

Διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια και μικροσυναλλαγές

Σχέδιο μαθήματος 1

Τίτλος	Διακυμάνσεις της διάθεσης και τυχερά παιχνίδια: Μαθαίνοντας από την ιστορία του Κάρλος
Ηλικιακή ομάδα	14–16 ετών
Διάρκεια	45-50 λεπτά
Μαθησιακός στόχος	Οι μαθητές θα εξερευνήσουν τις συναισθηματικές συνέπειες των κερδών και των απωλειών στον τζόγο μέσω ενός σεναρίου με το οποίο μπορούν να ταυτιστούν. Θα αναλογιστούν πώς οι εθιστικές συμπεριφορές μπορούν να επηρεάσουν τις σχέσεις και την ψυχική ευεξία και θα εντοπίσουν υγιείς στρατηγικές αντιμετώπισης, συμπεριλαμβανομένης της σημασίας της αναζήτησης βοήθειας όταν χρειάζεται. Το μάθημα θα παρουσιάσει επίσης χαρακτηριστικά που μοιάζουν με τον τζόγο και απαντώνται στα ψηφιακά παιχνίδια (π.χ. κουτιά με λάφουρα, μικροσυναλλαγές) και θα επισημάνει γνωστικές προκαταλήψεις, όπως η ψευδαίσθηση του ελέγχου και η προσπάθεια ανάκτησης των απωλειών.
Μαθησιακά αποτελέσματα	• Οι μαθητές θα αναγνωρίσουν τις αλλαγές στη διάθεση που σχετίζονται με την εθιστική συμπεριφορά • Οι μαθητές θα αξιολογήσουν τις συναισθηματικές και κοινωνικές συνέπειες της εξάρτησης • Οι μαθητές θα εντοπίσουν και θα συζητήσουν κατάλληλες στρατηγικές αναζήτησης βοήθειας • Οι μαθητές θα κατανοήσουν τους συνήθεις μηχανισμούς του τζόγου και τα πειστικά χαρακτηριστικά του σχεδιασμού • Οι φοιτητές θα αναγνωρίσουν τις γνωστικές προκαταλήψεις που συμβάλλουν στη συνέχιση της επικίνδυνης συμπεριφοράς
Απαιτούμενα εργαλεία/υλικά	• Εκτυπωμένη ή προβαλλόμενη σειρά κόμικς: «Win Some, Lose Yourself» • Εκτυπωμένες ερωτήσεις για συζήτηση και οδηγίες λήψης αποφάσεων • Στυλό, αυτοκόλλητα σημειώματα, χαρτί A4 • Προαιρετικά: Λευκός πίνακας ή flipchart



Λεπτομερείς οδηγίες	Προετοιμασία (5 - 10 λεπτά) Ξεκινήστε με μια συζήτηση στην τάξη: «Έχετε παρατηρήσει ποτέ πώς η διάθεση των ανθρώπων μπορεί να αλλάξει δραστικά όταν εμπλέκονται χρήματα — όπως όταν κερδίζουν ή χάνουν;» Δείξτε τα καρτέ του κόμικ με την ιστορία του Κάρλος. Ρωτήστε τους μαθητές: «Τι νομίζετε ότι αισθάνεται ο Κάρλος σε κάθε καρτέ;» Συνδέστε το με τα δικά τους συναισθηματικά σκαμπανεβάσματα στην καθημερινή ζωή. Παρουσιάστε εν συντομία τους μηχανισμούς του τζόγου και τα στοιχεία πειστικού σχεδιασμού που συναντώνται συνήθως στα παιχνίδια — όπως τα κουτιά με λάφυρα, οι μικροσυναλλαγές, τα εντυπωσιακά κινούμενα γραφικά ανταμοιβών ή οι «παρά λίγο» επιτυχίες. Ρωτήστε: - «Γιατί χαρακτηριστικά όπως αυτά μπορεί να κάνουν κάποιον να νιώθει ενθουσιασμό ή ότι έχει τον έλεγχο, ακόμα και όταν δεν είναι έτσι;» - «Πώς μπορεί να προκαλέσουν συναισθηματικές διακυμάνσεις παρόμοιες με αυτές του τζόγου;» Καθορίστε από κοινού τον σημερινό στόχο: «Θα εξετάσουμε πώς ο τζόγος επηρεάζει τα συναισθήματα — και τι να κάνουμε όταν αυτά τα συναισθήματα αρχίζουν να βλάπτουν εμάς ή τους άλλους.» Εξερεύνηση / Διερεύνηση (5 - 10 λεπτά) Ζητήστε από τους μαθητές να σχηματίσουν ζευγάρια. Ρωτήστε: «Ποιες είναι οι αιτίες των εναλλαγών στη διάθεση του Κάρλος;» και «Πώς επηρεάζουν οι αντιδράσεις του τους άλλους;» Ζητήστε τους να σκεφτούν απαντήσεις και να γράψουν 2–3 συνέπειες των συναισθηματικών εξάρσεων και καταθλίψεων που σχετίζονται με τον τζόγο. Στη συνέχεια, συγκεντρώστε τους ξανά και καταγράψτε τις ιδέες στον πίνακα κάτω από τις ενότητες «Επιπτώσεις στον εαυτό» και «Επιπτώσεις στους άλλους». Αυτό οδηγεί στην αναγνώριση των συναισθηματικών προτύπων και των συνεπειών της εθιστικής συμπεριφοράς.
Λεπτομερείς οδηγίες	Κύρια δραστηριότητα / Δημιουργία (20 λεπτά) Χωρίστε τους μαθητές σε μικρές ομάδες (3–4 άτομα ανά ομάδα). Σε κάθε ομάδα δίνεται το ερώτημα προς συζήτηση: «Ποιος είναι ο καλύτερος τρόπος για τον Κάρλος να χειριστεί αυτή την κατάσταση;» α) Να κάνει ένα διάλειμμα από τα στοιχήματα και να μιλήσει σε κάποιον για το πώς τον επηρεάζει αυτό β) Να συνεχίσει να στοιχηματίζει και να προσπαθήσει να ελέγξει καλύτερα τα συναισθήματά του γ) Να στοιχηματίζει μόνο μικρά ποσά, ώστε οι εναλλαγές στη διάθεσή του να μην είναι τόσο έντονες



	Πρέπει να επιλέξουν μία απάντηση και να την αιτιολογήσουν σε μια μίνι-αφίσα ή σε ένα παιχνίδι ρόλων. Μπορούν να ξαναγράψουν την ιστορία του Κάρλος για να δείξουν μια πιο υγιή πορεία, ή να αναπαραστήσουν πώς ένας φίλος θα μπορούσε να στηρίξει τον Κάρλος. Ενθαρρύνετε τη δημιουργικότητα — χρησιμοποιήστε φυσαλίδες διαλόγου, εμοji ή σύντομα σενάρια. Αυτό επιτρέπει την επεξεργασία των συναισθημάτων μέσω της αφήγησης και της ενεργητικής μάθησης. Προσφέρετε προαιρετικές μορφές, όπως το να σχεδιάσουν ένα σύντομο κόμικ, να γράψουν μια επιστολή με συμβουλές προς τον Κάρλος ή να ηχογραφήσουν ένα ηχητικό μήνυμα, ώστε να καλύψετε διαφορετικές μαθησιακές προτιμήσεις Κοινή χρήση & Ανατροφοδότηση από τους συμμαθητές (10-15 λεπτά) Οι ομάδες παρουσιάζουν τις αφίσες ή τις παραστάσεις τους. Μετά από κάθε παρουσίαση, οι συμμαθητές χρησιμοποιούν ένα απλό πλαίσιο ανατροφοδότησης: • «Ένα πράγμα που μου άρεσε...» • «Ένα πράγμα που θα μπορούσε να βελτιωθεί...» • «Ένα πράγμα που θα μπορούσε να κάνει ο Κάρλος στη συνέχεια...» Αυτό καλλιεργεί την ενσυναίσθηση, ενισχύει τη μάθηση μέσω των παραδειγμάτων των συμμαθητών και ενθαρρύνει τον αναστοχαστικό διάλογο. Αναστοχασμός & Ολοκλήρωση (5-10 λεπτά) Ζητήστε από τους μαθητές να συμπληρώσουν ατομικά ένα «3-2-1» ερωτηματολόγιο: • 3 πράγματα που έκανε ή ένιωσε ο Κάρλος • 2 συνέπειες του τζόγου που ξεχώρισαν • 1 πράγμα που θα μπορούσαν να κάνουν αν ένας φίλος τους ένιωθε όπως ο Κάρλος Συλλέξτε τις απαντήσεις ανώνυμα. Επισημάνετε εν συντομία θέματα όπως το να ζητάς βοήθεια, να μιλάς σε ενήλικες που εμπιστεύεσαι ή να σταματάς την επικίνδυνη συμπεριφορά. Ολοκληρώστε ενισχύοντας το μήνυμα: «Είναι φυσιολογικό να νιώθεις άσχημα μετά από μια ήττα — αλλά όταν αυτό αρχίζει να βλάπτει τις σχέσεις σου ή την αυτοεκτίμησή σου, είναι ώρα να ζητήσεις βοήθεια».
Σύνδεσμος προς την εφαρμογή DigRight	Οι μαθητές μπορούν να εξερευνήσουν περισσότερες ιστορίες και στρατηγικές αντιμετώπισης στην εφαρμογή DigRight.

