



CONSCIOUS YOUTH BEHAVIOURS.  
IN EMERGING REALITIES



# Πρακτική μη τυπικής εκπαίδευσης: Τυχερά παιχνίδια

A2 ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ CYBER



Co-funded by  
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

#5	Αίθουσα διαφυγής (escape room)
Απειλή (ες)	Τυχερά παιχνίδια
	Τα τυχερά παιχνίδια, όταν εξετάζονται στο πλαίσιο των διαδικτυακών κινδύνων, αφορούν τη συμμετοχή σε εικονικά τυχερά παιχνίδια ή την πράξη της τοποθέτησης στοιχημάτων σε απρόβλεπτα αποτελέσματα μέσω διαδικτυακών πλατφορμών. Η δραστηριότητα αυτή αναδεικνύεται σε ουσιαστική απειλή στον κυβερνοχώρο για διάφορους επιτακτικούς λόγους, όπως η υψηλή προσβασιμότητα (καταχώρηση ποικίλων προσωπικών δεδομένων), η πιθανότητα εθισμού και οι σοβαρές οικονομικές και ψυχολογικές συνέπειες που μπορεί να προκαλέσει. Η ενασχόληση με τα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια εκθέτει τους χρήστες σε κινδύνους που εκτείνονται πέρα από τις απλές οικονομικές απώλειες, οδηγώντας δυνητικά σε κατάσταση εθισμού, επηρεάζοντας την ψυχική υγεία και συμβάλλοντας σε πλήθος συναφών κοινωνικών και προσωπικών προβλημάτων.
Τυπολογία	Ασκήσεις προσομοίωσης
Διάρκεια	100 λεπτά
Παρακολούθηση	Δια ζώσης, σε τάξη
Σκοπός	Σκοπός της πρακτικής αυτής είναι να εμπλέξει τους νέους σε ένα δυναμικό και διαδραστικό περιβάλλον που προσομοιώνει πραγματικές καταστάσεις τυχερών παιχνιδιών. Η προσέγγιση αυτή τους βοηθά να αναπτύξουν δεξιότητες κριτικής σκέψης, να αξιολογήσουν τους κινδύνους και να κατανοήσουν τη σημασία της αναζήτησης βοήθειας και της υποστήριξης συνομηλίκων με προβλήματα τυχερών παιχνιδιών.
Μαθησιακοί Στόχοι	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ανάπτυξη κριτικής σκέψης και λήψης αποφάσεων για την αξιολόγηση σεναρίων τυχερών παιχνιδιών και τη λήψη τεκμηριωμένων αποφάσεων.</li> <li>▪ Να αναγνωρίζουν τα πρώιμα σημάδια προβληματικού τζόγου και να κατανοούν τις πιθανότητες των αποτελεσμάτων των τυχερών παιχνιδιών.</li> <li>▪ Να κατανοούν τον προϋπολογισμό και τις οικονομικές επιπτώσεις των τυχερών παιχνιδιών.</li> </ul>
Προφίλ εκπαιδευόμενου	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Συμμετέχοντες ηλικίας 15-18 ετών, μαθητές λυκείου. Δεν απαιτούνται συγκεκριμένες προϋποθέσεις ή προσόντα.</li> </ul>
Αρ. Συμμετοχόντων	Ομάδες 5-6 ατόμων
Εργαλεία	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Σκεύη και γρίφοι (π.χ. κλειδαριές, κλειδιά, κωδικοποιημένα μηνύματα, στοιχεία)</li> <li>▪ Ψεύτικα χρήματα ή μάρκες</li> <li>▪ Πίνακας και μαρκαδόροι για την ενημέρωση</li> </ul>

