

Εισαγωγή στο Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα (ΠΠ3)

«Ο Harry σε Αποστολή»



CO-HAPPINESS

Happy and Safe in Community



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Γεια σας!

***Με λένε Harry και στις επόμενες διαφάνειες θα
σας παρουσιάσω το έργο Co-Happiness και το
Εκπαιδευτικό του Πρόγραμμα
(Πνευματικό Προϊόν 3).***



1. Παρουσίαση του Έργου και του Εκπαιδευτικού Προγράμματος



Η παρούσα παρουσίαση εντάσσεται στο πλαίσιο της υλοποίησης του έργου Co-Happiness.

Κατά τη διάρκειά της, θα περιγράψουμε με συντομία το έργο και θα εστιάσουμε στο Πνευματικό Προϊόν 3 (ΠΠ3) του Εκπαιδευτικού Προγράμματος.

Το Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα Co-Happiness αποτελείται από επτά (7) μέρη (διαφορετικές ομάδες διαφανειών και εγγράφων):

Στο Μέρος 0, θα παραθέσουμε συνοπτικά τα περιεχόμενα (βλ. επόμενη διαφάνεια), τον σκοπό και τους επιμέρους στόχους του Έργου και του Εκπαιδευτικού Προγράμματος (βλ. επόμενες διαφάνειες).

Στο Μέρος 1, θα σκιαγραφήσουμε το γενικό πλαίσιο υλοποίησης του έργου και του παιχνιδιού «Ο Harry σε Αποστολή».

Στο Μέρος 2, θα αναφερθούμε λεπτομερώς στη δομή του παιχνιδιού και θα παράσχουμε καθοδήγηση για την ορθή χρήση του.

Στο Μέρος 3, θα διατυπώσουμε συστάσεις για την ενδεδειγμένη χρήση του παιχνιδιού.

Στο Μέρος 4, θα παρουσιάσουμε μία «βιβλιοθήκη» που περιέχει πολύτιμο υποστηρικτικό υλικό.

Στο Μέρος 5, θα παρουσιάσουμε τις φόρμες προαξιολόγησης και μεταξιολόγησης του Εκπαιδευτικού Προγράμματος.

Στο Μέρος 6, θα αναλυθεί η διάρθρωση του Εκπαιδευτικού Προγράμματος.

Πίνακας Περιεχομένων

(περιλαμβάνει λοιπά αρχεία και ομάδες διαφανειών/εγγράφων πέραν αυτής της παρουσίασης)



Μέρος 0

1. Παρουσίαση του Έργου και του Εκπαιδευτικού Προγράμματος

(τα επόμενα μέρη θα παρουσιαστούν σε διαφορετικά αρχεία ή διαφάνειες)

Μέρος 1

1. Μαθησιακά Αποτελέσματα
1. Μάθημα 1 – Παρουσίαση των στόχων και των προσδοκώμενων αποτελεσμάτων του έργου
2. Μάθημα 2 – Παρουσίαση της σημασίας του παιχνιδιού στην προσέγγιση των μαθητών/ριών Μάθημα 3 – Χρήση του παιχνιδιού ως εργαλείου για τον έγκαιρο εντοπισμό περιστατικών παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης.

Μέρος 2

1. Μαθησιακά Αποτελέσματα
2. Μάθημα 1 – Παρουσίαση των γενικών χαρακτηριστικών του παιχνιδιού

Μέρος 3

1. Μαθησιακά Αποτελέσματα
2. Μάθημα 1 – Διατύπωση συστάσεων

Μέρος 4

1. Βιβλιοθήκη

Μέρος 5

1. Φόρμες Αξιολόγησης

Μέρος 6

1. Διάρθρωση Εκπαιδευτικού Προγράμματος

1. Παρουσίαση του Έργου και του Εκπαιδευτικού Προγράμματος



Στις επόμενες διαφάνειες, θα παρουσιάσουμε με λίγα λόγια το έργο Co-Happiness και το Εκπαιδευτικό του Πρόγραμμα (ΠΠ3).

- Το έργο Co-Happiness χρηματοδοτείται από το Πρόγραμμα Erasmus+ 2018 - Συνεργασία για καινοτομία και ανταλλαγή καλών πρακτικών: Στρατηγικές Συμπράξεις στον τομέα της Εκπαίδευσης Ενηλίκων.
- Υλοποιείται από ένα σχήμα 9 συνεργαζόμενων φορέων από 6 χώρες της ΕΕ (Ολλανδία, Πορτογαλία, Φινλανδία, Ελλάδα, Ιταλία και Ρουμανία).
- Περιλαμβάνει 5 Πνευματικά Προϊόντα (ΠΠ) εκ των οποίων το 3^ο αναφέρεται στο Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα.

1. Παρουσίαση του Έργου και του Εκπαιδευτικού Προγράμματος

(Εταιρικό σχήμα)



- St. Dona Daria
 - Inthecity Project Development
 - Cooperatieve Vereniging Pressure Line U.A.
 - Aproximar – Cooperativa de Solidariedade Social, CRL
 - Amadora Inova – Amadora Inovation, E.M. Unipessoal Lda
 - Diakonia – ammattikorkeakoulu
 - San Giuseppe Onlus
 - Asociatia Start Pentru Performanta
 - ΚΜΟΠ – Κέντρο Κοινωνικής Δράσης και Καινοτομίας
- Ολλανδία
- Πορτογαλία
- Φινλανδία
- Ιταλία
- Ρουμανία
- Ελλάδα

1. Παρουσίαση του Έργου και του Εκπαιδευτικού Προγράμματος



Το ευρωπαϊκό έργο Co-Happiness φιλοδοξεί:

- 1) Να προωθήσει το κοινωνικό κεφάλαιο* και τη συλλογική αποτελεσματικότητα για την πρόληψη της παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης, παρέχοντας στην κοινότητα τις αναγκαίες γνώσεις, επιμόρφωση, εργαλεία και τεχνικές για την καλύτερη αναγνώριση των ενδείξεων κακοποίησης και κακομεταχείρισης των παιδιών.
- 2) Να ενδυναμώσει και να ενθαρρύνει τα παιδιά να καταγγέλλουν τέτοιες υποθέσεις, ώστε να εξετάζονται ταχύτερα από τις υπηρεσίες παιδικής προστασίας.
- 3) Να αναπτύξει ένα καινοτόμο παιχνίδι για την πρόληψη της παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης, εξασφαλίζοντας ένα αποτελεσματικό μοντέλο πρόληψης χωρίς να διακυβεύεται η συναισθηματική ευημερία των παιδιών.

*τις προσδοκίες δράσης μέσα σε μία συλλογικότητα

Η βασική προτεραιότητα του έργου είναι η προώθηση της κοινωνικής ένταξης μέσω της δημιουργίας μίας σειράς μεθόδων επιμόρφωσης για την ενίσχυση της κριτικής σκέψης των παιδιών σχετικά με την παιδική κακοποίηση και τη βία.

1. Παρουσίαση του Έργου και του Εκπαιδευτικού Προγράμματος



Το έργο έχει τους ακόλουθους επιμέρους στόχους:

1. Να προωθήσει **διεπιστημονικές παρεμβάσεις** στο πρόβλημα της παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης.
2. Να βοηθήσει τους πολίτες στην **αναγνώριση και καταγγελία** περιστατικών παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης.
3. Να εκπονήσει έρευνα με θέμα τις **προσεγγίσεις του κοινωνικού κεφαλαίου και της συλλογικής αποτελεσματικότητας** για την προστασία των παιδιών.
4. Να ενημερώσει και να ευαισθητοποιήσει το ευρύ κοινό σχετικά με τα **σημάδια** και τις **συνέπειες** της παιδικής κακοποίησης αλλά και τους **αποτελεσματικούς τρόπους παρέμβασης**.
5. Να πραγματοποιήσει **πilotική δοκιμή του εκπαιδευτικού προγράμματος** στους βασικούς παράγοντες της τοπικής κοινότητας.
6. Να αναπτύξει ένα **ηλεκτρονικό παιχνίδι (μετά από pilotική δοκιμή)** για την πρόληψη της παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης και την ευαισθητοποίηση των παιδιών ηλικίας 6-9 ετών.

