



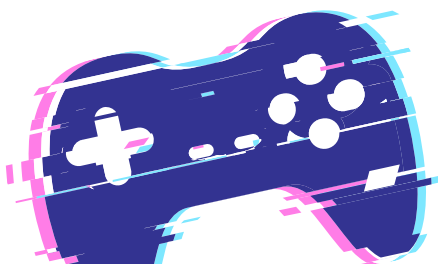
Kitas žingsnis

skaitmeninės gerovės link

„GameOver“ projektas tęsia savo veiklą, siekdamas padėti mokiniams, mokytojams ir šeimoms suvokti problemų keliančio žaidimo internete (POG) riziką ir ugdyti sveikesnius skaitmeninius įpročius.

Nuo įžvalgų klasėje iki įrankių kūrimo, nuo tarptautinių susitikimų iki informuotumo didinimo kampanijų – antrajame projekto semestre idėjos buvo įgyvendintos, o partneriai dar labiau suartėjo.

Pažvelkime, kas vyko ir kas bus toliau!



Išjunk priklausomybę
PAGERINK GYVENIMĄ!

GameOver Partneriai susitiko Sofijoje

Šių metų spalio mėnesį „GameOver“ partneriai susitiko Sofijoje, Bulgarijoje, kur vyko antrasis tarptautinis projekto susitikimas, kuris buvo labai energingas.

149-ojoje „Ivan Hadžiiski“ mokykloje surengtas dviejų dienų susitikimas subūrė komandas iš Lietuvos, Graikijos, Ispanijos ir Bulgarijos. Darbotvarkė buvo sutelkta į tris pagrindinius projekto komponentus:

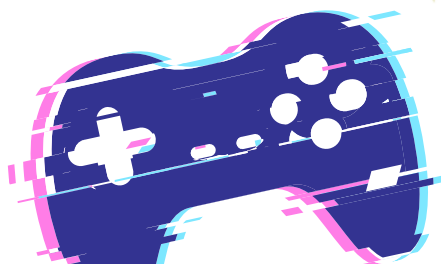
Ankstyvojo aptikimo priemonė (**EDI**), sukurta padėti mokytojams anksti nustatyti žaidimų problemų požymius.

Pirmieji įrankių rinkinio, kuris studentams, pedagogams ir tėvams suteiks praktinių patarimų, metmenys

Naujos internetinės mokymo programos, skirtos prevencijos ir ankstyvosios intervencijos srityje dirbantiems specialistams, pradžia

Tarp darbo sesijų partneriai susipažino su priimančiąja mokykla, pasikeitė idėjomis iš savo šalių ir rado naują motyvaciją tolesniems žingsniams.

Susitikimas baigėsi aiškiu ateities planu ir bendru tikslu – projekto rezultatus pritaikyti realiose klasėse, kur jie labiausiai reikalingi.



Išjunk priklausomybę
PAGERINK GYVENIMĄ!

Pasirodė mūsų pirmasis vaizdo įrašas!

Didžiuojamės galėdami pristatyti „GameOver“ reklaminį vaizdo įrašą – trumpą, bet įtaigų projekto misijos ir tikslų pristatymą.

Per vos 2,5 minutes jame paaiškinama, kaip projektas sprendžia su internetiniais žaidimais susijusias problemas mokyklose, ir pristatomi įrankiai, kurie padės mokytojams ir šeimoms visoje Europoje.

Vaizdo įrašą galite peržiūrėti čia: <https://gameover-project.eu/materials/>

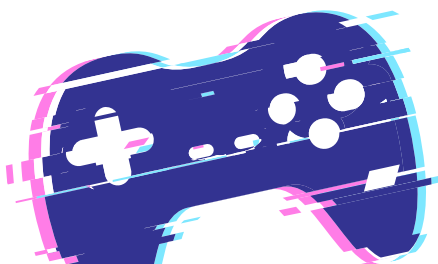


Svarbiausi įvykiai iki šiol

Per vienerius metus „GameOver“ projektas jau padarė didelę pažangą. Kai kurie iš mūsų pagrindinių pasiekimų:



Ir mes tik pradėdame!



Išjunk priklausomybę
PAGERINK GYVENIMĄ!

Kas toliau?

Štai kas laukia per artimiausius kelis mėnesius:

- 🌸 Ankstyvojo aptikimo priemonės (EDI) testavimas ir patvirtinimas.
- 🌸 Įrankių rinkinio turinio ir veiklos užbaigimas.
- 🌸 Internetinės mokymo programos mokyklų specialistams struktūrizavimas.
- 🌸 Naujų informavimo veiksmų ir mini kampanijų įgyvendinimas.



Būkite budrūs ir kartu toliau skatinkime skaitmeninę gerovę!

Ar žinojote?

2019 m. Pasaulio sveikatos organizacija (PSO) pripažino žaidimų sutrikimą psichikos sveikatos sutrikimu.

Ankstyvas mokytojų ir šeimų palaikymas gali turėti didelę įtaką užkertant kelią problematiškam paauglių elgesiui žaidžiant kompiuterinius žaidimus.



BŪKITE KARTU!

Norėdami gauti reguliarias naujienas, išteklius ir informaciją iš „GameOver“ komandos, sekite mus internete:

**KARTU PADEDAME JAUNIEMS ŽMONĖMS
AUGTI – TIEK INTERNETE, TIEK REALIAME GYVENIME**

leškoti daugiau

Sekite mus
socialiniuose tinkluose



gameover-project.eu



Partneriai



Bendrai finansuojama
Europos Sąjungos

Finansuoja Europos Sąjunga. 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.