



Μην τσιμπάς!

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

Πρόγραμμα για μαθητές και μαθήτριες Α' και Β' Λυκείου

Περιεχόμενα :

Πρόγραμμα για μαθητές και μαθήτριες Α' και Β' Λυκείου

ΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 10

ΥΛΙΚΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ 19



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 Χρήση δραστηριοτήτων που επιτρέπουν στους/στις μαθητές /τριες να αποκτήσουν εμπειρίες και να συνδέσουν τη γνώση με την καθημερινότητά τους. Για παράδειγμα, καλούνται να παρατηρήσουν διαφημίσεις για τυχερά παιχνίδια ή να μελετήσουν προσωπικές μαρτυρίες για τον εθισμό.
- ο Εμπλέκονται σε παιχνίδια προσομοίωσης όπως ο τροχός της τύχης που αναπαριστά συνθήκες τυχερών παιχνιδιών.

2. Συνεργατική Μάθηση:

- ο Οι μαθητές/τριες εργάζονται σε ομάδες, για να μελετήσουν περιπτώσεις εθισμού, να αναλύσουν συμπτώματα και να προτείνουν λύσεις.

3. Διερευνητική Μάθηση:

- ο Οι μαθητές/τριες διεξάγουν έρευνες μικρής κλίμακας με τη χρήση ερωτηματολογίων και επεξεργάζονται δεδομένα που αφορούν τη συμπεριφορά στα τυχερά παιχνίδια.

4. Ενεργητική Συμμετοχή:

- ο Δίνεται έμφαση στη συμμετοχή των μαθητών/τριων μέσω δραστηριοτήτων όπως η μελέτη περιπτώσεων, τα παιχνίδια ρόλων και η δημιουργία υλικού ευαισθητοποίησης για τη σχολική κοινότητα, στις οποίες οι μαθητές/τριες αναπτύσσουν δεξιότητες προβληματισμού και ανάλυσης.

5. Αναστοχασμός:

- ο Οι μαθητές/τριες καλούνται να συγκρίνουν τις δικές τους εμπειρίες με τα παραδείγματα που μελετούν, να εντοπίσουν ομοιότητες με προσωπικές καταστάσεις και να συμμετέχουν σε συζητήσεις σχετικά με την έννοια της τύχης και του εθισμού.

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

Σύνδεση με το Πρόγραμμα Σπουδών: Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Μην τοιμπάς!» συνδέεται με τους άξονες και τη φιλοσοφία των νέου 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 Α' και Β' τάξη του Λυκείου, σύνδεση μπορεί να γίνει με τα ακόλουθα μαθήματα:

1. Πολιτική Παιδεία Α' Λυκείου

Το πρόγραμμα ενισχύει τη διαμόρφωση κοινωνικής συνείδησης και υπεύθυνης συμπεριφοράς, καθώς:



- Προβληματίζει τους/τις μαθητές/τριες για ζητήματα εθισμού και ρίσκου
- Εξετάζει τις κοινωνικές επιπτώσεις του στοιχηματισμού
- Καλλιεργεί την ικανότητα λήψης υπεύθυνων αποφάσεων

2. Νεοελληνική Γλώσσα

Οι δραστηριότητες ανάλυσης προσωπικών μαρτυριών και συμμετοχής σε συζητήσεις συμβάλλουν:

- Στην ανάπτυξη προφορικού και γραπτού λόγου
- Στην κατανόηση και παραγωγή επιχειρημάτων σε πλαίσιο διαλόγου.
- Στην καλλιέργεια κριτικής σκέψης απέναντι σε πληροφορίες που παρουσιάζονται από τα μέσα (όπως διαφημίσεις τυχερών παιχνιδιών)

3. Μαθηματικά

Η ανάλυση δεδομένων από ερωτηματολόγια και η διερεύνηση του ρίσκου που συνδέεται με τα τυχερά παιχνίδια σχετίζονται με την κατανόηση πιθανοτήτων αλλά και με έννοιες και δεδομένα της στατιστικής επιστήμης.

4. Εφαρμογές Πληροφορικής

Η δημιουργία ερωτηματολογίων σε πλατφόρμες όπως το Google Forms και η ψηφιακή επεξεργασία δεδομένων υποστηρίζουν την ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων.

Διαφοροποιήσεις ανάλογα με τις ανάγκες του μαθητικού πληθυσμού: Το πρόγραμμα υποστηρίζει τη διαφοροποίηση μέσω ποικιλίας δραστηριοτήτων, ευέλικτων μορφών έκφρασης και ενσωμάτωσης διαφορετικών τρόπων μάθησης. Πιο συγκεκριμένα, στο πρόγραμμα εμπεριέχονται:

1. Δραστηριότητες πολλαπλών τύπων

Οι μαθητές/τριες συμμετέχουν σε καταιγισμούς ιδεών, μελέτες περιπτώσεων, συζητήσεις, παρακολούθηση βίντεο και παιχνίδια προσομοίωσης. Αυτή η ποικιλία καλύπτει μαθητές/τριες με διαφορετικούς τρόπους μάθησης (οπτική, ακουστική, κινησιολογική προσέγγιση). 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. Εναλλακτικές Μορφές Έκφρασης και Παρουσίασης

Οι μαθητές/τριες έχουν την ευκαιρία να καταγράψουν τις παρατηρήσεις τους είτε προφορικά είτε γραπτά, σε όποια μορφή αυτοί/ές κρίνουν ότι τους είναι πιο πρακτική ή ενδιαφέρουσα. Παράλληλα, ψηφιακά εργαλεία, όπως αυτό των Google

forms εξυπηρετεί στην συλλογή και επεξεργασία στοιχείων και ενισχύει τις ψηφιακές δεξιότητες της ομάδας.

3. Ομαδική και Ατομική Εργασία

Το πρόγραμμα συνδυάζει ατομικές δραστηριότητες (παρατηρήσεις για διαφημίσεις) και ομαδικές (ανάλυση περιπτώσεων, καμπάνια ενημέρωσης). Αυτή η ισορροπία ενισχύει τόσο την ατομική πρωτοβουλία όσο και τη συνεργατική μάθηση και δίνει χώρο στους/στις μαθητές/τριες να εκφραστούν ανάλογα με την προσωπικότητα, τον χαρακτήρα, τις ανάγκες και τις δυνατότητές τους.

4. Ανατροφοδότηση και αναστοχασμός

Οι μαθητές/τριες ενθαρρύνονται να συγκρίνουν προσωπικές εμπειρίες με τα όσα παρουσιάζονται στο πρόγραμμα. Η αναστοχαστική δραστηριότητα μετά το βίντεο ενισχύει τη μεταγνώση.

5. Δυνατότητα Εξατομίκευσης Υλικού

Οι εκπαιδευτικοί έχουν την ευελιξία να εμπλουτίσουν τις συζητήσεις ανάλογα με τις παρατηρήσεις και τα ενδιαφέροντα των μαθητών/τριών της τάξης τους.

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 και η αίσθηση ευθύνης απέναντι στον εαυτό τους και τους/τις συμμαθητές/τριες τους για την αποφυγή επιβλαβών συμπεριφορών
- Δίνεται έμφαση στη σημασία της ανάπτυξης μιας υπεύθυνης στάσης απέναντι στο παιχνίδι.

2. Κριτική Σκέψη και Συνειδητοποίηση Κινδύνων

- 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.
- Οι δραστηριότητες που σχετίζονται με την αναγνώριση των αιτιών του εθισμού και των παραγόντων κινδύνου ενισχύουν την κριτική σκέψη.

- Η μελέτη περιπτώσεων και οι συζητήσεις οδηγούν σε συνειδητοποίηση των συνεπειών των εθιστικών συμπεριφορών.

3. Αυτορρύθμιση και Αυτογνωσία

- Καλλιεργείται η ικανότητά τους να αναγνωρίζουν προσωπικές παγίδες και να ελέγχουν τις επιθυμίες τους.
- Οι μαθητές/τριες ενθαρρύνονται να αναγνωρίσουν τα όρια στις δραστηριότητές τους και να αναστοχαστούν για τη δική τους σχέση με τα παιχνίδια και την τεχνολογία.

4. Συνεργασία και Ομαδικότητα

Μέσω της ομαδικής εργασίας, οι μαθητές/τριες ανταλλάσσουν απόψεις και αναπτύσσουν δεξιότητες συνεργασίας. Οι συζητήσεις και η ανταλλαγή εμπειριών ενισχύουν την κατανόηση διαφορετικών προοπτικών.

5. Δημιουργικότητα και Καινοτομία

- Οι μαθητές/τριες ενθαρρύνονται να δημιουργήσουν πρωτότυπο υλικό ευαισθητοποίησης για την ενημέρωση της υπόλοιπης σχολικής κοινότητας.
- Η ανάπτυξη ψηφιακών εργαλείων και παιχνιδιών ενισχύει τη φαντασία και την καινοτομία σκέψης.

6. Ενσυναίσθηση και Σεβασμός στη Διαφορετικότητα

- Οι προσωπικές μαρτυρίες καλλιεργούν την ενσυναίσθηση
- Οι μαθητές/τριες καλούνται να αναγνωρίσουν και να κατανοήσουν τις συναισθηματικές και ψυχολογικές δυσκολίες που αντιμετωπίζουν άτομα με εθιστική συμπεριφορά

7. Υπευθυνότητα και Αντίληψη των Κινδύνων

- Το πρόγραμμα εστιάζει στην 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
- Το πρόγραμμα αναφέρεται σαφώς στη σημασία της νομιμότητας (όριο ηλικίας σύμφωνα με το Νόμο) και της πρόληψης για την ασφάλεια στα τυχερά παιχνίδια

8. Αξία της Μάθησης μέσα από Διαδραστικές Δραστηριότητες

- Η χρήση διαδραστικών δραστηριοτήτων για την εκμάθηση εννοιών προάγει τη διαδικασία της μάθησης, ενισχύοντας ταυτόχρονα τη συναισθηματική σύνδεση με το αντικείμενο και την άμεση εμπλοκή των μαθητών/τριών.

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

Οι μαθητές/τριες δεν είναι παθητικοί δέκτες της γνώσης, αλλά εμπλέκονται ενεργά σε δραστηριότητες, με την παρακολούθηση και ανάλυση βίντεο, τη συμμετοχή τους σε συζητήσεις αξιολόγησης δεδομένων και τη διατύπωση και καταγραφή των απόψεών τους.

