαθητές/τριες καλούνται να συζητήσουν την εξέλιξη της ιστορίας του Θέμη και να αποφασίσουν, αν η συμπεριφορά του είναι εθιστική και επικίνδυνη. Στη συνέχεια να κάνουν προτάσεις εναλλακτικών δραστηριοτήτων, οι οποίες μπορεί για κάποιον/α (ακόμα και για τον Θέμη) να είναι περισσότερο ευχάριστες κι ελκυστικές από ό,τι το να παίζει με χρήματα.

Κάθε ομάδα επιλέγει τον τρόπο που θα παρουσιάσει τις προτάσεις της (πχ, μια αφίσα, ένα τραγούδι/σύνθημα, ένα podcast, ένα βίντεο κλπ..) και τις παρουσιάζει στην ολομέλεια ενώ το υλικό αυτό μπορεί να διαμοιραστεί και στους γονείς και στην υπόλοιπη σχολική κοινότητα (πχ. μέσω της δημοσίευσής του στον ιστότοπο του σχολείου)

**Αξιολόγηση/Ανατροφοδότηση του προγράμματος από τους/τις μαθητές/τριες:**

Το πρόγραμμα ολοκληρώνεται και ο/η εκπαιδευτικός ζητά από τους/τις μαθητές/τριες να καθίσουν σε κύκλο και να πουν την άποψή τους για τη συμμετοχή τους σε αυτό, πώς ένιωσαν, τι τους φάνηκε ενδιαφέρον, τι θα άλλαζαν. Θα μπορούσαν μάλιστα να καταγράψουν το συναίσθημά τους σε ένα post it, το οποίο μπορούν να κολλήσουν σε ένα μεγάλο χαρτόνι που μπορούν οι ίδιοι/ίδιες να φιλοτεχνήσουν π.χ. σχεδιάζοντας ίσως ένα δέντρο με τις παλάμες των χεριών τους.

## ΥΛΙΚΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

## 1<sup>η</sup> ΕΝΟΤΗΤΑ

### 2<sup>η</sup> Δραστηριότητα – Προτάσεις εκπαιδευτικών καρτών

Τι είναι τα τυχερά παιχνίδια;

Τα τυχερά παιχνίδια έχουν δύο βασικά χαρακτηριστικά:

1. Στα τυχερά παιχνίδια βασικό ρόλο παίζει η **τύχη**, όπως δηλώνει και το όνομά τους. Αυτό σημαίνει ότι όταν επιλέγει κάποιος να παίξει **ρискάρει** την επιτυχία ή την αποτυχία.
2. Στο πλαίσιο του παιχνιδιού αυτού, οι παίκτες παίζουν με **χρήματα** ή με **περιουσιακά τους στοιχεία**, γεγονός που σημαίνει ότι ρισκάρουν να χάσουν ή να κερδίσουν τα χρήματα με τα οποία παίζουν.

Ποια είναι τα τυχερά παιχνίδια;

Κάποια από τα τυχερά παιχνίδια είναι πολύ γνωστά και άλλα λιγότερα. Από τα πιο γνωστά είναι τα χαρτιά, τα παιχνίδια του καζίνο, το στοίχημα (σε αθλητικά ή άλλα γεγονότα), τα λαχεία, το σκρατς και το ΚΙΝΟ.

Τα παιχνίδια αυτά τα συναντάμε είτε σε **φυσικά καταστήματα** είτε στο **διαδίκτυο**. Τα τελευταία χρόνια μάλιστα τα τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο παίζονται από όλο και περισσότερους ανθρώπους.

## 1<sup>η</sup> ΕΝΟΤΗΤΑ

### 3<sup>η</sup> Δραστηριότητα – Κείμενο μηνύματος

Σε παρακαλώ δάνεισέ μου 2 ευρώ, είναι ανάγκη! Θα σου τα επιστρέψω σύντομα!

