



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

ΚΑΤΕΥΘΥΝΤΗΡΙΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΟΥ ΜΟΝΤΕΛΟΥ STOP





ΚΑΤΕΥΘΥΝΤΗΡΙΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΟΥ ΜΟΝΤΕΛΟΥ STOP ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΕΣ / ΟΔΗΓΙΕΣ – ΜΕΘΟΔΟΙ ΜΗ ΤΥΠΙΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ



STOP:

Σταματήστε την Παιδική Κακοποίηση μέσω της
Αποτελεσματικής Εκπαίδευσης και της
Επauξημένης Πραγματικότητας

Συντάκτης: European Digital Learning Network

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



ΚΑΤΕΥΘΥΝΤΗΡΙΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΟΥ ΜΟΝΤΕΛΟΥ STOP

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΡΓΟΥ

ΑΚΡΩΝΥΜΙΟ ΕΡΓΟΥ:

STOP

ΤΙΤΛΟΣ ΕΡΓΟΥ:

STOP Child Abuse Through Effective Training and Augmented Reality

ΑΡΙΘΜΟΣ ΕΡΓΟΥ: 2019-2-HR01-KA205-061028

ΥΠΟΠΡΟΓΡΑΜΜΑ Ή ΒΔ:

ΒΔ2 – ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΣΥΜΠΡΑΞΗ ΣΤΟΝ ΤΟΜΕΑ ΤΗΣ ΝΕΟΛΑΙΑΣ

ΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΤΟΠΟΣ: WWW.ERASMUSSTOP.EU

ΕΤΑΙΡΙΚΟ ΣΧΗΜΑ:

Συντονιστής:

Εταίροι:





ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

Περιεχόμενα

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΕΡΓΟ STOP	4
1.1. Ιστορικό	4
1.2. Σκοπός του έργου	4
2. ΕΙΣΑΓΩΓΗ στις ΚΑΤΕΥΘΥΝΤΗΡΙΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ	6
3. ΟΜΑΔΑ-ΣΤΟΧΟΣ	7
4. ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΟΥ ΜΟΝΤΕΛΟΥ STOP	8
5. ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΟΥ ΜΟΝΤΕΛΟΥ STOP	19
5.1. ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ	19
5.2 ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ	22
6 ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΜΕΤΑΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗΣ	33
7 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ	34



1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΕΡΓΟ STOP

1.1. Ιστορικό

«Μελέτες δείχνουν ότι μια σημαντική μειονότητα παιδιών στην Ευρώπη, μεταξύ 10% και 20%, έχουν υποστεί κάποια μορφή σεξουαλικής παρενόχλησης στη διάρκεια της παιδικής τους ηλικίας. Το φαινόμενο αυτό δεν μειώνεται, και ορισμένες μορφές σεξουαλικής βίας αποτελούν θέμα αυξανόμενης ανησυχίας. Η καταπολέμηση αυτών των εγκληματικών πράξεων είναι πολύ δύσκολη υπόθεση. Τα παιδιά είναι ευάλωτα και συχνά ντρέπονται και φοβούνται να αναφέρουν τέτοιου είδους περιστατικά. Το Διαδίκτυο διευκολύνει την αποπλάνηση ανηλίκων (άγρα παιδιών στο Διαδίκτυο για σεξουαλικούς σκοπούς) ή την παραγωγή και διανομή παιδικής πορνογραφίας» (EU Commission, Child Sexual Abuse, 2016).

1.2. Σκοπός του έργου

Το έργο "STOP - STOP Child Abuse Through Effective Training and Augmented Reality" φιλοδοξεί να συμβάλει στην πρόληψη και την καταπολέμηση της σεξουαλικής κακοποίησης και εκμετάλλευσης παιδιών και νέων (ηλικίας 9-18 ετών) μέσω της δημιουργίας μίας καινοτόμου μεθοδολογίας μάθησης και ειδικότερα, παρέχοντας νέες προσεγγίσεις και εργαλεία στους/στις επαγγελματίες που εργάζονται με παιδιά/νέους-ες, ώστε να είναι σε θέση να καταρτίσουν καινοτόμα προγράμματα εκπαίδευσης σχετικά με την πρόληψη της σεξουαλικής κακοποίησης ανηλίκων.

Για τον λόγο αυτό, δημιουργήθηκε ένα παιχνίδι Επαυξημένης Πραγματικότητας (ΕΠ) που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι επαγγελματίες που εργάζονται με παιδιά/νέους-ες για να τους διδάξουν πώς πρέπει να αντιδρούν, όταν υποψιάζονται απόπειρα κακοποίησης σε βάρος τους, και πώς να προστατεύονται από τέτοιες δυσάρεστες εμπειρίες εντός και εκτός του Διαδικτύου.



Για την επίτευξη του προαναφερθέντος σκοπού, αναπτύχθηκαν τα ακόλουθα πνευματικά παραδοτέα στο πλαίσιο του έργου:

- ✓ Εκπαιδευτικό πρόγραμμα που καθορίζει τα επιθυμητά μαθησιακά αποτελέσματα·
- ✓ Εκπαιδευτικό υλικό και ένα παιχνίδι επαυξημένης πραγματικότητας·
- ✓ Κατευθυντήριες οδηγίες για την εφαρμογή του μοντέλου STOP.



2. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΙΣ ΚΑΤΕΥΘΥΝΤΗΡΙΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ

Το παρόν έγγραφο περιλαμβάνει τις «Κατευθυντήριες οδηγίες για την εφαρμογή του μοντέλου STOP». Το περιεχόμενο του οδηγού αναπτύχθηκε με βάση τη συλλογή ανατροφοδότησης (σχολίων) και εμπειριών τριακοσίων (300) ενδιαφερόμενων ατόμων από την Κροατία, την Ισπανία, την Ιταλία, την Κύπρο, την Ελλάδα και την Ιρλανδία όπου υλοποιήθηκε πιλοτικά το μοντέλο STOP.

Οι κατευθυντήριες οδηγίες για την εφαρμογή του μοντέλου STOP στοχεύουν να βοηθήσουν τους/τις Επαγγελματίες που Εργάζονται με Παιδιά/Νέους-ες (και άλλες ενδιαφερόμενες ομάδες-στόχους, όπως εκπαιδευτικοί ή γονείς) εφοδιάζοντάς τους με κατάλληλες παιδαγωγικές οδηγίες για την υλοποίηση και τη διεξαγωγή του Παιχνιδιού ΕΠ STOP σύμφωνα με μία καινοτόμο και συμμετοχική προσέγγιση.

Αν και μπορεί να είναι δύσκολο να συζητήσουν και να συμμετάσχουν παιδιά και νέοι/ες σε δραστηριότητες με θέμα την πρόληψη της σεξουαλικής κακοποίησης, τα συναισθήματα και τους κινδύνους της ψυχολογικής χειραγώγησης και της βίας, το μοντέλο STOP επιδιώκει να στηρίξει τους/τις εν λόγω επαγγελματίες απέναντι σε αυτές τις ευαίσθητες καταστάσεις με χρήσιμες συμβουλές για το πώς θα πρέπει να τις χειριστούν και βοηθητικές οδηγίες για τη διεξαγωγή διαφόρων δραστηριοτήτων κατά την υλοποίηση του εκπαιδευτικού υλικού.

Το Μοντέλο είναι μια παιδαγωγική στρατηγική που αποτελείται από δύο μέρη:

- Το πρώτο μέρος περιλαμβάνει το εκπαιδευτικό υλικό. Πρόκειται για ένα έγγραφο που περιέχει πληροφορίες σχετικά με τις κύριες μορφές σεξουαλικής κακοποίησης παιδιών (π.χ. ανάρμοστη σεξουαλική συμπεριφορά, αποπλάνηση ανηλίκων, ακατάλληλο άγγιγμα και σέξιτινγκ), τις κύριες πτυχές και τα χαρακτηριστικά κάθε μορφής και τρόπους πρόληψής της.
- Το δεύτερο μέρος είναι ένα παιχνίδι επαυξημένης πραγματικότητας με ποικίλα σενάρια και σχετικές ερωτήσεις στις οποίες καλούνται να απαντήσουν παιδιά και νέοι/ες. Με αυτόν τον τρόπο, το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί συμπληρωματικά ως αυτοαξιολόγηση για ένα θέμα που έχει ήδη συζητηθεί ή απλώς ως εισαγωγικό εργαλείο για να ξεκινήσει μία συζήτηση σχετικά με ένα συγκεκριμένο θέμα.