Βιωματική Μάθηση

Το πρόγραμμα ενσωματώνει δραστηριότητες που επιτρέπουν μια βιωματική εμπλοκή με το θέμα που εξετάζεται, μέσω της μελέτης περιπτώσεων και της παρατήρησης διαφημίσεων που συναντούν στην καθημερινότητά τους. Με τον τρόπο αυτό επιτυγχάνεται σύνδεση της θεωρίας με την πραγματικότητα.

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 διενεργήσουν τη δική τους έρευνα, να αναστοχαστούν σχετικά με τις επιλογές και τα συμπεράσματά τους και να εξάγουν εκ νέου αποτελέσματα.

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 κατά τη μελέτη των μαρτυριών.

Διαφοροποιημένη Διδασκαλία

Το πρόγραμμα επιτρέπει την εξατομίσκευση 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 εργαλείων που ταιριάζουν με τις ανάγκες των μαθητών/τριών της ηλικιακής ομάδας που απευθυνόμαστε και επιχειρείται

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 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
- 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. Επίσης, 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^η ΕΝΟΤΗΤΑ

ΣΤΟΧΟΙ:

- Να διερευνηθούν οι προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών/τριών σχετικά με τα τυχερά παίγνια/παιχνίδια.
- Να ενημερωθούν οι μαθητές/τριες για τα τυχερά παίγνια/παιχνίδια και τις συνέπειες που μπορεί να έχει η υπερβολική ενασχόληση με αυτά όπως ο εθισμός.
- Να διατυπώσουν οι μαθητές/τριες τις απόψεις τους
- Να εκφράσουν τα συναισθήματά τους
- Να ασκήσουν την κριτική τους σκέψη
- Να διεξάγουν μια μικρής κλίμακας έρευνα μέσω παρατήρησης και να καταγράψουν τα δεδομένα της.

ΥΛΙΚΑ:

- Φωτογραφίες που απεικονίζουν τυχερά παιχνίδια (όχι με προβολή του brand αλλά του αντικειμένου του παιχνιδιού)
- Βίντεο, βιντεοπροβολέας (projector)
- Η/Υ
- Διαδραστικός πίνακας ή χαρτί του μέτρου και μαρκαδόροι
- Ερωτηματολόγιο
- Φύλλο παρατήρησης

1^η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:

Ο/Η εκπαιδευτικός ξεκινάει τη δραστηριότητα δείχνοντας στους/στις μαθητές/τριες μία σειρά εικόνων που παραπέμπουν σε τυχερά παιχνίδια. Οι εικόνες αυτές μπορεί να είναι: ζάρια, τράπουλα, ρουλέτα, «κουλοχέρης», ηλεκτρονικά παιχνίδια. Ο/Η εκπαιδευτικός, σε μια προσπάθεια διερεύνησης της προϋπάρχουσας γνώσης τους, κατά την προβολή των φωτογραφιών ρωτά τους/τις μαθητές/τριες αν αναγνωρίζουν τι απεικονίζεται στις εικόνες απευθύνοντάς τους ερωτήσεις όπως: Τι απεικονίζει η κάθε φωτογραφία; Έχετε έρθει ποτέ σε επαφή με κάποιο από αυτά τα αντικείμενα/παιχνίδια; Αν ναι, πόσο συχνά συμβαίνει αυτό; Παρατηρείτε να υπάρχει κάτι κοινό στις φωτογραφίες αυτές; Μπορείτε να φανταστείτε τι θέμα θα μας απασχολήσει με αφορμή τις εικόνες που είδατε; Αν γίνει αναφορά από τους/τις μαθητές/τριες στα τυχερά παιχνίδια, τους ζητάμε να προσπαθήσουν να δώσουν έναν ορισμό.

2^η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:

Ο/Η εκπαιδευτικός, αφού καταγράψει τις υποθέσεις των μαθητών/τριών για το θέμα που θα επεξεργαστούν, διανέμει στον/ην καθένα/μία από ένα ανώνυμο ερωτηματολόγιο για να καταγράψουν ατομικά τις σκέψεις τους σε ερωτήματα όπως: 1)Τι είναι, κατά τη γνώμη σου, τα τυχερά παιχνίδια;; 2)Ποια τυχερά παιχνίδια γνωρίζεις και πού παίζονται αυτά; Στο διαδίκτυο, σε φυσικά καταστήματα, αλλού;;, 3)Τι πιστεύεις ότι είναι ο εθισμός;;, 4)Μπορεί να υπάρξει σύνδεση του εθισμού με τα τυχερά παιχνίδια;;, 5)Πώς λειτουργεί ο παράγοντας της τύχης στην ψυχολογία του παίκτη, κατά τη γνώμη σου;

Το ερωτηματολόγιο παραμένει στην κατοχή των μαθητών/τριών μέχρι την ολοκλήρωση του προγράμματος.

3^Η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:

Αφού καταγράψει ο/η κάθε μαθητής/τρια τις σκέψεις του στο ερωτηματολόγιο, ο/η εκπαιδευτικός προβάλλει ένα σύντομο βίντεο, το οποίο αφορά στο θέμα και παρουσιάζει τι είναι τα τυχερά παιχνίδια, ποιες είναι οι κατηγορίες τους (χαρτιά, καζίνο, ηλεκτρονικά κ.ά.) και αναφέρεται εν συντομία στο γεγονός ότι, πέρα από τη διασκέδαση, είναι πιθανό η υπερβολική ενασχόληση με τέτοιου είδους παιχνίδια να οδηγήσει σε εθιστικές συμπεριφορές. Στο βίντεο σημειώνεται το γεγονός ότι ο νόμος απαγορεύει την ενασχόληση με τυχερά παιχνίδια σε ηλικίες κάτω από 18 ή 21 ετών.

Μόλις ολοκληρωθεί η προβολή του βίντεο, ο/η εκπαιδευτικός εκκινεί συζήτηση με τους/τις μαθητές/τριες κάνοντας συνδέσεις και διαπιστώσεις σε σχέση με όσα προανέφεραν.

Ενδεικτικές ερωτήσεις μπορεί να είναι οι εξής: Προέβλεψαν σωστά σε σχέση με το αντικείμενο; Ποιες είναι κατά τη γνώμη τους οι έννοιες – κλειδιά που αναφέρθηκαν στο βίντεο; Υπήρχε κάποια πληροφορία που παρουσιάστηκε στο βίντεο και δεν γνώριζαν; Προβληματίστηκαν με όσα παρακολούθησαν; Τι συναίσθημα αισθάνθηκαν; κ.ά. Ο/Η εκπαιδευτικός καταγράφει τις απαντήσεις των μαθητών/τριών.

4^Η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:

Ο/Η εκπαιδευτικός δίνει στους/στις μαθητές/τριες ένα φύλλο παρατήρησης. Τους ζητά μέχρι την επόμενη συνάντησή τους (π.χ. επόμενη ημέρα) να παρατηρήσουν αν προβλήθηκαν διαφημίσεις στοιχηματικών παιχνιδιών στην τηλεόραση, στον υπολογιστή, στο κινητό ή αν άκουσαν στο ραδιόφωνο και τις σκέψεις που τους δημιουργούν και τα συναισθήματα που τους προκαλούν. Επίσης, στο ίδιο φύλλο παρατήρησης να καταγράψουν αν υπάρχουν στη γειτονιά τους ή συναντούν στις διαδρομές που κάνουν καθημερινά, φυσικά καταστήματα ενασχόλησης με τυχερά παιχνίδια και να αποτυπώσουν τις σκέψεις τους και τα συναισθήματα που τους προκαλούνται αντίστοιχα.

2^η ΕΝΟΤΗΤΑ

ΣΤΟΧΟΙ:

- Να αναλύσουν τα δεδομένα που συνέλεξαν, να προβούν σε συσχετίσεις, συγκρίσεις.
- Να διατυπώσουν απόψεις και να κάνουν υποθέσεις.
- Να εκφράσουν τα συναισθήματά τους.
- Να ευαισθητοποιηθούν στο θέμα της ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνίδια και του εθισμού που μπορεί να προκαλέσει στο άτομο καθώς και των αρνητικών συνεπειών που έχει στο ίδιο το άτομο και τον περιβάλλον του.
- Να προβληματιστούν όσον αφορά στο φαινόμενο.
- Να μελετήσουν περιπτώσεις, να διερευνήσουν και να διακρίνουν στοιχεία που παραπέμπουν σε προβληματική ή/και εθιστική συμπεριφορά.
- Να διακρίνουν και να κατηγοριοποιήσουν τους παράγοντες που οδηγούν ένα άτομο να εμπλακεί με τα τυχερά παιχνίδια και να εθιστεί καθώς και τις συνέπειες που έχει η εμπλοκή αυτή στο ίδιο το άτομο.
- Να αναλύσουν τα δεδομένα και να εξάγουν συμπεράσματα.
- Να κάνουν υποθέσεις, να ασκήσουν την κριτική και συνδυαστική τους σκέψη, να διατυπώσουν τα συμπεράσματά τους και να τα παρουσιάσουν, ασκώντας τις δεξιότητές τους στον προφορικό λόγο.
- Να εξοικειωθούν με τον τρόπο με τον οποίο διεξάγεται μια έρευνα (σκοπός, στόχοι, μεθοδολογία, ανάλυση δεδομένων, συμπεράσματα).
- Να διερευνήσουν το φαινόμενο και να προτείνουν λύσεις.

ΥΛΙΚΑ:

- Φύλλο παρατήρησης.
- Μελέτη περίπτωσης, σε έντυπη μορφή ή/και ψηφιακή μορφή με τη βοήθεια πολυμεσικών εργαλείων.
- Πίνακας παρουσίασης των συμπτωμάτων του εθισμού στα τυχερά παιχνίδια, βιντεοπροβολέας (projector), Διαδραστικός πίνακας, Η/Υ.
- Παρουσίαση ευρημάτων έρευνας στο ενήλικο κοινό για τους λόγους που παίζουν ή δεν παίζουν τυχερά παιχνίδια (Kara Research, ΕΕΕΠ, 2023).
- Ερωτηματολόγιο ανώνυμης καταγραφής αποτελεσμάτων μέσω πλατφόρμας (πχ google forms).