Συμβουλές για ένταξη/προσαρμογή	Χρησιμοποιήστε οπτικό υλικό, παιχνίδι ρόλων και απαντήσεις ανοιχτού τύπου για να καλύψετε τις διαφορετικές μαθησιακές ανάγκες. Επιτρέψτε τη γραπτή ή προφορική έκφραση για αναστοχασμό. Παρέχετε κόμικς με απλές λεζάντες για μαθητές που χρειάζονται οπτική υποστήριξη ή γλωσσική στήριξη.
Αξιολόγηση, εκτίμηση και αναστοχασμός	Διαμορφωτική αξιολόγηση Διαμορφωτική αξιολόγηση μέσω της παρατήρησης της συμμετοχής σε συζητήσεις και ομαδική εργασία. Χρησιμοποιήστε τα «3-2-1» exit tickets για να εκτιμήσετε την ατομική κατανόηση. Ανατροφοδότηση από τους συμμαθητές Ενθαρρύνετε την ανατροφοδότηση από τους συμμαθητές κατά τη διάρκεια της ανταλλαγής απόψεων, εστιάζοντας σε σχόλια που εκφράζουν σεβασμό και είναι εποικοδομητικά. Αξιολογήστε τη συναισθηματική ευαισθητοποίηση και την ικανότητα να προτείνουν στρατηγικές υποστήριξης.

Εργαλεία παρατήρησης (λίστα ελέγχου, κριτήρια αξιολόγησης)

Δημιουργήστε μια απλή λίστα ελέγχου παρατήρησης για να παρακολουθείτε:

- Συμμετοχή σε ομαδική συζήτηση
- Ικανότητα αναγνώρισης των συνεπειών του τζόγου
- Προσεκτική επιλογή στρατηγικών αντιμετώπισης
- Ενσυναίσθηση στις απαντήσεις και τα σχόλια

Παράδειγμα λίστας ελέγχου:

Όνομα μαθητή:			
Κριτήρια	Ναι	Κάπως	Όχι ακόμα
Προσδιορίστηκε η συναισθηματική επίδραση			
Προτάθηκε μια θετική στρατηγική αντιμετώπισης			
Συμμετείχε με σεβασμό στην ομαδική εργασία			

Κριτήρια αξιολόγησης (για ομαδική εργασία):

Ομάδα	Κριτήρια	Άριστο (3)	Ικανοποιητικό (2)	Χρειάζεται υποστήριξη (1)
	Σαφές μήνυμα για την αντιμετώπιση	✓	⚠	✗
	Δημιουργική παρουσίαση	✓	⚠	✗
	Ομαδική συνεργασία	✓	⚠	✗

Ερωτήσεις για προβληματισμό για τους μαθητές

- «Πώς σε έκανε να νιώσεις αυτή η ιστορία;»
- «Τι θα έλεγες στον Κάρλος αν ήταν φίλος σου;»
- «Πότε πιστεύεις ότι κάποιος πρέπει να ζητήσει βοήθεια;»
- «Τι παρατήρησες σχετικά με τον τρόπο που συνεργαστήκατε εσύ και η ομάδα σου;»

Πρότυπα αξιολόγησης από συμμαθητές/αυτοαξιολόγησης

Σύντομη λίστα ελέγχου:

- Συμμετείχα στην ομαδική εργασία
- Άκουσα τις ιδέες των άλλων
- Βοήθησα στη δημιουργία μιας λύσης για τον Κάρλος
- Μπορώ να εξηγήσω γιατί είναι σημαντικό να ζητάμε βοήθεια

Σημειώσεις για τον εκπαιδευτικό

Προσέξτε τις συναισθηματικές αντιδράσεις — ορισμένοι μαθητές μπορεί να ταυτιστούν προσωπικά με το θέμα. Ενθαρρύνετε τη δημιουργία ενός ασφαλούς και σεβαστού χώρου για την ανταλλαγή απόψεων. Να είστε έτοιμοι να παραπέμψετε τους μαθητές στους σχολικούς συμβούλους, εάν προκύψουν σοβαρότερα ζητήματα.

Προβλέψτε τα διαφορετικά επίπεδα ωριμότητας και προσαρμόστε το βαθμό λεπτομέρειας με τον οποίο αναλύετε τους μηχανισμούς του τζόγου.

Προσθέστε οδηγίες για την εξήγηση των μηχανισμών παιχνιδιών που μοιάζουν με τζόγο και των στοιχείων που αποσκοπούν στην πειθώ.

Σχέδιο μαθήματος 2

Τίτλος	Όταν ένα «Skin» κοστίζει περισσότερο από ό,τι νομίζετε: Η ιστορία του Λιάμ
Ηλικιακή ομάδα	13-14 ετών
Διάρκεια	45-50 λεπτά
Μαθησιακός στόχος	Οι μαθητές θα εξερευνήσουν τις συναισθηματικές, κοινωνικές και ηθικές συνέπειες του εθισμού στις αγορές εντός παιχνιδιών μέσω της ιστορίας του Λιάμ. Θα αναστοχαστούν σχετικά με τη συμπεριφορά τους όσον αφορά τις δαπάνες, θα αναλύσουν τον χειραγωγικό σχεδιασμό των παιχνιδιών και θα συζητήσουν στρατηγικές για την προώθηση υγιών ψηφιακών συνθηθειών και υπεύθυνης λήψης αποφάσεων.
Μαθησιακά αποτελέσματα	• Περιγραφή και εξήγηση των ενδείξεων εθιστικής καταναλωτικής συμπεριφοράς στα παιχνίδια • Να κατανοήσουν τις συναισθηματικές και οικονομικές επιπτώσεις στον εαυτό τους και στους άλλους • Να προτείνουν υπεύθυνες στρατηγικές για τις δαπάνες, την επικοινωνία και την υποστήριξη
Απαιτούμενα εργαλεία/υλικά	• Εκτυπωμένη ή προβαλλόμενη σειρά κόμικς: «Η ιστορία του Λιάμ: Ένα βήμα παραπέρα» (Ο εκπαιδευτικός θα επιλέξει μια εικόνα από την εφαρμογή DigRight που απεικονίζει το θέμα του μαθήματος.) • Θέματα για ομαδική συζήτηση • Χαρτί, μαρκαδόροι, αυτοκόλλητα σημειώματα • Προαιρετικά: λευκός πίνακας ή flipchart για συλλογική καταγραφή ιδεών
Λεπτομερείς οδηγίες	Εισαγωγή (5 - 10 λεπτά) Ξεκινήστε με την ερώτηση: «Γιατί ορισμένα παιχνίδια μας κάνουν να θέλουμε τόσο πολύ να ξοδέψουμε χρήματα;» Δείξτε ή περιγράψτε παραδείγματα παιχνιδιών που ενθαρρύνουν τις μικροσυναλλαγές (συστήματα Gacha, διακοσμητικά skins, κουτιά με λάφυρα, battle passes). Επισημάνετε τη συναισθηματική μεταβολή του Λιάμ από τον ενθουσιασμό στον πανικό ή την ενοχή. Καθορίστε από κοινού τον σημερινό στόχο: «Θα διερευνήσουμε πώς οι αγορές

	εντός παιχνιδιού ξεφεύγουν από τον έλεγχο — και τι μπορούμε να κάνουμε για να το αποτρέψουμε.» Εξερεύνηση / Διερεύνηση (5 - 10 λεπτά) Ζητήστε από τους μαθητές να σχηματίσουν ζευγάρια για να αναλύσουν τις ενέργειες του Λιάμ. Κατευθυντήριες ερωτήσεις: - «Τι ώθησε τον Λιάμ να συνεχίσει να ξοδεύει;» - «Ποιες είναι οι συνέπειες για τον Λιάμ και την οικογένειά του;» - «Πώς θα μπορούσαν οι σχεδιαστές παιχνιδιών να είχαν πείσει τον Λιάμ να ξοδέψει περισσότερα χρήματα; Ποιοι μηχανισμοί ή ψυχολογικά τεχνάσματα χρησιμοποιήθηκαν;» (Παράδειγμα: FOMO, αντικείμενα περιορισμένης διάρκειας, κύκλοι ανταμοιβής, κοινωνική σύγκριση, εντυπωσιακά κινούμενα γραφικά) Λίστα ζευγαριών: - Μία συναισθηματική επίδραση - Μία οικονομική/κοινωνική συνέπεια Ο εκπαιδευτικός συγκεντρώνει τις απαντήσεις στις ενότητες «Τα συναισθήματα του Λιάμ» και «Συνέπειες για τους άλλους».
Λεπτομερείς οδηγίες	Κύρια δραστηριότητα / Δημιουργία (20 λεπτά) Οι μαθητές σχηματίζουν ομάδες των 3–4 ατόμων. Αντί να επιλέξουν από προκαθορισμένες επιλογές, οι ομάδες δημιουργούν από κοινού τη δική τους απάντηση στην ερώτηση: «Τι πρέπει να κάνει ο Λιάμ στη συνέχεια;» Σχεδιάζουν: - Μια μίνι-αφίσα, - Μια συνέχεια του κόμικ, ή - Ένα σύντομο σκετς. Ενθαρρύνετε το συναισθηματικό βάθος, τον ρεαλισμό και τη σαφή συλλογιστική. Προτείνετε να συμπεριλάβουν φυσαλίδες σκέψης, εσωτερικούς μονολόγους ή αναπαραστάσεις της πίεσης που ασκεί η μηχανική του παιχνιδιού. Προσθέστε μια προαιρετική κονστрукτιβιστική επέκταση: «Αν ο μικρότερος ξάδελφος του Λιάμ ζητήσει συμβουλή, τι θα πρέπει να του πει;» Οι ομάδες ενσωματώνουν τη συμβουλή στο προϊόν τους.