<b>Προετοιμασία</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Σχεδιάστε και στήστε το δωμάτιο διαφυγής με διάφορους γρίφους και προκλήσεις που σχετίζονται με σενάρια τυχερών παιχνιδιών.</li> <li>▪ Προετοιμάστε κάρτες σεναρίων και άλλα υλικά που απαιτούνται για το δωμάτιο διαφυγής.</li> <li>▪ Βεβαιωθείτε ότι το δωμάτιο έχει στηθεί με ασφάλεια και ότι όλα τα υλικά είναι έτοιμα.</li> <li>▪ Ενημερώστε τους συντονιστές σχετικά με τους στόχους, τη δομή του δωματίου απόδρασης και τους ρόλους τους στην καθοδήγηση των συμμετεχόντων.</li> </ul>
<b>Εφαρμογή</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Εισαγωγή (10 λεπτά): Παρουσιάστε τους στόχους της συνεδρίας και εξηγήστε τους κανόνες του δωματίου απόδρασης.</li> <li>2. Πρόκληση δωματίου απόδρασης (από 20 έως 50 λεπτά): Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε ομάδες και εισέρχονται στο δωμάτιο απόδρασης. Πρέπει να συνεργαστούν για να λύσουν στοιχεία και να ξεπεράσουν προκλήσεις που προσομοιώνουν σενάρια τυχερών παιχνιδιών.</li> <li>3. Ομαδικές συζητήσεις (20 λεπτά): Μετά το δωμάτιο απόδρασης, οι ομάδες συζητούν τις εμπειρίες τους, εστιάζοντας στους κινδύνους που αντιμετώπισαν και στις αποφάσεις που έλαβαν.</li> <li>4. Εκπαιδευτική παρουσίαση (10 λεπτά): Παροχή βασικών πληροφοριών σχετικά με τους κινδύνους των τυχερών παιχνιδιών και τις ασφαλείς συμπεριφορές στο διαδίκτυο.</li> <li>5. Συζήτηση για τα συστήματα υποστήριξης (5 λεπτά): Συζητήστε τη σημασία της αναζήτησης βοήθειας για τον εθισμό στα τυχερά παιχνίδια και τον τρόπο υποστήριξης των συνομηλίκων.</li> <li>6. Αναστοχασμός και ανακεφαλαίωση (5 λεπτά): Αναστοχαστείτε τις δραστηριότητες και ενισχύστε τη σημασία της κριτικής σκέψης και της αυτοεκτίμησης στην πρόληψη του εθισμού στα τυχερά παιχνίδια.</li> </ol>
<b>Συμβουλές</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Δημιουργήστε το δωμάτιο απόδρασης με προκλήσεις αλλά σχετικά επιλύσιμο για να κρατήσετε το ενδιαφέρον των συμμετεχόντων.</li> <li>▪ Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να επικοινωνούν και να συνεργάζονται αποτελεσματικά μέσα στις ομάδες τους.</li> <li>▪ Να είστε προετοιμασμένοι για λεπτομερή ενημέρωση, βοηθώντας τους συμμετέχοντες να συνδέσουν τις εμπειρίες τους στο δωμάτιο απόδρασης με καταστάσεις της πραγματικής ζωής.</li> </ul>
<b>Μέτρα Ασφαλείας</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Συμπεριλάβετε μια δομημένη συνεδρία απολογισμού μετά το δωμάτιο απόδρασης για να βοηθήσετε τους συμμετέχοντες να επεξεργαστούν τις εμπειρίες και τα συναισθήματά τους.</li> <li>▪ Λάβετε συγκατάθεση μετά από ενημέρωση από τους συμμετέχοντες (και τους κηδεμόνες τους εάν είναι ανήλικοι), στην οποία περιγράφεται η φύση της δραστηριότητας και οι πιθανές συναισθηματικές εκλύσεις που σχετίζονται με το περιεχόμενο των τυχερών παιχνιδιών.</li> <li>▪ Διασφαλίστε ότι το δωμάτιο απόδρασης και το σχετικό υλικό είναι προσβάσιμα σε όλους τους συμμετέχοντες, συμπεριλαμβανομένων των ατόμων με σωματικές αναπηρίες ή μαθησιακές δυσκολίες.</li> </ul>
<b>Εξωτερικές αναφορές και πηγές</b>	<p>Εξωτερικές Αναφορές:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <a href="#">Educational Escape Rooms</a> - αποτελέσματα Erasmus + project</li> </ul>

	<p>Πηγές:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <a href="#">Gambling Therapy</a>- παρέχει δωρεάν πρακτικές συμβουλές και συναισθηματική υποστήριξη σε οποιονδήποτε επηρεάζεται από προβληματικό τζόγο. Προσφέρουν διαδικτυακές ομάδες υποστήριξης και γραμμή βοήθειας.</li> </ul>
<b>Συνεργάτες/Συγγραφείς</b>	PRISM Impresa Sociale s.r.l. (Italy)