Ο/Η εκπαιδευτικός εκκινεί συζήτηση με τη συμμετοχή των μαθητών/τριών με αφορμή τα αποτελέσματα της έρευνας τους. Ο/Η εκπαιδευτικός λειτουργεί συντονιστικά και διευκολυντικά και παροτρύνει τους/τις μαθητές/τριες να μοιραστούν μεταξύ τους τις σκέψεις τους για όσα παρατήρησαν, να εκφράσουν τους προβληματισμούς τους, να μοιραστούν εμπειρίες ή βιώματα, αν έχουν οι ίδιοι/ίδιες ή κάποιος/α από το περίγυρό τους, από την ενασχόλησή του/της με τυχερά παιχνίδια, να εκφράσουν τα συναισθήματά τους παρακολουθώντας τέτοιες διαφημίσεις ή παρατηρώντας τους ανθρώπους που συχνάζουν σε φυσικά καταστήματα ενασχόλησης με τυχερά παιχνίδια, κ.ά. Οι διαφημίσεις είναι στην πλειοψηφία τους ευχάριστες, με ωραίες εικόνες, χρώματα και ζωηρή μουσική που ελκύουν τον/την τηλεθεατή/τρια. Παρακολουθώντας τις, σκεφτήκατε να παίξετε; Αν ναι, προβληματιστήκατε αν θα κερδίσετε ή θα χάσετε; Στην περίπτωση που κερδίζατε ή χάνατε, ποιο θα ήταν το συναίσθημα που θα αισθανόσασταν; Σε κάθε περίπτωση θα ξαναπαίξατε; Η αίσθησή σας είναι ίδια, είτε ως σκέψη είτε ως συναίσθημα, και στην περίπτωση του φυσικού καταστήματος; Αν όχι, σε

τι πιστεύετε ότι οφείλεται αυτό; (Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί να εμπλουτίσει τις ερωτήσεις ανάλογα με την εξέλιξη της συζήτησης).

1^η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:

Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην ολομέλεια προσωπικές μαρτυρίες ανθρώπων διαφόρων ηλικιών που έχουν εμπλακεί με τα τυχερά παιχνίδια και χωρίζει τους/τις μαθητές/τριες σε τρεις ομάδες, όσες και οι μαρτυρίες. Οι μαρτυρίες προέρχονται από άτομα που παίζουν για διασκέδαση αλλά και από άτομα που παρουσιάζουν προβληματικές συμπεριφορές. Κάθε ομάδα έχει στη διάθεσή της 5', για να διαβάσει τη μαρτυρία και να μελετήσει το περιεχόμενο της ιστορίας και το προφίλ του/της ήρωα/ηρωίδας. Στη συνέχεια εκπρόσωπος της κάθε ομάδας διαβάζει τη μαρτυρία στην ολομέλεια και οι άλλες ομάδες καλούνται να παρατηρήσουν εάν υπάρχουν στοιχεία προβληματικής συμπεριφοράς σε κάθε περίπτωση, τα οποία και ανακοινώνουν στην ολομέλεια μέσω των εκπροσώπων τους.

Ο/Η εκπαιδευτικός σε μια προσπάθεια συγκέντρωσης όλων των πληροφοριών, καλεί τους/τις μαθητές/τριες να συζητήσουν όλοι/όλες μαζί, θέτοντας ερωτήσεις όπως: Ποια είναι τα στοιχεία εκείνα που πιστεύετε ότι είναι προβληματικά σε όσα αναφέρθηκαν; Ποιοι είναι οι λόγοι που οδήγησαν τους/τις ήρωες/ηρωίδες να εμπλακούν με τα τυχερά παιχνίδια. Σε ποια κατηγορία θα συγκαταλέγατε τις αρνητικές συνέπειες που έχει η ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια (κοινωνικές, ψυχολογικές, οικονομικές); Πόσα προφίλ παικτών διαφαίνονται μέσα από τις μαρτυρίες;

Ο/Η εκπαιδευτικός καταγράφει τις απαντήσεις των μαθητών/τριών και τις αξιοποιεί, ώστε με τα κατάλληλα ψηφιακά εργαλεία τα αποτελέσματα να οπτικοποιηθούν και να εξαχθούν συμπεράσματα. Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει έναν πίνακα με τα συμπτώματα συμπεριφορών που μπορεί να οδηγήσουν στον εθισμό. Στη συνέχεια, ζητά από τους/τις μαθητές/τριες να συζητήσουν με την ομάδα τους και να καταγράψουν αν κάποια από αυτά παρατήρησαν να εμφανίζονται στις προσωπικές μαρτυρίες. Τα αποτελέσματα παρουσιάζονται από τους/τις εκπροσώπους των ομάδων στην ολομέλεια.

2^η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:

Ο/Η εκπαιδευτικός συνεχίζει τη συζήτηση επικεντρώνοντας στους λόγους που μπορούν να οδηγήσουν κάποιον/α να παίξει τυχερό/ά παιχνίδι/α. Απευθυνόμενος/η προς τις ομάδες ρωτά τους/τις μαθητές/τριες τα εξής: (ενδεικτικά) Με βάση το περιεχόμενο κάθε μαρτυρίας αλλά και τα συμπτώματα εθισμού που παρουσιάζει ο/η ήρωας/ηρωίδα, πώς εικάζει η κάθε ομάδα ότι μπορεί να ξεκίνησε η ενασχόληση του/της με τα τυχερά παιχνίδια; Για ποιον λόγο οδηγήθηκε στα τυχερά παιχνίδια; Οι ομάδες επεξεργάζονται τις μαρτυρίες και έχουν έχοντας 5 λεπτά στη διάθεσή τους, για να καταγράψουν τις υποθέσεις τους για το παρελθόν των ηρώων/ηρωίδων και να τις παρουσιάσουν στην ολομέλεια.

3^η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:

Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους/στις μαθητές/τριες τα αποτελέσματα επίσημης έρευνας που διεξήχθη σε ενήλικες, και από την οποία, βάσει των απαντήσεων των ερωτώμενων, προκύπτουν οι λόγοι για τους οποίους παίζουν ή δεν παίζουν οι ενήλικες τυχερά παιχνίδια. Ο/Η εκπαιδευτικός συζητά με τους/τις μαθητές/τριες, αν τα δεδομένα της έρευνας συμπίπτουν με τις υποθέσεις που έκαναν οι ίδιοι/ίδιες στις τρεις

περιπτώσεις προσωπικών μαρτυριών και αν μπορούν να εξαχθούν κάποια συμπεράσματα.

Ενδεικτικές ερωτήσεις μπορεί να είναι οι εξής: Εντοπίζετε να υπάρχουν ομοιότητες μεταξύ των υποθέσεων που κάνετε για τους λόγους που οδήγησαν τους/τις ήρωες/ηρωίδες των τριών προσωπικών μαρτυριών και των αποτελεσμάτων που κατέδειξε η έρευνα που παρουσιάστηκε; Υπάρχει κάποια/ες απάντηση/απαντήσεις που σας έκανε εντύπωση ή σας προβλημάτισε; Αν ναι, γιατί;

4^η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:

Ο/Η εκπαιδευτικός καλεί τους/τις μαθητές/τριες να διενεργήσουν μια δική τους έρευνα για τους πιθανούς λόγους που μπορεί να οδηγήσει έναν/μία συνομήλικό/η τους να παίξει τυχερά παιχνίδια και αντίστοιχα για ποιους λόγους ένας/μία συνομήλικος/η τους δεν θα έπαιζε τυχερά παιχνίδια. Ο/Η εκπαιδευτικός λειτουργεί συντονιστικά και βοηθά τους/τις μαθητές/τριες να συντάξουν ένα ερωτηματολόγιο που θα απευθύνεται στους/στις συμμαθητές/τριές τους, αντίστοιχο με αυτό των ενηλίκων.

Το ερωτηματολόγιο θα είναι προσαρμοσμένο στο ηλικιακό και γνωστικό επίπεδο των μαθητών/τριών της Α' και Β' Λυκείου, θα είναι ανώνυμο και θα είναι σε ψηφιακή μορφή (πχ. google form). Το ερωτηματολόγιο θα έχει ως στόχο τη διερεύνηση της εμπλοκής παιδιών ηλικίας 15-16 ετών (μαθητές/τριες της Α' και Β' Λυκείου αντίστοιχα) σε τυχερά παιχνίδια και των λόγων που οδηγούνται σε αυτό. Το ερωτηματολόγιο θα πρέπει να εμπεριέχει ερωτήσεις κλειστού τύπου (ως επί το πλείστον) που θα αφορούν ενδεικτικά στο αν έχουν παίξει τυχερά παιχνίδια και με τι συχνότητα, αν αυτό έχει συμβεί παρουσία ενηλίκου/ων ή όχι και σε ποια συνθήκη, αν παίζει μόνος/η ή συμμετείχε και συνομήλικος/η, αν γνωρίζουν ότι η εμπλοκή ανηλίκου σε τυχερά παιχνίδια δεν επιτρέπεται από τον νόμο κ.ά.

Επιπλέον στόχος του ερωτηματολογίου είναι να γίνει συγκριτική μελέτη των αποτελεσμάτων που προέκυψαν από την έρευνα των ενηλίκων με εκείνα που θα προκύψουν από την έρευνα που θα διεξάγουν οι μαθητές/τριες, ώστε να εντοπιστούν ομοιότητες και διαφορές και να εξαχθούν επιπλέον συμπεράσματα. Το ερωτηματολόγιο θα πρέπει να συμπληρωθεί μέχρι την επόμενη συνάντηση.

3^η ΕΝΟΤΗΤΑ

ΣΤΟΧΟΙ:

- Να κάνουν συσχετίσεις του φαινομένου και με το ευρύτερο ανθρωπογενές περιβάλλον.
- Να αναπτύξουν τη δημιουργικότητά τους, τις δεξιότητες τους στη διαχείριση ψηφιακών μέσων, τη στρατηγική σκέψη, την υπολογιστική σκέψη.
- Να αναπτύξουν την κριτική τους σκέψη.
- Να αναπτύξουν τη δεξιότητά τους στις ρουτίνες σκέψης (Βλέπω-Σκέφτομαι-Αναρωτιέμαι (See-Think-Wonder)).
- Να αναπτύξουν ανθεκτικότητα απέναντι σε τέτοιου είδους φαινόμενα.