	Κοινή χρήση και ανατροφοδότηση από τους συμμαθητές (10-15 λεπτά) Κάθε ομάδα παρουσιάζει τη δουλειά της. Οι συμμαθητές προσφέρουν ανατροφοδότηση χρησιμοποιώντας: - Ένα πράγμα που μου άρεσε... - Ένα πράγμα που πρέπει να βελτιωθεί... - Μια χρήσιμη ιδέα που θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει ο Λίαμ... - Μια νέα ιδέα που έμαθα από αυτή την ομάδα ήταν... Αυτό ενισχύει την αναστοχαστική και συνεργατική σκέψη. Αναστοχασμός & Κλείσιμο (5-10 λεπτά) Οι μαθητές συμπληρώνουν ένα ερωτηματολόγιο 3–2–1: • 3 πράγματα που ένιωσε ή έκανε ο Λίαμ • 2 συνέπειες των πράξεών του • 1 πράγμα που θα του συμβούλευαν προσωπικά Ενίσχυση του βασικού μηνύματος: <i>«Είναι εύκολο να χάσεις τον έλεγχο των δαπανών σου — αλλά το να το κρύβεις δεν βελτιώνει την κατάσταση. Το να ζητάς βοήθεια είναι ένδειξη δύναμης.»</i>
Σύνδεσμος προς την εφαρμογή DigRight	Οι μαθητές μπορούν να εξερευνήσουν ιστορίες, προκλήσεις και εργαλεία ψηφιακής ευεξίας στην εφαρμογή DigRight.
Συμβουλές για ένταξη/προσαρμογή	Χρησιμοποιήστε οπτικό υλικό και ομαδικές δραστηριότητες για να υποστηρίξετε τους μαθητές που μαθαίνουν τη γλώσσα και όσους αντιμετωπίζουν συναισθηματικές δυσκολίες. Αναθέστε ρόλους σε μαθητές που διστάζουν (συγγραφέας, καλλιτέχνης, παρατηρητής). Επιτρέψτε απαντήσεις με σχέδια ή προφορικά.
Αξιολόγηση, εκτίμηση και αναστοχασμός	Παρατήρηση της συνεργασίας και της κριτικής σκέψης κατά τη διάρκεια των συζητήσεων. Ανατροφοδότηση από τους συμμαθητές με έμφαση στην ενσυναίσθηση και τη λογική. Ερωτηματολόγια εξόδου για την αξιολόγηση της ατομικής κατανόησης.
Εργαλεία παρατήρησης (λίστα ελέγχου, κριτήρια αξιολόγησης) Λίστα ελέγχου παρατήρησης: - Συμμετοχή στις συζητήσεις - Ικανότητα αναγνώρισης των συναισθηματικών και οικονομικών συνεπειών	

- Κατανόηση της χειραγώγησης του σχεδιασμού του παιχνιδιού
- Ποιότητα των προτεινόμενων στρατηγικών

Κριτήρια αξιολόγησης

Ομάδα	Κριτήρια	Άριστο (3)	Ικανοποιητική (2)	Χρειάζεται υποστήριξη (1)
	Συνάφεια και ενσυναίσθηση	✓	⚠	✗
	Δημιουργική παρουσίαση	✓	⚠	✗
	Ομαδική συνεργασία	✓	⚠	✗

Ερωτήσεις για προβληματισμό για τους μαθητές

- Τι νομίζεις ότι θα έπρεπε να είχε κάνει διαφορετικά ο Λιάμ;
- Πώς θα αισθανόσασταν αν ήσασταν στη θέση του;
- Πότε πρέπει κάποιος να ζητήσει βοήθεια;
- Τι συμβουλή θα έπρεπε να δώσει ο Λιάμ σε κάποιον νεότερο που βρίσκεται στην ίδια κατάσταση;

Πρότυπα αξιολόγησης από συμμαθητές/αυτοαξιολόγησης

Σύντομη λίστα ελέγχου:

- «Ένα πράγμα που η ομάδα μου με βοήθησε να καταλάβω ήταν...»
- «Μια νέα στρατηγική για υπεύθυνο παιχνίδι που έμαθα σήμερα...»
- «Μια ιδέα που πρότεινα και βοήθησε την ομάδα μου ήταν...»

Σημειώσεις για τον εκπαιδευτικό

Να είστε προσεκτικοί για μαθητές που ενδέχεται να ταυτιστούν προσωπικά με το θέμα ή να εκφράσουν προβλήματα σχετικά με τις δαπάνες τους. Προσφέρετε τους καθυσύχασση και προτείνετε τη στήριξη του σχολικού συμβούλου, αν χρειαστεί. Διατηρήστε έναν τόνο που να δείχνει κατανόηση και όχι κριτική.

Σχέδιο Μαθήματος 3

Τίτλος	Κατανόηση των ψηφιακών δαπανών και της ειλικρίνειας
Ηλικιακή ομάδα	12-14 ετών
Διάρκεια	45-50 λεπτά
Μαθησιακός στόχος	Οι μαθητές θα διερευνήσουν τους λόγους που οδηγούν στην ανειλικρίνεια σε σχέση με τις ψηφιακές δαπάνες και το δανεισμό χρημάτων για διαδικτυακές αγορές. Θα κατανοήσουν τις συναισθηματικές και κοινωνικές συνέπειες αυτών των συμπεριφορών και θα αναπτύξουν στρατηγικές για την προώθηση της ειλικρίνειας και των υπεύθυνων οικονομικών συνηθειών στο ψηφιακό περιβάλλον.
Μαθησιακά αποτελέσματα	• Να εντοπίζουν τους συνήθεις λόγους για τους οποίους οι νέοι ψεύδονται σχετικά με τις ψηφιακές δαπάνες ή δανείζονται χρήματα κρυφά. • Να αναγνωρίσουν τις συναισθηματικές και κοινωνικές επιπτώσεις της ανειλικρίνειας όσον αφορά τις ψηφιακές αγορές. • Δημιουργία προσωπικών ή ομαδικών στρατηγικών για την ενθάρρυνση της ειλικρινούς επικοινωνίας και των υπεύθυνων δαπανών.
Απαιτούμενα εργαλεία/υλικά	• Προβολέας ή οθόνη για βίντεο. • Σενάρια από την εφαρμογή DigRight, τον ιστότοπο ή το EduKit. • Φύλλο εργασίας για αναστοχασμό. • Στυλό/μολύβια • Χαρτί διαγράμματος ή λευκός πίνακας. • Αυτοκόλλητα σημειώματα ή καρτέλες.
Λεπτομερείς οδηγίες	Εισαγωγή (5 - 10 λεπτά) Ξεκινήστε ζητώντας από τους μαθητές να σκεφτούν περιπτώσεις όπου κάποιος που γνωρίζουν μπορεί να έχει κρύψει δαπάνες ή να έχει δανειστεί χρήματα χωρίς να πει την αλήθεια. Δείξτε το κόμικ από την εφαρμογή ή τον ιστότοπο DigRight που απεικονίζει έναν νεαρό που λέει ψέματα σχετικά με τις ψηφιακές αγορές του. Προσελκύστε το ενδιαφέρον των μαθητών ρωτώντας: - «Γιατί μπορεί κάποιος να πει ψέματα για το πόσα ξοδεύει στο διαδίκτυο;» και

	- «Ποια συναισθήματα μπορεί να οδηγήσουν στο να δανειστεί κανείς χρήματα κρυφά;» Αυτό βοηθά στην ενεργοποίηση των προηγούμενων γνώσεων και δημιουργεί ένα ασφαλές περιβάλλον για ανοιχτή συζήτηση. Εξερεύνηση / Διερεύνηση (5 - 10 λεπτά) Σε μικρές ομάδες, οι μαθητές κάνουν ανταλλαγή ιδεών σχετικά με τους λόγους για τους οποίους κάποιος μπορεί να κρύψει ή να πει ψέματα για τις ψηφιακές δαπάνες του. Καθοδηγήστε τους να εξετάσουν παράγοντες όπως η πίεση από τους συνομηλίκους, ο φόβος της τιμωρίας ή ο εθισμός. Στη συνέχεια, ζητήστε τους να συζητήσουν τις πιθανές συνέπειες της ανεπικρίνειας, συμπεριλαμβανομένης της απώλειας εμπιστοσύνης και των οικονομικών προβλημάτων. Οι ομάδες μοιράζονται τις ιδέες τους, βοηθώντας την τάξη να διαμορφώσει μια κοινή κατανόηση της πολυπλοκότητας του ζητήματος. Ερωτήσεις που πρέπει να τεθούν κατά την ανταλλαγή ιδεών: - Ποια χαρακτηριστικά σχεδιασμού των παιχνιδιών/εφαρμογών μπορεί να καθιστούν πιο δύσκολη την ειλικρίνεια; - Πιστεύετε ότι τα παιχνίδια έχουν σχεδιαστεί για να παρασύρουν τους ανθρώπους να ξοδέψουν χρήματα; Πώς; - Είναι ηθικά σωστό να κερδοσκοπεί κανείς από τον εθισμό;
Λεπτομερείς οδηγίες	Κύρια εργασία / Δημιουργία (20 λεπτά) Οι μαθητές εργάζονται ατομικά ή σε ζευγάρια για να δημιουργήσουν ένα σύντομο παιχνίδι ρόλων ή σκετς που να απεικονίζει μια κατάσταση που περιλαμβάνει ανεπικρίνεια στις ψηφιακές δαπάνες και πώς αυτή μπορεί να επιλυθεί μέσω ειλικρινούς επικοινωνίας. Ενθαρρύνετε τους να παρουσιάσουν τόσο το πρόβλημα όσο και μια θετική λύση. Εναλλακτικά, οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν αφίσες ή ψηφιακά μηνύματα που προωθούν την ειλικρίνεια και τις υπεύθυνες ψηφιακές δαπάνες, συμπεριλαμβανομένων συμβουλών για το πώς να ζητήσουν βοήθεια ή να διαχειριστούν τις παρορμήσεις τους. Κοινή χρήση & Ανατροφοδότηση από τους συμμαθητές (10-15 λεπτά) Οι μαθητές παρουσιάζουν τα θεατρικά τους σκετς ή τις αφίσες τους στην τάξη. Μετά από κάθε παρουσίαση, οι συμμαθητές δίνουν ανατροφοδότηση χρησιμοποιώντας ερωτήσεις όπως: - «Ποιο ήταν το κύριο μήνυμα;»

