

## ΕΤΑΪΡΟΙ ΤΟΥ ΈΡΓΟΥ



Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο ISMAI, Πορτογαλία  
<http://ismai.pt>



Πανεπιστήμιο Πατρών, Ελλάδα  
<http://www.upatras.gr>



Agrupamento de Escolas de Rates, Πορτογαλία  
<http://aerates.pt>



Αρσάκειο Λύκειο Πατρών, Ελλάδα  
<https://www.arsakeio.gr>



Los Pinos

Colegio Los Pinos, Ισπανία  
<http://www.colegiolospinos.eu>



VšĮ eMundus, Λιθουανία  
<https://www.emundus.eu/naujienos/>

## ΕΠΪΣΗΜΕΣ ΕΠΑΦΈΣ ΤΟΥ ΈΡΓΟΥ

Συντονιστής έργου [vcoelho@ismai.pt](mailto:vcoelho@ismai.pt)

Ιστοσελίδα [www.positivelearning.eu](http://www.positivelearning.eu)

Διεύθυνση

Avenida Carlos de Oliveira Campos - Castelo da Maia / 4475-690 Maia

ID ΕΡΓΟΥ

Positive: Πρόληψη του άγχους μέσω της χρήσης ενός καινοτόμου εικονικού περιβάλλοντος - Κωδικός έργου: 2021-1-PT01-KA220-SCH-000032534



Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Το έργο αυτό χρηματοδοτείται με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Αυτή η δημοσίευση αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



**Positive: Πρόληψη του άγχους  
μέσω της χρήσης ενός  
καινοτόμου εικονικού  
περιβάλλοντος**

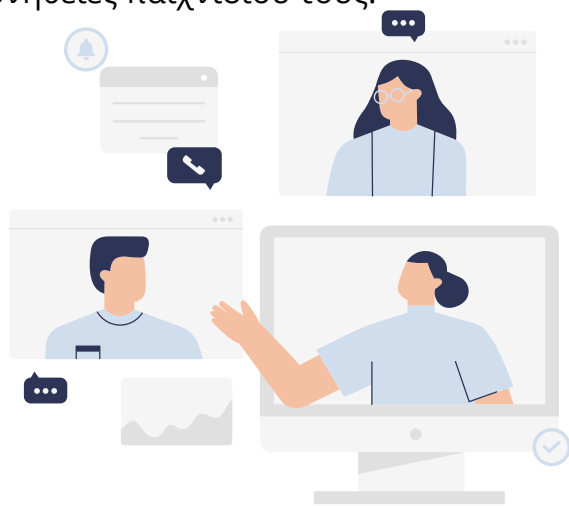
Ιανουάριος 2022 – Δεκέμβριος 2023

Erasmus + KA2  
2021-1-PT01-KA220-SCH-000032534



## Τι είναι το έργο POSITIVE

Το έργο POSITIVE στοχεύει στην προώθηση της ανάπτυξης των δεξιοτήτων αντιμετώπισης του άγχους σε εφήβους μέσω ενός παιχνιδοποιημένου τρισδιάστατου εκπαιδευτικού εικονικού κόσμου (3D Virtual World Learning Environment). Για μαθητές με γνώσεις ψηφιακής τεχνολογίας κοντά στο μέσο όρο, τα παιχνιδοποιημένα περιβάλλοντα μάθησης εκμεταλλεύονται οικείες εφαρμογές και διαδράσεις, και τους προσφέρουν σημαντικές πληροφορίες με έναν ενδιαφέρον, διασκεδαστικό και γεμάτο προκλήσεις τρόπο, αξιοποιώντας τις καθιερωμένες και καθημερινές συνήθειες παιχνιδιού τους.



## Γιατί αυτό το έργο είναι ενδιαφέρον και επίκαιρο

Σε όλο τον κόσμο, αναγνωρίζεται ότι η ενημέρωση γύρω από θέματα ψυχικής υγείας είναι ζωτικής σημασίας για την προαγωγή, την πρόληψη και τη φροντίδα της ψυχικής υγείας, την δημιουργία θετικών στάσεων, για την ψυχική υγεία, την αύξηση των σχετικών γνώσεων και τέλος, τη χρήση κατάλληλων στρατηγικών για την αντιμετώπιση δύσκολων καταστάσεων (π.χ. Miller et al. , 2019· Patafio et al., 2021· Wei & Kutcher, 2018). Στο σχολικό περιβάλλον, οι μαθητές αντιμετωπίζουν διάφορες ακαδημαϊκές και κοινωνικές καταστάσεις που μπορεί να αυξήσουν το άγχος και τη νευρικότητα τους. Έτσι, η παροχή ευκαιριών για τη βελτίωση των ικανοτήτων αντιμετώπισης του άγχους των νέων κατά τη διάρκεια αυτής της εξαιρετικά αγχωτικής, κρίσιμης περιόδου ανάπτυξης μπορεί να είναι καθοριστικής σημασίας, και να φέρει θετικά σχολικά αποτελέσματα.



## Κοινό-στόχος του έργου

Μαθητές που φοιτούν σε σχολεία μέσης και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, καθώς και οικογένειες, δάσκαλοι, ψυχολόγοι και όλη η σχολική κοινότητα.

## Αποτελέσματα έργου

**Αποτέλεσμα έργου 1: Ανάγκες μαθητών, σενάρια παιχνιδιών, Εκπαιδευτικό υλικό**  
Χαρακτηρισμός αναγκών μαθητών και σχολείων σχετικά με καταστάσεις που σχετίζονται με άγχος σε 4 ευρωπαϊκές χώρες. Σενάρια ψυχοεκπαιδευτικού υλικού; Προσδιορισμός σεναρίων παιχνιδιού.

**Αποτέλεσμα Έργου 2: Ανάπτυξη του τρισδιάστατου εικονικού κόσμου**  
Ανάπτυξη σεναρίων παιχνιδιών που μπορούν να παίξουν οι μαθητές.

**Αποτέλεσμα Έργου 3: Υλοποίηση, Αποτελέσματα Έρευνας, Τεκμηρίωση**  
Στοιχεία σχετικά με τη σκοπιμότητα του υλικού. Δεδομένα χρησιμότητας και αποτελεσματικότητας του παιχνιδιού στην ενίσχυση της γνώσης των μαθητών, του σχολείου και των οικογενειών σχετικά με τις στρατηγικές αντιμετώπισης του άγχους, αλλά και αποτελέσματα σχετικά με την ποιότητα ζωής τους.