ΥΛΙΚΑ:

- Παρουσίαση των αποτελεσμάτων της έρευνας.
- Ψηφιακή δημιουργία τροχού της τύχης μέσω της e-me ή με εφαρμογές όπως το wheel of names.
- Οπτικοακουστικό υλικό όπου αναφέρονται οι φορείς απεύθυνσης αλλά και οι προειδοποιητικές σημάνσεις για την προστασία του κοινού (φωτογραφίες με τη σήμανση στα φυσικά καταστήματα, screenshots από το αντίστοιχο σημείο στις ψηφιακές διαφημίσεις, ηχητικό απόσπασμα από τα ραδιοφωνικά σποτ)

1^η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:

Οι μαθητές/τριες παρουσιάζουν τα αποτελέσματα της έρευνας και σε συνεργασία με τον/την εκπαιδευτικό μελετάται αν τα ευρήματα συμπίπτουν με αυτά των ενηλίκων. Στη συνέχεια ο/η εκπαιδευτικός καθοδηγεί τη συζήτηση, ώστε οι μαθητές/τριες να σκεφτούν αν τα τυχερά παιχνίδια είναι κάτι που αφορά τους ενήλικες ή αφορά τελικά και τους εφήβους, αναλύοντας τα αποτελέσματα και εκφράζοντας τις απόψεις τους. Τα αποτελέσματα είναι κάτι αναμενόμενο για αυτούς ή όχι; (ανεξαρτήτως αν συμφωνούν ή όχι με τη συμμετοχή).

2^η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:

Ο/Η εκπαιδευτικός προτείνει στους/στις μαθητές/τριες να φτιάξουν και να παίξουν όλοι/όλες μαζί ένα παιχνίδι π.χ. έναν ψηφιακό τροχό της τύχης. Συζητά με τους/τις μαθητές/τριες και αποφασίζουν συλλογικά το πώς θα φτιάξουν το παιχνίδι, τους κανόνες του παιχνιδιού και αν η «ανταμοιβή» θα αφορά σε εικονικά χρηματικά ποσά ή κάτι άλλο, όπως για παράδειγμα κάποιον πολύτιμο λίθο (π.χ. διαμάντια, ρουμπίνια), κάτι το οποίο συναντάται συχνά στα παιχνίδια (όχι μόνο στα τυχερά αλλά και ευρύτερα).

Ο/Η εκπαιδευτικός επιλέγει τον αντίστοιχο τροχό της τύχης από το υλικό του και οι μαθητές/τριες παραμένουν στις ομάδες που έχουν δημιουργηθεί από προηγούμενη δραστηριότητα. Κατά την έναρξη του παιχνιδιού ο/η εκπαιδευτικός ρωτά τον/την εκπρόσωπο μίας εκ των τριών ομάδων να προβλέψει π.χ. τι ποσό θα πετύχει. Ο/Η εκπρόσωπος δίνει την απάντησή του/της π.χ. 100€. Εκπρόσωπος άλλης ομάδας, πατάει το κουμπί έναρξης του τροχού. Αν ο τροχός καταλήξει σε αυτό που πιθανολόγησε ο/η μαθητής/τρια, τότε η ομάδα παίρνει το ποσό. Αν όχι, τότε το χάνει. Η διαδικασία συνεχίζεται διαδοχικά με τις τρεις ομάδες και διαρκεί όσο χρόνο επιλέξει ο/η εκπαιδευτικός. Με τη λήξη του χρόνου, κερδίζει η ομάδα που έχει συλλέξει τα περισσότερα χρήματα (πόντους κλπ).

Ο/Η εκπαιδευτικός ρωτά τους/τις μαθητές/τριες για τα συναισθήματα που τους προκάλεσε το συγκεκριμένο παιχνίδι και για το πώς ήταν η εμπειρία τους, απευθύνοντάς τους ερωτήσεις όπως: Πώς αισθανθήκατε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού; Απολαύσατε τη διαδικασία; Ποια πιστεύετε πως ήταν τα συναισθήματα της ομάδας που έχασε και ποια αυτής που κέρδισε; Ποιος είναι ο στόχος όταν παίζετε; Η διασκέδαση ή το τελικό αποτέλεσμα; Υπήρχε κάποιο «μυστικό» που σας έκανε να κερδίσετε ή να χάσετε; κ.ά.

3^η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:

Με βάση τα αποτελέσματα του προηγούμενου παιχνιδιού, οι μαθητές/τριες καλούνται να προχωρήσουν σε μια υπόθεση εργασίας.

Ο/Η εκπαιδευτικός απευθύνει στις ομάδες τις εξής ερωτήσεις: [χαμένες ομάδες] 1.Θα ξαναπαίζατε για να κερδίσετε αυτά που χάσατε; 2. Αν το παιχνίδι περιλάμβανε ένα τυχερό κουτί (loot box), που αν το ανοίγατε ενδεχομένως θα αυξάνατε την τύχη σας, θα το επιλέγατε; [κερδισμένη ομάδα] Θα παίρνατε το ρίσκο να ξαναπαίξετε; Κοινή ερώτηση για όλους/όλες: Θα προχωρούσατε στο παιχνίδι με κανονικά χρήματα αυτή τη φορά; Ο/Η εκπαιδευτικός δίνει στις ομάδες 5 λεπτά να προετοιμάσουν τις απαντήσεις τους και στη συνέχεια τις παρουσιάζουν στην ολομέλεια.

Ο/Η εκπαιδευτικός υπενθυμίζει και υπογραμμίζει την έννοια της τύχης που έχουν αυτά τα παιχνίδια και το υψηλό ρίσκο που λαμβάνει κάποιος/α, όταν δεν μπορεί να ελέγξει το αποτέλεσμα.

4^η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:

Ο/Η εκπαιδευτικός ζητά από τους/τις μαθητές/τριες να εστιάσουν πλέον στους τρόπους προστασίας των παικτών/τριών. Ρωτά τους/τις μαθητές/τριες, αν έχουν παρατηρήσει από την επαφή τους με το θέμα μέσω των δραστηριοτήτων, αν υπάρχει σήμανση ή αναφορά για την προστασία του κοινού και καταγράφει τις απαντήσεις. Στη συνέχεια, ο/η εκπαιδευτικός ανασύρει υλικό από τις προηγούμενες δραστηριότητες, εστιάζοντας στα σημεία που εξετάζονται σε αυτή τη φάση και το παρουσιάζει ψηφιακά στην ολομέλεια. Το υλικό θα πρέπει να περιλαμβάνει τα σημεία που αναφέρονται στα μέτρα πρόληψης ή αντιμετώπισης, τα οποία αφορούν σε :

-Διαφημίσεις: είναι υποχρεωτικό και υπάρχει η ειδική σήμανση της αρμόδιας αρχής (ΕΕΕΠ) για το ηλικιακό όριο και τους φορείς απεύθυνσης.

-Φυσικά καταστήματα: υπάρχει σήμανση για το ηλικιακό όριο όσων εισέρχονται στο κατάστημα

-Προσωπικές μαρτυρίες: οι ήρωες/ηρωίδες αναφέρονταν στους φορείς που απευθύνθηκαν για να αντιμετωπίσουν την εξάρτηση και τον εθισμό τους. Ακόμα, εκεί αναφέρεται και η αλληλεπίδραση και επικοινωνία με το κοινωνικό περιβάλλον του ατόμου που μπορεί να συμβάλει στην προληπτική αντιμετώπιση συμπεριφορών.

Όλα τα παραπάνω είναι πληροφορίες που ήδη είχαν λάβει οι μαθητές/τριες μέσω των δραστηριοτήτων, τις είχαν αντιληφθεί όμως; Πιστεύουν πως αν οι πρωταγωνιστές των προσωπικών μαρτυριών είχαν δώσει σημασία σε κάποια από αυτά, θα άλλαζε η στάση τους;

4 ^η ΕΝΟΤΗΤΑ
ΣΤΟΧΟΙ: • Να αναπτύξουν την κοινωνική τους ευαισθησία και την ενσυναίσθηση. • Να καλλιεργήσουν τη δημιουργικότητά τους . • Να καλλιεργήσουν τις κοινωνικές τους δεξιότητες.
ΥΛΙΚΑ: • Ερωτηματολόγιο
<u>1^η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:</u> Οι μαθητές/τριες δουλεύουν στις ομάδες τους και καλούνται να αλλάξουν την εξέλιξη των πρωταγωνιστών των προσωπικών μαρτυριών. Με τις πληροφορίες που έχουν πια λάβει, πώς θα μπορούσε η ιστορία να εξελιχθεί; Θα ήταν διαφορετική; Αν ναι, τι θα άλλαζε; Τι θα συμβούλευαν τους/τις πρωταγωνιστές/τριες να κάνουν αλλιώς, για να μην καταλήξει το παιχνίδι να είναι πρόβλημα; Ο/η εκπαιδευτικός επισημαίνει ότι παρόλο που ο Νόμος απαγορεύει την ενασχόληση με τυχερά παιχνίδια σε παίκτες κάτω από 18 ή 21 ετών, οι έρευνες δείχνουν ότι οι μικρές ηλικίες παρουσιάζουν και αυτές εθιστικές ή προβληματικές συμπεριφορές και είναι σημαντικό να γνωρίζουν ότι μπορούν να απευθυνθούν σε κάποιον ενήλικα ώστε να λάβει την απαραίτητη βοήθεια ή σε ειδικά Κέντρα Ψυχολογικής Απεξάρτησης, όπως αυτά που υπάγονται στον ΕΟΠΑΕ. Ο/Η εκπαιδευτικός δίνει περίπου 10΄ στις ομάδες. Η παρουσίαση γίνεται στην ολομέλεια με όποιο τρόπο επιθυμούν οι ομάδες (παιχνίδι ρόλων, ανάγνωση ιστορίας, παρουσίαση σε ppt, δημιουργία κόμικ, συγγραφή στίχων τραγουδιού).
<u>2^η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:</u> Τα αποτελέσματα των εργασιών των ομάδων θα αποτελέσουν μία σειρά επικοινωνιακού υλικού για την ευαισθητοποίηση της υπόλοιπης σχολικής κοινότητας για την ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια, τους κινδύνους τους και τους τρόπους προφύλαξης / προστασίας. Το υλικό θα αναρτηθεί στο site του σχολείου.
<u>3^η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:</u> Οι μαθητές/τριες επαναφέρουν το προσωπικό ανώνυμο ερωτηματολόγιο που είχαν συμπληρώσει στην αρχή του προγράμματος και συμπληρώνουν ορισμένες ερωτήσεις ακόμα που θα λειτουργήσουν ως ανατροφοδότηση τόσο της προσωπικής τους οπτικής όσο και του προγράμματος. Προτεινόμενες ερωτήσεις: 1)Με βάση όσα συζητήθηκαν στο πρόγραμμα, ποια είναι πλέον η άποψή σου για τα τυχερά παιχνίδια;; 2)Σκέφτεσαι κάποιον/κάποια από το περιβάλλον σου που ενδεχομένως να αντιμετωπίζει ζήτημα εθισμού στα τυχερά παιχνίδια; Αν ναι, ποια είναι τα χαρακτηριστικά που σε κάνουν να το υποψιάζεσαι; (περιγραφή χαρακτηριστικών, όχι ονομάτων/προσώπων), 3)Πιστεύεις ότι πρέπει να μιλάμε ανοιχτά για ζητήματα εθισμού (ουσίες, δραστηριότητες, συμπεριφορές); Για ποιους λόγους;

ΥΛΙΚΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

1^Η ΕΝΟΤΗΤΑ

1^η Δραστηριότητα

Ζάρια



Ηλεκτρονικά παιχνίδια



Ρουλέτα



«Κουλοχέρης»



Τράπουλα



1^η ΕΝΟΤΗΤΑ

2^η Δραστηριότητα – Ερωτηματολόγιο

Το παρακάτω φύλλο εργασίας είναι ενδεικτικό και μπορεί να υλοποιηθεί και με ψηφιακά εργαλεία όπως το google forms. Το παραθέτουμε εδώ σε ξεχωριστή σελίδα για να μπορεί να αξιοποιηθεί και αυτούσιο με μεμονωμένη εκτύπωση της σελίδας.