	- «Πόσο ρεαλιστική φαινόταν η λύση;» και - «Τι συμβουλή θα προσθέτατε;» Αυτή η αλληλεπίδραση μεταξύ συμμαθητών εμβαθύνει την κατανόηση και αναπτύσσει τις επικοινωνιακές δεξιότητες. Ανασκόπηση & Ολοκλήρωση (5-10 λεπτά) Ζητήστε από τους μαθητές να συμπληρώσουν ένα ημερολόγιο αναστοχασμού ή ένα «3-2-1» exit ticket: - 3 πράγματα που έμαθαν σχετικά με την ειλικρίνεια και τις ψηφιακές δαπάνες, - 2 προκλήσεις που ενδέχεται να αντιμετωπίσουν στην προσπάθειά τους να είναι ειλικρινείς, και - 1 δράση που θα αναλάβουν για να βελτιώσουν τις δικές τους καταναλωτικές συνήθειες. Προαιρετικά, οργανώστε μια σύντομη ομαδική συζήτηση, τονίζοντας ότι η ειλικρίνεια χτίζει εμπιστοσύνη και βοηθά στην πρόληψη οικονομικών και συναισθηματικών προβλημάτων.
Σύνδεση με την εφαρμογή DigRight	Χρησιμοποιήστε τις ενότητες της εφαρμογής DigRight που εστιάζουν στη λήψη ψηφιακών αποφάσεων και στην οικονομική ευθύνη για να ενισχύσετε τα μαθήματα σχετικά με την ειλικρίνεια και τη διαχείριση των χρημάτων. Χρησιμοποιήστε τις εικονογραφήσεις των κόμικς.
Συμβουλές για την ένταξη/προσαρμογή	Παρέχετε σενάρια για παιχνίδια ρόλων ή εισαγωγικές φράσεις για μαθητές που χρειάζονται υποστήριξη σε γλωσσικές ή κοινωνικές δεξιότητες. Χρησιμοποιήστε οπτικά βοηθήματα και επιτρέψτε εναλλακτικές μορφές παρουσίασης, τις οποίες μπορείτε να βρείτε στην εφαρμογή DigRight, στον ιστότοπο και στο EduKit. Ενθαρρύνετε την αλληλοϋποστήριξη και την εργασία σε μικρές ομάδες για την ενίσχυση της αυτοπεποίθησης.
Αξιολόγηση, εκτίμηση και αναστοχασμός	Διαμορφωτική αξιολόγηση Διαμορφωτική αξιολόγηση μέσω της παρατήρησης των ομαδικών συζητήσεων και της συμμετοχής στα παιχνίδια ρόλων. Αυτοαξιολόγηση Αυτοαξιολόγηση μέσω ημερολογίων αναστοχασμού ή ερωτηματολογίων εξόδου. Η ανατροφοδότηση από τους συμμαθητές αξιολογεί την κατανόηση και την επικοινωνία. Οι σημειώσεις του εκπαιδευτικού καταγράφουν τη συμμετοχή και την κατανόηση

Εργαλεία παρατήρησης (λίστα ελέγχου, κριτήρια αξιολόγησης)

Κριτήρια αξιολόγησης

Κριτήρια	Άριστο (3)	Ικανοποιητικό (2)	Χρειάζεται υποστήριξη (1)
Κατανόηση της ειλικρίνειας και των συνεπειών	Δείχνει βαθιά και σαφή κατανόηση της ειλικρίνειας· εξηγεί διεξοδικά τις συνέπειες και τον αντίκτυπό τους στον εαυτό και στους άλλους.	Δείχνει σαφή κατανόηση· εξηγεί τις συνέπειες με κάποια λεπτομέρεια.	Δείχνει μερική κατανόηση· η εξήγηση των συνεπειών είναι περιορισμένη ή ασαφής.
Δημιουργικότητα και ρεαλισμός σε παιχνίδια ρόλων ή αφίσες	Ιδιαίτερα δημιουργικές ιδέες· τα σενάρια/οι αφίσες είναι ρεαλιστικά και συνδέονται στενά με καταστάσεις της πραγματικής ζωής.	Δημιουργικές και ως επί το πλείστον ρεαλιστικές· καλή σύνδεση με πραγματικά πλαίσια.	Κάποια δημιουργικότητα, αλλά περιορισμένος ρεαλισμός· οι ιδέες μπορεί να είναι βασικές ή ασυνεπείς.
Συνεργασία και επικοινωνία με σεβασμό	Συνεργάζεται σταθερά καλά με τους συμμαθητές του· επικοινωνεί με σεβασμό και συμβάλλει θετικά.	Συνήθως συνεργάσιμος· επικοινωνεί με σεβασμό τις περισσότερες φορές.	Μερικές φορές συνεργάζεται· η επικοινωνία μπορεί να είναι ασυνεπής.
Ποιότητα της ανατροφοδότησης από τους συναδέλφους	Η ανατροφοδότηση είναι συγκεκριμένη, προσεκτική και εποικοδομητική· πάντα με σεβασμό.	Η ανατροφοδότηση είναι γενικά σαφής και εποικοδομητική· είναι σεβαστή.	Η ανατροφοδότηση είναι ασαφής ή μόνο εν μέρει χρήσιμη· ενδέχεται να στερείται σαφήνειας.

Λίστα ελέγχου παρατήρησης:

Όνομα μαθητή:



Τομέας δεξιοτήτων	Παρατηρούμενες συμπεριφορές	Ναι	Μερικές φορές	Όχι	Σχόλια
Συμμετοχή	Συμμετέχει ενεργά στη δραστηριότητα· ακολουθεί τις οδηγίες· συμβάλλει στην εκτέλεση των εργασιών.				
Ενσυναίσθηση	Δείχνει ενδιαφέρον για τα συναισθήματα των άλλων· ακούει τους συμμαθητές του· λαμβάνει υπόψη διαφορετικές οπτικές γωνίες.				
Επικοινωνία με σεβασμό	Μιλάει ευγενικά· περιμένει τη σειρά του· αποφεύγει να διακόπτει· χρησιμοποιεί θετική γλώσσα.				
Συνεργασία	Εργάζεται συνεργατικά· βοηθά τους συμμαθητές του· μοιράζεται τις ευθύνες δίκαια.				
Επίλυση προβλημάτων	Δοκιμάζει διαφορετικές στρατηγικές· παραμένει ψύχραιμος· βοηθά στην επίλυση των προκλήσεων της ομάδας.				
Συνειδητοποίηση των συνεπειών	Μπορεί να εξηγήσει ή να αναγνωρίσει τις συνέπειες των ενεργειών του κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων.				

Ερωτήσεις για προβληματισμό των μαθητών

- Γιατί είναι σημαντική η ειλικρίνεια όσον αφορά τις ψηφιακές δαπάνες;
- Τι κάνει δύσκολο να είμαστε ειλικρινείς όσον αφορά τα χρήματα;
- Πώς μπορείς να υποστηρίξεις φίλους που ενδεχομένως αντιμετωπίζουν προβλήματα με τις ψηφιακές δαπάνες;
- Πώς μπορείτε να αναγνωρίσετε ένα παιχνίδι, μια εφαρμογή ή έναν ιστότοπο που προσπαθεί να σας παρασύρει να ξοδέψετε χρήματα;
- Η εμμονή με το να βγάζεις χρήματα αποτελεί μια διαδικασία αποανθρωποποίησης; (για προχωρημένους μαθητές)



Πρότυπα αξιολόγησης από ομοτίμους/αυτοαξιολόγησης	Παράδειγμα λίστας ελέγχου: • Μοιράστηκα τις ιδέες μου με σαφήνεια. • Άκουσα προσεκτικά τους άλλους. • Έδωσα χρήσιμη ανατροφοδότηση. • Έμαθα κάτι νέο σχετικά με την ειλικρίνεια.
Σημειώσεις για τον εκπαιδευτικό	Προσέξτε για σημάδια δυσφορίας ή άρνησης όταν συζητάτε για την ανειλικρίνεια. Ενθαρρύνετε την ειλικρίνεια, αλλά σεβαστείτε τα όρια. Να είστε προσεκτικοί με τους μαθητές που ενδέχεται να έχουν προσωπική εμπειρία με οικονομικό άγχος ή προβλήματα ψηφιακών δαπανών και παρέχετε διακριτική υποστήριξη ή παραπομπές, όπως απαιτείται.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΑΝΑΛΟΓΙΣΜΟΥ: ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΔΑΠΑΝΕΣ ΚΑΙ ΕΙΛΙΚΡΙΝΕΙΑ

Όνομα: _____

Ημερομηνία: _____

1. Τι έμαθα σήμερα για τις ψηφιακές δαπάνες και την ειλικρίνεια;

(Γράψτε 2–3 προτάσεις εξηγώντας τα βασικά συμπεράσματα που αποκόμισατε από το σημερινό μάθημα.)

2. Γιατί μπορεί κάποιος να πει ψέματα σχετικά με τις δαπάνες ή το δανεισμό χρημάτων στο διαδίκτυο;

(Αναφέρετε 2–3 πιθανούς λόγους με δικά σας λόγια.)

- _____
- _____
- _____

3. Πώς επηρεάζει η ανειλικρίνεια σχετικά με τις δαπάνες τις σχέσεις (με την οικογένεια, τους φίλους);

(Εξηγήστε πώς μπορεί να αισθάνονται ή να επηρεάζονται οι άλλοι.)

4. Τι μπορώ να κάνω αν νιώσω την παρόρμηση να κρύψω τις δαπάνες μου ή να δανειστώ κρυφά;

(Γράψτε 1–2 θετικές στρατηγικές ή ενέργειες που θα μπορούσατε να ακολουθήσετε.)