Επομένως, το Μοντέλο STOP αποτελεί αφενός το εκπαιδευτικό υλικό που παρέχεται στους/στις επαγγελματίες που εργάζονται με παιδιά/νέους-ες, προκειμένου να είναι καλύτερα προετοιμασμένοι/ες να εισαγάγουν κάθε θεματική ενότητα του προγράμματος, και αφετέρου το παιχνίδι που μπορεί να χρησιμοποιηθεί από παιδιά και νέους/ες. Οι κατευθυντήριες οδηγίες για το προαναφερθέν υλικό που παρουσιάζονται στο παρόν έγγραφο έχουν ως στόχο την αύξηση του επιπέδου συνεργασίας με τις ομάδες στόχους, καθώς και την ενίσχυση των γνώσεων και των δεξιοτήτων των εν λόγω επαγγελματιών, ούτως ώστε να είναι σε θέση να διεξαγάγουν το πρόγραμμα εκπαίδευσης σε περιβάλλοντα μη-τυπικής μάθησης και να εντάξουν το Παιχνίδι ΕΠ STOP στις καθημερινές τους δραστηριότητες.

Οι κατευθυντήριες οδηγίες περιλαμβάνουν, μεταξύ άλλων, τα ακόλουθα:

- Εισαγωγή στο έργο STOP για την κατανόηση του πλαισίου, των υφιστάμενων αναγκών, καθώς και του πεδίου εφαρμογής και των στόχων του έργου·
- Περιγραφή της ομάδας στόχου·
- Απαιτούμενη προετοιμασία για την εφαρμογή του Μοντέλου STOP, δηλαδή τι θα χρειαστείτε προτού υλοποιήσετε τις δραστηριότητες και προτού προγραμματίσετε το εργαστήριο·
- Εφαρμογή του Μοντέλου STOP, δηλαδή τι θα πρέπει να λάβετε υπόψη για την αποτελεσματική διεξαγωγή του εργαστηρίου και την υλοποίηση των δραστηριοτήτων, συμπεριλαμβανομένων των συμβουλών και των τεχνικών απαιτήσεων·
- Αξιολόγηση και δραστηριότητες μεταπαρακολούθησης, δηλαδή τι μπορείτε να κάνετε μετά την υλοποίηση των δραστηριοτήτων·
- Συμπέρασμα των κατευθυντήριων οδηγιών.

3. ΟΜΑΔΑ-ΣΤΟΧΟΣ

Το Μοντέλο STOP απευθύνεται κυρίως στις εξής ομάδες:

1. Επαγγελματίες που εργάζονται με παιδιά/νέους-ες (9-18 ετών) – Άμεση Ομάδα-Στόχος·
2. Παιδιά και νέοι/ες (9-18 ετών) καθώς και οι οικογένειές τους – Έμμεση Ομάδα-Στόχος·



3. ΜΚΟ που εργάζονται με νέους/ες, ιδίως με μεταναστευτικό υπόβαθρο αλλά και με ειδικές ανάγκες, καθώς διατρέχουν μεγαλύτερο κίνδυνο περιθωριοποίησης· δημοτικές και τοπικές αρχές· ακαδημαϊκούς από τον χώρο της παιδαγωγικής και της ψυχολογίας· κέντρα εκπαίδευσης και δίκτυα εντός (και εκτός) ΕΕ που ασχολούνται με τη βία και την εκμετάλλευση - Ενδιαφερόμενα μέρη.

Δεδομένου ότι οι επαγγελματίες που εργάζονται με παιδιά/νέους-ες έχουν καθοριστεί ως η άμεση ομάδα-στόχος στην οποία απευθύνεται το Μοντέλο STOP, θα ήταν χρήσιμο να γίνει κατανοητό το έργο που προσφέρουν, καθώς και το πόσο σημαντική είναι η συμβολή τους στη ζωή ενός παιδιού ή ενός/μίας εφήβου/ης. Οι Εργαζόμενοι/ες στον τομέα της Νεολαίας είναι επαγγελματίες ή εθελοντές/ριες που εμπλέκονται στη μη-τυπική μάθηση και βοηθούν τους/τις νέους/ες στην προσωπική κοινωνικοεκπαιδευτική και επαγγελματική τους ανάπτυξη. Συνεπώς, ακόμη και αν δεν ορίζεται ακριβώς με αυτόν τον τρόπο, εργαζόμενος/η στον τομέα της νεολαίας είναι όποιος/α είναι παρών/ούσα στη μη-τυπική εκπαίδευση και τις δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου των νέων, εκτός του οικογενειακού τους περιβάλλοντος.

4. ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΟΥ ΜΟΝΤΕΛΟΥ STOP

Το Παιχνίδι STOP, το οποίο στηρίζεται στην τεχνολογία επαυξημένης πραγματικότητας, είναι μια μαθησιακή καινοτομία που αναπτύχθηκε με σκοπό την επιμόρφωση των νέων σχετικά με την πρόληψη της σεξουαλικής κακοποίησης μέσω της παρουσίασης πιθανών προκλήσεων και του συνδυασμού ψηφιακού και πραγματικού περιβάλλοντος.

Για να χρησιμοποιήσετε το Παιχνίδι Επαυξημένης Πραγματικότητας STOP στο πλαίσιο των εκπαιδευτικών σας και για να μεταδώσετε εμπειρίες ΕΠ σε μαθητές/ριες νεαρών ηλικιών με αποτελεσματικό τρόπο, θα σας συμβουλευάμε να ελέγξετε τις προϋποθέσεις υλοποίησης και να προετοιμάσετε ένα κατάλληλο περιβάλλον από πλευράς διδασκαλίας-μάθησης και υποδομών. Εξετάζοντας λεπτομερώς τη λίστα ελέγχου προετοιμασίας, η οποία παρουσιάζεται παρακάτω, θα είστε σε θέση να: (α) στηρίξετε με αποδοτικό και αποτελεσματικό τρόπο την ενεργό μάθηση, (β) να αυξήσετε τα κίνητρα και τη συμμετοχή των νέων (γ) να προσαρμόσετε το εκπαιδευτικό περιβάλλον στο μαθησιακό περιεχόμενο του Παιχνιδιού ΕΠ STOP και (δ) να παράσχετε περισσότερες ευκαιρίες για αναστοχασμό μετά το τέλος του παιχνιδιού.



Πριν από την υλοποίηση του εκπαιδευτικού παιχνιδιού ΕΠ STOP, θα σας συνιστούσαμε να αφιερώσετε 30 λεπτά για να συμπληρώσετε τη λίστα ελέγχου προετοιμασίας που ακολουθεί στις επόμενες σελίδες. Μετά τη συμπλήρωσή της, θα είστε σε θέση να καταρτίσετε πιο εύκολα τη δική σας στρατηγική υλοποίησης του παιχνιδιού ΕΠ STOP. Αν σχεδιάσετε και υλοποιήσετε με επιτυχία το παιχνίδι ΕΠ STOP, θα συμβάλετε στην προώθηση υγιών και αρμοζουσών σεξουαλικών συμπεριφορών, καθώς και στη μείωση των κινδύνων που διατρέχουν οι νέοι/ες να πέσουν θύματα σεξουαλικής κακοποίησης και εκμετάλλευσης.