1. Παρουσίαση του Έργου και του Εκπαιδευτικού Προγράμματος

(Πνευματικό Προϊόν 3 – Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα – Στόχοι)



Στο πλαίσιο του έργου Co-Happiness, οι εταίροι ανέπτυξαν ένα Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα (ΠΠ3) για να διευκολύνουν τους/τις εκπαιδευτικούς κατά τη χρήση του παιχνιδιού «Ο Harry σε Αποστολή». Το εν λόγω Πρόγραμμα στοχεύει:

- Να προετοιμάσει τους/τις συμμετέχοντες/ουσες για την εφαρμογή του διαδικτυακού παιχνιδιού «Ο Harry σε Αποστολή».
- Να αλλάξει το μαθησιακό περιβάλλον επηρεάζοντας με αυτό τον τρόπο, τη «μέθοδο» διδασκαλίας και, κατά συνέπεια, τις αλληλεπιδράσεις στην τάξη.
- Να θέσει τον/την μαθητή/ρια στο επίκεντρο της μαθησιακής διαδικασίας μετατρέποντας κατ' αυτόν τον τρόπο τον/την εκπαιδευτικό/φροντιστή σε υποστηρικτή/ρια και σύντροφο στην εν λόγω διαδικασία.
- Να ενημερώσει/προετοιμάσει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες σχετικά με τον σκοπό, τη δομή και τον ενδεδειγμένο τρόπο χρήσης του παιχνιδιού.
- Να παράσχει συστάσεις και οδηγίες προστασίας αναφορικά με τις απαιτούμενες ενέργειες υποστήριξης της χρήσης του παιχνιδιού, καθώς και με τις αλληλεπιδράσεις που θα συμβούν πριν και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- Το Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα χωρίζεται σε 3 μέρη: περιβάλλον, χρήση του παιχνιδιού και συστάσεις.

1. Παρουσίαση του Έργου και του Εκπαιδευτικού Προγράμματος



Συνοψίζοντας, το Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα επιδιώκει:

- Να διαδώσει τους στόχους και τα προσδοκώμενα αποτελέσματα του έργου Co-Happiness.
- Να ενημερώσει σχετικά με το θεωρητικό υπόβαθρο που διέπει το παρόν έργο.
- Να καθορίσει ένα πλαίσιο για το παιχνίδι λαμβάνοντας υπόψη όσα γίνονται στον τομέα των παιχνιδιών για τον έγκαιρο εντοπισμό περιστατικών παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης.
- Να ενθαρρύνει τη χρήση του παιχνιδιού ως εργαλείου για τον έγκαιρο εντοπισμό περιστατικών παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης.
- Να προετοιμάσει εκπαιδευτικούς/επαγγελματίες και φροντιστές για τη χρήση του παιχνιδιού.
- Να παρουσιάσει τη δομή του παιχνιδιού: οδηγίες και μετάβαση.
- Να παράσχει συστάσεις για τους χρήστες του παιχνιδιού.

Ευχαριστώ πολύ!

***Να έχετε μία ασφαλή και
χαρούμενη αποστολή.***



ΠΠ3 Εισαγωγή στο Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα

«Ο Harry σε Αποστολή»

Μέρος 1



CO-HAPPINESS

Happy and Safe in Community



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Μέρος 1

1. Μαθησιακά Αποτελέσματα
2. Μάθημα 1 - Παρουσίαση των στόχων και των προσδοκώμενων αποτελεσμάτων του έργου
3. Μάθημα 2 - Παρουσίαση της σημασίας του παιχνιδιού στην προσέγγιση των μαθητών/ριών
4. Μάθημα 3 - Χρήση του παιχνιδιού ως εργαλείου για τον έγκαιρο εντοπισμό περιστατικών παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης από τα παιδιά

1. Μαθησιακά Αποτελέσματα

Μετά την ολοκλήρωση του μαθήματος, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι σε θέση:



- Να γνωρίζουν τα μέχρι στιγμής αποτελέσματα/προϊόντα του έργου.
- Να αναγνωρίζουν τη σημασία του παιχνιδιού στον εντοπισμό περιστατικών παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης.
- Να εκτιμήσουν την αξία του παιχνιδιού όσον αφορά τον έγκαιρο εντοπισμό περιστατικών παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης.

2. Μάθημα 1 - Παρουσίαση των στόχων και των προσδοκώμενων αποτελεσμάτων του έργου

Τα Πνευματικά Προϊόντα που προέκυψαν από την υλοποίηση του έργου και τα οποία θα παρουσιαστούν πιο αναλυτικά στις επόμενες διαφάνειες είναι τα εξής:

Συλλογική Έκθεση των προσεγγίσεων του κοινωνικού κεφαλαίου και της συλλογικής αποτελεσματικότητας για την πρόληψη της παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης

ΠΠ2

Πρόγραμμα πρόληψης της παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης

ΠΠ4

Οδηγός Πηγών για την πρόληψη της παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης και την ευαισθητοποίηση του κοινού και των παιδιών

ΠΠ1

Εκπαιδευτικό Υλικό για την πρόληψη και την ευαισθητοποίηση της κοινότητας σχετικά με την παιδική κακοποίηση και κακομεταχείριση

ΠΠ3

Παιχνίδι "Co-Happiness" για την Πρόληψη της Παιδικής Κακοποίησης και Κακομεταχείρισης αλλά και την Ευαισθητοποίηση σχετικά με το εν λόγω φαινόμενο

ΠΠ5

Συλλογική Έκθεση των προσεγγίσεων του κοινωνικού κεφαλαίου και της συλλογικής αποτελεσματικότητας για την πρόληψη της παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης:

Επικεφαλής: Diak | Συνεπικεφαλής: ΚΜΟΠ

- Εντοπισμός ερευνητικών πορισμάτων σχετικά με τις υφιστάμενες επιτυχείς παρεμβάσεις για την πρόληψη της παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης μέσω των προσεγγίσεων του κοινωνικού κεφαλαίου και της συλλογικής αποτελεσματικότητας.
- Εντοπισμός και συγκέντρωση καλών πρακτικών και αποσπασμάτων του περιεχομένου εκπαιδευτικών προγραμμάτων για την πρόληψη της παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης → χρήσιμο για το ΠΠ2.

Το τελικό προϊόν περιλαμβάνει:

- Μία σύντομη παρουσίαση για την κατάσταση που επικρατεί σε κάθε χώρα-εταίρο,
- Αναγνωρισμένες πρακτικές βάσει της προσέγγισης του κοινωνικού κεφαλαίου, και
- Προσεγγίσεις συλλογικής αποτελεσματικότητας ανά χώρα-εταίρο με καλές πρακτικές που μπορούν να αξιοποιηθούν στα επόμενα ΠΠ του έργου, καθώς και συστάσεις πολιτικής προς τους αρμόδιους φορείς.

2. Μάθημα 1 - Παρουσίαση των στόχων και των προσδοκώμενων αποτελεσμάτων του έργου

Εκπαιδευτικό Υλικό για την πρόληψη και την ευαισθητοποίηση της κοινότητας σχετικά με την παιδική κακοποίηση και κακομεταχείριση

Επικεφαλής: Aproximar



Συνεπικεφαλής: Start Pentru Perfomanta



Ένα εκπαιδευτικό υλικό για μέλη της τοπικής κοινότητας, βάσει των ευρημάτων της έρευνας του ΠΠ1. Ενθαρρύνει ποικίλες ομάδες-στόχους της κοινότητας να αναλάβουν δράση για την πρόληψη της παιδικής κακομεταχείρισης με απώτερο σκοπό να γίνουν οι κοινωνίες περισσότερο ανθεκτικές και ασφαλείς για τα παιδιά.



Συμβουλευτείτε το [Παράρτημα 1](#) - της βιβλιοθήκης. Εδώ, μπορείτε να βρείτε το εκπαιδευτικό πρόγραμμα.

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το έργο Co-Happiness, κάντε κλικ [εδώ](#).