5. 3-2-1 Ανασκόπηση πριν την έξοδο

- ☒ 3 πράγματα που έμαθα σήμερα:

1. _____
2. _____
3. _____



-  2 ερωτήσεις που εξακολουθώ να έχω:

1. _____

2. _____

-  1 πράγμα που θα κάνω διαφορετικά από εδώ και στο εξής:

1. _____



Σχέδιο μαθήματος 4

Τίτλος	Μόνο άλλη μια περιστροφή - Διαδικτυακά παιχνίδια στοιχημάτων: Μαθαίνοντας από την ιστορία του Νώε
Ηλικιακή ομάδα	16 - 18 ετών
Διάρκεια	45-50 λεπτά
Μαθησιακός στόχος	Οι μαθητές θα εξετάσουν κριτικά τον τρόπο με τον οποίο τα διαδικτυακά παιχνίδια τύπου στοιχημάτων χρησιμοποιούν πειστικό σχεδιασμό για να επηρεάσουν τα συναισθήματα και τις αποφάσεις των χρηστών. Θα διερευνήσουν πώς η ατομική συμπεριφορά αλληλεπιδρά με ευρύτερα συστήματα, όπως τα μοντέλα μονοετοχισμού, ο σχεδιασμός πλατφορμών και οι ρυθμιστικές συζητήσεις, και θα αναπτύξουν από κοινού στρατηγικές και ερωτήματα για πιο υγιή ψηφιακή συμμετοχή και κοινωνική υπεράσπιση.
Μαθησιακά αποτελέσματα	• Ανάλυση του τρόπου με τον οποίο οι στρατηγικές πειστικού σχεδιασμού (π.χ. κυκλοί μεταβλητών ανταμοιβών, «παρά λίγο» αποτυχίες, κουτιά με λάφυρα) επηρεάζουν τη συμπεριφορά των παικτών, τη λήψη αποφάσεων και την ανάληψη κινδύνων • Αξιολόγηση του τρόπου με τον οποίο οι ατομικές επιλογές αλληλεπιδρούν με συστημικούς παράγοντες, όπως η μονοετίμηση, τα κίνητρα του κλάδου και οι κανονισμοί για τα ψηφιακά τυχερά παιχνίδια • Να προβληματιστούν κριτικά σχετικά με τις ευρύτερες κοινωνικές και ηθικές επιπτώσεις των μηχανισμών τύπου τυχερών παιχνιδιών στα παιχνίδια (π.χ. έκθεση των νέων, νομοθεσία, εταιρική ευθύνη) • Να συν-δημιουργήσουν στρατηγικές ή προτάσεις που να αντιμετωπίζουν τόσο την ατομική ευημερία όσο και τη συστημική αλλαγή
Απαιτούμενα εργαλεία/υλικά	• Εκτυπωμένη ή προβαλλόμενη σειρά κόμικς: «Just One More Spin» • Παραδείγματα μηχανισμών παιχνιδιού που αποσκοπούν στην πειθώ (στιγμιότυπα από «loot boxes», αναδυόμενα παράθυρα εντός εφαρμογών) • Εκτυπωμένες ερωτήσεις για συζήτηση • Στυλό, αυτοκόλλητα σημειώματα, χαρτί A4 • Προαιρετικά: άρθρο σχετικά με τη ρύθμιση των «loot boxes» • Λευκός πίνακας ή flipchart

Λεπτομερείς οδηγίες	Εισαγωγή (5 - 7 λεπτά) Ξεκινήστε με μια σύντομη ερώτηση ή δημοσκόπηση: «Πόσοι από εσάς έχετε παίξει κάποιο παιχνίδι με νομίσματα, περιστροφές ή «μυστικές» ανταμοιβές;» Προβάλετε το κόμικ «Just One More Spin». Ρωτήστε: - «Τι συμβαίνει στον Νόα σε κάθε πλαίσιο; Πώς αλλάζει η διάθεσή του ή η συμπεριφορά του;» Προτρέψτε τους μαθητές να βασιστούν στις προσωπικές τους εμπειρίες. Ρωτήστε τους μαθητές: - «Τι θέλετε να καταλάβετε σχετικά με αυτό το θέμα μέχρι το τέλος του μαθήματος;» - «Ποιες ερωτήσεις έχετε ήδη σχετικά με αυτού του είδους τα παιχνίδια;» Ο εκπαιδευτικός συγκεντρώνει τις ερωτήσεις των μαθητών στον πίνακα και τις ενσωματώνει στους μαθησιακούς στόχους της ενότητας. <i>Σκοπός: ενισχύει τη συμμετοχή των μαθητών· πλαισιώνει τη συνεδρία ως μια από κοινού δομημένη διερεύνηση και όχι ως περιεχόμενο που παραδίδεται από τον εκπαιδευτικό.</i>
Λεπτομερείς οδηγίες	Εξερεύνηση / Διερεύνηση (5 - 10 λεπτά) Σε μικρές ομάδες, οι μαθητές διερευνούν βαθύτερα αναλυτικά ερωτήματα: Πειστικός σχεδιασμός: <i>Ποιοι μηχανισμοί παιχνιδιού στο κόμικ έχουν σχεδιαστεί σκόπιμα για να διατηρούν το ενδιαφέρον των παικτών; Πώς επηρεάζουν τα συναισθήματα ή τη σκέψη;</i> Δομικές/συστημικές επιρροές: <i>Πώς επωφελούνται οι εταιρείες από αυτούς τους μηχανισμούς; Γιατί ορισμένες κυβερνήσεις ενδέχεται να εξετάσουν το ενδεχόμενο ρύθμισης των «loot boxes»;</i> Ατομικό έναντι συστημικού: <i>Πού τελειώνει η προσωπική επιλογή και πού αρχίζει η χειραγώγηση μέσω του σχεδιασμού;</i> Οι ομάδες συνοψίζουν τα βασικά σημεία για να τα μοιραστούν με την τάξη. Κύρια εργασία / Δημιουργία (20 λεπτά) Οι μαθητές επιλέγουν από εργασίες έρευνας υψηλού επιπέδου που εστιάζουν στη διαδικασία (αντί για εκείνες που εστιάζουν στο προϊόν): Επιλογή Α — Μικρή συζήτηση για την πολιτική Μικρή συζήτηση: «Πρέπει τα loot boxes και οι μηχανισμοί τύπου τυχερών

	παιχνιδιών να ρυθμίζονται όπως τα πραγματικά τυχερά παιχνίδια;» Οι ομάδες προετοιμάζουν σύντομα επιχειρήματα ή προτάσεις πολιτικής. Επιλογή Β — Πρόκληση κριτικού σχεδιασμού Οι μαθητές επανασχεδιάζουν ένα χαρακτηριστικό του παιχνιδιού του Noah για να μειώσουν τον κίνδυνο (π.χ. αφαίρεση της κινούμενης εικόνας «near-miss», προσθήκη ορίων δαπανών, αλλαγή του χρονισμού των ανταμοιβών). Αιτιολογούν τον τρόπο με τον οποίο η αλλαγή προστατεύει τους παίκτες. Επιλογή Γ — Διάλογος διερεύνησης / Σχέδιο podcast Οι μαθητές συντάσσουν 5 ερωτήσεις που θα έθεταν σε έναν προγραμματιστή παιχνιδιών / ρυθμιστική αρχή / ψυχολόγο / έφηβο παίκτη και, στη συνέχεια, εξηγούν γιατί κάθε ερώτηση είναι σημαντική. Επιλογή Δ — Χάρτης συστημάτων Οι ομάδες χαρτογραφούν τις συνδέσεις μεταξύ παικτών, εταιρειών παιχνιδιών, διαφημιστών, επιρροών του « » και ρυθμιστικών αρχών. Προσδιορίζουν πού είναι δυνατή η αλλαγή.
Λεπτομερείς οδηγίες	Ανταλλαγή απόψεων και ανατροφοδότηση από τους συμμαθητές (10 - 15 λεπτά) Κάθε ομάδα μοιράζεται εν συντομία τα ευρήματά της. Η ανατροφοδότηση από τους συμμαθητές βασίζεται στον διαλογικό προβληματισμό και όχι σε απλά σχόλια του τύπου «μου αρέσει/πρέπει να βελτιωθεί»: - «Η ανάλυσή σας με βοήθησε να ξανασκεφτώ...» - «Ένα ερώτημα που μου έθεσε η δουλειά σου είναι...» - «Η οπτική σου αμφισβήτησε τις παραδοχές μου σχετικά με...» Αυτό μετατοπίζει την εστίαση από την αξιολόγηση προς την κοινή διανοητική εξερεύνηση. Αναστοχασμός & Ολοκλήρωση (5 - 10 λεπτά) Οι μαθητές συμπληρώνουν μια ερώτηση αναστοχασμού υψηλότερης τάξης (επιλέξτε μία): - «Ένα ερώτημα που θα έθετα σε έναν δημιουργό παιχνιδιών σχετικά με τις σχεδιαστικές του επιλογές είναι...» - «Πώς θα μπορούσαν οι αλλαγές στο σχεδιασμό των παιχνιδιών να μειώσουν την επιβλαβή ενασχόληση;» - «Ποιες ευθύνες θα πρέπει να έχουν οι παίκτες, οι εταιρείες και οι κυβερνήσεις;»