Θεματολογία και Άνθρωποι	Οργάνωση	Περιβάλλον και Τεχνολογικές Υποδομές	Συνεργασία	Αναστοχασμός, Συζήτηση, Ενδυνάμωση και Δραστηριότητες Μεταπαρακολούθησης	Ζητήματα Ασφάλειας
<p>Τι επίπεδο εμπειρογνώσεως έχετε στον τομέα της πρόληψης της σεξουαλικής κακοποίησης των νέων; Μήπως χρειάζεται να ενισχύσετε τις γνώσεις σας;</p>	<p>Πότε θα πραγματοποιηθεί η διεξαγωγή του παιχνιδιού ΕΠ STOP; Πόσο χρόνο έχετε στη διάθεσή σας για τη διαδικασία διδασκαλίας-μάθησης και την υλοποίηση του παιχνιδιού; Ποιος είναι ο συνολικός χρόνος που έχετε στη διάθεσή σας;</p>	<p>Πού θα πραγματοποιηθεί η διεξαγωγή του παιχνιδιού ΕΠ STOP; Θα υλοποιήσετε διαζώσης εργαστήριο ή διαδικτυακή εκπαίδευση;</p>	<p>Πώς θα παίξουν οι μαθητές/ριες το παιχνίδι ΕΠ STOP; Ατομικά, σε ζεύγη ή σε μικρές ομάδες;</p>	<p>Πώς μπορείτε να ενεργοποιήσετε μια διαζώσης συζήτηση με τα συμμετέχοντα άτομα σχετικά με την εμπειρία μάθησης μετά το τέλος του παιχνιδιού; Πόσο χρόνο θα έχετε στη διάθεσή σας για αναστοχασμό με τους/τις μαθητές/ριές σας αφού έχουν παίξει το παιχνίδι;</p>	<p>Είναι ασφαλές το περιβάλλον μάθησης στο οποίο θα υλοποιήσετε το παιχνίδι ΕΠ STOP;</p>



<p>Τι επίπεδο εμπειρογνώσεως έχετε ως επαγγελματίας που εργάζεται με νέους/ες στη διεξαγωγή εκπαιδευτικών προγραμμάτων μέσω της εφαρμογής ψηφιακών τεχνολογιών;</p>	<p>Ποιοι/ες και πόσοι/ες νέοι/ες θα συμμετάσχουν στη δραστηριότητα διδασκαλίας-μάθησης;</p>	<p>Τι εξοπλισμός υπάρχει για την εκτέλεση του παιχνιδιού; Σε ποιες τεχνολογίες, συμπεριλαμβανομένων των κινητών τηλεφώνων και των Η/Υ, έχετε πρόσβαση για την παρουσίαση της εμπειρίας ΕΠ;</p> <p>Είναι η συσκευή σας συμβατή με τις υπηρεσίες Google Play για ΕΠ;</p>	<p>Πώς μπορείτε να καταστήσετε την υλοποίηση του παιχνιδιού ΕΠ STOP περισσότερο συνεργατική δραστηριότητα; Πώς μπορείτε να διεξαγάγετε το παιχνίδι ΕΠ με έναν τρόπο με τον οποίο οι παίκτες-ριες / εκπαιδευόμενοι-ες θα έχουν τη δυνατότητα να βοηθούν ο/η ένας/μία τον/την άλλον/η και να εργάζονται μαζί ως ομάδα;</p>	<p>Ποιες δραστηριότητες μπορείτε να πραγματοποιήσετε μετά το τέλος του παιχνιδιού ΕΠ STOP για την εμπέδωση των γνώσεων, την επίτευξη των μαθησιακών αποτελεσμάτων και την ενδυνάμωση των μαθητών/ριών;</p>	<p>Έχετε διαβάσει την πολιτική απορρήτου του παιχνιδιού ΕΠ STOP;</p>
---	---	--	--	--	--



<p>Ποια είναι η προηγούμενη εμπειρία σας με την τεχνολογία Επαυξημένης Πραγματικότητας και τα παιχνίδια που χρησιμοποιούν τέτοια τεχνολογία;</p>	<p>Εκτυπώσατε τα infographics για την αντίστοιχη ηλικιακή ομάδα σε χαρτί μεγέθους A3 ή A2;</p>	<p>Τι υλικό Η/Υ (hardware) έχετε στη διάθεσή σας; Τι λογισμικό (software) έχετε στη διάθεσή σας;</p>	<p>Μπορείτε να προσλάβετε νέους/ες με προηγμένες ψηφιακές γνώσεις για τεχνική υποστήριξη;</p>	<p>Μπορείτε να σκεφτείτε ερωτήσεις για τους/τις νεαρούς/ές μαθητές/ριες, προκειμένου να ενθαρρύνετε την αναστοχαστική μάθηση και να αναπτύξετε δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων; Για παράδειγμα: -Μπορείτε να περιγράψετε ποια είναι τα σημαντικότερα πράγματα που μάθατε μέσα από το παιχνίδι ΕΠ STOP συνολικά αλλά και από κάθε ενότητα χωριστά; -Πώς θα εφαρμόζατε στην πράξη όσα μάθατε αν μία από τις καταστάσεις που παρουσιάζονται στο παιχνίδι συνέβαινε στην πραγματική ζωή;</p>	<p>Είστε σε θέση να παρουσιάσετε και να εξηγήσετε πληροφορίες σχετικά με την προσωπική ασφάλεια στους/στις μαθητές/ριες προτού αρχίσουν να παίζουν το παιχνίδι ΕΠ STOP;</p>
--	--	--	---	--	---



				<p>Βεβαιωθείτε ότι έχετε δημιουργήσει μία ατμόσφαιρα ανοιχτής συζήτησης και ότι ενθαρρύνετε τους/τις μαθητές/ριες να δώσουν αυθεντικές απαντήσεις. Παρακινήστε τους/τις μαθητές/ριες να μοιραστούν τις απόψεις τους και να συζητήσουν περαιτέρω με τους/τις συνομηλίκους/ές τους.</p> <p>Δώστε χρόνο στα συμμετέχοντα άτομα να ρίξουν μια ματιά στις ερωτήσεις που τέθηκαν κατά τη διάρκεια της υλοποίησης του παιχνιδιού.</p>	
--	--	--	--	--	--



<p>Πόσο καιρό θα χρειαστείτε για να εξοικειωθείτε με το παιχνίδι ΕΠ STOP;</p> <p>Με ποιον τρόπο θα μάθετε πώς να παίζετε το παιχνίδι;</p> <p>Διαβάσατε τον οδηγό STOP που περιέχει περιγραφή του παιχνιδιού και οδηγίες για το πώς να «κατεβάσετε» και να παίξετε το παιχνίδι;</p>	<p>Πώς θα προετοιμάσετε τα συμμετέχοντα άτομα για τη διαδικασία μάθησης και πώς μπορείτε να τους παρουσιάσετε το περιεχόμενο του παιχνιδιού ΕΠ STOP;</p>	<p>Υπάρχουν περιορισμοί στην τεχνολογία ή/και στο δίκτυο που έχετε στη διάθεσή σας στην τοποθεσία που θα πραγματοποιηθεί το εργαστήριο; Αν ναι, ενδέχεται να εμποδίσουν την επίτευξη της μάθησης μέσω του παιχνιδιού; Αυτό είναι πολύ σημαντικό, επειδή το παιχνίδι ΕΠ STOP είναι διαδικτυακό παιχνίδι, και ως εκ τούτου, θα πρέπει να είστε συνδεδεμένοι/ες στο Διαδίκτυο για να το παίξετε.</p>		<p>Μπορείτε να σκεφτείτε δραστηριότητες / μαθήματα μεταπαρακολούθησης που θα ενισχύσουν περαιτέρω τις συνολικές δεξιότητες πρόληψης της σεξουαλικής κακοποίησης των νεαρών μαθητών/ριών;</p>	
<p>Θα μπορέσετε να εκτελέσετε το παιχνίδι με τους/τις μαθητές/ριές σας μόνοι/ες σας ή χρειάζεστε εξωτερική βοήθεια για αυτή τη δραστηριότητα;</p>	<p>Χρειάζεται να εκτυπώσετε το εγχειρίδιο STOP και το πρόσθετο εκπαιδευτικό υλικό για να διευκολύνετε τη διαδικασία διδασκαλίας-μάθησης;</p>	<p>Χρειάζεστε επιπλέον εξοπλισμό για την υλοποίηση του παιχνιδιού ΕΠ; Αν ναι, παρακαλώ διευκρινίστε.</p>		<p>Αν οι μαθητές/ριες εργάστηκαν σε ομάδες, μπορείτε να τους δώσετε χρόνο στο τέλος του παιχνιδιού για να συζητήσουν τι συνέβη στο παιχνίδι ΕΠ STOP και τους τρόπους με τους οποίους συνεργάστηκαν ως ομάδα;</p>	