Πρόγραμμα πρόληψης της παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης

Επικεφαλής: Amadora Inova | Συνεπικεφαλής: San Giuseppe



Εντοπισμός ερευνητικών δεδομένων σχετικά με υφιστάμενα προγράμματα που εστιάζουν σε παιδοκεντρικές θεραπείες και παρεμβάσεις παιδικής κακομεταχείρισης



Στόχος ήταν η άντληση των απαραίτητων πληροφοριών και της δομής που συνέβαλαν στον σχεδιασμό του προγράμματος μικτής μάθησης και του παιχνιδιού. Το πρόγραμμα μικτής μάθησης περιλαμβάνει το εκπαιδευτικό υλικό για την πρόληψη και την ευαισθητοποίηση της κοινότητας σχετικά με την παιδική κακοποίηση και κακομεταχείριση και το παιχνίδι 'Ο Harry σε αποστολή'.



Συμβουλευτείτε το [Παράρτημα 2](#) - της βιβλιοθήκης. Εδώ, μπορείτε να διαβάσετε τις καλές πρακτικές για την πρόληψη της παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης σε κάθε χώρα-εταίρο.

2. Μάθημα 1 - Παρουσίαση των στόχων και των προσδοκώμενων αποτελεσμάτων του έργου

Παιχνίδι “Co-Happiness” για την Ευαισθητοποίηση και την Πρόληψη της Παιδικής Κακοποίησης και Κακομεταχείρισης

Επικεφαλής: Inthecity | Συνεπικεφαλής: Pressure Line

Λίγα λόγια για το παιχνίδι:

- ✓ Απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 6 -9 ετών.
- ✓ Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για να χρησιμοποιηθεί με την επίβλεψη ενηλίκων με στόχο να ενημερώσει τα παιδιά για καταστάσεις που μπορούν να επηρεάσουν την προσωπική τους ασφάλεια και να τα ενδυναμώσει ώστε να μπορούν να αντιδράσουν κατάλληλα.
- ✓ Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί ώστε να χρησιμοποιηθεί ως ένα αποτελεσματικό πρόγραμμα μικτής μάθησης σύμφωνα με το ΠΠ3.



ΥΨΗΛΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ



ΦΙΛΙΚΟ ΠΡΟΣ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ



ΕΛΚΥΣΤΙΚΑ ΓΡΑΦΙΚΑ



Το παιχνίδι “Co-Happiness” βασίζεται στις γνώσεις και τις εμπειρίες παιδιών, ούτως ώστε το περιεχόμενό του να γίνεται εύκολα κατανοητό και να διατηρείται στη μνήμη τους.

2. Μάθημα 1 - Παρουσίαση των στόχων και των προσδοκώμενων αποτελεσμάτων του έργου



Οδηγός Πηγών για την πρόληψη της παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης και την ευαισθητοποίηση του κοινού και των παιδιών:

Επικεφαλής: ΚΜΟΠ | Συνεπικεφαλής: Aproximar

Ο Οδηγός Πηγών σχεδιάστηκε ως ένα εργαλείο για επαγγελματίες που εργάζονται στην τοπική κοινότητα ή σε άλλες οργανώσεις που μεριμνούν για την ευημερία του παιδιού, το οποίο θα τους βοηθήσει στην υλοποίηση του προγράμματος (ΠΠ3) και του παιχνιδιού (ΠΠ4).

Ο Οδηγός αξιοποιεί όλα τα παραδοτέα που θα αναπτυχθούν στο πλαίσιο του έργου: το εκπαιδευτικό πρόγραμμα για φορείς της τοπικής κοινότητας, το εκπαιδευτικό πρόγραμμα για την υλοποίηση του παιχνιδιού και το διαδικτυακό παιχνίδι.



3. Μάθημα 2 - Παρουσίαση της σημασίας του παιχνιδιού στην προσέγγιση των μαθητών/ριών

Στις επόμενες διαφάνειες, θα παρουσιάσουμε με ποιον τρόπο το παιχνίδι μπορεί να λειτουργήσει ως εργαλείο για την έγκαιρη πρόληψη περιστατικών παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης:

- Για τα παιδιά, το παιχνίδι είναι μία πολύ σημαντική δραστηριότητα και μπορεί να συγκριθεί με τη δραστηριότητα ενός ενήλικα με την οποία είναι παθιασμένος και μέσω της οποίας αισθάνεται ότι μπορεί να εκφράσει την προσωπικότητά του.
- Με άλλα λόγια, ένα παιδί που παίζει μπορεί να συγκριθεί με έναν ενήλικα που κάνει τη δουλειά του με πάθος και κατά συνέπεια πηγαίνει με ευχαρίστηση στη δουλειά του. Για τον λόγο αυτό, στα προτεινόμενα σενάρια, το παιδί τοποθετείται στο επίκεντρο της εκπαιδευτικής πρακτικής του «παιχνιδιού».
- Δικαίωμα στο παιχνίδι και ελευθερία επιλογής σημαίνει να γίνει το παιδί ενεργός και υπεύθυνος παράγοντας με την υποστήριξη της εκπαιδευτικής δράσης του ενήλικα, ο οποίος καλείται να παρέμβει, όταν το παιδί δεν έχει καταλάβει κάτι, προκειμένου να ενισχύσει και να αναπτύξει τις ικανότητές του.



Τι μπορούν να προσφέρουν τα παιχνίδια όταν ως επαγγελματίες εργαζόμαστε με παιδιά;

Τα παιχνίδια προσφέρουν μία μοναδική ευκαιρία στα παιδιά να **αντλήσουν ζωτικές πληροφορίες με έναν ακίνδυνο τρόπο**. Τα παιδιά συμμετέχουν και ενθουσιάζονται με τα παιχνίδια και την πρόκληση της εξεύρεσης λύσεων στα προβλήματα που τους θέτουν. Δίνοντάς τους όσο το δυνατόν λιγότερες πληροφορίες και κάνοντάς τους ερωτήσεις, **μπορούν να ανακαλύψουν μόνα τους τις σωστές απαντήσεις**.

Τι μπορούν να προσφέρουν τα παιχνίδια;

- Τα παιχνίδια έχουν τη δυνατότητα να παρέχουν **ιδανικά περιβάλλοντα μάθησης**, καθώς αποτελούν χώρους επίλυσης προβλημάτων, που χρησιμοποιούν διαύλους συνεχιζόμενης μάθησης, μέσω της ψυχαγωγίας και της ευχαρίστησης
- Το παιχνίδι μπορεί να ενθαρρύνει τη δημιουργία υγιών σχέσεων του παιδιού με τους συνομηλίκους και τους εκπαιδευτικούς του. Αυτό είναι ζωτικής σημασίας καθώς η ανάπτυξη θετικών σχέσεων αποτελεί σημαντικό παράγοντα για την πρόληψη της παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης.
- Είναι σημαντικό τα προγράμματα πρόληψης της παιδικής κακοποίησης να εμπλέκουν ενεργά τα παιδιά, τους γονείς, τους/τις εκπαιδευτικούς, τους/τις κρατικούς λειτουργούς, βασικές οργανώσεις και την ευρύτερη κοινότητα.



Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα παιχνίδια, συμβουλευτείτε το [Παράρτημα 3](#) και το [Παράρτημα 4](#) της βιβλιοθήκης του προγράμματος.



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

4. Μάθημα 3 - Χρήση του παιχνιδιού ως εργαλείου για τον έγκαιρο εντοπισμό περιστατικών

παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης

Στις επόμενες διαφάνειες, θα παρουσιάσουμε με ποιους τρόπους το παιχνίδι μπορεί να λειτουργήσει ως εργαλείο για τον έγκαιρο εντοπισμό περιστατικών παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης.



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Το παιχνίδι θα πρέπει να θεωρηθεί ως:

- Ένα εργαλείο μέσω του οποίου το παιδί εκφράζει την ταυτότητά του και αναπτύσσει συναισθήματα, γνώσεις και δεξιότητες, ακόμη και τις πιο σύνθετες όπως: ευαισθητοποίηση, αναστοχαστικότητα, κριτικό πνεύμα και επίλυση προβλημάτων.
- Ένα «ελεύθερο και κοινωνικοποιημένο παιχνίδι» με εκπαιδευτικούς/επαγγελματίες με σκοπό την ανάπτυξη γνωστικών, δημιουργικών, σχεσιακών και συναισθηματικών ικανοτήτων.
- Ένα μέσο που θέτει τον/τη μαθητή/ρια στο επίκεντρο της εκπαιδευτικής πρακτικής του «παιχνιδιού»: το παιδί μπορεί να παίξει και να επιλέξει. Με άλλα λόγια, το παιδί μπορεί να γίνει ενεργό και υπεύθυνο άτομο με την υποστήριξη του/της εκπαιδευτικού/επαγγελματία, ο/η οποίος/α καλείται να παρέμβει, όταν το παιδί δεν έχει καταλάβει κάτι, προκειμένου να ενισχύσει και να αναπτύξει τις ικανότητές του.