	- «Πού πιστεύετε ότι πρέπει να βρίσκεται το όριο μεταξύ διασκεδαστικού παιχνιδιού και χειραγώγησης;» Αυτά ξεπερνούν την απλή ανάκληση → κριτική και ηθική σκέψη.
Σύνδεσμος προς την εφαρμογή DigRight	Οι μαθητές μπορούν να εξερευνήσουν εκτενείς ιστορίες, εργαλεία ψηφιακής ευημερίας και προκλήσεις λήψης αποφάσεων στην εφαρμογή DigRight.
Συμβουλές για την ένταξη/προσαρμογή	- Παρέχετε οπτικά παραδείγματα πειστικού σχεδιασμού - Προσφέρετε πολλαπλούς τρόπους συμμετοχής (συζήτηση, χαρτογράφηση, ερωτήσεις) - Αναγνωρίστε την πολιτισμική ποικιλομορφία στις συνήθειες παιχνιδιού - Παρέχετε επιλογές εξαίρεσης για ευαίσθητους μαθητές - Υποστηρίξτε το προχωρημένο λεξιλόγιο με σαφή παραδείγματα
Αξιολόγηση, εκτίμηση και αναστοχασμός	- Διαμορφωτική αξιολόγηση μέσω της συμμετοχής και της έρευνας - Παρατήρηση της αναλυτικής σκέψης - Ανασκόπηση των αναστοχασμών στο τέλος - Διάλογος μεταξύ συμμαθητών ως στοιχείο διαμορφωτικής αξιολόγησης

Εργαλεία παρατήρησης (λίστα ελέγχου, κριτήρια αξιολόγησης)

Λίστα ελέγχου παρατήρησης:

Όνομα μαθητή:			
Κριτήρια	Ναι	Κάπως	Όχι ακόμα
Προσδιορίστηκαν οι συναισθηματικές και συμπεριφορικές επιπτώσεις			
Αναλυμένα χαρακτηριστικά πειστικού σχεδιασμού			
Αξιολογήθηκαν οι δομικές/συστημικές επιρροές			
Προτάθηκαν προσεκτικά μελετημένες στρατηγικές ή ερωτήσεις			
Συμμετοχή με σεβασμό και εποικοδομητικό πνεύμα στην ομαδική εργασία			

Κριτήρια αξιολόγησης (για ομαδική εργασία):

Ομάδα	Κριτήρια	Άριστα (3)	Ικανοποιητικό (2)	Χρειάζεται υποστήριξη (1)
	Σαφές μήνυμα σχετικά με την αντιμετώπιση / την πολιτική / την αλλαγή σχεδιασμού	✓	⚠	✗
	Δημιουργική παρουσίαση (επιμελείς συνδέσεις)	✓	⚠	✗
	Ομαδική συνεργασία και διαλογική συλλογιστική	✓	⚠	✗

Ερωτήσεις για προβληματισμό των μαθητών

- Πώς επηρεάζουν οι πολιτισμικοί ή οι κοινωνικοοικονομικοί παράγοντες τις εμπειρίες από τα παιχνίδια;
- Πώς θα μπορούσαν οι αλλαγές στην πολιτική ή στο σχεδιασμό να μειώσουν τον κίνδυνο και ποια αλλαγή στο σχεδιασμό ή στην πολιτική θα βοηθούσε περισσότερο τον Νόα;
- Ποιες ηθικές ευθύνες θα έπρεπε να έχουν οι εταιρείες παιχνιδιών;

Σημειώσεις για τον εκπαιδευτικό

- **Αποφύγετε να υπονοείτε προσωπική ευθύνη.**
Τονίστε ότι η καταναγκαστική ενασχόληση είναι αποτέλεσμα *ισχυρών, ειδικά σχεδιασμένων συστημάτων* και όχι αδύναμου αυτοελέγχου.
- **Ενθαρρύνετε τη συστημική σκέψη.**
Βοηθήστε τους μαθητές να κατανοήσουν πώς ο σχεδιασμός, τα μοντέλα κέρδους και η ρύθμιση αλληλεπιδρούν με την ατομική συμπεριφορά.
- **Λάβετε υπόψη τις συναισθηματικές συνδέσεις.**
Ορισμένοι μαθητές ενδέχεται να έχουν οικογενειακές ή προσωπικές εμπειρίες που σχετίζονται με τον τζόγο ή οικονομικές δυσκολίες.
- **Πρωθήστε την έρευνα με πρωτοβουλία των μαθητών.**
Επικυρώστε και ενσωματώστε τις ερωτήσεις τους· επιτρέψτε στην τάξη να καθορίσει την κατεύθυνση της συζήτησης.
- **Χρησιμοποιήστε παραδείγματα από τον πραγματικό κόσμο.**
Χορηγίες από influencers, ζωντανές μεταδόσεις τυχερών παιχνιδιών στο Twitch, αγωγές εταιρειών παιχνιδιών και παγκόσμιες ρυθμίσεις για τα loot boxes.
- **Πρωθήστε τον σεβασμό στον διάλογο κατά τη διάρκεια των συζητήσεων.**

Επισημάνετε την πολυπλοκότητα — υπάρχουν ηθικές, οικονομικές και ψυχολογικές πτυχές.

- **Προτείνετε επιπλέον κατευθύνσεις.**

Για μαθητές με υψηλές επιδόσεις: σύνταξη πολιτικών, έρευνα σχετικά με τη ρύθμιση των τυχερών παιχνιδιών, πειστική κριτική σχεδιασμού, προτάσεις ηθικού σχεδιασμού

Σχέδιο Μαθήματος 5

Τίτλος	Ο Λούκας και το FIFA Ultimate Team. Σπάζοντας τον κύκλο.
Ηλικιακή ομάδα	14-16 ετών
Διάρκεια	50 λεπτά
Μαθησιακός στόχος	Οι μαθητές θα κατανοήσουν πώς οι μικροσυναλλαγές και οι μηχανισμοί των «loot boxes» σε παιχνίδια όπως το FIFA Ultimate Team μπορούν να δημιουργήσουν μοτίβα εθισμού παρόμοια με αυτά του τζόγου. Θα εντοπίσουν στοιχεία σχεδιασμού που αποσκοπούν στη χειραγώγηση, θα αναγνωρίσουν τα πρώιμα σημάδια εθισμού στις ψηφιακές δαπάνες και θα αναπτύξουν προσωπικές στρατηγικές για να αντισταθούν σε αυτούς τους κινδύνους. Συνδέοντας την εμπειρία του Λούκας με τη δική τους ψηφιακή ζωή, οι μαθητές θα αποκτήσουν τη δυνατότητα να κάνουν πιο υγιείς επιλογές στον κόσμο των παιχνιδιών.
Μαθησιακά Αποτελέσματα	• Οι μαθητές εντοπίζουν τουλάχιστον τρία χαρακτηριστικά των μικροσυναλλαγών που έχουν ως στόχο τη χειραγώγηση. • Οι μαθητές εξηγούν πώς αυτά τα χαρακτηριστικά εκμεταλλεύονται γνωστικά σφάλματα (ψευδαίσθηση ελέγχου, φαινόμενο «σχεδόν νίκης»). • Οι μαθητές προτείνουν δύο προσωπικές στρατηγικές για την αποφυγή επιβλαβών προτύπων δαπανών στα παιχνίδια.
Απαιτούμενα εργαλεία/υλικά	• Έξυπνος πίνακας • Εικονογραφημένο σενάριο «Lucas & FIFA Ultimate Team» • Φύλλα ερωτήσεων για συζήτηση • Συνεργατικός ψηφιακός πίνακας (Padlet/Jamboard)
Λεπτομερείς οδηγίες	Προετοιμασία (5 λεπτά) Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους μαθητές το εικονογραφημένο ή αφηγημένο σενάριο «Lucas & FIFA Ultimate Team» (ο εκπαιδευτικός θα επιλέξει μια εικόνα από την εφαρμογή DigRight που απεικονίζει το θέμα του μαθήματος). Στη συνέχεια, ζητά από τους μαθητές να δώσουν τις πρώτες τους αντιδράσεις: «Περιγράψτε τα συναισθήματα του Lucas όταν αγόρασε τα πακέτα.» «Γιατί νομίζετε ότι συνέχιζε να προσπαθεί;»

	Ο εκπαιδευτικός συνδέει την ιστορία με τους στόχους του μαθήματος: να διερευνήσει πώς τα παιχνίδια μπορούν να παρασύρουν τους παίκτες σε καταναγκαστικές δαπάνες. Ο εκπαιδευτικός τονίζει ότι το μάθημα δεν έχει ως στόχο να κατηγορήσει τους παίκτες, αλλά να αποκαλύψει τις στρατηγικές χειραγώγησης, προκειμένου να προστατεύσει τους παίκτες και να προλάβει τον εθισμό στον τζόγο. Εξερεύνηση / Διερεύνηση (10 λεπτά) Ο εκπαιδευτικός χωρίζει την τάξη σε ομάδες και μοιράζει κάρτες με καθοδηγητικές ερωτήσεις: «Γιατί οι παίκτες πιστεύουν ότι το επόμενο πακέτο θα είναι «το τυχερό»; «Ποια συναισθήματα προκαλεί μια «σχεδόν νίκη»; «Γιατί είναι επικίνδυνο να ξοδεύει κανείς επανειλημμένα μόνο 1 ευρώ»; Οι μαθητές συζητούν και καταγράφουν τις ιδέες τους, και στη συνέχεια μοιράζονται τα συμπεράσματά τους με την τάξη. Ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί τους μαθητές να συνοψίσουν τις κύριες ψυχολογικές παγίδες: την ψευδαίσθηση του ελέγχου, το φαινόμενο της «σχεδόν νίκης» και τις μεταβλητές ανταμοιβές.
Λεπτομερείς οδηγίες	Κύρια δραστηριότητα / Δημιουργία (20 λεπτά) Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει τις εργασίες στις ομάδες των μαθητών. Κάθε ομάδα μαθητών θα θεωρείται «Γραφείο Ερευνών Παιχνιδιών». Ο εκπαιδευτικός ζητά από τις ομάδες μαθητών να ολοκληρώσουν μια εργασία διερευνώντας/αναλύοντας ένα πραγματικό παιχνίδι (FIFA, Fortnite κ.λπ.). Αυτό το φύλλο εργασίας θα είναι χρήσιμο για τη δημιουργία του τελικού προϊόντος. Φύλλο εργασίας: 1) Παρακολουθήστε προσεκτικά το παιχνίδι και εντοπίστε τουλάχιστον τρία στοιχεία που προκαλούν εξάρτηση. 2) Εξηγήστε πώς τα στοιχεία που προκαλούν εξάρτηση μπορούν να οδηγήσουν σε εθισμό. 3) Δημιουργήστε έναν «Οδηγό Επιβίωσης για Παίκτες» με συμβουλές πρόληψης (π.χ. θέτοντας όρια, αναγνωρίζοντας τις παγίδες, παίζοντας για διασκέδαση και όχι για κέρδη) με τη μορφή αφίσας, ενημερωτικού γραφήματος, φυλλαδίου ή ψηφιακής παρουσίασης, ανάλογα με την προτίμησή σας. 4) Παρουσιάστε το τελικό προϊόν στους συναδέλφους σας (Περιήγηση στη Γκαλερί). Οι παρουσιάσεις θα απεικονίζουν περιεχόμενο που δίνει έμφαση στην ευαισθητοποίηση και στις προληπτικές ενέργειες