<p>Αν χρειάζεστε βοήθεια, αναρωτηθείτε τα εξής:</p> <p>1) Τι είδους βοήθεια και υποστήριξη χρειάζεστε;</p> <p>2) Ποιο άτομο θα ήταν το πλέον κατάλληλο να συνεργαστεί μαζί σας στην εκτέλεση και τη διεξαγωγή του παιχνιδιού ΕΠ STOP;</p> <p>3) Χρειάζεστε τεχνική υποστήριξη από έναν/μία ειδικό για να διευκολύνει τη διαδικασία διδασκαλίας-μάθησης;</p>					
---	--	--	--	--	--



<p>Τι επίπεδο γνώσεων και δεξιοτήτων διαθέτουν ήδη οι νεαροί/ές μαθητές/ριες όσον αφορά την προστασία τους από τη σεξουαλική κακοποίηση και εκμετάλλευση;</p>	<p>Πώς θα οργανώσετε την ομάδα υποστήριξης σε θέματα δικτύου και τεχνολογικών υποδομών, προκειμένου να βεβαιωθείτε ότι το παιχνίδι ΕΠ θα λειτουργεί σωστά και ότι η διαδικασία διδασκαλίας-μάθησης θα είναι ομαλή; Φροντίστε να ενημερώσετε τους/τις συναδέλφους που θα σας βοηθήσουν κατά τη διάρκεια της διαδικασίας για όλες τις λεπτομέρειες της διαδικασίας διδασκαλίας-μάθησης του παιχνιδιού ΕΠ και να τους/τις συμπεριλάβετε στον</p>			<p>Μπορείτε, εσείς αλλά και οι μαθητές/ριές σας, να σκεφτείτε δραστηριότητες/μαθήματα μεταπαρακολούθησης που θα εστιάζουν στην περαιτέρω ανάπτυξη συγκεκριμένων δεξιοτήτων τους για την πρόληψη της σεξουαλικής κακοποίησης; Για παράδειγμα, μπορεί να είναι δραστηριότητες που εστιάζουν στην υιοθέτηση μιας συμμετοχικής και ενεργητικής προσέγγισης των παρευρισκομένων, η οποία θα ενισχύσει περαιτέρω τις γνώσεις και τις δεξιότητες των νεαρών μαθητών/ριών για την αποτελεσματική προστασία των ίδιων και των συνομηλίκων τους.</p>	
---	---	--	--	--	--



	προγραμματισμ ό.				
Τι προηγούμενη εμπειρία έχουν οι νεαροί/ές μαθητές/ριες σας με την τεχνολογία επαυξημένης πραγματικότητας και τα σχετικά παιχνίδια;					
Πώς θα αποδεχθούν και θα αντιδράσουν οι νεαροί/ές μαθητές/ριές σας στη μάθηση με βάση το παιχνίδι ΕΠ; Πώς μπορείτε να κάνετε το παιχνίδι βολικό, ευχάριστο, διαδραστικό και διασκεδαστικό για τους/τις μαθητές/ριές σας;					



Πώς μπορείτε να ενεργοποιήσετε μία ισότιμη και συμπεριληπτική εμπειρία μάθησης με το παιχνίδι ΕΠ STOP για όλους/ες τους/τις εμπλεκόμενους/ες μαθητές/ριες;					
--	--	--	--	--	--



5. ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΟΥ ΜΟΝΤΕΛΟΥ STOP

Η εκπαίδευση για την πρόληψη της σεξουαλικής κακοποίησης μπορεί να φαίνεται ως ένα δύσκολο εγχείρημα, αλλά τα παιδιά και οι νέοι/ες χρειάζονται ενημέρωση σχετικά με το δικαίωμά τους στην ασφάλεια από οποιαδήποτε βλάβη και τους τρόπους λήψης βοήθειας σε περίπτωση ανάγκης. Υπάρχουν πολλοί τρόποι για να ενσωματώσετε το Μοντέλο STOP στην πρακτική σας. Η παρούσα ενότητα περιλαμβάνει μερικές γενικές ιδέες / προτάσεις, συμβουλές και τεχνικές οδηγίες για το πώς να υλοποιήσετε με επιτυχία το μοντέλο STOP.

5.1. ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Η εκπαίδευση για την πρόληψη της σεξουαλικής κακοποίησης μπορεί να λάβει ποικίλες μορφές όπως:

- Δια ζώσης εκπαίδευση σε μικρές ή μεγάλες ομάδες·
- Διαδικτυακή εκπαίδευση - Παρουσίαση, Webinars, Διαδραστικές ασκήσεις·
- Υβριδική διδασκαλία - συνδυασμός δια ζώσης και διαδικτυακής εκπαίδευσης.

Ακολουθούν μερικές γενικές οδηγίες και συμβουλές που θα πρέπει να ληφθούν υπόψη κατά την εφαρμογή του μοντέλου STOP:

- Πριν από την έναρξη οποιουδήποτε μαθήματος, φροντίστε να ενημερώσετε τα συμμετέχοντα άτομα ότι βρίσκονται σε έναν ασφαλή χώρο και ότι δεν υπάρχει πρόβλημα να αποχωρήσουν ανά πάσα στιγμή σε περίπτωση που αισθανθούν άβολα ή να σας προσεγγίσουν αν θελήσουν να σας μιλήσουν για κάποιο θέμα που τα απασχολεί. Εξίσου χρήσιμο θα ήταν να τους παράσχετε, τόσο στην αρχή όσο και στο τέλος κάθε μαθήματος, τα στοιχεία επικοινωνίας τοπικών υπηρεσιών αρωγής ή/και ψυχολογικής υποστήριξης θυμάτων/επιζησάντων ατόμων.
- Ιδανικά, κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης θα πρέπει να παρευρίσκονται στην αίθουσα δύο ή περισσότερα άρτια εκπαιδευμένα μέλη του προσωπικού, προκειμένου να παρακολουθούν από κοντά τους/τις μαθητές/ριες και να ανταποκρίνονται στις ανάγκες τους. Με αυτόν τον τρόπο, διασφαλίζεται ότι οι εκπαιδευτές/ριες αφενός δεν θα καλούνται να διαχειριστούν μία ολόκληρη ομάδα μόνοι/ες τους και αφετέρου ότι θα μπορούν να βοηθήσουν έναν/μία συναισθηματικά ευάλωτο/η μαθητή/ρια (έναν/μία μαθητή/τρια που βιώνει αναστάτωση και άγχος λόγω των ερεθισμάτων από το παιχνίδι) ή να ανταπεξέλθουν κατάλληλα σε μία πιθανή αποκάλυψη κακοποίησης λαμβάνοντας παράλληλα στήριξη από τους/τις συναδέλφους τους.