Το παιχνίδι «Ο Harry σε Αποστολή»:

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΑΣ

- Σχεδιάστηκε για να χρησιμοποιείται από παιδιά, υπό την επίβλεψη ενηλίκων, με σκοπό να τα ενημερώσει για καταστάσεις που ενδέχεται να απειλήσουν την προσωπική τους ασφάλεια και να τα ενδυναμώσει ώστε να μπορούν να αντιδράσουν κατάλληλα.
- Είναι υψηλής ποιότητας, φιλικό προς τον χρήστη και με ελκυστικά γραφικά για να προσελκύει τα παιδιά. Ταυτόχρονα, τους παρέχει συναισθηματικές εμπειρίες σε περιβάλλον χαμηλού κινδύνου, μέσω του σεναρίου που παρουσιάζεται στο παιχνίδι και της αλληλεπίδρασης με τον κόσμο του παιχνιδιού, τους χαρακτήρες και το οπτικοακουστικό περιβάλλον.
- Στηρίζεται ως ιδέα στο γεγονός ότι τα παιδιά χρησιμοποιούν παιχνίδια για να μπορέσουν να κατανοήσουν τον πολύπλοκο κόσμο που τα περιβάλλει. Το παιχνίδι “Co-Happiness” βασίζεται στις γνώσεις και τις εμπειρίες παιδιών, ούτως ώστε το περιεχόμενό του να γίνεται εύκολα κατανοητό και να διατηρείται στη μνήμη τους.

Το παιχνίδι «Ο Harry σε Αποστολή»

Το παιχνίδι εστιάζει στην προοδευτική ανάπτυξη βασικών γνώσεων και δεξιοτήτων, ενθαρρύνοντας συγκεκριμένα:

- την ανάπτυξη της ευαισθητοποίησης, του αναστοχασμού, της ανάλυσης και της αξιολόγησης μιας κατάστασης·
- και την ενίσχυση δεξιοτήτων πρόληψης, ικανοτήτων επικοινωνίας και της εμπιστοσύνης.

Για τον σκοπό αυτό, το παιχνίδι δημιουργεί δίκτυα υποστήριξης, κοινωνική γνώση και υπευθυνότητα.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΑΣ

4. Μάθημα 3 - Χρήση του παιχνιδιού ως εργαλείου για τον έγκαιρο εντοπισμό περιστατικών παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης

Τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού που το καθιστούν ένα αποτελεσματικό πρόγραμμα πρόληψης είναι τα εξής:

- Προώθηση της ενεργού συμμετοχής·
- Έκδηλη μάθηση·
- Χρήση τυποποιημένου υλικού·
- Επιμόρφωση εκπαιδευτικών.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΑΣ

4. Μάθημα 3 - Χρήση του παιχνιδιού ως εργαλείου για τον έγκαιρο εντοπισμό περιστατικών

παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης



Πρώθηση της ενεργού συμμετοχής:

Τα καλοσχεδιασμένα παιχνίδια παρέχουν εγγενή κίνητρα στους παίκτες και η ενεργός συμμετοχή τους είναι απαραίτητη για την πρόοδο του παιχνιδιού. Μερικά συνήθη κίνητρα για την ενασχόληση με το παιχνίδι είναι η συγκέντρωση, ο ενθουσιασμός, η ανταμοιβή και η πρόκληση. Ο συνδυασμός τους δημιουργεί μία συναισθηματική σύνδεση μεταξύ του παίκτη και του παιχνιδιού. Ο παίκτης αποκτά την αίσθηση της αυτενέργειας. Νιώθει ότι οι αποφάσεις του έχουν σημασία και κάνουν τη διαφορά στον κόσμο του παιχνιδιού.



Σχετικά με την έκδηλη μάθηση:

Αν και τα παιχνίδια δίνουν στον παίκτη την αίσθηση της αυτενέργειας, αποτελούν συγχρόνως ένα ελεγχόμενο περιβάλλον. Ένα παιχνίδι μπορεί να καθοδηγήσει την εμπειρία του παίκτη, διατηρώντας παράλληλα την αίσθηση της αυτενέργειας και τη συγκέντρωση στο περιβάλλον του παιχνιδιού. Επομένως, τα παιχνίδια μπορούν να παράσχουν ένα πλαίσιο έκδηλης μάθησης για τους παίκτες μέσω των εμπειριών του παιχνιδιού, των συνεπειών των ενεργειών εντός του παιχνιδιού, των οδηγιών του παιχνιδιού και της “έγκαιρης” μάθησης.

4. Μάθημα 3 - Χρήση του παιχνιδιού ως εργαλείου για τον έγκαιρο εντοπισμό περιστατικών

παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης



Χρήση τυποποιημένου υλικού:

Το ελεγχόμενο περιβάλλον των παιχνιδιών μέσω Η/Υ επιτρέπει την τυποποίηση των υλικών. Επίσης, τα παιχνίδια παρέχουν συχνά άμεση ανατροφοδότηση, αξιολογούν τη μάθηση των παικτών και τους δίνουν την ευκαιρία να προσπαθήσουν ξανά αν αυτό κριθεί απαραίτητο.

Επιμόρφωση εκπαιδευτικών:

Τα παιχνίδια εκμάθησης είναι ένα ισχυρό εργαλείο για την ενίσχυση της επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών. Όπως προαναφέρθηκε, το εκπαιδευτικό πρόγραμμα στοχεύει να εφοδιάσει τους/τις εκπαιδευτικούς με τις απαραίτητες δεξιότητες για τη χρήση του παιχνιδιού εντός της τάξης.

Με αυτό τον τρόπο, δίνει τη δυνατότητα στους/στις επαγγελματίες να αυξήσουν τις γνώσεις τους επί του θέματος και κατά συνέπεια να χρησιμοποιήσουν το παιχνίδι ως συμπληρωματικό εργαλείο για τον έγκαιρο εντοπισμό και την πρόληψη της παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης.



ΠΠ3 Εισαγωγή στο Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα

«Ο Harry σε Αποστολή»

Μέρος 2



CO-HAPPINESS

Happy and Safe in Community



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



1. Μέρος 2

1. Μαθησιακά Αποτελέσματα
2. Μάθημα 1 - Παρουσίαση των γενικών χαρακτηριστικών του παιχνιδιού

Μετά την ολοκλήρωση του μαθήματος, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι σε θέση:

- Να αναγνωρίζουν τα μέρη που συνθέτουν το παιχνίδι.
- Να κατανοούν τον τρόπο που παίζεται το παιχνίδι και τους στόχους του.
- Να χρησιμοποιούν το παιχνίδι στο πλαίσιο του έργου Co-Happiness.



2. Μάθημα 1 - Παρουσίαση των γενικών χαρακτηριστικών του παιχνιδιού

Το παιχνίδι «Ο Harry σε Αποστολή» στηρίζεται σε μία προσέγγιση που στοχεύει στη διαμόρφωση ενός εκπαιδευτικού περιβάλλοντος, όπου ο χρήστης (το παιδί) αποκτά την ικανότητα να αντιλαμβάνεται επικίνδυνες στάσεις και συμπεριφορές, ενώ ο/η επαγγελματίας (εκπαιδευτικός) αποκτά την ικανότητα να αναγνωρίζει στον χρήστη ενδείξεις που μπορεί να αποκαλύπτουν πιθανά περιστατικά κακοποίησης και κακομεταχείρισης.