Τι είναι, κατά τη γνώμη σου, τα τυχερά παιχνίδια;

Ποια τυχερά παιχνίδια γνωρίζεις και που παίζονται αυτά; Στο διαδίκτυο, σε φυσικά καταστήματα, αλλού;

Τι πιστεύεις ότι είναι ο εθισμός;

Μπορεί να υπάρξει σύνδεση του εθισμού με τα τυχερά παιχνίδια;

Πώς λειτουργεί ο παράγοντας της τύχης στην ψυχολογία του παίκτη, κατά τη γνώμη σου;

1^η ΕΝΟΤΗΤΑ

3^η Δραστηριότητα - Βίντεο

<https://youtu.be/QueqkfLvg8s>

Υποστηρικτικό υλικό για τους εκπαιδευτικούς: στο [site](#) υπάρχει αναρτημένο Λεξικό όρων/εννοιών

1^η ΕΝΟΤΗΤΑ

4^η Δραστηριότητα – Φύλλο παρατήρησης

Το παρακάτω φύλλο εργασίας είναι ενδεικτικό και μπορεί να υλοποιηθεί και με ψηφιακά εργαλεία όπως το google forms. Το παραθέτουμε εδώ σε ξεχωριστή σελίδα για να μπορεί να αξιοποιηθεί και αυτούσιο με μεμονωμένη εκτύπωση της σελίδας.

ΣΧΟΛΕΙΟ:

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΜΑΘΗΤΗ/-ΤΡΙΑΣ:

ΤΑΞΗ/ΤΜΗΜΑ:

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗΣ: 1 ΗΜΕΡΑ

Πόσες διαφημίσεις τυχερών παιχνιδιών παρατηρήσατε στην τηλεόραση ή το διαδίκτυο
όση ώρα βρεθήκατε εκτεθειμένος/η στο αντίστοιχο μέσο;

Ποια ήταν τα συναισθήματά σας για αυτές την ώρα προβολής τους;

Πόσα φυσικά καταστήματα συναντήσατε στην καθημερινή διαδρομή που ακολουθείτε;
(π.χ. από το σχολείο στο σπίτι, από ένα συγγενικό σπίτι σε ένα άλλο, από το σπίτι στο
φροντιστήριο, κτλ)

Ποια ήταν τα συναισθήματά σας για αυτά, όταν τα συναντήσατε;

^Η 2 ΕΝΟΤΗΤΑ

^η 1 Δραστηριότητα – Μαρτυρίες εθισμού στα τυχερά παιχνίδια (ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΑ):

1. Δύο νέα παιδιά 20 και 25 ετών αφηγούνται την περιπέτεια του εθισμού τους στον τζόγο που ξεκίνησε μέσα στην καραντίνα με «όχημα» το διαδίκτυο.

Απόγευμα Τετάρτης στο πρακτορείο τυχερών παιχνιδιών που βρίσκεται δέκα βήματα από τη Μονάδα Απεξάρτησης στους Αμπελόκηπους τα στοιχήματα «πέφτουν βροχή». Είναι ημέρα Champions League κι αυτό πολλαπλασιάζει τους πελάτες του μικρού καταστήματος με τις μεγάλες διαφημιστικές πινακίδες στο εξωτερικό, για κάθε είδους παίγνια.

Ο Χρήστος (δεν είναι το πραγματικό του όνομα) περνά από εκεί κάθε Τετάρτη τον τελευταίο ενάμιση χρόνο. Κοιτάζει χαμογελαστός μέσα από τη τζαμαρία που αντανακλά το φως των τηλεοράσεων και στρίβει αμέσως στη γωνία ώστε να φτάσει στη Μονάδα Απεξάρτησης.

«Την πρώτη φορά που έπαιξα σε πρακτορείο τυχερών παιχνιδιών ήμουν 15 χρονών και πήγα μαζί με τον πατέρα μου» λέει. «Θυμάμαι ότι απέναντι από το φροντιστήριο αγγλικών που πήγα να υπήρχε ένα πρακτορείο, όπως και τώρα υπάρχει ένα έξω από την Μονάδα. Έγινα μέλος του 18 Άνω τον Σεπτέμβριο του 2021 και στόχος μου ήταν να απεαρτηθώ από αυτή την αρρώστια που βρίσκεται συνεχώς μπροστά μου. Τον τζόγο».

Ο Χρήστος είναι σήμερα 25 ετών και σε έναν μήνα θα έχει ολοκληρώσει τη θεραπεία απεξάρτησης από τον τζόγο. Είναι ένας από τους αρκετούς νέους που ζήτησαν τη βοήθεια της Μονάδας προκειμένου να κερδίσει το στοίχημα της ζωής και όχι του εθισμού.

Αύξηση στις μικρές ηλικίες

Σύμφωνα με την ψυχιάτρο και διευθύντρια της Μονάδας Απεξάρτησης 18 Άνω, Στέλλα Χρηστίδη τα αιτήματα ένταξης στο πρόγραμμα σημειώνουν αύξηση. «Από τα 166 αιτήματα που είχαμε το 2021, έναν χρόνο μετά φτάσαμε στα 287. Τέτοια εποχή πέρυσι είχαμε 52 αιτήσεις, σχεδόν όσες και τώρα» σημειώνει η κ. Χρηστίδη τονίζοντας πως ενώ παραδοσιακά ένας άνθρωπος εθισμένος στον τζόγο ζητά βοήθεια μετά την ηλικία των 40 (καθώς τότε συνήθως βιώνει οικονομικές επιπτώσεις στις οποίες δεν μπορεί να ανταποκριθεί), τα τελευταία τρία με τέσσερα χρόνια παρατηρείται αύξηση στις μικρές ηλικίες από 18 έως 26 ετών. «Από την αρχή του έτους έχουμε 53 άτομα που έχουν απευθυνθεί στο 18 Άνω. Τα 17 από αυτά είναι κάτω των 30 ετών», εξηγεί και προσθέτει πως αυτό δημιούργησε την ανάγκη για σύσταση ενός γκρουπ μόνο για νέα παιδιά.

Ο Αντώνης (δεν είναι το πραγματικό του όνομα) είναι μόλις 20 ετών και πριν από μία εβδομάδα εντάχθηκε για δεύτερη φορά σε θεραπευτικό γκρουπ, καθώς υποτροπίασε. «Ξεκίνησα να παίζω συστηματικά στα 18 μου, την περίοδο δηλαδή που ξέσπασε η πανδημία. Όταν ως φοιτητής μετακόμισα σε άλλη πόλη, τότε η κατάσταση ξέφυγε τελείως», λέει.

Η πρώτη επαφή του 25χρονου Χρήστου με τον διαδικτυακό τζόγο ήταν στα 19 του. «Ανοίξαμε έναν λογαριασμό μαζί με την παρέα μου αλλά μετά από λίγο καιρό τον κλείσαμε καθώς πήγε κατά διαόλου. Στη συνέχεια αποφάσισα να ανοίξω δικό μου λογαριασμό. Τότε ξεκίνησε και η περιπέτεια του εθισμού, καθώς συνεχώς άνοιγα και έκλεινα λογαριασμούς. Μία αντιστεκόμουν, μία ενέδιδα».

Στην περίπτωση του 20χρονου Αντώνη τα πράγματα ξέφυγαν πολύ γρήγορα. «Είχα ανοίξει λογαριασμούς σε δύο στοιχηματικές εταιρίες. Έπαιζα πόκερ που μου άρεσε μαζί με την παρέα μου. Στη συνέχεια ήθελα να παίζω μόνος και στο σπίτι. Άνοιξα έναν λογαριασμό, τον έκλεισα. Μετά άνοιξα άλλο λογαριασμό με τα στοιχεία του πατέρα μου γιατί δεν είχα κλείσει καν τα 21. Πήρα στα κρυφά τα στοιχεία της κάρτας του και έτσι ξεκίνησα να παίζω. Ωστόσο, ένα πρωί του ήρθε ειδοποίηση πως έλειπε ένα αρκετά μεγάλο ποσό, γεγονός που τον έβαλε σε υποψίες. Εν τέλει έκλεισα οριστικά τον λογαριασμό. Στην πορεία όμως “κόλλησα” με άλλα παιχνίδια στο πρακτορείο τυχερών παιχνιδιών».

Σύμφωνα με τους ειδικούς, ένας νέος εθισμένος στον τζόγο μπορεί να παίζει παντού: σε πρακτορείο με την παρέα του, μόνος του στο σπίτι, είτε σε καζίνο με γνωστούς-αγνώστους. Δε τον νοιάζει το περιβάλλον, τον ενδιαφέρει η νίκη και η οικονομική ικανοποίηση. Όταν όμως χάνεται ο έλεγχος και ο τζόγος γίνεται μία σχεδόν 24ωρη απασχόληση, οι επιπτώσεις είναι επιζήμιες, ακόμη και στις μικρές ηλικίες.