- Προτού αρχίσετε να εργάζεστε με το περιεχόμενο του παιχνιδιού ΕΠ STOP σε περιβάλλον ομάδας με παιδιά και νέους/ες, είναι απαραίτητο να προσδιορίσετε τις προηγούμενες γνώσεις που διαθέτουν σχετικά με το υπό εξέταση θέμα. Αυτή η ανάλυση θα σας βοηθήσει να αναγνωρίσετε το επίπεδο κατανόησης, να εντοπίσετε τυχόν ελλείψεις και να δημιουργήσετε ένα σχέδιο με βάση τις ήδη υπάρχουσες γνώσεις και δεξιότητές τους. Ο εν λόγω αναστοχασμός μπορεί να πραγματοποιηθεί μέσω διαφόρων ασκήσεων καταιγισμού ιδεών (brainstorming), όπως λεκτικές/συμβολικές και οπτικές/απεικονιστικές, ή ενός συνδυασμού των δύο αυτών μορφών ή/και μέσω ενός σεναρίου μελέτης περίπτωσης ή ενός σύντομου βίντεο κλιπ.
- Τα μαθήματα θα πρέπει να είναι σύντομης διάρκειας (45 λεπτά το μέγιστο) ούτως ώστε να διατηρείται η προσοχή των μαθητών/ριών και να καλύπτονται κάθε φορά διάφορα θέματα που σχετίζονται με την πρόληψη της σεξουαλικής κακοποίησης. Σε περίπτωση μεγαλύτερης διάρκειας του μαθήματος, θα πρέπει να μεσολαβεί ένα σύντομο διάλειμμα (διάρκειας 10-15 λεπτών) ανά 45 λεπτά.
- Τα μαθήματα θα πρέπει επιπλέον να συνδυάζουν ποικίλα στοιχεία μέσω των μαθησιακών πόρων για να εξασφαλιστεί η διατήρηση της προσοχής των μαθητών/ριών. Για παράδειγμα, ένα μάθημα μπορεί να περιλαμβάνει την παρουσίαση θεωρητικών γνώσεων μέσω σεναρίων/βίντεο συνοδευόμενων από πρακτικές ασκήσεις όπως παιχνίδι ρόλων, ομαδικές συζητήσεις και παίξιμο του παιχνιδιού ΕΠ STOP. Μία τέτοια ποικιλία πόρων και δραστηριοτήτων για εκπαιδευτές/ριες διατίθεται στο Εγχειρίδιο STOP για Επαγγελματίες που εργάζονται με παιδιά/νέους-ες, το οποίο μπορείτε να βρείτε [εδώ](#).
- Να είστε προετοιμασμένοι/ες εκ των προτέρων ότι ορισμένα συμμετέχοντα άτομα ενδέχεται να εκφράσουν αμφιλεγόμενες και συντηρητικές απόψεις βασισμένες σε στερεότυπα ή ψευδείς υποθέσεις. Ωστόσο, μην απορρίψετε αυτές τις δηλώσεις αλλά ακούστε τις, αφήστε χώρο να εκφραστούν και στη συνέχεια, εξηγήστε την αντίθετη πλευρά με στέρεα και τεκμηριωμένα επιχειρήματα.
- Να δείχνετε πάντα προσοχή στην εξέλιξη της συμπεριφοράς των παιδιών/νέων. Προσπαθήστε να αναζητήσετε τυχόν ενδείξεις δυσφορίας ή ενόχλησης κατά την έναρξη μιας συζήτησης για τέτοια θέματα.



- Αν παρατηρήσετε τέτοιες ενδείξεις, ο/η βοηθός σας θα πρέπει να διευκολύνει τον/τη μαθητή/ρια να αποχωρήσει από την αίθουσα προσπαθώντας να ελαχιστοποιήσει την αναστάτωση ή την ιδιαίτερη προσοχή που αποδίδεται εν προκειμένω στον/στην εν λόγω μαθητή/ρια. Κατόπιν, ο/η βοηθός σας θα πρέπει να εκτιμήσει το επίπεδο ασφάλειας του/της συγκεκριμένου/ης μαθητή/ριας και να του/της δώσει την ευκαιρία να συζητήσει το θέμα που τον/την απασχολεί κατ' ιδίαν σε έναν φιλικό και ασφαλή χώρο.
- Σε περίπτωση που ένας/μία μαθητής/ρια αποκαλύψει κατά τη διάρκεια του μαθήματος μία προσωπική εμπειρία κακοποίησης χωρίς όμως να παρουσιάζει ενδείξεις συναισθηματικής δυσφορίας, ένας/μία από τους/τις εκπαιδευτές/ριες θα πρέπει να το συζητήσει μαζί του/της μετά το μάθημα, να τον/την καθοδηγήσει σε υποστηρικτικές υπηρεσίες και να αναλάβει την ευθύνη να υποβληθεί αναφορά για το περιστατικό. Αν ο οργανισμός στον οποίο εργάζεστε διαθέτει ένα σύστημα αναφοράς για τέτοιες περιπτώσεις, βεβαιωθείτε ότι ακολουθείτε τη σχετική διαδικασία.
- Προσπαθήστε να αξιολογήσετε τον συνολικό βαθμό ικανοποίησης των συμμετεχόντων παιδιών/νέων μέσω ασκήσεων δυναμικής της ομάδας και ασκήσεων που μπορούν να τα/τους/τις κάνουν να αισθανθούν άνετα να μοιραστούν τα συναισθήματα, τις ανησυχίες και τις εντυπώσεις τους για το εργαστήριο που πραγματοποιήθηκε. Σε ό,τι αφορά στο μέρος του καταιγισμού ιδεών, καλό θα ήταν να χρησιμοποιήσετε τόσο οπτικές όσο και λεκτικές προσεγγίσεις, για να βεβαιωθείτε ότι όλοι/ες/α αισθάνονται άνετα και ότι είναι σε θέση να εκφράσουν τις ιδέες και τις σκέψεις τους.

Οι παρακάτω πρόσθετες συμβουλές/προτάσεις θα πρέπει να ληφθούν υπόψη σε περίπτωση που η εκπαίδευση διεξαχθεί διαδικτυακά:

- Ζητήστε από τους/τις μαθητές/ριες να ανοίξουν τις κάμερες του Η/Υ τους κατά τη διάρκεια των διαδικτυακών μαθημάτων για να μπορείτε να παρακολουθείτε τις συναισθηματικές τους αντιδράσεις.



- Θα σας προτείνουμε να απενεργοποιήσετε τυχόν λειτουργίες ιδιωτικής συνομιλίας μεταξύ των συμμετεχόντων ατόμων για να περιορίσετε το ενδεχόμενο εκφοβισμού ή μη παρακολουθούμενων ιδιωτικών συνομιλιών. Ωστόσο, οι εκπαιδευτές/ριες θα πρέπει να φροντίσουν να επιτρέψουν τη λειτουργία ιδιωτικής συνομιλίας μεταξύ των συμμετεχόντων ατόμων και του/της διοργανωτή/ριας της εκπαίδευσης, δεδομένου ότι ορισμένοι/ες μαθητές/ριες μπορεί να αισθάνονται πιο άνετα να επικοινωνήσουν κάτι γραπτώς παρά προφορικά.
- Χρησιμοποιήστε διαθέσιμο λογισμικό, όπως τα Kahoot, Mentimeter, Canva κλπ. για να δημιουργήσετε διαδραστικές ασκήσεις για τους/τις μαθητές/ριές σας. Επιπρόσθετα, τα break-out rooms είναι μία επιλογή που παρέχεται από εφαρμογές (apps) επικοινωνίας, όπως το Zoom, και μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε διάφορες ομαδικές ασκήσεις και συζητήσεις.
- Αν ένας/μία μαθητής/ρια εκδηλώσει ενδείξεις δυσφορίας ή ενόχλησης, ένας/μία από τους/τις εκπαιδευτές/ριες θα πρέπει να προσπαθήσει να επικοινωνήσει μαζί του/της μέσω ιδιωτικής συνομιλίας ή τηλεφωνικής κλήσης για να εκτιμήσει το επίπεδο της ασφάλειάς του. Σε περίπτωση αποκάλυψης περιστατικού κακοποίησης από το ανήλικο άτομο, θα πρέπει να ακολουθείται η ίδια διαδικασία που ακολουθείται και στην περίπτωση της δια ζώσης εκπαίδευσης.

