



Sveiki atvykę

į „GameOver“ projektą!

Sveiki atvykę į pirmąjį „GameOver“ projekto naujienlaiškio leidimą!

„GameOver“ yra Europos Erasmus+ KA2 iniciatyva, skirta spręsti naują problemą, susijusią su problematišku žaidimu internete (PŽI) tarp 12–16 metų amžiaus mokinių.

Nors internetiniai žaidimai skatina kūrybiškumą, pramogas ir socialines galimybes, pernelyg didelis įsitraukimas į juos gali neigiamai paveikti mokinių akademinis rezultatus, psichinę sveikatą ir socialinį gyvenimą.

Per „GameOver“ projektą siekiame didinti informuotumą, kurti praktines priemones ir suteikti mokyklų bendruomenėms galimybes anksti nustatyti ir užkirsti kelią problematiškam elgesiui žaidžiant internetinius žaidimus.

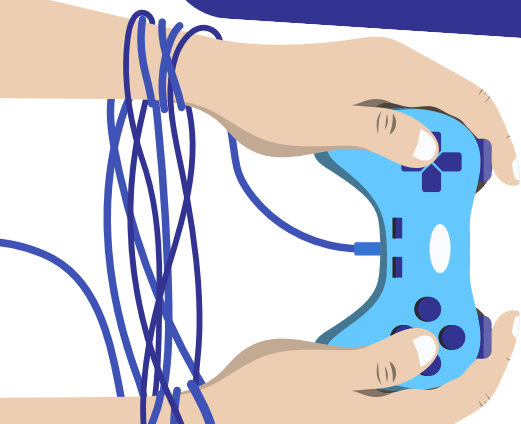
Projekto tikslai

Sąmoningumo apie priklausomybę nuo internetinių žaidimų didinimas švietimo sektoriuje.

Ankstyvojo nustatymo įrankio kūrimas, siekiant užkirsti kelią probleminiam žaidimui internete.

Įrankių rinkinio, skirto pedagogams spręsti su internetiniais žaidimais susijusias problemas, kūrimas.

Sąmoningumo ugdymas skirtas padėti mažiau galimybių turintiems mokiniams apsisaugoti nuo priklausomybės internetiniams žaidimams.



Išjunk Priklausomybę
ĮJUNK GYVENIMĄ!

Projekto rezultatai

Probleminio internetinio žaidimo ankstyvojo nustatymo įrankis

Įrankiai mokytojams, mokiniams ir tėvams

Nuotoliniai mokymai švietimo įstaigų specialistams

Projektas "GameOver" vienija partnerius iš Lietuvos, Graikijos, Ispanijos ir Bulgarijos bendram darbui, siekiant kurti ilgalaikius skaitmeninės gerovės sprendimus.



Mūsų pasiekimai iki šiol

Pirmasis susitikimas Bilbao, Ispanijoje (Balandis 2025)



"GameOver" projektas oficialiai startavo 2025 m. balandžio 3–4 d. Bilbao, Ispanijoje. Pirmojo susitikimo šeimininkas „Centro San Viator“. Partneriai susirinko aptarti projekto tikslų, veiksmų planų ir pirmųjų veiklų.

Pagrindinės temos:

- Tyrimų ir apklausų su mokytojais bei mokiniais rezultatų pristatymas
- Ankstyvojo nustatymo įrankio (ANI) kūrimo pristatymas
- Mokymo medžiagos ir švietimo išteklių rengimo planavimas
- Projekto valdymo gairių nustatymas

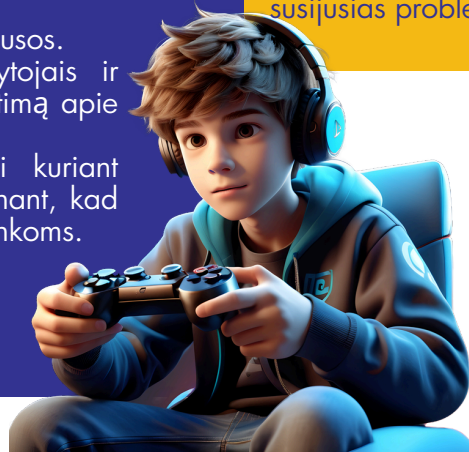
Susitikimas paskatino glaudų bendradarbiavimą ir abipusį įsipareigojimą padėti mokiniams ir pedagogams atsakingai spręsti su internetiniais žaidimais susijusias problemas.

Tyrimų įžvalgos

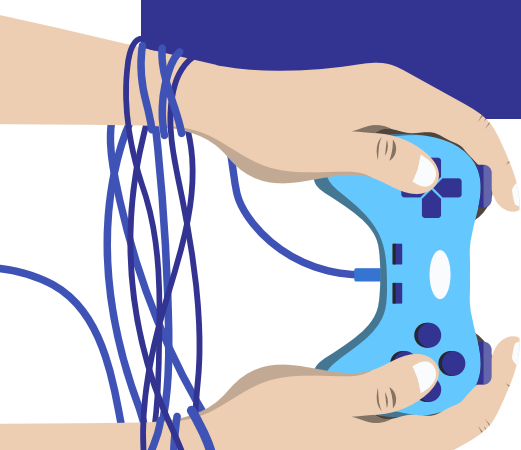
Nuo 2025 m. kovo 26 d. iki gegužės 1 d. visi partneriai atliko tyrimus savo šalyse:

- Mokytojų ir mokinių internetinės apklausos.
- Pusiau struktūruoti interviu su mokytojais ir mokiniais, siekiant gauti gilesnį supratimą apie žaidimų elgesį.

Šie rezultatai bus tiesiogiai panaudoti kuriant ankstyvojo nustatymo įrankį (ANI), užtikrinant, kad jis būtų pritaikytas realioms mokyklos aplinkoms.



Išjunk Priklausomybę
ĮJUNK GYVENIMĄ!



Kodėl “GameOver” yra svarbus

Probleminis žaidimas internete yra nauja problema Europos mokyklose. Ji daro įtaką ne tik mokinių akademiniam rezultatams, bet ir jų emociniam bei socialiniam vystymuisi. Mokytojai ir šeimos dažnai jaučiasi nepasirengę spręsti šias problemas.

“GameOver” reaguoja į šį poreikį kurdamas:

įrankius, kuriuos paprasta naudoti

mokymus, kurie įgalina pedagogus,

ir išteklius, skatinančius informuotus pokalbius tarp mokyklų ir šeimų.

Tai daugiau nei projektas – tai investicija į mokinių gerovę ir atsakingą skaitmeninę pilietybę.

LIKITE SU MUMIS!

Kviečiame stebėti mūsų kelionę, padedant Europos mokyklų bendruomenėms formuoti stipresnius ir sveikesnius skaitmeninius įpročius!

Skenuok



gameover-project.eu

Sekite mus socialiniuose tinkluose



Partneriai



Bendrai finansuojama
Europos Sąjungos

Finansuojama Europos Sąjungos. Tačiau išreikštos nuomonės ir požiūriai yra tik autoriaus (-ių) nuomonės ir požiūriai, kurie nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Nacionalinės agentūros nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei Nacionalinė agentūra negali būti laikomos atsakingomis už juos.