Ντροπή, οικονομική καταστροφή και τάσεις αυτοκτονίας

Ο Χρήστος βίωσε από πρώτο χέρι τις καταστροφικές συνέπειες του εθισμού όταν έπιασε ο ίδιος δουλειά σε ένα πρακτορείο τυχερών παιχνιδιών. Εκεί, όπως λέει, είδε ανθρώπους να παίζουν τα λεφτά για το μαιευτήριο, ενώ η γυναίκα τους θα γεννούσε την άλλη ημέρα. Την ίδια ώρα, ο ίδιος βυθιζόταν όλο και περισσότερο στην εξάρτηση. «Στην αρχή έβγαζα 300 ευρώ και φυσικά τα έχανα αμέσως. Μία ημέρα θυμάμαι “έκλεισα” το πρακτορείο και έμεινα μέσα για να παίζω μόνος μου. Χωρίς να το καταλάβω έχασα περίπου 3.500 ευρώ που πήρα από το ταμείο. Εκείνο το βράδυ δεν κοιμήθηκα. Την άλλη μέρα πήγα στο αφεντικό και του είπα παραιτούμαι και ότι θα του φέρω τα λεφτά. Αυτή ήταν μέγιστη ντροπή για μένα. Πήγα στον πατέρα μου, έκλαιγα και του ζητούσα τα λεφτά καθώς προφανώς δεν τα είχα».

2. Τις ακραίες καταστάσεις που πέρασε μέχρι να συνειδητοποιήσει ότι πρέπει να ζητήσει βοήθεια περιγράφει και ο Αντώνης. «Ένα βράδυ είχα πάει σε μία λέσχη και είχα αφήσει ένα πολύ μεγάλο ποσό. Εκεί κατάλαβα πως έχω κάποιο πρόβλημα. Έπαιζα ό,τι λεφτά μου έστελναν οι δικοί μου, ακόμη και το νοίκι του σπιτιού. Όλα τότε άρχισαν να διαλύονται σαν ντόμινο. Για να τα βγάλω πέρα οικονομικά, πούλησα το κινητό μου. Τα λεφτά που κέρδισα τα έπαιζα ξανά. Είχα μείνει χωρίς επικοινωνία με την οικογένειά μου και χωρίς λεφτά. Τότε πήρα την απόφαση να γυρίσω πίσω στο πατρικό μου. Δεν μπορούσα άλλο να σκαρφίζομαι δικαιολογίες και ψέματα προκειμένου να μην τους προκαλέσω ανησυχία».

3. Το θέμα μου και ο προβληματισμός μου δεν αφορά εμένα αλλά την αδερφή μου. Πιστεύω πως είναι εθισμένη στο τζόγο!

Ξεκίνησέ πριν μερικά χρόνια να παίζει διαδικτυακά “μικροποσά” βάσει των δικών της λεγόμενων. Τα ποσά αυτά για το δικό μου σκεπτικό μόνο μικρά δεν ήταν (200 και 300 ευρώ).

Λόγω του ότι εγώ δεν παίζω καθόλου, απεχθάνομαι κυριολεκτικά ό,τι έχει σχέση με τυχερά παιχνίδια, ο τρόπος που αντιμετώπισα τότε την κατάσταση δεν ήταν σωστός με αποτέλεσμα να την απομακρύνει από εμένα, σε ότι αφορά μόνο αυτό όμως. Είμαστε πολύ αγαπημένες και δεμένες αλλά σταμάτησε να μου λέει πλέον τι παίζει. Να πω εδώ ότι έχει μακροχρόνια σχέση και πέρυσι το καλοκαίρι παντρεύτηκε. Ο σύζυγός της δε γνωρίζει το «πάθος» της και την εμπιστεύεται με κλειστά τα μάτια. Τόσο πολύ που την έχει αφήσει να διαχειρίζεται εκείνη το ταμείο του σπιτιού συν ότι τα λεφτά που αποταμιεύουν ως ζευγάρι είναι σε δικό της λογαριασμό που εκείνος δεν τσεκάρει καν γιατί δεν του περνάει καν από μυαλό του ανθρώπου τι κάνει η αδερφή μου.

Τους τελευταίους μήνες αυτά που έχω μάθει με έχουν σοκάρει. Έχει παίξει όλα τα λεφτά από τον λογαριασμό αποταμίευσης. Λεφτά τα οποία πήρε η μητέρα μας δανεικά από αλλού (για να μην το μάθει ο πατέρας μας) και της τα έδωσε να βάλει πίσω με την προϋπόθεση ότι δεν θα ξαναπαίξει. Φυσικά και τα έπαιξε και αυτά. Όταν έπιασε και μου τα είπε όλα της είπα ότι χρειάζεται επείγοντως θεραπεία είναι εθισμένη και χρειάζεται βοήθεια.

Τσακώθηκα και με τη μητέρα μου γιατί της εξήγησα ότι δεν την βοηθά έτσι. Όλο αυτό το διάστημα που είμαι πολύ κοντά στην αδερφή μου της εξηγώ ότι θα είμαι δίπλα της ό,τι και να γίνει αλλά πρέπει να ξεκινήσει θεραπεία και να πει όλη την αλήθεια στον σύζυγο της κάτι στο οποίο είναι τέλειος αρνητική.

Την αγαπώ πολύ, θέλω να τη βοηθήσω να βγει από αυτήν την κατάσταση και να ξαναπάρει πίσω τη ζωή της.

Δεν ήταν έτσι, ούτε ψεύτρα ούτε κλέφτρα ούτε έχει εξαπατήσει έτσι κανέναν στο παρελθόν. Είναι πολύ ευαίσθητη και καλόκαρδη.

4. Με λένε Θανάση και είμαι τζογαδόρος σε ανάρρωση. Την πρώτη μου φορά δοκίμασα να παίζω για το χαβαλέ, για το παιχνίδι που λένε. Κέρδισα κάποια χρήματα διασκεδάζοντας και χωρίς μεγάλο κόπο. Ήταν λίγο μετά, αφού είχα τελειώσει το σχολείο. Δεν με χαλούσε να βγάζω λεφτά εύκολα και γρήγορα. Το μικρόβιο είχε γαντζωθεί μέσα μου.

Στην αρχή είτε κερδίσεις είτε όχι δεν πειράζει. Δικαιολογείσαι από τους παλιότερους, δικαιολογείς και τον εαυτό σου, λέγοντας ότι δεν ξέρεις το παιχνίδι. Όταν γύριζα το παιχνίδι όμως ήταν σκέτη γλύκα. Πίστευα ότι είχα γίνει πολύ καλός, ότι ήμουν ανίκητος. Έβγαζα λεφτά, έκανα και το κέφι μου. Η ντάμα της τράπουλας έγινε η καλύτερη μου φίλη και ο βαλές νόμιζα πως ήμουν εγώ.

Πήρα το βάπτισμα του πυρός στο καζίνο στη Γευγελή. Πέρασα τα σύνορα και ένας άλλος κόσμος πέρασε από μπροστά μου. Οι ναοί του τζόγου μπήκαν στη ζωή μου. Στο Πόρτο

Καράς και μετά ακόμα πιο κοντά. Πρώτα άνοιγα την πόρτα του καζίνο και μετά του σπιτιού μου. Έφτασα να παίζω καθημερινά για 4 με 5 ώρες. Αν δεν είχα τη δουλειά μου για να βρίσκω χρήματα θα έμενα νύχτα – μέρα. Δεν με κρατούσε τίποτα.

Έφαγα τα δικά μου λεφτά και της οικογένειάς μου. Έχασα και χρήματα της δουλειάς μου. Δανειζόμουν από παντού. Παρακαλούσα από ανθρώπους που κανονικά θα ζητούσαν από μένα. Δεν με ένοιαζε που θα τα έβρισκα. Αρκεί να είχα για να παίζω.

Πέρασαν έτσι 10 ολόκληρα χρόνια. Μέσα σ' αυτά στερήθηκα την οικογένεια μου και τον εαυτό μου. Ζούσα στην παρακμή. Έπαιζα συνεχώς. Δεν παραδεχόμουν την αρρώστια μου. Νόμιζα ότι εγώ έβαζα τα όρια και όχι η πράσινη τσόχα.

Τελικά έπιασα πάτο. Θα καταστρεφόμουν ολοκληρωτικά ή θα έβρισκα μια λύση. Είχε φτάσει η στιγμή της απόφασης. Από γνωστούς και φίλους έμαθα για τα Κέντρα Ψυχολογικής Απεξάρτησης. Ήρθα μια μέρα και γνώρισα ανθρώπους που είχαν δώσει λύση στο πρόβλημα τους. Σκέφτηκα, γιατί αυτοί και όχι εγώ; Ξεκίνησα να πηγαίνω στις ομάδες για να μάθω πως γλιτώσανε. Αυτό ήταν.

Έχω κλείσει πάνω από έναν χρόνο καθαρός. Δεν έχω πιάσει στα χέρια μου ούτε λαχείο. Τις πρώτες μέρες ήθελα να παίζω για να ρεφάρω και να καθαρίσω τα χρέη μου. Δεν έπεσα ξανά στην παγίδα του εύκολου χρήματος. 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. Ξαναβρήκα την οικογένεια μου. Τους νιώθω πιο κοντά μου από ποτέ.

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

Βρίσκομαι σε μια καθημερινή ανάρρωση. Ξέρω ότι δεν έχω τελειώσει με τον τζόγο. Κάθε μέρα είναι και μια νίκη. Βλέπω τώρα ότι ο τζόγος στην αρχή είναι γλυκός. Μετά σε ταλαιπωρεί με νίκες και ήττες και τέλος σου δίνει την ψευδαίσθηση ότι θα ρεφάρεις και θα ξεχρεώσεις. Κατάλαβα την ψευδαίσθηση της ρέφας.

Όταν βλέπω έναν τζογαδόρο στο Κέντρο, προσπαθώ να τον κάνω να δει αυτό που βλέπω εγώ. Θυμάμαι το παρελθόν μου. Τα ψέματα, την απελπισία και την απαξίωση. Νομίζω ότι αν δει πόσο καθαρός είμαι θα τον βοηθήσω. Είμαι εκεί!

5. «Ήμουν άρρωστος, δυστυχισμένος, δεν με κάλυπτε τίποτα, ξυπνούσα και κοιμόμουν με το μυαλό μου στο τζογάρισμα. Είναι μια αρρώστια σταδιακή, μέρα με τη ημέρα χειροτερεύει, δεν έχει πάτο το βαρέλι. Δέκα χρόνια που έπαιζα, κάθε ημέρα ήταν χειρότερη από την άλλη», με αυτά τα λόγια ο Μ. εξομολογείται στη την εξάρτησή του από τον τζόγο αλλά και την προσπάθεια που ξεκίνησε τους τελευταίους μήνες να μείνει «καθαρός» και να μπορέσει να δει με περισσότερη αισιοδοξία το μέλλον.