## 1<sup>η</sup> ΕΝΟΤΗΤΑ

### 3<sup>η</sup> Δραστηριότητα – Ερωτηματολόγιο

|                                                                    |                                                                                                   |
|--------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ΟΝΟΜΑ-ΕΠΙΘΕΤΟ                                                      |                                                                                                   |
| 1. Τι πιστεύεις ότι θα κάνει αυτά τα χρήματα;                      | 2. Θα έδινες τα χρήματα αυτά;                                                                     |
|                                                                    |                                                                                                   |
| 3. Αν τα έδινες πιστεύεις ότι θα σου τα επέστρεφε σύντομα;         | 4. Μετά από αυτό το περιστατικό, πώς θα ένιωθες απέναντι στον/στη φίλο/η σου;                     |
|                                                                    |                                                                                                   |
| 5. Θα το συζητούσες μαζί του/της πριν κάνεις οποιαδήποτε ενέργεια; | 6. Πιστεύεις ότι θα μπορούσες να βοηθήσεις με κάποιον άλλο τρόπο στην «ανάγκη» αυτή; Αν ναι, πώς; |
|                                                                    |                                                                                                   |

## 2<sup>η</sup> ΕΝΟΤΗΤΑ

### 1<sup>η</sup> Δραστηριότητα – Ιστορίες φακέλων

#### ΟΜΑΔΑ Α

Στο τέλος της ιστορίας, ο ήρωας χάνει τα δανεικά και ζητά ξανά και ξανά χρήματα με την ελπίδα ότι κάποια στιγμή θα ανακάμψει, με αποτέλεσμα την απομόνωσή του από τους/τις συμμαθητές/τριες του.

#### ΟΜΑΔΑ Β

Στο τέλος της ιστορίας, ο ήρωας απευθύνεται στους γονείς του, οι οποίοι επιστρέφουν τα δανεικά και τον βοηθούν να στραφεί σε άλλες δραστηριότητες.

#### ΟΜΑΔΑ Γ

Στο τέλος της ιστορίας, ο ήρωας «παίζει» τα δανεικά, κερδίζει, τα επιστρέφει και σταματά.



## 2<sup>η</sup> ΕΝΟΤΗΤΑ

### 3 Δραστηριότητα – Κάρτες περιπτώσεων

ΚΑΡΤΑ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ Α. Μέχρι τα 20 μου δεν είχα τα χρήματα για να παίζω μόνη μου online παιχνίδια, οπότε έλεγα ψέματα στη μητέρα μου και δανειζόμουν από εκείνην χρησιμοποιώντας δικαιολογίες, όπως ότι θέλω να πάρω κάτι από το σούπερ μάρκετ, κάτι για το σπίτι ή οτιδήποτε άλλο μου ερχόταν στο μυαλό.

Έπαιζα μέχρι και 15 ώρες την ημέρα. Πήγαινα για ύπνο με το τηλέφωνό μου αγκαλιά και μέσα στο βράδυ ξυπνούσα τακτικά για να δω αν έχω κερδίσει κάτι. Ένιωθα διαρκώς εξαντλημένη και είχα συνέχεια πάρα πολύ άγχος.

Κάποια στιγμή, μετά από πολλά χρόνια παιχνιδιού, μου συνέβη κάτι απίστευτο! Κέρδισα 150.000€ σε ένα διαδικτυακό παιχνίδι! Τα χρήματα αυτά ήξερα πως θα άλλαζαν τη ζωή μου. Θα μπορούσα να αγοράσω ένα σπίτι, ένα αυτοκίνητο και να βοηθήσω την οικογένειά μου. Είπα στους γονείς και τα αδέρφια μου ότι είχα κερδίσει και τους υποσχέθηκα να τα ξεοδέψω με προσοχή. Ή τουλάχιστον έτσι θα έπρεπε να γίνει.

Η ανάγκη μου να βρίσκομαι διαρκώς μέσα σε ένα παιχνίδι, με έκανε να τα έχω παίξει όλα μέσα σε 1 χρόνο. Δεν το είπα σε κανέναν. Αισθανόμουν ντροπή και ήμουν γεμάτη ενοχές.

