



PROJECT NUMBER: 2024-1-LT01-KA220-SCH-000247500

ноември 2025  
НОВИНИ

2

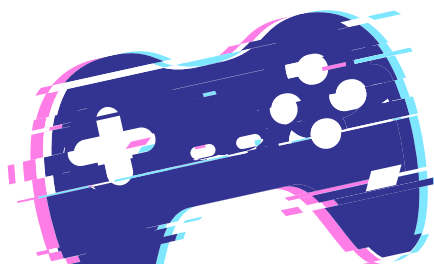
# Направи Следващата Стъпка

за по-добър дигитален свят

Проектът GameOver продължава своето пътуване, за да помогне на ученици, учители и семейства да разпознаят рисковете от **Проблемите с Онлайн Игрите (POG)** и да изградят по-здравословни дигитални навици.

От анализи в класната стая до разработване на инструменти и от международни срещи до кампании за повишаване на осведомеността, вторият етап на проекта вдъхна живот на идеите и сближи партньорите още повече.

Нека да разгледаме какво се случва и какво предстои!



Откажи се сега  
**ВКЛЮЧИ ЖИВОТА!**

# Среща на партньорите по GameOver в София

През октомври тази година партньорите по GameOver се срещнаха в София, България, за втората транснационална среща по проекта и енергията беше висока. Домакин на двудневната среща беше 149 СУ „Иван Хаджийски“. Събраха се екипи от Литва, Гърция, Испания и България. Дневният ред се фокусира върху три ключови компонента на проекта:

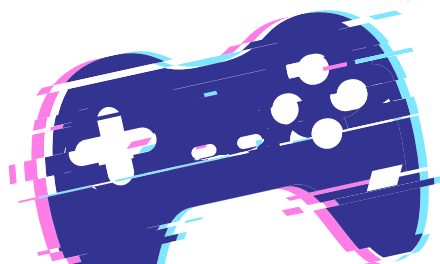
**Инструментът за ранно откриване (EDI)** - помощ на учителите да идентифицират проблемите с игри в ранен етап

Основните рамки на Инструментариума - практическо ръководство на ученици, преподаватели и родители

Стартиране на нова **Онлайн Програма за Обучение** на специалисти, работещи в областта на превенцията и ранната намеса

Между работните сесии партньорите се запознаха с опита на училището-домакин, обмениха идеи от национални практики и откриха нова мотивация за следващите стъпки.

Срещата завърши с ясен план за бъдещето и споделена цел за прилагане на резултатите от проекта в реалните класни стаи, където са най-необходими.



Откажи се сега  
**ВКЛЮЧИ ЖИВОТА!**

# Нашето Първо Промо Видео е Тук!

Горди сме да споделим промоционалното видео на GameOver – кратко, но въздействащо въведение в мисията и целите на проекта.

Само за 2,5 минути то обяснява как проектът се справя с предизвикателствата, свързани с онлайн игрите в училищата, и представя инструментите, които ще подкрепят учителите и семействата в цяла Европа.

Може да гледате видеото тук: <https://gameover-project.eu/materials/>

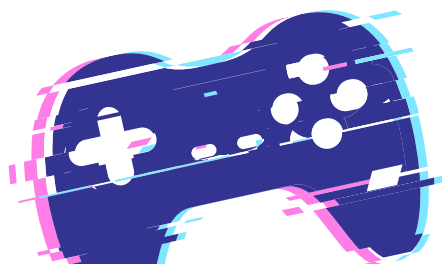


## Акцентите Досега

Само за една година проектът GameOver вече постигна значителен напредък. Ето някои от ключовите ни постижения:



А ние едва започваме!



Откажи се сега  
**ВКЛЮЧИ ЖИВОТА!**

# Какво следва?

Ето какво предстои през следващите няколко месеца:

- ❁ Тестване и валидиране на Инструмента за ранно откриване (EDI)
- ❁ Финализиране на съдържанието и дейностите за **Инструментариума**
- ❁ Структуриране на **Онлайн Програмата за Обучение** на училищни специалисти
- ❁ Осъществяване на нови действия и мини кампани за **повишаване на осведомеността**

Останете с нас, за да насърчим дигиталното благополучие заедно!!

Знаете ли,  
че ...?

Световната здравна организация (СЗО)  
призна игровото разстройство за психично  
заболяване през 2019 г.

Ранната подкрепа от учители и семейства  
може да окаже голямо влияние върху  
предотвратяването на проблемно игрово  
поведение при тийнейджърите.

## ОСТАНИ С НАС!

За редовни актуализации, ресурси и  
новини от GameOver, следете ни онлайн:

**ЗАЕДНО ПОМАГАМЕ НА МЛАДИТЕ ХОРА ДА СЕ  
РАЗВИВАТ - ОНЛАЙН И ОФЛАЙН**

Сканирай за още



[gameover-project.eu](http://gameover-project.eu)

Последвай ни в



## Партньори



Съфинансирано от  
Европейския съюз

Финансирано от Европейския съюз. Изразените мнения и възгледи обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Националната агенция. Нито Европейският съюз, нито Националната агенция могат да бъдат държани отговорни за тях.