Ο Μ. σήμερα είναι 30 χρονών, ένα όμορφο, συγκροτημένο παλληκάρι, που έφτασε μέχρι το χείλος του γκρεμού, όμως την τελευταία στιγμή άλλαξε ρότα για τη ζωή. Μια ζωή που, όπως εκμυστηρεύτηκε, έχανε μέσα από τα χέρια του, καθώς δεν είχε κανένα άλλο ενδιαφέρον και τίποτα δεν τον συγκινούσε εκτός από το να τζογάρει, είτε σε παράνομες λέσχες είτε σε ηλεκτρονικά μέσα από τον υπολογιστή του ή το κινητό του τηλέφωνο.

Η επαφή του με τον τζόγο ξεκίνησε από την εφηβική του σχεδόν ηλικία και σταδιακά του έγινε εμμονή. «Για τουλάχιστον 10 χρόνια ο εθισμός στον τζόγο ήταν η καθημερινότητά μου, δεν περνούσε ημέρα που να μην παίζω ή να μη σκεφτώ να παίζω, είχε γίνει ο Θεός

μου, ήταν τα πάντα, μου έτρωγε όλη την ενέργεια της ημέρας, από το πρωί που ξυπνούσα μέχρι το βράδυ που θα έπεφτα για ύπνο, αν έπεφτα για ύπνο. Ήταν ο μοναδικός μου στόχος. Ξεκίνησα από το Λύκειο, όπου είχα μπλέξει με συνδέσμους οπαδών, από κει ήρθα πρώτη φορά σε επαφή με διάφορες καταστάσεις, με τζόγο, με βία, με ναρκωτικά. Συνεχίζοντας αργότερα τις σπουδές μου ξεκίνησα να παίζω στοίχημα διαδικτυακό και σε πρακτορεία καθώς και πόκερ είτε πηγαίνοντας σε λέσχες είτε ηλεκτρονικά» αναφέρει.

Χρήματα έβρισκε από τους γονείς του, οι οποίοι κατά τη διάρκεια των σπουδών στο εξωτερικό του έδιναν ένα μηνιάτικο, το οποίο όσο εθίζονταν δεν έφτανε με αποτέλεσμα να αναγκάζεται να σκαρφίζεται διάφορα ψέματα προκειμένου αυτοί να του στείλουν περισσότερα χρήματα.

Αργότερα όταν επέστρεψε και έπιασε δουλειά με έναν καλό μισθό τα χρήματα πάλι δεν του έφταναν. «Έφτασα σε σημείο να κλέβω χρήματα από τους γονείς μου για να παίζω, και όταν δεν έφταναν ούτε αυτά ξεκίνησα να δανείζομαι. Μοναδική μου έγνοια ήταν να έχω λεφτά να παίζω, δεν ήθελα να φύγω από παιχνίδι στο δώρο, χωρίς να φτιαχτώ, να ντοπαριστώ».

«Η σχέση με τους γονείς μου δηλητηριάστηκε, σε κάποια φάση αναγκάστηκα να το παραδεχτώ, γιατί τους ζήτησα να με ξελασπώσουν οικονομικά, υπήρχαν εντάσεις και τσακωμοί. Τα ερωτικά ήταν για μένα σε τελευταία μοίρα, δεν με απασχολούσαν καθόλου ειδικά τα τελευταία πέντε χρόνια που άρχιζα να εθίζομαι περισσότερο. Όσους αξιόλογους φίλους είχα τους έκανα στην άκρη, τους θεωρούσα βαρετούς και τους περιφρονούσα. Είχα κάνει άλλο κύκλο από ανθρώπους που ήταν αντίστοιχα τζογαδόροι».

Ο Μ. υπογραμμίζει ότι αρχικά δεν καταλάβαινε τον εθισμό, καθώς όπως λέει «γλυκαίνονταν» από το «μέλι» και έπειθε τον εαυτό του «ότι δεν θα γίνει σαν τους άλλους», ωστόσο όσο περνούσαν τα χρόνια και έχανε περισσότερα λεφτά η αρχική απόλαυση έφυγε και έγινε καταναγκασμός, με τον ίδιο να δημιουργεί την πλαστή εικόνα στο μυαλό του «ότι πρέπει να παίζω για να ρεφάρω αυτό που έχω χάσει».

Ακόμη και όταν έχανε μεγάλα ποσά, έλεγε το βράδυ που έπεφτε για ύπνο ότι δεν θα παίξει ξανά, όμως το πρωί που ξυπνούσε είχε γεμίσει τις μπαταρίες του και «ξεκινούσε για νέες περιπέτειες».

Το θετικό για τον Μ. ήταν ότι αυτές οι περιπέτειες που έφταναν μέχρι τον δανεισμό δεν του στοίχησαν περαιτέρω. «Ευτυχώς δεν έφτασα στο σημείο να δανειστώ χρήματα από άτομα που δεν έπρεπε, ωστόσο έπαιζα “αέρα” σε παράνομες στοιχηματικές, όπου ήταν επιτακτική η ανάγκη να βρω τα λεφτά. Δεν με απειλούσαν αλλά μου ασκούσαν μεγάλη ψυχολογική πίεση για να ξεχρεώσω “πλησιάζει η ημερομηνία, τα έχεις”;».

Ζώντας μέσα σε αυτό το παράλληλο σύμπαν, ο Μ. γνώρισε ανθρώπους που έχασαν στον τζόγο ό,τι είχαν και δεν είχαν: περιουσίες, σπίτια, επιχειρήσεις, οικογένειες. «Έχω δει άρρωστες καταστάσεις, άνθρωπο 60 χρονών να ορκίζεται στο νεκρό παιδί του ότι δεν θα παίξει ξανά και να μην κρατά την υπόσχεσή του» αναφέρει.

Για τον 30χρονο η τελευταία φορά που αναγκάστηκε να παρακαλέσει τους γονείς του για χρήματα προκειμένου να ξελασπώσει υπήρξε μια πολύ μεγάλη οικογενειακή σύγκρουση, όπου οι γονείς του σε μια προσπάθεια να τον σώσουν του είπαν ότι θα του δώσουν για μια τελευταία φορά και στη συνέχεια θα απευθύνονταν σε κάποιο κέντρο απεξάρτησης.

6. «Όπως όλοι οι εθισμοί είναι κι αυτός ένας εθισμός που σε τρώει από μέσα. Και αυτός ο εθισμός έχει την παγίδα που δεν φαίνεται εξαρχής. Μπορείς να κρύβεσαι για πολύ καιρό. Οι άνθρωποι που βρίσκονται σε αυτό το πράγμα βασανίζονται πολύ με όλους τους τρόπους. Και πρακτικά και συναισθηματικά και οικονομικά και επαγγελματικά. Ήταν μια περιπέτεια, ένας δύσκολος δρόμος. Έχουν περάσει έξι χρόνια από όταν αποφοίτησα από το ΚΕΘΕΑ. Είναι ένα πράγμα που τελικά έδρασε εφευρετικά, με βοήθησε να αλλάξω πράγματα μέσα μου».

7. Κάποια στιγμή, ήμουν μικρός, φοιτητής, ό,τι λεφτά έπαιρνα από τον πατέρα μου τα έπαιζα στα φρουτάκια. Έκανα τη βλακεία την εξής, είχα πάει στα φρουτάκια και κέρδισα την πρώτη φορά, και το λέω σοβαρά γιατί είναι επικίνδυνο. Επειδή κέρδισα λοιπόν, πίστευα ότι έτσι θα συνεχίσει να συμβαίνει πάντα. Για 2-3 μήνες, σπούδαζα στην Κοζάνη, ό,τι λεφτά μου έστελνε ο πατέρας μου τα έπαιζα εκεί. Τότε ήταν που έκοψα και τα μαλλιά μου. Ντράπηκα για τον εαυτό μου. Δεν είναι πλάκα, είναι ένα τσακ, αν είσαι και λίγο επιρρεπής, είναι ένα τσακ να γίνει εθισμός.

^Η 2 ΕΝΟΤΗΤΑ

^η 2 Δραστηριότητα – Συμπτώματα εθισμού

Ένα άτομο που ασχολείται παθολογικά με τον τζόγο παρουσιάζει:

- Έντονη ενασχόληση με τον τζόγο, ανησυχία και ευερεθιστότητα όταν επιχειρεί να τον διακόψει ή να τον ελαττώσει
- Τάση δανεισμού χρημάτων, για να αντιμετωπίσει προσωρινά τα οικονομικά του προβλήματα.
- Επανειλημμένες ανεπιτυχείς προσπάθειες να ελέγξει, να ελαττώσει ή να διακόψει τον τζόγο.
- Πολύωρα ή αδικαιολόγητα διαστήματα απουσίας από το σπίτι και τη δουλειά.
- Αλλεπάλληλα δάνεια, υπερφορτωμένες πιστωτικές κάρτες, ακάλυπτους λογαριασμούς και αδικαιολόγητη απουσία χρημάτων από τον οικογενειακό προϋπολογισμό.
- Εντατική μελέτη των προγραμμάτων και των προγνωστικών από την τηλεόραση, τις εφημερίδες, το ραδιόφωνο και το διαδίκτυο.
- Απομόνωση προκειμένου να σκεφτεί τρόπους με τους οποίους θα παίξει ένα παιχνίδι.
- Άρνηση απέναντι σε υποδείξεις ή αναφορές των άλλων για τον τρόπο με τον οποίο ασχολείται με τον τζόγο.
- Μείωση της αποδοτικότητας στην εργασία.
- Δυσφορία, θυμό και κλιμακούμενη ένταση, εάν κάτι τον εμποδίσει να παίξει.