Είναι ένα παιχνίδι περιπέτειας που παίζεται από έναν/μία παίκτη/ρια και αναπτύσσεται σε τρία περιβάλλοντα (σπίτι, σχολείο, εξωτερικοί χώροι). Παρουσιάζει ποικίλες καταστάσεις με τις οποίες έρχεται αντιμέτωπος ο κύριος χαρακτήρας στην προσπάθειά του να ολοκληρώσει τις διάφορες αποστολές και, τελικά, το παιχνίδι.



Για να μάθετε περισσότερα, συμβουλευτείτε “Pedagogy of play and learning theories”.

2. Μάθημα 1 - Παρουσίαση των γενικών χαρακτηριστικών του παιχνιδιού

Σχεδιασμός του παιχνιδιού και κύρια χαρακτηριστικά:

Το παιχνίδι περιλαμβάνει ένα σύνολο χαρακτηριστικών μεταξύ των οποίων χαρακτήρες, συγκεκριμένα περιβάλλοντα και, εντός αυτών, διάφορες καταστάσεις. Ο κύριος χαρακτήρας (τον οποίο υποδύεται ο χρήστης/το παιδί) περιηγείται σε αυτά τα περιβάλλοντα και εκτίθεται σε τέσσερις πιθανές μορφές κακοποίησης και κακομεταχείρισης: παραμέληση, συναισθηματική κακοποίηση, σεξουαλική κακοποίηση, σωματική κακομεταχείριση. Τα σενάρια έχουν σχεδιαστεί έτσι ώστε οι επαγγελματίες που επιβλέπουν το παιχνίδι των παιδιών να μπορούν να εντοπίζουν πιθανές ενδείξεις που ενδέχεται να αποκαλύψουν μία από τις παραπάνω μορφές κακοποίησης.

Κύρια χαρακτηριστικά:

- Τίτλος παιχνιδιού: Ο HAPPY ΣΕ ΑΠΟΣΤΟΛΗ
- Παιχνίδι περιπέτειας ενός παίκτη με ενσωματωμένες μίνι αποστολές. Ο/Η παίκτης/ρια θα έχει τον έλεγχο του βασικού χαρακτήρα, του Happy, και θα πρέπει να τον βοηθήσει να ολοκληρώσει με επιτυχία τις εν λόγω αποστολές, με στόχο να ολοκληρώσει το παιχνίδι.



2. Μάθημα 1 - Παρουσίαση των γενικών χαρακτηριστικών του παιχνιδιού



Σχεδιασμός του παιχνιδιού και κύρια χαρακτηριστικά (συνέχεια):

Βασικός χαρακτήρας: ένα παιδάκι που ονομάζεται Harry.

Το παιχνίδι περιγράφει την ημέρα του Harry, ο οποίος καλείται να εκπληρώσει διάφορες καθημερινές αποστολές/εργασίες, χωρίς όμως να στενοχωρηθεί.

Δευτερεύων χαρακτήρας του παιχνιδιού: Joe Guide (ο Σύμβουλος).

(Όταν ο Harry είναι ο πρωταγωνιστής της κατάστασης που περιγράφεται, λαμβάνει βοήθεια/συμβουλές από τον Joe Guide)

(Όταν οι φίλοι του Harry είναι οι πρωταγωνιστές της κατάστασης που περιγράφεται, ο Harry τους δίνει συμβουλές)

- Ο Joe Guide δίνει επίσης συμβουλές και οδηγίες για το τι πρέπει να κάνει/πώς πρέπει να παίξει ο παίκτης/το παιδί.
- Περιβάλλοντα του παιχνιδιού: σπίτι, πόλη, σχολείο, χώροι εξωσχολικών δραστηριοτήτων, σπίτια φίλων.
- Δείκτης ζωτικής σημασίας: Μετρητής ευτυχίας (απόκτηση μήλων και επιτυχημένη ολο για αναπλήρωση της ευτυχίας). Σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού και γενικά, όποτε το επίπεδο ΕΥΤΥΧΙΑΣ του/της παίκτη/ριας αρχίζει να εξαντλείται, ο Joe Guide θα συμβουλέψει τον Harry να το αναπληρώσει. Σε διάφορες τοποθεσίες σε όλη την πόλη υπάρχουν καταστήματα μήλων από τα οποία θα μπορεί να προμηθεύεται μήλα και να αυξάνει την ΕΥΤΥΧΙΑ του/της. Αν δεν το κάνει, θα χάσει και θα πρέπει να ξεκινήσει το παιχνίδι από την αρχή.
- Ανταμοιβές παιχνιδιού: συγκέντρωση αστεριών.

Σχεδιασμός του παιχνιδιού και κύρια χαρακτηριστικά (συνέχεια):

Το παιχνίδι εξελίσσεται μέσα σε ένα σύνολο καταστάσεων μέσα στα περιβάλλοντα. Αυτές περιλαμβάνουν τα εξής:

- Ο Harry καλείται να φέρει εις πέρας διάφορες αποστολές στη διάρκεια του παιχνιδιού.
- Ο/Η παίκτης/ρια με τη βοήθεια ενός χάρτη μετακινεί τον Harry μέσα στην πόλη στα σημεία όπου λαμβάνουν χώρα οι αποστολές.
- Κάθε αποστολή παρουσιάζεται με ένα video που πρέπει πρώτα να παρακολουθήσει ο/η παίκτης/ρια και έπειτα, να αντιδράσει λαμβάνοντας/επιλέγοντας τις κατάλληλες αποφάσεις/απαντήσεις.
- Υπάρχει μία σωστή απάντηση σε κάθε ερώτηση. Αν ο/η παίκτης/ρια επιλέξει μία λάθος απάντηση, ο μετρητής ευτυχίας θα δείξει μείωση και θα εμφανιστεί ένα πλαίσιο κειμένου επεξήγησης. Ο/Η παίκτης/ρια θα επιστρέψει στην προηγούμενη θέση από όπου θα πρέπει να επαναλάβει την ίδια αποστολή.

Σχεδιασμός του παιχνιδιού και κύρια χαρακτηριστικά (συνέχεια):

- Κάθε φορά που ο/η παίκτης/ρια θα επιλέγει τη σωστή απάντηση, θα λαμβάνει μία επιβράβευση (ένα χρυσό αστέρι), που αποτελεί μέρος της προόδου του παιχνιδιού.
- Ο/Η παίκτης/ρια λαμβάνει την επιβράβευση όποτε απαντά σωστά, ώστε να μπορεί να προχωρήσει στο παιχνίδι, αλλά η Ευτυχία ανεφοδιάζεται μόνο όταν η σωστή απάντηση επιλέγεται κατά την πρώτη προσπάθεια. Μετά την ολοκλήρωση μίας αποστολής, δημιουργείτε ένα checkpoint και ο/η παίκτης/ρια μπορεί να συνεχίσει στην επόμενη.
- Θα υπάρχει ένας μίνι χάρτης σε εμφανές σημείο της οθόνης με σύντομες οδηγίες για κάθε αποστολή. Το κείμενο που θα εξηγεί την τρέχουσα αποστολή θα είναι συνεχώς διαθέσιμο στην οθόνη.

Στη διάρκεια του παιχνιδιού, θα καταγράφεται η πρόοδος του/της παίκτη/ριας μέσω της διαδραστικής αυτής ιστορίας. Έτσι, το παιχνίδι θα μπορεί να ενσωματωθεί σε δραστηριότητες της τάξης για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα.

Το παιχνίδι Co-Happiness εστιάζει στην προοδευτική ανάπτυξη βασικών γνώσεων και ικανοτήτων. Ενθαρρύνει την ανάπτυξη της ευαισθητοποίησης, του αναστοχασμού, της ανάλυσης και της αξιολόγησης μίας κατάστασης. Επιπλέον, συμβάλλει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων πρόληψης, επικοινωνιακών ικανοτήτων, εμπιστοσύνης, καθώς και στη δημιουργία δικτύων υποστήριξης, κοινωνικής γνώσης και υπευθυνότητας.