Πηγή: «Κέρδισε 150.000 λίρες και έφτασε ένα βήμα πριν από την αυτοκτονία» 2023, ([Betarades.gr](http://Betarades.gr))

ΚΑΡΤΑ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ Β. Από τότε που θυμάμαι τον εαυτό μου, τα τυχερά παιχνίδια ήταν μέρος της ζωής μου. Ήταν μια μικρή και αθώα διασκέδαση! Έβλεπα τους γονείς μου που παίζανε κάποιο παιχνίδι με χαρτιά την Παραμονή Πρωτοχρονιάς και συχνά έπαιζαν και με τους φίλους τους όταν είχαν ελεύθερο χρόνο. Αργότερα, έμαθα και για τα διαδικτυακά παιχνίδια. Αυτά με ενθουσίασαν! Μου άρεσαν τα φώτα, τα έντονα χρώματα, οι ήχοι και το αίσθημα της νίκης, όταν το αποτέλεσμα ήταν θετικό.

Κάποια στιγμή, χαζεύοντας στο κινητό μου είδα μια διαφήμιση για online τυχερά παιχνίδια, και σκέφτηκα «Γιατί όχι;».

Χωρίς να το καταλάβω, μου έγινε εμμονή. Στην αρχή ξεκίνησα να παίζω το βράδυ, όταν είχα τελειώσει με όλες τις υποχρεώσεις της ημέρας και ήθελα να χαλαρώσω. Στη συνέχεια, ήθελα να παίζω όλο και περισσότερο, όλες τις ώρες της ημέρας. Κάποιες φορές κέρδιζα μικρά ποσά, γεγονός που με έκανε να αναθαρρώ και να πιστεύω ότι το «μεγάλο ποσό» είναι κοντά! Τότε το μοιραζόμουν με την οικογένεια και τους φίλους μου. Σύντομα όμως άρχισα να το κρύβω. Τα ποσά που κέρδιζα ήταν κατά πολύ λιγότερα σε σχέση με αυτά που έχανα. Έφτασα στο σημείο να μην μπορώ να πληρώσω το ενοίκιο και τους λογαριασμούς του σπιτιού μου. Δανειζόμουν για να μπορέσω να ανταποκριθώ στις καθημερινές μου ανάγκες και αντί να καλύπτω τις υποχρεώσεις μου, τα έπαιζα και αυτά.

Πηγή: «Κέρδισε 150.000 λίρες και έφτασε ένα βήμα πριν από την αυτοκτονία»  
2023, ([Betarades.gr](http://Betarades.gr))

ΚΑΡΤΑ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ Γ. Την Παραμονή της Πρωτοχρονιάς είχαν έρθει διάφοροι φίλοι στο σπίτι. Φάγαμε, στην αλλαγή του χρόνου κόψαμε τη βασιλόπιτα και στη συνέχεια είπαμε να παίξουμε χαρτιά. Έτσι, για το καλό! Ξεκινήσαμε να παίζουμε χωρίς χρήματα, αντί για χρήματα είχαμε βάλει όσπρια. Όσο περνούσε η ώρα όμως, κάποιοι φίλοι είπαν να παίξουμε με χρήματα.

Επειδή αντέδρασα αμέσως μόλις το άκουσα, πρότειναν να παίξουμε μόνο με κέρματα. Το δέχτηκα και ξεκινήσαμε ξανά το παιχνίδι. Τα κέρματα όμως που είχαμε μαζί μας δεν ήταν πολλά και έτσι κάποιοι άρχισαν να ποντάρουν κι άλλα πράγματα, στην αρχή αστεία, όπως σκουλαρίκια, καλλυντικά, μπρελόκ. Σιγά σιγά όμως άρχισαν να μιλάνε και για μεγαλύτερα οικονομικά ποσά και να παίζουν ακόμα και μεταφέροντας ο ένας στον άλλον χρήματα από τις εφαρμογές του κινητού.

Μόλις συνειδητοποίησα τι γινόταν, σηκώθηκα από το τραπέζι και είπα σε όλους ότι το παιχνίδι σταματάει εδώ. Υπήρξαν κάποιες διαμαρτυρίες στην αρχή αλλά δεν άφησα κανένα περιθώριο διαπραγμάτευσης.

Είπαμε να διασκεδάσουμε, όχι να στεναχωρηθούμε!