## Παράρτημα. Παράδειγμα σεναρίου: «Το διαδικτυακό καζίνο»

### Ρύθμιση δωματίου

1. Χώρος εισόδου: Μια πινακίδα καλωσορίζει τους συμμετέχοντες στο «Διαδικτυακό Καζίνο». Ένα τραπέζι με ψεύτικα χρήματα, ένας φορητός υπολογιστής με οθόνη σύνδεσης (εικονική) και μερικά σκηνικά όπως ψεύτικες μάρκες καζίνο και κάρτες.
2. Σταθμοί παζλ:
  - Σταθμός 1: Η κλειδαριά κωδικού πρόσβασης: Οι συμμετέχοντες πρέπει να βρουν και να αποκωδικοποιήσουν έναν κωδικό πρόσβασης για να «συνδεθούν» στο φορητό υπολογιστή.
  - Σταθμός 2: Το ψεύτικο τζάκποτ: Μια οθόνη δείχνει ένα ψεύτικο βραβείο τζάκποτ. Οι συμμετέχοντες πρέπει να υπολογίσουν τις πραγματικές πιθανότητες νίκης με βάση τα παρεχόμενα στατιστικά στοιχεία.
  - Σταθμός 3: Το δωμάτιο συνομιλίας: Ένα σενάριο ή μια ηχογράφηση μιας συνομιλίας σε ένα διαδικτυακό δωμάτιο συνομιλίας όπου ένας χρήστης ενθαρρύνει ριψοκίνδυνα στοιχήματα. Οι συμμετέχοντες πρέπει να εντοπίσουν τις επικίνδυνες συμπεριφορές και τα σημάδια πιθανής χειραγώγησης.
  - Σταθμός 4: Η ανάλυση του προϋπολογισμού: Ένα παζλ που περιλαμβάνει έναν μηνιαίο προϋπολογισμό όπου οι συμμετέχοντες πρέπει να καταναείμουν τα έξοδα. Πρέπει να εντοπίσουν τον αντίκτυπο του τζόγου στα προσωπικά οικονομικά.

### Ενδείξεις και γρίφοι

#### Σταθμός 1: Το κλείδωμα με κωδικό πρόσβασης

- Εύρημα: Οι συμμετέχοντες βρίσκουν ένα σημείωμα με ένα κωδικοποιημένο μήνυμα.
- Κωδικοποιημένο μήνυμα: «Οι όψεις των ζαριών της υπόθεσης είναι πολλές, οι οποίες όλες μαζί σας δίνουν την ελπίδα να βγείτε νικητές».
- Κλειδί αποκωδικοποίησης:

a. «Οι όψεις των ζαριών» = Μετρήστε το συνολικό αριθμό των σημείων (κουκκίδων) στις όψεις των ζαριών.

b. «Όλες μαζί» = Αθροίστε όλα τα σημεία στις όψεις των ζαριών.

c. «Σου δίνουν ελπίδα να βγεις νικητής» = Πρόσθεσε τη λέξη “νικητής”.

#### Σταθμός 2: Το ψεύτικο τζάκποτ

- Στοιχείο: Οι συμμετέχοντες λαμβάνουν μια κάρτα που δείχνει το ποσό του «τζακ ποτ» και ένα μικρό σημείωμα με τις πιθανότητες να κερδίσουν διάφορα βραβεία σε μια λοταρία.
- Καθήκον: Χρησιμοποιώντας τις παρεχόμενες αποδόσεις, υπολογίστε τις πραγματικές πιθανότητες να κερδίσετε το τζάκποτ και συγκρίνετε τις με τα μικρά βραβεία.
- Παράδειγμα πιθανοτήτων:

Τζακπότ: 1 στις 10.000

Μικρό έπαθλο: 1 προς 50

Σταθμός 3: Η ανάλυση του προϋπολογισμού

- Εύρημα: Οι συμμετέχοντες βρίσκουν ένα φύλλο προϋπολογισμού μέσα σε διάφορους λογαριασμούς, αποδείξεις και σημειώσεις που σχετίζονται με τα έξοδα και τα έσοδα.
- Εργασία: Προσαρμόστε τον προϋπολογισμό ώστε να συμπεριλάβει τις απώλειες από τα τυχερά παιχνίδια και προσδιορίστε τον σωστό κωδικό για την κλειδαριά με βάση τον εναπομείναντα προϋπολογισμό.
- Σενάριο:

Εισόδημα: 2.500 ευρώ

Ενοίκιο: 1.000 ευρώ

Ψώνια: 300 ευρώ

Διάφορα: 150 ευρώ

Μεταφορές: 100 ευρώ

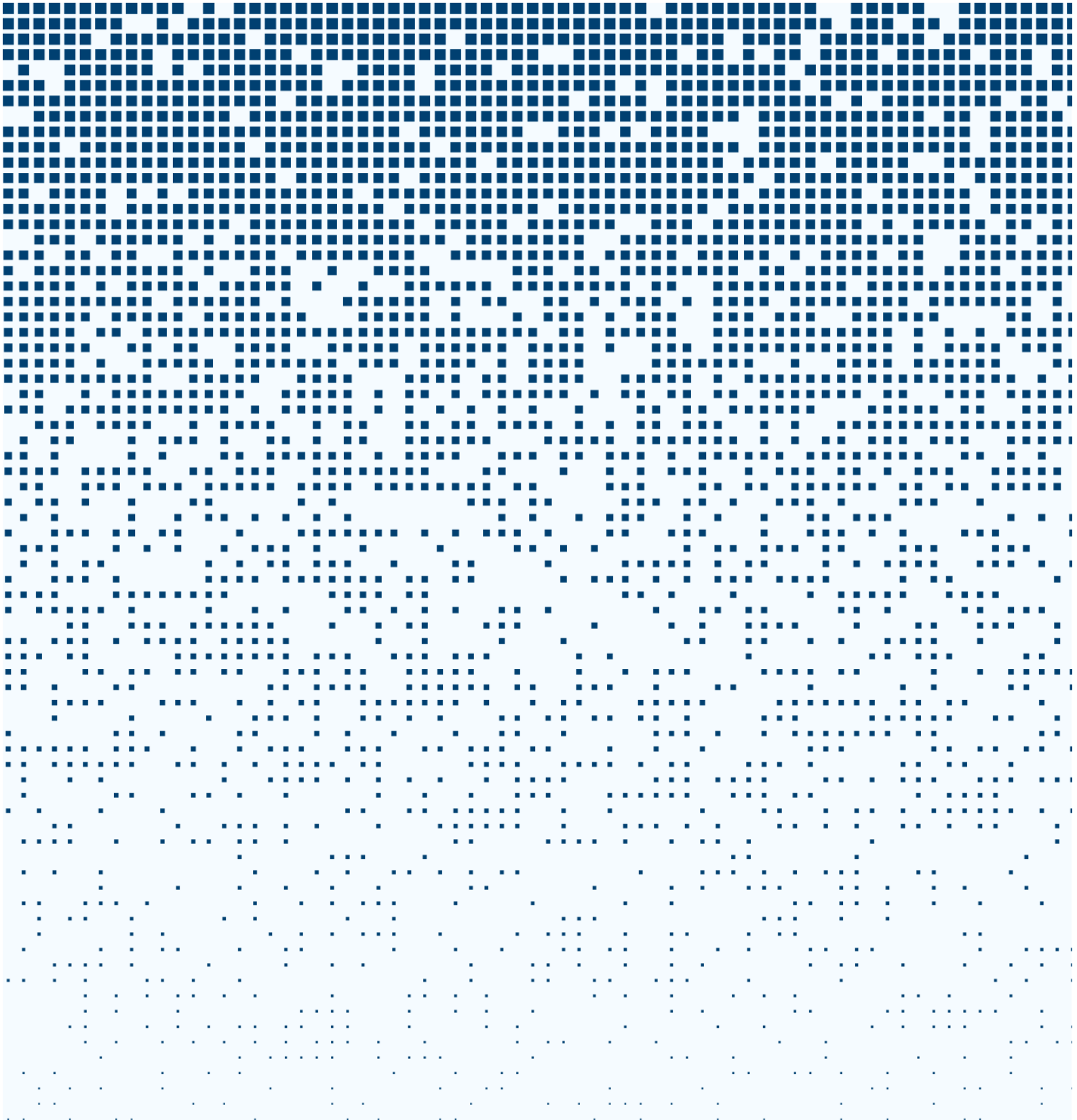
Υγειονομική περίθαλψη: 50 ευρώ

Διασκέδαση: 100 ευρώ

Απώλειες από τυχερά παιχνίδια: 400 ευρώ



This Document is published under an [Attribution-NonCommercial 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) International license [CC BY-NC].



# Conscious Youth Behaviours in Emerging Realities

Erasmus+ KA2 Cooperation Partnerships in School Education

[Reference n. 2023-1-EL01-KA220-SCH-000156982]



**Co-funded by  
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.