2. Μάθημα 1 - Παρουσίαση των γενικών χαρακτηριστικών του παιχνιδιού

Σχεδιασμός του παιχνιδιού και κύρια χαρακτηριστικά (συνέχεια):

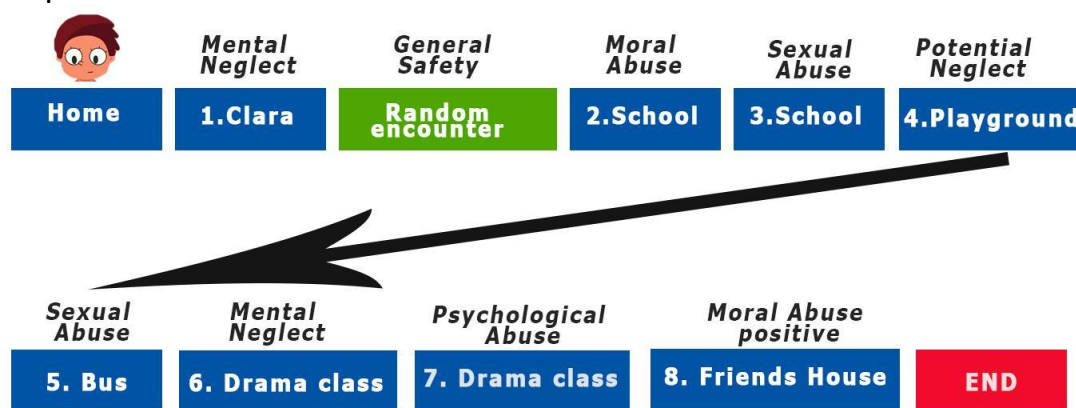
Σε τέσσερα διαφορετικά περιβάλλοντα, παρουσιάζονται οκτώ καταστάσεις που περιλαμβάνουν διαλόγους μεταξύ των χαρακτήρων και την ανάληψη δράσης με βάση το εκάστοτε σενάριο:

<u>Σπίτι: Ανάθεση των αποστολών</u>	Κατάσταση 5:
Κατάσταση 1:	α) Στο λεωφορείο.
α) Στο σπίτι της Κλάρας.	<u>Τυχαία συνάντηση 2.</u>
<u>Τυχαία συνάντηση 1, στη διαδρομή προς το σχολείο, εμφανίζεται ένας άγνωστος.</u>	α) Στον δρόμο μετά την αποβίβαση από το λεωφορείο.
Κατάσταση 2:	Κατάσταση 6:
α) Στην τάξη.	α) Στα αποδυτήρια πριν το μάθημα της θεατρικής αγωγής.
Κατάσταση 3:	Κατάσταση 7:
α) Στα αποδυτήρια μετά το μάθημα της φυσικής αγωγής (γυμναστικής).	α) Στην πρόβα/Στο μάθημα θεατρικής αγωγής.
Κατάσταση 4:	Κατάσταση 8:
α) Στην παιδική χαρά.	α) Στο σπίτι του φίλου, Άλεξ.

2. Μάθημα 1 - Παρουσίαση των γενικών χαρακτηριστικών του παιχνιδιού

Δομή του παιχνιδιού:

Όπως αναφέραμε προηγουμένως, το παιχνίδι εκτυλίσσεται σε τέσσερα διαφορετικά περιβάλλοντα: σπίτι, πόλη, σχολείο, χώροι εξωσχολικών δραστηριοτήτων, όπου ο βασικός χαρακτήρας (Harry) έρχεται αντιμέτωπος με τέσσερις πιθανές μορφές κακοποίησης και κακομεταχείρισης. Στόχος του είναι να ολοκληρώσει με επιτυχία διάφορες αποστολές με την ακόλουθη σειρά:



Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την παιδική κακοποίηση/κακομεταχείριση και άλλους σημαντικούς ορισμούς, συμβουλευτείτε το [Παράρτημα 5](#) της βιβλιοθήκης του προγράμματος.

2. Μάθημα 1 - Παρουσίαση των γενικών χαρακτηριστικών του παιχνιδιού



Μέσα από τα περιβάλλοντα και τις καταστάσεις που παρέχει το παιχνίδι, στοχεύουμε να επισημάνουμε τα εξής:

- Την ικανότητα αναγνώρισης διαφόρων πτυχών της συμπεριφοράς των ενηλίκων (π.χ. ψυχρότητα, αδυναμία έκφρασης συναισθημάτων, μισαλλοδοξία), τα παιδιά μαθαίνουν αποτελεσματικούς τρόπους με τους οποίους μπορούν να εξωτερικεύσουν την εμπειρία τους. Στόχος θα είναι να διευκολύνουμε την ανάπτυξη ενός ασφαλούς, σταθερού και υγιούς περιβάλλοντος για το παιδί.
- Παρέχοντας εμπειρίες από πρώτο χέρι, δίνουμε τη δυνατότητα στο παιδί να συνειδητοποιήσει τον κίνδυνο και να δράσει αποφασιστικά χωρίς να αισθάνεται ένοχο, δηλ. να ζητήσει βοήθεια από ανθρώπους που εμπιστεύεται, όπως οι γονείς του.
- Τον τρόπο με τον οποίο η πρόληψη διέρχεται μέσα από μία θεμελιώδη διαδικασία μάθησης που περιλαμβάνει την «μετεπικοινωνία» ή την ικανότητα επικοινωνίας και κατανόησης του τι συμβαίνει. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να κατανοούμε χωρίς να απομονώνουμε τον εαυτό μας, και με αναστοχαστικότητα, να εξωτερικεύουμε την εμπειρία μας έξω από τον χώρο όπου συνέβη το περιστατικό: «Βοήθεια!», «Μαμά, νομίζω ότι ο/η δάσκαλός/α μου με προσέβαλε σήμερα». Αυτές είναι μερικές συναισθηματικές εκφράσεις που σχετίζονται με την ωριμότητα και τις ικανότητες μετεπικοινωνίας του παιδιού.

2. Μάθημα 1 - Παρουσίαση των γενικών χαρακτηριστικών του παιχνιδιού

Στρατηγικές παρέμβασης εντός του παιχνιδιού:

Για την υλοποίηση του παιχνιδιού, υιοθετήσαμε μία ευρεία έννοια της μάθησης, που αποσκοπεί στην κοινωνική εμπειρία που αντικατοπτρίζεται στις καθημερινές δραστηριότητες και στις εκπαιδευτικές πρακτικές.

Αυτό το είδος μάθησης έχει θετικό αντίκτυπο στη ζωή του παιδιού, επειδή το τοποθετεί στο επίκεντρο της βιωματικής και διδακτικής διαδικασίας, δημιουργώντας έτσι μία σύνδεση μεταξύ του περιβάλλοντος διαβίωσης και του σχολικού περιβάλλοντος.

Η εκπαίδευση αυτή καθ' εαυτήν είναι μία κοινωνική πρακτική που εφοδιάζει τα παιδιά με κατάλληλες κοινωνικές δεξιότητες και ικανότητες. Με αυτό το σκεπτικό, δημιουργήσαμε τα σενάρια του παιχνιδιού εστιάζοντας στο παιδί, δηλ. καθιστώντας το ενεργό παράγοντα και πρωταγωνιστή στο παιχνίδι και λαμβάνοντας υποστηρικτική δράση (scaffolding/υποβοήθηση) από έναν ενήλικα. Με το παιχνίδι και τη μέθοδο αλληλεπίδρασης που ακολουθεί, στοχεύουμε να τονίσουμε τον ρόλο της εκπαίδευσης στην καλλιέργεια βαθιάς, κριτικής, αυθεντικής γνώσης που μπορεί να ενισχυθεί μέσω αυτού του σπουδαίου εργαλείου πρόληψης της παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης.



- A. Bobbio, *Pedagogia del gioco e teorie della formazione*, La Scuola, 2012;
- A. Miller, *Am Anfang war Erziebung*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1981 [trad. It. *La persecuzione del bambino: le radici della violenza*, Bollati Boringhieri, Torino 1988];
- Baudrillard, Jean, *De la séduction*, Denoel, Paris 1979.
- C. Classen, C. Koopman e D. Spiegel, *Trauma and Dissociation*, in <<Bulletin of the Menninger Clinic>> 1993;
- Laura Scholes, Christian Jones, Colleen Stieler-Hunt & Ben Rolfe (2014) *Serious games for learning: games-based child sexual abuse prevention in schools*, *International Journal of Inclusive Education*, 18:9, 934-956, DOI: 10.1080/13603116.2013.860195 - <http://dx.doi.org/10.1080/13603116.2013.860195>;
- P. Limone, *Ambienti di apprendimento e progettazione didattica. Proposte per un Sistema educativo transmediale*. Carocci, Roma 2012;
- S. Ferenczi, *Sprachwerwirrung zwischen den Erwachsenen und dem Kind*, 1932-33 [trad. It. *Confusione delle lingue tra adulti e bambini*, in *Fondamenti di psicoanalisi*, vol. III. Guaraldi, Milano 1993]; <http://orbit.ht.dstier2.com/csa/the-orbit-approach/>.