5.2 ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Περιγραφή του παιχνιδιού

Το Παιχνίδι STOP είναι ένα κουίζ Επαυξημένης Πραγματικότητας που στόχο έχει να βοηθήσει παιδιά και νέους/ες (ηλικίας 9-18 ετών) να κατανοήσουν το θέμα της ανάρμοστης σεξουαλικής συμπεριφοράς και της σεξουαλικής κακοποίησης μέσα από σενάρια της πραγματικής ζωής. Το παιχνίδι περιλαμβάνει τις εξής επιμέρους ενότητες:

- Ανάρμοστη σεξουαλική συμπεριφορά
- Ακατάλληλο άγγιγμα
- Σέξτινγκ (Λήψη, Κοινοποίηση)
- Αποπλάνηση ανηλίκων (Grooming)



Το παιχνίδι αναπτύχθηκε παράλληλα με δύο infographics (γραφικά με επεξηγηματικό χαρακτήρα) που περιέχουν μερικές ενδεικτικές εικόνες. Το μόνο που χρειάζεται να κάνετε είναι να σκανάρετε μία εικόνα, να διαβάσετε το αληθοφανές σενάριο, το οποίο σχετίζεται με την εικόνα, και να απαντήσετε στην ερώτηση που αφορά στο εν λόγω σενάριο. Όσο περισσότερες σωστές απαντήσεις δίνετε, τόσο περισσότερους πόντους μαζεύετε. Προσπαθήστε να συγκεντρώσετε όσους το δυνατόν περισσότερους πόντους για να κερδίσετε ένα τιμητικό μετάλλιο στο τέλος του παιχνιδιού!

Πώς να «κατεβάσετε» το παιχνίδι

Το παιχνίδι θα είναι σύντομα διαθέσιμο στο Play Store και στο App store. Οι σύνδεσμοι (links) για τη λήψη του παιχνιδιού είναι διαθέσιμοι στην επίσημη ιστοσελίδα του έργου: www.erasmusstop.eu/

Ακολουθούν μερικές οδηγίες για εσωτερική δοκιμή:

Μπορείτε να κατεβάσετε το παιχνίδι από τον παρακάτω σύνδεσμο που είναι συμβατός για κινητά τηλέφωνα Android: <https://portal.testapp.io/apps/install/6eMMWBn8w4j9V>

Το παιχνίδι ΕΠ είναι συμβατό μόνο με τις συσκευές που αναφέρονται στον παρακάτω κατάλογο: <https://developers.google.com/ar/devices>

Για να παίξετε το παιχνίδι, θα πρέπει να έχετε εγκαταστήσει τις υπηρεσίες Google Play για AR (ΕΠ). Έτσι, αν το τηλέφωνό σας συγκαταλέγεται στην προηγούμενη λίστα αλλά έχετε πρόβλημα να παίξετε το παιχνίδι, θα πρέπει να βεβαιωθείτε ότι έχετε εγκαταστήσει τις υπηρεσίες Google AR. Αν δεν μπορείτε να κατεβάσετε τις υπηρεσίες Google AR ή αν έχετε πρόβλημα με την εγκατάστασή τους, θα σας συνιστούσαμε να διαβάσετε τα παρακάτω άρθρα:

- ✓ <https://www.republicworld.com/technology-news/apps/google-play-services-for-ar-not-compatible-here-is-what-you-can-do.html#:~:text=You%20have%20not%20updated%20the,hot%20or%20has%20memory%20problems>
- ✓ <https://support.google.com/googleplay/answer/9037938?hl=en>

Σε συσκευές IOS, το παιχνίδι θα πρέπει να δοκιμαστεί μέσω της εφαρμογής TestFlight (<https://apps.apple.com/us/app/testflight/id899247664>). Επομένως, πρώτα θα πρέπει να «κατεβάσετε» αυτή την εφαρμογή και μετά να δοκιμάσετε το παιχνίδι. Στη συνέχεια, οι εταίροι



του έργου θα σας αποστείλουν πρόσκληση για δοκιμή του παιχνιδιού στη διεύθυνση του ηλεκτρονικού σας ταχυδρομείου (e-mail). Αν το επιθυμείτε, μπορείτε να γράψετε το email σας εδώ:

<https://docs.google.com/document/d/115eRyQje0DPsWlpIRK4MUIWtN2XcFirC/edit?usp=sharing&oid=105393488796306369800&rtpof=true&sd=true> και οι εταίροι θα σας στείλουν τη σχετική πρόσκληση για δοκιμή του παιχνιδιού στο Testflight. Το μόνο που χρειάζεται να κάνετε είναι να ακολουθήσετε τις οδηγίες που θα λάβετε μέσω των e-mails που θα λάβετε από τους εταίρους. Αρχικά, θα πρέπει να κατεβάσετε την εφαρμογή χρησιμοποιώντας το App Store, να συνδεθείτε και να πραγματοποιήσετε εγγραφή με τον λογαριασμό σας Apple ID (το e-mail που χρησιμοποιείτε στον εν λόγω λογαριασμό). Αφού συνδεθείτε, θα λάβετε ένα άλλο e-mail για τη δοκιμή του παιχνιδιού μέσω του TestFlight.

Το παιχνίδι είναι διαδικτυακό και κατά συνέπεια, θα πρέπει να έχετε συνδεθεί στο Διαδίκτυο για να μπορέσετε να το παίξετε.

Πώς να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι σε διαδικτυακές και δια ζώσης δραστηριότητες

Δια ζώσης δραστηριότητες

Στις δια ζώσης δραστηριότητες, θα χρειαστεί να εκτυπώσετε τα infographics (και τα δύο ή ένα από αυτά, ανάλογα με τις ηλικίες των συμμετεχόντων ατόμων) σε χαρτιά μεγέθους A3 ή A2. Το infographic που απευθύνεται στην ηλικιακή ομάδα 9-12 ετών είναι διαθέσιμο εδώ: http://www.erasmusstop.eu/sites/default/files/infographic_9-12.pdf ενώ το infographic για την ηλικιακή ομάδα 13-18 ετών είναι διαθέσιμο εδώ: http://www.erasmusstop.eu/sites/default/files/infographic_13-18.pdf

Αν χρησιμοποιήσετε ένα από τα infographics, θα πρέπει να καθοδηγήσετε τους/τις χρήστες/ριες κατά τη διάρκεια της δοκιμής του παιχνιδιού. Για αρχή, η κάμερα θα πρέπει να κατευθύνεται σε μία μόνο εικόνα. Στο infographic, οι εικόνες είναι τοποθετημένες κοντά η μία στην άλλη και ως εκ τούτου, θα πρέπει να είστε προσεκτικοί/ές και να εστιάζετε την κάμερά σας σε μία μόνο εικόνα. Αν η κάμερα «αιχμαλωτίσει» 2 εικόνες ταυτόχρονα, θα εμφανιστεί το περιεχόμενο για τη μία εικόνα και τότε ο/η χρήστης/ρια δεν θα μπορεί να σαρώσει την επόμενη εικόνα. Τα συμμετέχοντα άτομα θα πρέπει να σκανάρουν 20 εικόνες στη σειρά για να ολοκληρώσουν το παιχνίδι (για περισσότερες πληροφορίες δείτε την επόμενη ενότητα).



Θα πρέπει πρώτα να βεβαιωθούν ότι έχουν διαβάσει το εισαγωγικό κείμενο, έπειτα να απαντήσουν στην ερώτηση και τέλος, να διαβάσουν το κείμενο ανατροφοδότησης για να ολοκληρωθεί η σάρωση μίας εικόνας.