	Ανταλλαγή απόψεων και ανατροφοδότηση από τους συμμαθητές (10 λεπτά) Κάθε ομάδα παρουσιάζει/εκθέτει το προϊόν που έχει δημιουργήσει, τον «Οδηγό Επιβίωσης» (αφίσα, ενημερωτικό γράφημα, φυλλάδιο). Κάθε ομάδα αναλύει τα προϊόντα που δημιούργησαν οι άλλες ομάδες (Περιήγηση στη Γκαλερί). Οι μαθητές σημειώνουν τις ομοιότητες στις στρατηγικές, ενισχύοντας την ιδέα ότι η πρόληψη είναι εφικτή και ότι η δύναμη βρίσκεται στα χέρια τους. Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές ένα «Εισιτήριο εξόδου 3-2-1»: - 3 χαρακτηριστικά χειραγώγησης που αναγνωρίζουν πλέον, - 2 συναισθήματα που πρέπει να προσέχω όταν παίζω, - 1 προσωπική στρατηγική που θα χρησιμοποιήσω. Ο εκπαιδευτικός τονίζει ότι τα δημιουργηθέντα προϊόντα μπορούν να βελτιστοποιηθούν από τους μαθητές-δημιουργούς μετά το μάθημα και ότι τα προϊόντα μπορούν να εκτεθούν στην τάξη « » και σε χώρους του σχολείου, προκειμένου να αναπτυχθούν δεξιότητες και να διαδοθεί το περιεχόμενό τους σε άλλους μαθητές. Ανασκόπηση & Κλείσιμο (5 λεπτά) Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να συμπληρώσουν ατομικά ένα σύντομο δομημένο έντυπο ανατροφοδότησης (κείμενο 5 λεπτών): - Ένα πράγμα που μου άρεσε... - Μια νέα ιδέα που έμαθα... - Μια πρόταση για βελτίωση... Ο εκπαιδευτικός συλλέγει τις απαντήσεις για διαμορφωτική αξιολόγηση.
Σύνδεσμος προς την εφαρμογή DigRight	Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν την εφαρμογή DigRight για να παρακολουθούν τις συνήθειές τους στα παιχνίδια, να έχουν πρόσβαση σε συμβουλές και να αναπτύξουν αντίσταση στις χειραγωγικές μικροσυναλλαγές.
Συμβουλές για ένταξη/προσαρμογή	Κατά τη διάρκεια του μαθήματος ή των μαθημάτων, ο εκπαιδευτικός και οι μαθητές θα χρησιμοποιούν πολυμεσικά υλικά (οπτικό υλικό, ιστορίες, φύλλα εργασίας) από την εφαρμογή DigRight για να βελτιστοποιήσουν την ανάπτυξη δεξιοτήτων. Ο εκπαιδευτικός θα ενθαρρύνει τους μαθητές να εκφράσουν προφορικά ή γραπτά τις σκέψεις τους, όπως αυτοί επιλέξουν (για να ενθαρρύνει τους μαθητές που αντιμετωπίζουν δυσκολίες στην έκφραση ή στη συναισθηματική νοημοσύνη). Τα συγκεκριμένα παραδείγματα προσαρμόζονται στην ηλικία και την ψηφιακή κουλτούρα των μαθητών. Στις ομαδικές δραστηριότητες, οι ρόλοι (γραμματέας, παρουσιαστής, εικονογράφος) κατανέμονται έτσι ώστε κάθε μαθητής να συνεισφέρει.
Αξιολόγηση, εκτίμηση και αναστοχασμός	Διαμορφωτική αξιολόγηση Ο εκπαιδευτικός θα χρησιμοποιήσει μεθόδους διαμορφωτικής αξιολόγησης που ενσωματώνονται καθ' όλη τη διάρκεια και στο τέλος του μαθήματος. Ο

εκπαιδευτικός παρατηρεί τη συμμετοχή των μαθητών στο brainstorming και στην ομαδική εργασία. Οι αφίσες/οδηγοί που δημιουργούνται δείχνουν την εφαρμογή των γνώσεων. Η ανατροφοδότηση από τους συμμαθητές δείχνει το επίπεδο κατανόησης.

Αυτοαξιολόγηση

Το ατομικό «Exit Ticket» αποκαλύπτει τον προσωπικό αναστοχασμό. Δίνεται έμφαση στην αυτοαξιολόγηση, ώστε οι μαθητές να συνειδητοποιήσουν τις δικές τους στρατηγικές, ενώ η αξιολόγηση από τους συμμαθητές ενισχύει τη συλλογική μάθηση.

Εργαλεία παρατήρησης (λίστα ελέγχου, κριτήρια αξιολόγησης)

Λίστα ελέγχου παρατήρησης:

Όνομα μαθητή:			
Κριτήρια	Ναι	Κάπως	Όχι ακόμα
Συμμετείχε ενεργά στις δραστηριότητες			
Εντοπίστηκαν τρεις μηχανισμοί χειραγώγησης			
Πρότεινε θετικές στρατηγικές			

Κριτήρια αξιολόγησης (για ομαδική εργασία):

Ομάδα	Κριτήρια	Άριστο (3)	Ικανοποιητικό (2)	Χρειάζεται υποστήριξη (1)
	Σαφήνεια των εξηγήσεων	✓	⚠	✗
	Ακρίβεια στον εντοπισμό ψυχολογικών παγίδων	✓	⚠	✗
	Δημιουργικότητα και εφαρμοσιμότητα των στρατηγικών	✓	⚠	✗
	Ομαδική συνεργασία	✓	⚠	✗

Ερωτηματολόγιο εξόδου: ελέγξτε αν οι μαθητές έχουν κατανοήσει τα χαρακτηριστικά και τις στρατηγικές.

Αυτά τα εργαλεία επιτρέπουν την αξιολόγηση τόσο των γνώσεων όσο και των δεξιοτήτων πρόληψης.

Ερωτήσεις αναστοχασμού για τους μαθητές	• Πότε νιώθετε τον μεγαλύτερο πειρασμό να ξοδέψετε χρήματα σε παιχνίδια; • Πώς μπορείτε να καταλάβετε πότε η «διασκέδαση» γίνεται παγίδα; • Τι θα λέγατε σε έναν φίλο όπως ο Λούκας, που αισθάνεται παγιδευμένος;
Πρότυπα αξιολόγησης από συμμαθητές/αυτοαξιολόγησης	Παράδειγμα λίστας ελέγχου: • Μπορώ να αναφέρω 3 τεχνικές χειραγώγησης στο σχεδιασμό των παιχνιδιών. • Μπορώ να εξηγήσω πώς ξεγελούν τους παίκτες. • Μπορώ να αναφέρω 2 στρατηγικές προστασίας
Σημειώσεις για τον εκπαιδευτικό	Ως συντονιστής, ο εκπαιδευτικός θα δώσει προσοχή στη δυναμική της ομάδας και στη δυναμική της συζήτησης: ορισμένοι μαθητές ενδέχεται να υπερασπιστούν τις μικροσυναλλαγές ως «διασκέδαση». Η συζήτηση θα επικεντρωθεί στη συνειδητή επιλογή και όχι στην ηθική κρίση. Ο εκπαιδευτικός θα δώσει ιδιαίτερη προσοχή στους μαθητές που παρουσιάζουν σημάδια υπερβολικής χρήσης — χωρίς αντιπαράθεση, αλλά με πιθανή υποστήριξη στη συνέχεια. Οι πιο κλειστοί μαθητές θα υποστηριχθούν με την ανάθεση σαφών ρόλων. Παραδείγματα από δημοφιλή παιχνίδια για τους μαθητές αυξάνουν τη συνάφεια του μαθήματος. Η πρόληψη είναι καλύτερη από τη θεραπεία.