103 Εισαγωγή στο Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα

«Ο Harry σε Αποστολή»

Μέρος 3



CO-HAPPINESS

Happy and Safe in Community



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Μέρος 3

1. Μαθησιακά Αποτελέσματα
2. Μάθημα 1 - Διατύπωση συστάσεων

Μετά την ολοκλήρωση του μαθήματος, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι σε θέση:

- Να γνωρίζουν πώς είναι να βρίσκονται στη θέση του/της μαθητή/ριας, όταν παίζει το παιχνίδι.
- Να γνωρίζουν πώς να αντιδρούν σε καθεμία από τις καταστάσεις που παρουσιάζονται στο παιχνίδι (π.χ. συναισθηματική παραμέληση, γενική ασφάλεια, συναισθηματική κακοποίηση, σεξουαλική κακοποίηση, πιθανή παραμέληση και ψυχολογική κακοποίηση).
- Να κατανοούν πιθανούς τύπους απαντήσεων/αντιδράσεων σε ενδεχόμενες αμφιβολίες των παιδιών.



Θα παρουσιάσουμε μία σειρά συστάσεων που θα πρέπει να λάβετε υπόψη σας, όταν χρησιμοποιείτε το παιχνίδι:

1. Νομικό και δεοντολογικό πλαίσιο
2. Τρόπος εισαγωγής του/της μαθητή/ριας στο παιχνίδι
3. Προετοιμασία του/της εκπαιδευτικού/επαγγελματία

2. Μάθημα 1 - Διατύπωση συστάσεων

Όταν εξετάζουμε τις **νομικές ή ηθικές συστάσεις**, πρέπει να έχουμε υπόψη ότι παιχνίδια, όπως το Co-Happiness, δεν μπορούν να θεωρηθούν παιχνίδια με την παραδοσιακή έννοια, όπου κύριος στόχος είναι η νίκη. Μερικές διαφορές που μπορούν εύκολα να παρατηρηθούν σχετίζονται με τον σκοπό και τους κανόνες του παιχνιδιού.



Αυτό το παιχνίδι θα μπορούσε να θεωρηθεί, όπως αναφέρεται στη βιβλιογραφία, ως **σοβαρό παιχνίδι** και ως τέτοιο έχει χαρακτηριστικά που το διαφοροποιούν από τα συνηθισμένα παιχνίδια.

Το «σοβαρό παιχνίδι» είναι ένας γενικός όρος που χρησιμοποιείται για εφαρμογές που αναπτύσσονται με τη χρήση τεχνολογίας παιχνιδιών υπολογιστών και αρχών σχεδιασμού παιχνιδιών, αλλά για μη-ψυχαγωγικούς σκοπούς. Επομένως, οι εν λόγω εφαρμογές, όπως και το παιχνίδι Co-Happiness, είναι ψυχαγωγικά παιχνίδια με στόχους που δεν αφορούν την ψυχαγωγία του χρήστη.

2. Μάθημα 1 - Διατύπωση συστάσεων



Το παιχνίδι μας δεν είναι μία συνηθισμένη εφαρμογή. Έχει συγκεκριμένους στόχους που υπερβαίνουν την απλή επιθυμία για παιχνίδι. Έχει σχεδιαστεί για να χρησιμοποιείται υπό την καθοδήγηση ενηλίκων για την αύξηση της ευαισθητοποίησης των παιδιών σχετικά με καταστάσεις που μπορεί να επηρεάσουν την προσωπική τους ασφάλεια και για την ενίσχυση της ικανότητάς τους να ενεργούν με κατάλληλο τρόπο.

Στόχος μας είναι να θεωρηθεί το παιχνίδι μία εναλλακτική προσέγγιση για την ανάπτυξη ικανοτήτων πρόληψης της παιδικής κακοποίησης και κακομεταχείρισης. Με βάση αυτή την αρχή, οι δεοντολογικές έννοιες που πρέπει να ληφθούν υπόψη είναι μεταξύ άλλων η αγαθοεργία (δηλ. να δρα κάποιος προς όφελος ενός άλλου ατόμου) και η μη-βλάβη, η ειλικρίνεια, η αντικειμενικότητα, η ακεραιότητα, η προσήλωση, η ανοιχτή στάση, η εμπιστευτικότητα, η κοινωνική ευθύνη, η μη-διάκριση, η ικανότητα, η νομιμότητα και ο σεβασμός των δικαιωμάτων και της αξιοπρέπειας των ανθρώπων.

Για την ενδεδειγμένη χρήση του παιχνιδιού και δεδομένου του ευρωπαϊκού νομικού πλαισίου, οι επαγγελματίες που θα το χρησιμοποιήσουν, θα πρέπει σε κάθε περίπτωση να λαμβάνουν υπόψη το νομικό και δεοντολογικό πλαίσιο της χώρας τους.

Στις επόμενες διαφάνειες θα διατυπώσουμε μερικές συστάσεις για τον τρόπο που θα πρέπει να παρουσιάσουμε το παιχνίδι στο παιδί, όσον αφορά την παρουσίασή του και τη διαδικασία επικοινωνίας, λαμβάνοντας παράλληλα υπόψη μεταβλητές που σχετίζονται με τους/τις επαγγελματίες, το περιβάλλον και το ίδιο το παιδί.



Παρουσίαση του παιχνιδιού και διαδικασία επικοινωνίας:

- Παρουσιάστε το παιχνίδι με ουδετερότητα, απλή επικοινωνία και ελκυστικό τρόπο για τα παιδιά.
- Οι γραπτοί κανόνες του παιχνιδιού πρέπει να είναι απλοί, σαφείς και σύντομοι.
- Χρησιμοποιήστε φιλική προς τα παιδιά γλώσσα κατάλληλη για το επίπεδο ανάπτυξής τους.
- Να έχετε επίγνωση της μη λεκτικής επικοινωνίας, του συναισθηματικού τόνου και της στάσης, αποδεχόμενοι/ες πιθανές ασυνέπειες, κενά πληροφόρησης και αντιφάσεις στον λόγο του παιδιού.
- Ενθαρρύνετε την αυθόρμητη ομιλία του παιδιού και γίνετε σύμμαχός του.
- Κάντε ενσυναισθητικές δηλώσεις που βοηθούν το παιδί να αισθανθεί κατανόηση.



Μεταβλητές που σχετίζονται με τους/τις επαγγελματίες:

- Το παιχνίδι πρέπει να παίζεται από το παιδί υπό την επίβλεψη ενός υπεύθυνου φροντιστή.
- Πρέπει να λαμβάνονται υπόψη η ηλικία του παιδιού και η συναισθηματική κατάσταση που ενδεχομένως να προκληθεί από πιθανή προηγούμενη εμπειρία κακοποίησης.
- Πρέπει να λαμβάνεται επίσης υπόψη το συναισθηματικό φορτίο που μπορεί να προκύψει από αυτό το παιχνίδι.
- Είναι σημαντικό να γνωρίζετε τα χαρακτηριστικά και τους παράγοντες κινδύνου που συνδέονται με καταχρηστικές και κακοποιητικές καταστάσεις, υπογραμμίζοντας τη σημασία της κατανόησης του ορισμού της κακοποίησης και της κακομεταχείρισης και τις συνέπειές τους στην ανάπτυξη μορφών ψυχοπαθολογίας σε παιδιά και εφήβους.
- Κρίνεται σκόπιμο να γνωρίζετε τα στάδια ανάπτυξης των παιδιών και των εφήβων.