ΚΑΡΤΑ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ Δ. Την πρώτη φορά, δοκίμασα να παίξω για το χαβαλέ, για το παιχνίδι που λένε. Ήταν μόλις είχα τελειώσει το σχολείο. Κέρδισα κάποια χρήματα διασκεδάζοντας και χωρίς μεγάλο κόπο. Νόμιζα πως ήταν μαγκιά να βγάζω χρήματα εύκολα και γρήγορα. Το μικρόβιο όμως είχε γαντζωθεί μέσα μου.

Στην αρχή, είτε κερδίσεις είτε όχι, δεν πειράζει. Δικαιολογείς τον εαυτό σου, λέγοντας ότι δεν ξέρεις καλά το παιχνίδι. Όταν γύριζα το παιχνίδι όμως ένιωθα πολύ καλά. Πίστευα ότι είχα γίνει πολύ καλός, ότι ήμουν ανίκητος.

Έφτασα να παίξω καθημερινά για 4 με 5 ώρες. Αν δεν είχα τη δουλειά μου για να βρίσκω χρήματα θα έπαιζα νύχτα – μέρα. Έχασα τα δικά μου λεφτά και της οικογένειάς μου. Δανειζόμουν από παντού. Για 10 χρόνια δεν με ενδιέφερε τίποτα άλλο παρά να παίζω. Δεν παραδεχόμουν την αρρώστια μου. Νόμιζα ότι εγώ έβαζα τα όρια και όχι το παιχνίδι.

Γνωστοί και φίλοι μου μίλησαν για τα κέντρα βοήθειας και απεξάρτησης από τον εθισμό στα τυχερά παιχνίδια. Την πρώτη φορά που πήγα, γνώρισα ανθρώπους που είχαν δώσει λύση στο πρόβλημα τους. Σκέφτηκα, γιατί αυτοί και όχι εγώ;

Εδώ και πάνω από έναν χρόνο δεν έχω πιάσει στα χέρια μου κανένα τυχερό παιχνίδι! Τα χρέη μου βέβαια δεν εξαφανίστηκαν δια μαγείας. Κάθε μήνα δίνω ό,τι μπορώ, αλλά μόνο με τη δουλειά μου και τις δικές μου δυνάμεις.

Απολαμβάνω τη χαμένη ελευθερία μου. Δεν κρύβομαι από κανέναν και δεν χρειάζεται να λέω ψέματα.

Πηγή: «Ιστορία ενός τζογαδόρου», ([Oasis.org.gr](http://Oasis.org.gr))

### *Εναλλακτικά:*

Το παιχνίδι, ανάλογα με τον υλικοτεχνικό εξοπλισμό της τάξης και τις ανάγκες και τις δυνατότητες της ομάδας, θα μπορούσε να υπάρχει και σε ψηφιακή μορφή όπου θα παρουσιάζονταν κάρτες στα παιδιά με συγκεκριμένες περιπτώσεις και εκείνα να διατυπώνουν την υπόθεση τους. Πρόκειται για περίπτωση εθισμού; Ο/η εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές να διατυπώσουν τις απόψεις τους και στη συνέχεια επιλέγοντας το πεδίο «Γύρισε», η κάρτα γυρίζει και αποκαλύπτεται η απάντηση.

Ενδεικτικό σχέδιο ψηφιακού παιχνιδιού:

[https://content.e-me-4all.eu/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p\\_embed&id=87995](https://content.e-me-4all.eu/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=87995)

## **3<sup>Η</sup> ΕΝΟΤΗΤΑ**

### **1<sup>η</sup> Δραστηριότητα – Βίντεο\***

<https://www.youtube.com/watch?v=ulo5Eq86PSQ>

\*Το βίντεο έχει σχεδιαστεί για να λειτουργήσει ως αφορμή για συζήτηση στην τάξη στο συγκεκριμένο σημείο του προγράμματος και ως εκ τούτου προτείνεται να αξιοποιηθεί συνδυαστικά με τις υπόλοιπες δραστηριότητες και όχι μεμονωμένα. Στόχος του είναι να παρουσιαστεί μια πιθανώς οικεία εικόνα στους/ις μαθητές/τριες με αυτή των ηρώων και η συζήτηση που θα ακολουθήσει στην τάξη να αφορά τις συμπεριφορές εθισμού.