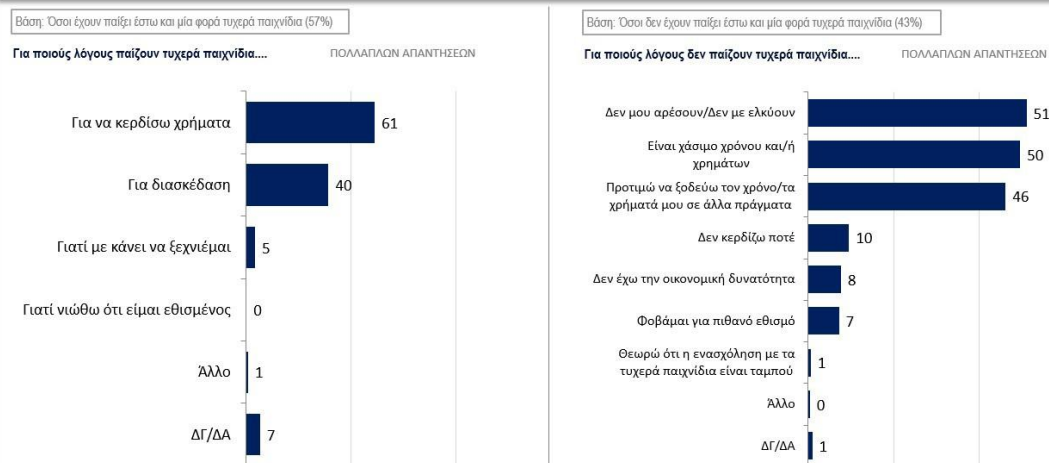
Πηγή: Κέντρα Ψυχολογικής Υποστήριξης [ΕΟΠΑΕ](#) (πρώην ΚΕΘΕΑ)

2^η ΕΝΟΤΗΤΑ

3^η Δραστηριότητα – Έρευνα Kapa Research για την ΕΕΕΠ (2023)

(Διαφάνεια 5)

Δημοφιλέστερα τυχερά παιχνίδια | Τα κέρδη το σημαντικότερο κίνητρο για τους παίκτες – Δεν μου αρέσουν/δεν με ελκύουν και είναι χάσιμο χρόνου τα σημαντικότερα αντικίνητρα για τους μη παίκτες



kapa research | kaparesearch.com

Φεβρουάριος 2024 | Πανελλαδική έρευνα για τα τυχερά παίγνια στην Ελλάδα

3^η ΕΝΟΤΗΤΑ

2^η Δραστηριότητα – Τροχός της τύχης

Ενδεικτικό παράδειγμα παιχνιδιού με χρηματικά ποσά: <https://wheelofnames.com/el/9ce-mnz>



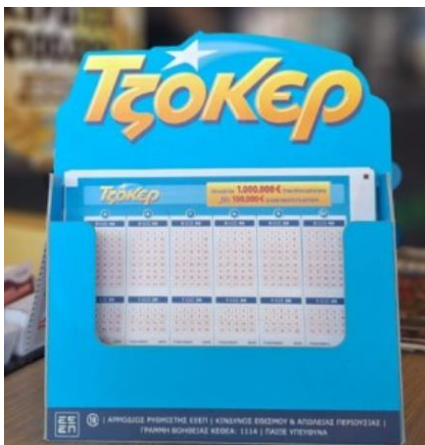
Ενδεικτικό παράδειγμα παιχνιδιού με αντικείμενα (gems): <https://wheelofnames.com/el/8fy-63a>



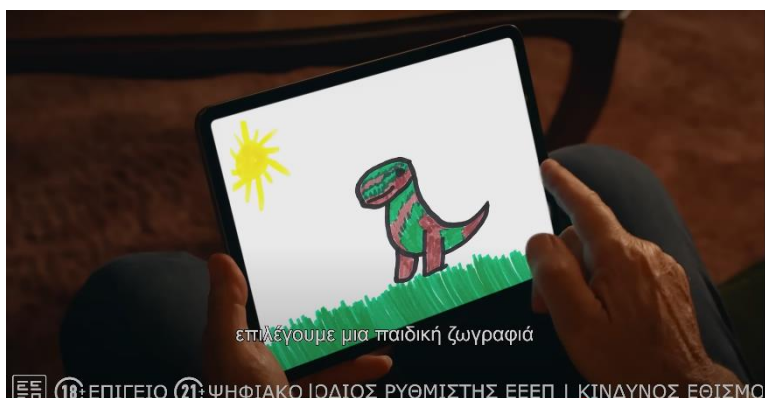
^Η 3 ΕΝΟΤΗΤΑ

^η 4 Δραστηριότητα – Ενδεικτικές πληροφορίες

- Στα φυσικά καταστήματα υπάρχει ένδειξη για το επιτρεπόμενο όριο ηλικίας εισόδου σε αυτά αλλά και στα stands των παιχνιδιών που βρίσκονται μέσα σε αυτά.



- Στις διαφημίσεις είναι υποχρεωτικό να αναγράφεται ή να αναφέρεται η σχετική νομοθετική ρύθμιση για το όριο ηλικίας.



4^Η ΕΝΟΤΗΤΑ

3^η Δραστηριότητα – Ερωτηματολόγιο (συνέχεια από την 1^η Ενότητα)

Το παρακάτω φύλλο εργασίας είναι ενδεικτικό και μπορεί να υλοποιηθεί και με ψηφιακά εργαλεία όπως το google forms. Το παραθέτουμε εδώ σε ξεχωριστή σελίδα για να μπορεί να αξιοποιηθεί και αυτούσιο με μεμονωμένη εκτύπωση της σελίδας.

Με βάση όσα συζητήθηκαν στο πρόγραμμα, ποια είναι πλέον η άποψή σου για τα τυχερά παιχνίδια;

Σκέφτεσαι κάποιον/κάποια από το περιβάλλον σου που ενδεχομένως να αντιμετωπίζει ζήτημα εθισμού στα τυχερά παιχνίδια; Αν ναι, ποια είναι τα χαρακτηριστικά που σε κάνουν να το υποψιάζεσαι; (περιγραφή χαρακτηριστικών, όχι ονομάτων/προσώπων)

Πιστεύεις ότι πρέπει να μιλάμε ανοιχτά για ζητήματα εθισμού (ουσίες, δραστηριότητες, συμπεριφορές); Για ποιους λόγους;

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΠΡΟΣΘΕΤΟΥ ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ

(Προς αξιοποίηση ανάλογα με την αξιολόγηση των αναγκών της τάξης από τον/ην εκπαιδευτικού)

Προσωπική μαρτυρία:

- Ο δημοσιογράφος Ηλίας Αναστασιάδης σε ομιλία του με τίτλο «516 ημέρες» κατέθεσε τη βιωματική του ιστορία από τον εθισμό του στα τυχερά παιχνίδια, στο πλαίσιο του TEDxAthens: <https://www.youtube.com/watch?v=YCzIfwgM5Kg>

Ενδεικτική πρόταση αξιοποίησης:

Ο/Η εκπαιδευτικός προτείνει στους/στις μαθητές/μαθήτριες να παρακολουθήσουν όλοι μαζί το βίντεο με την κατάθεση της προσωπικής μαρτυρίας στην τάξη. Ο/Η εκπαιδευτικός σταματάει το βίντεο ανά τακτά χρονικά διαστήματα, ζητώντας από τους/τις μαθητές/τριες να κάνουν εικασίες για την εξέλιξη της ιστορίας με ερωτήσεις όπως: Τι φαντάζεστε ότι θα γίνει στη συνέχεια; Ποια θα είναι η εξέλιξη του αφηγητή; Πως περιγράφει την ψυχολογία του τη στιγμή που ξανακύλησε; Ποιος ήταν ο ρόλος του περιβάλλοντός του;

ΠΗΓΗ: Επίσημη σελίδα YouTube TEDx Talks.: Ilias Anastasiadis | TEDxAthens, 2017

Σημείωση: Συνιστάται η χρήση προγραμμάτων Safe YouTube για την προβολή αυτών ή οποιονδήποτε άλλων αποσπασμάτων επιλέξει ο/η εκπαιδευτικός να προβάλει στην τάξη. Με τον τρόπο αυτό, αποφεύγονται οι διαφημίσεις ή άλλο προωθητικό υλικό που συχνά εμφανίζονται κατά την προβολή Vimeo ή YouTube υλικού:

- <https://safeshare.tv>
- <https://watchkin.com>

Ειδικοί επιστήμονες που μιλούν για τον εθισμό στα τυχερά παιχνίδια:

- Η εκπομπή ΦΑΣΜΑ της δημόσιας τηλεόρασης φιλοξένησε θέμα σχετικά με τον εθισμό στα τυχερά παιχνίδια. Για τις ανάγκες του ρεπορτάζ, η εκπομπή συνέλεξε τόσο προσωπικές μαρτυρίες πρώην εξαρτημένων που μιλούν για τον εθισμό τους, όσο και ειδικούς επιστήμονες που αναφέρονται στις πολλαπλές πτυχές του θέματος, όπως ψυχολόγους ΚΕΘΕΑ (ο φορέας ενσωματώθηκε στα Κέντρα Ψυχολογικής Υποστήριξης του [ΕΟΠΑΕ](#)) και τον τότε Πρόεδρο της Επιτροπής Εποπτείας και Ελέγχου Παιγνίων: <https://www.youtube.com/watch?v=qd1PoRNpR4g>

Ενδεικτική πρόταση αξιοποίησης στην τάξη:

Ο/Η εκπαιδευτικός προτείνει στους/στις μαθητές/μαθήτριες να παρακολουθήσουν όλοι μαζί το βίντεο το οποίο αποτυπώνει διάφορες πτυχές του προβλήματος. Μόλις ολοκληρωθεί η προβολή, ο/η εκπαιδευτικός εκκινεί συζήτηση με τους/τις μαθητές/τριες για να αποτυπωθούν στην ολομέλεια προβληματισμοί και απόψεις γύρω από το θέμα με ερωτήσεις όπως: Τι σας έκανε μεγαλύτερη εντύπωση από το βίντεο που παρακολουθήσαμε; Ποιο ήταν το συναίσθημα που σας έμεινε παρακολουθώντας το απόσπασμα; Πιστεύετε ότι αποτυπώνει την κατάσταση με ειλικρίνεια ή με υπερβολή; Και γιατί;

ΠΗΓΗ: Επίσημη σελίδα YouTube EPT A.E.: Η πλάνη του τζογαδόρου | Φάσμα | EPT, 2024-2025

Σημείωση: Συνιστάται η χρήση προγραμμάτων Safe YouTube για την προβολή αυτών ή οποιονδήποτε άλλων αποσπασμάτων επιλέξει ο/η εκπαιδευτικός να προβάλει στην τάξη. Με τον τρόπο αυτό, αποφεύγονται οι διαφημίσεις ή άλλο προωθητικό υλικό που συχνά εμφανίζονται κατά την προβολή Vimeo ή YouTube υλικού:

- <https://safeshare.tv>
- <https://watchkin.com>