Μεταβλητές που σχετίζονται με το περιβάλλον:

- Δώστε προσοχή στο περιβάλλον. Θα πρέπει να σέβεται τις γνωστικές και συναισθηματικές απαιτήσεις του παιδιού.
- Το παιχνίδι θα πρέπει να διεξάγεται σε έναν φιλικό, ήσυχο, προστατευμένο, ενσυναισθητικό και ζεστό χώρο που εμπνέει ασφάλεια και εμπιστοσύνη. Για να μειώσετε τις πιθανότητες να αποτελέσει το παιχνίδι πηγή άγχους, αφήστε το παιδί ελεύθερο να εκφράσει τις σκέψεις και τα συναισθήματά του.
- Είναι σημαντικό να καθίσετε δίπλα στο παιδί, δείχνοντας τον απαιτούμενο σεβασμό στον προσωπικό του χώρο (χωρίς όμως κάποιο εμπόδιο μεταξύ σας, π.χ. ένα τραπέζι/γραφείο).
- Εξασφαλίστε ένα ουδέτερο, γαλήνιο και άνετο περιβάλλον σεβόμενοι τον χρόνο του παιδιού και δίνοντάς του χώρο να νιώθει ελεύθερο χωρίς να δέχεται πιέσεις.

Μεταβλητές που σχετίζονται με το παιδί:

Να θυμάστε ότι η σχέση του παιδιού με τον εκάστοτε φροντιστή μπορεί να επηρεαστεί από παράγοντες που συνδέονται με τη γνωστική, συναισθηματική, κοινωνική και ηθική του ανάπτυξη.

- Αν ο/η παίκτης/ρια εκδηλώσει κάποιο αρνητικό συναίσθημα ή αντίδραση, αφήστε τον/την να πάρει τον χρόνο του/της προτού συνεχίσει το παιχνίδι.
- Αν ο/η παίκτης/ρια εμφανίζει δυσκολίες στην προφορική έκφραση, βοηθήστε τον/την δίνοντας έμφαση στην "παιχνιδιάρικη" διάσταση του παιχνιδιού".
- Στο τέλος, ενδέχεται να χρειαστεί να ανακεφαλαιώσετε όσα είπατε και κάνατε στη διάρκεια του παιχνιδιού.
- Να δίνετε την ευκαιρία στον/στην παίκτη/ρια να κάνει συμπληρωματικά σχόλια ή να εκφράσει τυχόν απορίες.

Φροντίστε να ολοκληρώνετε το παιχνίδι με ένα ουδέτερο ή θετικό θέμα συζήτησης!

Στο τέλος του παιχνιδιού, ευχαριστήστε τον/την παίκτη/ρια για τη συνεργασία!

2. Μάθημα 1 - Διατύπωση συστάσεων

Σε αυτό το σημείο, θα προσπαθήσουμε να προετοιμάσουμε τους/τις επαγγελματίες για την αποτελεσματική αντιμετώπιση προβληματικών καταστάσεων που παρουσιάζονται στο πλαίσιο του παιχνιδιού.

Κατά τη διάρκεια και μετά το τέλος του παιχνιδιού, μπορεί να γεννηθούν αμφιβολίες στους/στις επαγγελματίες σχετικά με το αν βρίσκονται αντιμέτωποι/ες ή όχι με ένα περιστατικό παιδικής κακοποίησης ή κακομεταχείρισης.

Οι επαγγελματίες δεν θα πρέπει να λαμβάνουν υπόψη μόνο τις απαντήσεις που έδωσε το παιδί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, αλλά και λοιπές ενδείξεις που μπορεί να εντοπίσουν μέσα από την καθημερινή επαφή τους μαζί του.

Επομένως, είναι ζωτικής σημασίας το παιχνίδι να παίζεται παρουσία επαγγελματιών που γνωρίζουν καλά το παιχνίδι, τη δομή και τους στόχους του, καθώς και τους όρους και τις οδηγίες ασφαλείας που παρουσιάστηκαν στις προηγούμενες διαφάνειες.



Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στο μάθημα του Μέρους 2 αυτού του εκπαιδευτικού προγράμματος.

- Agulhas & Alexandre. (2017). Audição da Criança- Guia de Boas Práticas. Guia de boas práticas. Conselho Regional de Lisboa da Ordem dos Advogados.
- Chatterjee, S. (2018). Children's coping, adaptation and resilience through play in situations of crisis. *Children, Youth and Environments*, 28(2), 119-145.
- Coimbra, A., Faria, A., & Montano, T. (1990). ANOVA: Centro de apoio e intervenção na crise para crianças vítimas de maus tratos. *Análise Psicológica*, 8,193-201
- Conceição, J. (2017). Ética e Prática Profissional nas Comissões de Proteção de Crianças e Jovens. Master dissertation in Community Psychology, Protection of Children and Youth at Risk. Lisbon: ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa.
- Crosson-Tower, C. (2003). The role of educators in preventing and responding to child abuse and neglect. US Department of Health and Human Services, Administration for Children and Families, Administration on Children, Youth and Families, Children's Bureau, Office on Child Abuse and Neglect.
- Duarte, J. A. (2009). O jogo e a criança (Doctoral dissertation).

- Fagnani, B. F., & Misak, M. Y. (2016). A INQUIRIÇÃO DA CRIANÇA VÍTIMA DE ABUSO SEXUAL INFANTIL.
- Ferreira, M. (2018). Selo protetor: uma análise compreensiva com base nas candidaturas ao Selo (edição 2018). Master dissertation in Community Psychology, Protection of Children and Youth at Risk. Lisbon: ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa.
- Franco, O. A. M., Zampieri, O. F. M., Maciel, G. R., Silva, R. C. (n.d). JOGOS COM FERRAMENTA PARA FAVORECER A APRENDIZAGEM. Congresso Nacional da Educação. Ανακτήθηκε από: http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV117_MD1_SA17_ID7680_07092018192407.pdf
- Franzem, R. T. (1993). Prevention: Using games to teach children about sexual abuse. Journal of Child Sexual Abuse, 2(2), 75-84.
- Lei n.º 147/99. Lei de Protecção de Crianças e Jovens em Perigo. Diário da República Portuguesa, I Série-A, n.º 204 de 1 de Setembro de 1999
- Lesar, Š. ETHICAL CONSIDERATIONS ON SERIOUS GAMES IN CHILD PSYCHOTHERAPY.
- Maria, S., & Ornelas, J. (2010). O papel da comunidade na prevenção dos Abusos Sexuais de Crianças (ASC). Análise Psicológica, 3 (XXVIII), 411 - 436.

- Matos, A., & Sousa, L. (2006). O apoio das instituições de proteção social às famílias multiproblemáticas. *Revista de Psicologia Social e Institucional*, Londrina, 3(1), 1-23.
- National Institute of Health and Welfare. 2019. Report of statistics 2018. Preliminary Report. Ανακτήθηκε 2.4.2019 από <https://thl.fi/fi/tilastot-ja-data/tilastot-aiheittain/lapset-nuoret-ja-perheet/lastensuojelu>
- Rodrigues, Â. M. P. N. (2016). A audição da criança: desenho, implementação e avaliação de uma formação a magistrados portugueses (Doctoral dissertation).
- Rodrigues, I. S. (2014). Abuso sexual intrafamiliar: orientações para a participação da criança no sistema judicial (Doctoral dissertation).
- Schaefer, L. S., Rossetto, S., & Kristensen, C. H. (2012). Perícia psicológica no abuso sexual de crianças e adolescentes. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 28(2), 227-234.
- Scholes, L., Jones, C., Stieler-Hunt, C., & Rolfe, B. (2014). Serious games for learning: games-based child sexual abuse prevention in schools. *International journal of inclusive education*, 18(9), 934-956.
- Sequeira, A. C. F. (2014). A audição da criança vítima de abuso sexual no sistema judicial português: as práticas atuais e as modificações necessárias, na perspetiva de magistrados e psicólogos forenses.
- Toscani, N. V., Santos, A. J. D. S., Silva, L. L. D. M. D., Tonial, C. T., Chazan, M., Wiebbelling, A. M. P., & Mezzari, A. (2007). Desenvolvimento e análise de jogo educativo para crianças visando à prevenção de doenças parasitológicas. *Interface-Comunicação, Saúde, Educação*, 11, 281-294
- Warren, S. J., & Lin, L. (2014). Ethical considerations for learning game, simulation, and virtual world design and development. In *K-12 Education: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications* (pp. 292-309). IGI Global.