### 3<sup>η</sup> ΕΝΟΤΗΤΑ

#### 3<sup>η</sup> Δραστηριότητα – Φύλλο εργασίας

##### Συμμαθητές/τριες του Θέμη:

Θέλετε να πάτε μια βόλτα παρέα με τα ποδήλατα και εκείνος αρνείται επανειλημμένα, επειδή παίζει παιχνίδια στο κινητό. Αυτό συμβαίνει κάθε φορά που του ζητάτε να πάτε να παίξετε ή να κάνετε κάτι μαζί, γεγονός που σας έχει προβληματίσει αρκετά. Τι επιχειρήματα θα σκεφτείτε να χρησιμοποιήσετε, ώστε να προβληματίσετε το φίλο σας και να τον πείσετε να αλλάξει στάση;

.....

.....

.....

.....

.....

.....

##### Συμμαθητές/τριες της Νίκης:

Η Νίκη εκφράζει τη δυσαρέσκειά της λόγω της συνεχούς ενασχόλησης της μητέρας της με παιχνίδια επί πληρωμή στο κινητό, όχι τόσο επειδή η ίδια δεν έχει πρόσβαση σε αυτά τα παιχνίδια, όσο επειδή νιώθει ότι η μητέρα της δίνει αλλού την προσοχή της και όχι σε αυτήν. Τι επιχειρήματα μπορείτε να σκεφτείτε που θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε, ώστε να βοηθήσετε τη Νίκη να πείσει τη μητέρα της να αλλάξει στάση;

.....

.....

.....

.....

.....

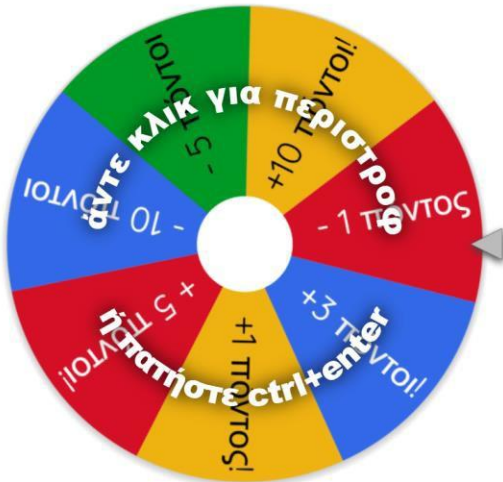
.....

## 4<sup>η</sup> ΕΝΟΤΗΤΑ

### 1<sup>η</sup> Δραστηριότητα – Τροχός της Τύχης

Δείγμα υλικού:

<https://wheelofnames.com/el/vng-c2v>



## 4<sup>η</sup> ΕΝΟΤΗΤΑ

### 2<sup>η</sup> Δραστηριότητα – Επίσημοι φορείς

Επιτροπή Εποπτείας και Ελέγχου Παιγνίων (ΕΕΕΠ): Ανεξάρτητη διοικητική Αρχή, αρμόδια για τη ρύθμιση, εποπτεία και έλεγχο των παιγνίων που διεξάγονται στην Ελληνική Επικράτεια.

Εθνικός Οργανισμός Πρόληψης και Αντιμετώπισης Εξαρτήσεων (ΕΟΠΑΕ): Αποτελεί τον εγκεκριμένο οργανισμό πρόληψης, θεραπείας, απεξάρτησης, επανένταξης και μείωσης της βλάβης και εγκεκριμένο οργανισμό για την εφαρμογή της Εθνικής Στρατηγικής για την Αντιμετώπιση των Εξαρτήσεων και για την υλοποίηση του Εθνικού Σχεδίου Δράσης κατά των Εξαρτήσεων. Σε αυτόν έχουν συγχωνευτεί μεταξύ άλλων και οι φορείς απεξάρτησης από τα τυχερά παίγνια (πχ. ΚΕΘΕΑ)