Σχέδιο μαθήματος 6

Τίτλος	Το παιχνίδι πίσω από το παιχνίδι: Πώς να μην υποκύψουμε στη χειραγώγηση
Ηλικιακή ομάδα	16-18 ετών
Διάρκεια	50 λεπτά
Μαθησιακός στόχος	Οι μαθητές θα μάθουν να αναγνωρίζουν τις στρατηγικές χειραγώγησης στα διαδικτυακά παιχνίδια (μικροσυναλλαγές, κουτιά με λάφυρα, μηχανισμοί «παρά λίγο», κοινωνική πίεση) και θα αναπτύξουν συγκεκριμένους τρόπους για να τις αντιμετωπίσουν μέσω της κριτικής σκέψης, της αυτοανασκόπησης και της συνεργασίας.
Μαθησιακά αποτελέσματα	• Ανάπτυξη κριτικής σκέψης και ικανότητας ανάλυσης των μέσων ενημέρωσης και των ψηφιακών μηνυμάτων • Ανάπτυξη προσωπικής ευθύνης στη διαχείριση του χρόνου και των χρημάτων στο διαδικτυακό περιβάλλον • Ανάπτυξη δεξιοτήτων επικοινωνίας και συνεργασίας
Απαιτούμενα εργαλεία/υλικά	• Σύντομο βίντεο στο YouTube σχετικά με τους μηχανισμούς των «loot boxes» (3–4 λεπτά, εκπαιδευτικό, https://youtu.be/evD67CAe6Co?si=CU2ySGhbkHUdLAz7) • Πρόσβαση σε διαδραστικές εκπαιδευτικές πλατφόρμες, όπως το Kahoot και το Quizizz, για γρήγορες ερωτήσεις • Εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης (π.χ. ChatGPT ή Copilot) για την προσομοίωση διαλόγου με το «παιχνίδι χειραγώγησης» • Φύλλα Α3, μαρκαδόροι, αυτοκόλλητα σημειώματα • Έξυπνο τραπέζι, smartphone, tablet ή υπολογιστές για πρόσβαση στο διαδίκτυο
Λεπτομερείς οδηγίες	Προετοιμασία (5 λεπτά) Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει ένα σύντομο βίντεο από το YouTube σχετικά με τον τρόπο λειτουργίας των «loot boxes» και των μικροσυναλλαγών. Οι μαθητές καλούνται να γράψουν σε ένα αυτοκόλλητο σημείωμα ένα συναίσθημα που πιστεύουν ότι νιώθουν οι παίκτες όταν ανοίγουν ένα εικονικό κουτί. Τα αυτοκόλλητα σημειώματα κολλιούνται στον πίνακα.

	Εξερεύνηση / Διερεύνηση (10 λεπτά) Καθοδηγούμενη συζήτηση: Ο εκπαιδευτικός θέτει ερωτήσεις όπως: «Γιατί οι εταιρείες εισάγουν τέτοιους μηχανισμούς;» «Τι κερδίζει ο παίκτης και τι κερδίζει η εταιρεία;» Οι μαθητές ενθαρρύνονται να προτείνουν ιδέες. Αυτές οι ιδέες θα γραφτούν στον πίνακα. Αξιοποιώντας τις απαντήσεις και τις ιδέες που δίνουν οι μαθητές, ο εκπαιδευτικός τους διδάσκει να αναγνωρίζουν τις στρατηγικές χειραγώγησης στα διαδικτυακά παιχνίδια: την ψευδαίσθηση του ελέγχου, το φαινόμενο της «σχεδόν νίκης» και τις «μεταβλητές ανταμοιβές».
Λεπτομερείς οδηγίες	Κύρια δραστηριότητα / Δημιουργία (10 λεπτά) Ο εκπαιδευτικός χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες και τους ζητά να διατυπώσουν ερωτήσεις προς ένα chatbot τεχνητής νοημοσύνης (π.χ. ChatGPT) με σκοπό να εντοπίσουν όσο το δυνατόν περισσότερες τεχνικές χειραγώγησης. Ζητείται από το chatbot να «υποδυθεί τον ρόλο ενός παιχνιδιού χειραγώγησης, για παράδειγμα: “Χρησιμοποίησε διάφορες τεχνικές για να με πείσεις να αγοράσω άλλο ένα πακέτο...;”». Οι μαθητές παρατηρούν τις απαντήσεις και τις συζητούν κριτικά: «Εντοπισμένες τεχνικές χειραγώγησης». Ανταλλαγή απόψεων και αμοιβαία αξιολόγηση (15 λεπτά) Ο εκπαιδευτικός χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες και τους ζητά να δημιουργήσουν ένα προϊόν (αφίσα, ενημερωτικό γράφημα, φυλλάδιο, παρουσίαση PowerPoint) με τίτλο «Πώς αναγνωρίζεις τη χειραγώγηση στα παιχνίδια;» (σημάδια, κόλπα, συνέπειες). Μετά τη λήξη του χρόνου εργασίας, ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να παρουσιάσουν τα προϊόντα τους (τα έντυπα προϊόντα θα αναρτηθούν/κολληθούν στους τοίχους, ενώ τα ψηφιακά προϊόντα θα παρουσιαστούν με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων). Οι μαθητές κάνουν μια «περιήγηση στη γκαλερί», βλέποντας και αναλύοντας τις αφίσες και τις παρουσιάσεις που δημιούργησαν οι άλλες ομάδες και αφήνοντας σημειώσεις με σχόλια ή/και προσθήκες. Μέθοδος έργου (5 λεπτά) Κάθε ομάδα προτείνει μια μίνι εκστρατεία ευαισθητοποίησης για τους συμμαθητές της (π.χ. ένα σύντομο βίντεο, μια ψηφιακή αφίσα, ένα μήνυμα στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης). Περιγράφουν συνοπτικά την ιδέα (ποιος, τι, πού, πώς;). Αυτά τα έργα μπορούν να αναπτυχθούν περαιτέρω εκτός τάξης. Ανασκόπηση & Κλείσιμο (5 λεπτά) Ο εκπαιδευτικός εφαρμόζει τη μέθοδο «Φανάρι»: κάθε μαθητής σηκώνει μια πράσινη κάρτα (καταλαβαίνω και μπορώ να το εφαρμόσω), μια κίτρινη κάρτα

	(έχω ακόμα απορίες) ή μια κόκκινη κάρτα (δεν είμαι πεπεισμένος). Ο εκπαιδευτικός παρέχει διευκρινίσεις.
Σύνδεσμος προς την εφαρμογή DigRight	Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν την εφαρμογή DigRight για να παρακολουθούν τις συνήθειές τους στα παιχνίδια, να έχουν πρόσβαση σε συμβουλές και να αναπτύξουν αντίσταση στις χειραγωγικές μικροσυναλλαγές.
Συμβουλές για ένταξη/προσαρμογή	- Οι μαθητές με δυσκολίες στη γραφή θα ενθαρρύνονται να εκφραστούν μέσω της ζωγραφικής και της ομιλίας, ενώ εκείνοι με δυσκολίες στην ομιλία θα ενθαρρύνονται να εκφραστούν μέσω της ζωγραφικής ή/και γραπτών μηνυμάτων - Οι ψηφιακοί πόροι θα κοινοποιούνται μέσω σύντομων συνδέσμων, ώστε να είναι προσβάσιμοι από κινητά τηλέφωνα - Ο εκπαιδευτικός θα εξηγεί τις αφηρημένες έννοιες χρησιμοποιώντας οπτικά παραδείγματα και απλές συγκρίσεις
Αξιολόγηση, εκτίμηση και αναστοχασμός	- Γρήγορο κουίζ στην πλατφόρμα (Kahoot/Quizizz) – έλεγχος της κατανόησης των μηχανισμών - Παρατήρηση της συμμετοχής των μαθητών στο brainstorming, στο gallery walk και στη δραστηριότητα με τεχνητή νοημοσύνη - Αξιολόγηση των ομαδικών εργασιών (αφίσες, φυλλάδια, ενημερωτικά γραφήματα, παρουσιάσεις PowerPoint, ιδέες για έργα) - Αυτοαξιολόγηση με τη μέθοδο «Φανάρι»
Σημειώσεις για τον εκπαιδευτικό	Ο εκπαιδευτικός θα ενθαρρύνει τους μαθητές να εκφράσουν τις προσωπικές τους εμπειρίες χωρίς προκαταλήψεις, διευκρινίζοντας ότι κανένας μαθητής δεν θα κριθεί για ό,τι παρουσιάσει. Ο εκπαιδευτικός θα διατηρήσει τη συζήτηση επικεντρωμένη στην αναγνώριση και την πρόληψη, και όχι στην απόλυτη απαγόρευση. Ο εκπαιδευτικός θα παρακολουθεί τόσο το βαθμό στον οποίο οι μαθητές αναγνωρίζουν τον εθισμό τους στα διαδικτυακά παιχνίδια και τις μικροσυναλλαγές, όσο και το βαθμό συμμετοχής και την ικανότητα των μαθητών να διατυπώσουν συγκεκριμένες λύσεις.

Αποποίηση ευθύνης

Το παρόν έργο χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση [ανακοίνωση] αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις του συγγραφέα, και η Επιτροπή δεν φέρει καμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Πληροφορίες

Έργο	DigRight - Η ορθή χρήση της τεχνολογίας για την πρόληψη των ψηφιακών εθισμών
Αριθμός έργου	2024-1-PL01-KA220-SCH-000251896

Κοινοπραξία



Το παρόν έγγραφο δημιουργήθηκε υπό την άδεια Creative Commons:

Αναφορά-Μη Εμπορική Χρήση-Κοινή Χρήση (CC BY-NC-SA).

Η άδεια αυτή επιτρέπει στους επαναχρησιμοποιητές να διανέμουν, να αναδιαμορφώνουν, να προσαρμόζουν και να αξιοποιούν το υλικό σε οποιοδήποτε μέσο ή μορφή, αποκλειστικά για μη εμπορικούς σκοπούς και μόνο υπό την προϋπόθεση ότι αναφέρεται η πηγή. Εάν αναδιαμορφώσετε, προσαρμόσετε ή αξιοποιήσετε το υλικό, πρέπει να παραχωρήσετε άδεια χρήσης για το τροποποιημένο υλικό υπό τους ίδιους όρους. Η άδεια CC BY-NC-SA περιλαμβάνει τα ακόλουθα στοιχεία:

BY: πρέπει να αναφέρεται ο δημιουργός.

NC: Επιτρέπονται μόνο μη εμπορικές χρήσεις του έργου.

SA: Οι προσαρμογές πρέπει να διατίθενται υπό τους ίδιους όρους.