Διαδικτυακές δραστηριότητες

Στις διαδικτυακές δραστηριότητες, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε τις εικόνες χωριστά, δεδομένου ότι το infographic είναι δύσκολο να χρησιμοποιηθεί σε τέτοιες περιπτώσεις. Πρώτα, βεβαιωθείτε ότι οι εικόνες είναι στη σωστή σειρά σύμφωνα με το infographic. Ύστερα, καθοδηγήστε τα συμμετέχοντα άτομα στη σάρωση των εικόνων μία προς μία ακολουθώντας τη σωστή σειρά. Όλες οι εικόνες είναι διαθέσιμες εδώ: <https://drive.google.com/drive/folders/1qhdjX8vufjoHjdCKWSil8zqwPk4uOqsr?usp=sharing>

Πώς να παίξετε το παιχνίδι

Καλώς ήρθατε στο παιχνίδι ΕΠ STOP!



Το πρώτο βήμα είναι να κάνετε εγγραφή στο παιχνίδι. Κατά την εγγραφή, θα χρειαστεί να συμπληρώσετε ορισμένα προσωπικά στοιχεία, να επιλέξετε ένα avatar και να συμφωνήσετε με την Πολιτική Απορρήτου του παιχνιδιού. Υπάρχει ένας σύνδεσμος (link) που οδηγεί στην εν λόγω πολιτική, αλλά μπορείτε επίσης να τη διαβάσετε εδώ: <http://www.erasmusstop.eu/sites/default/files/Privacy%20policy-STOP.pdf>



Το παιχνίδι έχει αναπτυχθεί για δύο διαφορετικές ηλικιακές ομάδες: παιδιά 9-12 ετών και εφήβους/ες 13-18 ετών.

Έτσι, έχετε τη δυνατότητα να δείτε συγκεκριμένο περιεχόμενο ανάλογα με την ηλικία που θα δηλώσετε κατά τη διαδικασία της εγγραφής. Αυτό σημαίνει ότι αν δημιουργήσετε έναν λογαριασμό δηλώνοντας μία ηλικία από 9 έως 12 ετών, μπορείτε να σκανάρετε συγκεκριμένες εικόνες και να δείτε το περιεχόμενο που αναπτύξαμε ειδικά για αυτές τις ηλικίες. Από την άλλη πλευρά, αν δημιουργήσετε έναν άλλο λογαριασμό δηλώνοντας μία ηλικία από 13 έως 18 ετών, μπορείτε να σκανάρετε διαφορετικές εικόνες και να δείτε διαφορετικό περιεχόμενο.

Ας Παίξουμε!

Τώρα, έχετε πρόσβαση στο εκτυπωμένο infographic ή στις διαδικτυακές εικόνες. Επομένως, ήρθε η ώρα να αρχίσει η σάρωση των εικόνων. Πατήστε το κουμπί «Άνοιγμα Κάμερας» για να ξεκινήσετε.



Θα χρειαστεί να σκανάρετε 20 εικόνες στη σειρά για να ολοκληρώσετε το παιχνίδι. Αν ξεκινήσετε τη σάρωση εικόνων και, στη συνέχεια, αποχωρήσετε για λίγο από το παιχνίδι, όταν επιχειρήσετε να τις σκανάρετε, το παιχνίδι θα κάνει επανεκκίνηση και θα χρειαστεί να ξεκινήσετε πάλι από την αρχή.



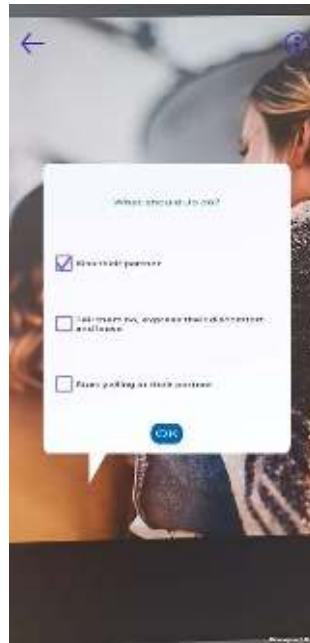
Μόλις ανοίξετε την κάμερα, τοποθετήστε την πάνω από μία εικόνα για να τη σκανάρετε. Αφού σκανάρετε την εικόνα, θα εμφανιστεί ένα σύντομο κείμενο με ένα παράδειγμα μίας



κατάστασης της πραγματικής ζωής. Κατά τη σάρωση των εικόνων, φροντίστε να κρατάτε σταθερό το τηλέφωνο στο χέρι σας, ενώ σε περίπτωση που υπάρχει δυσκολία στη σάρωση της εικόνας, μπορείτε να κάνετε μεγέθυνση (zoom in) ή σμίκρυνση (zoom out) ή να αλλάξετε τη γωνία της συσκευής. Γενικά, μπορείτε να σκανάρετε κάθε εικόνα μία μόνο φορά. Με άλλα λόγια, αν σαρώσετε μία εικόνα, διαβάσετε το σενάριο, απαντήσετε στην ερώτηση που ακολουθεί και λάβετε σχετική ανατροφοδότηση και τους πόντους για τη σωστή σας απάντηση, δεν μπορείτε να σκανάρετε την ίδια εικόνα αμέσως. Αν επιθυμείτε να σκανάρετε την ίδια εικόνα ξανά, θα πρέπει να επιστρέψετε στο προφίλ σας και να ανοίξετε εκ νέου την κάμερα. Βέβαια, αυτό σημαίνει ότι το παιχνίδι θα ξεκινήσει από την αρχή και οι πόντοι που έχετε συλλέξει θα χαθούν.



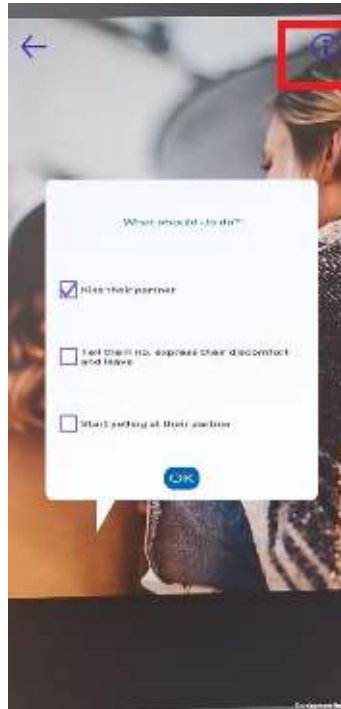
Μόλις πατήσετε με το δάκτυλό σας το σενάριο, θα εμφανιστεί μία σχετική ερώτηση πολλαπλής επιλογής. Επιλέξτε την απάντηση της προτίμησής σας για να προχωρήσετε παρακάτω. Το κουτί που περιέχει τη σωστή απάντηση θα γίνει πράσινο, ενώ οι λάθος απαντήσεις θα γίνουν κόκκινες.



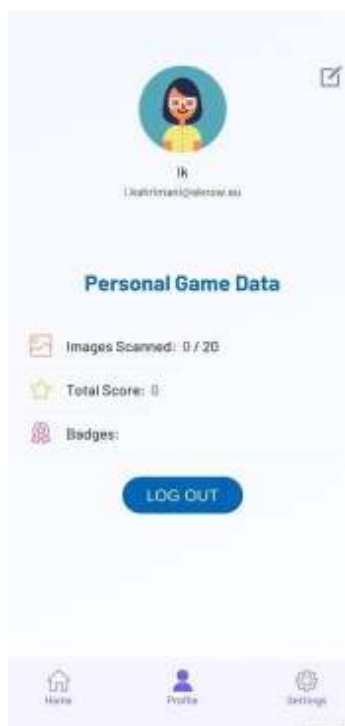
Μόλις επιλέξετε μία από τις προτεινόμενες απαντήσεις, θα εμφανιστεί μία παράγραφος ανατροφοδότησης. Πατήστε πάνω της για να ολοκληρώσετε τη σάρωση της εικόνας.



Μπορείτε να δείτε πόσες εικόνες έχετε σκανάρει και τις σωστές απαντήσεις που έχετε δώσει πατώντας το εικονίδιο πληροφοριών στην επάνω δεξιά γωνία, όταν η κάμερα είναι ανοικτή. Ανάλογα με τις σωστές απαντήσεις που δώσατε, θα σας απονεμηθεί ένα τιμητικό μετάλλιο στο τέλος του παιχνιδιού. Μία σωστή απάντηση ισοδυναμεί με 5 πόντους και οι συνολικοί πόντοι που μπορείτε να συλλέξετε είναι 100.

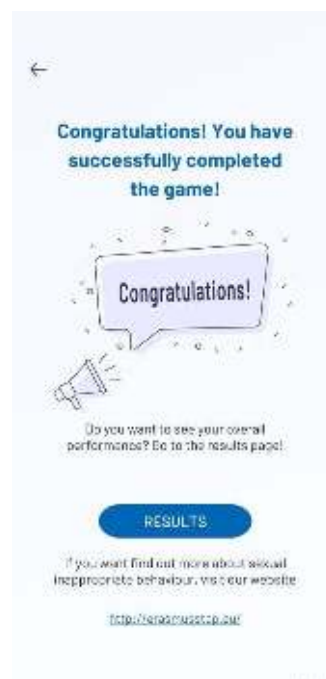


Ανά πάσα στιγμή μπορείτε να επιστρέψετε στο προφίλ σας για να δείτε τη συνολική σας βαθμολογία και τον αριθμό των σαρωμένων εικόνων, αλλά αυτό σημαίνει ότι θα παίξετε το παιχνίδι από την αρχή. Επίσης, μπορείτε να αποσυνδεθείτε από το παιχνίδι οποιαδήποτε στιγμή αρκεί να πατήσετε το κουμπί «Αποσύνδεση».



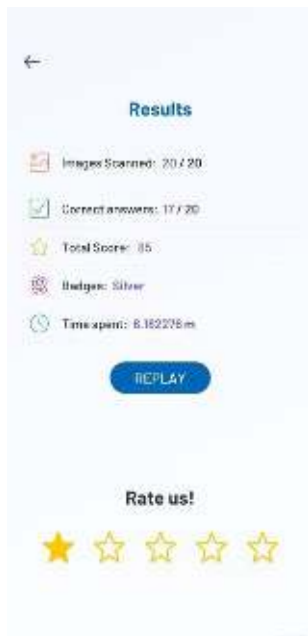


Μόλις σκανάρετε 20 εικόνες στη σειρά, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που θα γράφει ότι ολοκληρώσατε το παιχνίδι με επιτυχία. Υπάρχει ένας σύνδεσμος (link) στην επίσημη ιστοσελίδα του έργου, τον οποίο μπορείτε να ακολουθήσετε για να διαβάσετε περισσότερα σχετικά με την ανάρμοστη σεξουαλική συμπεριφορά ή να μάθετε περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το έργο STOP. Πατήστε το κουμπί «Αποτελέσματα» για να μάθετε τη συνολική βαθμολογία που συγκεντρώσατε, τον χρόνο που αφιερώσατε και το μετάλλιο που (ενδεχομένως) κερδίσατε.



Σε περίπτωση που κερδίσατε ένα μετάλλιο, μπορείτε να πατήσετε πάνω του για να εμφανιστεί. Σε αυτό το παιχνίδι, μπορείτε να κερδίσετε τρία διαφορετικά μετάλλια: χάλκινο, ασημένιο και χρυσό. Μόλις πατήσετε το όνομα του χρώματος του μεταλλίου που κερδίσατε, θα ανοίξει η μπροστινή κάμερα της συσκευής σας και θα εμφανιστεί μπροστά σας το μετάλλιο.

Ακόμη, έχετε την επιλογή να βαθμολογήσετε το παιχνίδι μας μέσω μίας κλίμακας βαθμολόγησης με 1-5 αστέρια στο τέλος της σελίδας.



Το παιχνίδι διαθέτει, μεταξύ άλλων, μία σελίδα ρυθμίσεων, την οποία μπορείτε να επισκεφθείτε για να αλλάξετε τον κωδικό σας, να διαγράψετε τον λογαριασμό σας, να αλλάξετε τη γλώσσα ή να διαβάσετε την πολιτική απορρήτου.



ΚΑΛΗ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ!



6 ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΜΕΤΑΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗΣ

Αφού εφαρμόσετε το μοντέλο STOP, είναι σημαντικό να ζητήσετε ανατροφοδότηση από τα συμμετέχοντα άτομα χρησιμοποιώντας το παρακάτω ερωτηματολόγιο. Σκοπός του προτύπου ανατροφοδότησης είναι να προσδιορίσει αν η χρήση του μοντέλου βοήθησε τους/τις εκπαιδευόμενους/ες να μάθουν πώς να αναγνωρίζουν τη σεξουαλική κακοποίηση, να ενημερωθούν σχετικά με το δικαίωμά τους στην ασφάλεια από οποιαδήποτε βλάβη και πώς να λαμβάνουν βοήθεια σε περίπτωση ανάγκης.

Ερωτηματολόγιο για τη συλλογή ανατροφοδότησης

1. Συνολικά, πόσο ευχαριστημένος/η έμεινες από την εμπειρία του παιχνιδιού;

•

2. Ήταν εύκολη η πλοήγηση στο παιχνίδι;

•

3. Ήταν το παιχνίδι εξίσου διασκεδαστικό και εκπαιδευτικό;

•

4. Θεωρείς ότι έμαθες κάτι παίζοντας αυτό το παιχνίδι;

•

5. Ποια/Ποιες ήταν η/οι αγαπημένη/ες σου στιγμή/ές στο παιχνίδι;

•

6. Τι θα ήθελες να αλλάξεις σε αυτό το παιχνίδι;

•



7. Υπήρχε κάτι στους κανόνες (τεχνικές λεπτομέρειες) που δεν μπορούσες να κατανοήσεις;

-

8. Υπήρχε κάτι στους κανόνες (γραφικά/ήχος) που δεν μπορούσες να κατανοήσεις;

-

9. Υπάρχουν άλλα σχόλια που θα ήθελες να προσθέσεις για να ενημερωθεί σχετικώς ο/η γραφίστας/ρια ή/και ο/η εκδότης/ρια του παιχνιδιού;

-

7 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Ο συνδυασμός του Μοντέλου STOP και των παρουσών κατευθυντήριων οδηγιών αντιπροσωπεύει ένα ισχυρό και ολοκληρωμένο εργαλείο για την πρόληψη της σεξουαλικής κακοποίησης ανηλίκων, καθώς περιλαμβάνει εκτός από θεωρητικό περιεχόμενο, ένα παιχνίδι για την ενθάρρυνση της αλληλεπίδρασης με τα παιδιά και τους/τις νέους/ες, αλλά και έναν οδηγό που στηρίζεται στην πρακτική εφαρμογή του μοντέλου.

Όπως αποδείχθηκε, το εν λόγω μοντέλο παρουσιάζει ενδιαφέρον για την κύρια ομάδα-στόχο του έργου αλλά και για άλλες ομάδες-στόχους, όπως εκπαιδευτικούς, γονείς ή εμπειρογνώμονες του τομέα της υγείας.

Για μία επαρκή και περισσότερο αποτελεσματική εφαρμογή του μοντέλου STOP, θα πρέπει να δοθεί έμφαση στην προσεκτική ανάγνωση ή την επανεξέταση του θεωρητικού περιεχομένου, του παιχνιδιού επαυξημένης πραγματικότητας και του παρόντος οδηγού.



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

GUIDELINES FOR THE APPLICATION OF STOP MODEL

Stop child abuse Throught effective training and augmented reality is a Erasmus + project which aim to decrease sexual abuse and exploitation of young people (9-18 years old) in Europe.

IT WOULD BE GREAT TO ADD A SENTENCE TO EXPLAIN WHAT IS THE REPORT ABOUT.

www.erasmusstop.eu

PROJECT NUMBER: 2019-2-HR01-KA205-061028