WP3 - ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗΣ POWERPACK

Ψηφιακή Ευημερία: Παιχνίδι ρόλων για γονική μέριμνα με αυτοπεποίθηση

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. Project Number: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

1. Γενικές Πληροφορίες

Διάσταση ευεξίας: Ψηφιακή ευημερία
Ηλικιακή ομάδα-στόχος: Γονείς παιδιών ηλικίας **6–14** ετών
Μορφή δραστηριότητας: Παιχνίδι ρόλων και διαδραστικό εργαστήριο
Διάρκεια: **75–90** λεπτά
Μέγεθος ομάδας: **10–20** συμμετέχοντες
Εγκάρσια προσέγγιση: Ψηφιακός γραμματισμός, οικογενειακή εκπαίδευση, κοινωνικοσυναισθηματική μάθηση, δεξιότητες επικοινωνίας

2. Μαθησιακοί Στόχοι

- Αύξηση της εμπιστοσύνης των γονέων στη ρύθμιση και τη χρήση γονικών ελέγχων σε συσκευές και εφαρμογές.
- Ανάπτυξη επικοινωνιακών δεξιοτήτων για να συζητήσουν με τα παιδιά τους θέματα ασφάλειας στο διαδίκτυο.
- Εξάσκηση σε στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων για την αντιμετώπιση διαδικτυακών κινδύνων και ψηφιακών συγκρούσεων.

3. Απαιτούμενα υλικά

- **Smartphones, tablet** ή φορητοί υπολογιστές (προαιρετικά)
- Εκτυπωμένες κάρτες σεναρίων με συνήθεις προκλήσεις ασφάλειας στο διαδίκτυο (π.χ. μέσα κοινωνικής δικτύωσης, παιχνίδια, εφαρμογές συνομιλίας)
- Λευκός πίνακας ή πίνακας παρουσιάσεων για ομαδική συζήτηση
- Αυτοκόλλητες σημειώσεις, μαρκαδόροι και στυλό
- Φυλλάδια με συμβουλές και αναλυτικούς οδηγούς για γονικό έλεγχο

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.
Project Number: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

4. Βήματα για την υλοποίηση της Δραστηριότητας

Βήμα 1: Εισαγωγή & Σπάσιμο του πάγου (10–15 λεπτά)

- Ο συντονιστής παρουσιάζει τη συνεδρία και τη σημασία του γονικού ελέγχου και της ασφάλειας στο διαδίκτυο.
- Σπάσιμο πάγου: Οι γονείς μοιράζονται μια πρόκληση που αντιμετώπισαν στη διαχείριση των διαδικτυακών δραστηριοτήτων του παιδιού τους.

Βήμα 2: Επίδειξη (10 λεπτά)

- Ο συντονιστής δείχνει παραδείγματα εργαλείων και ρυθμίσεων γονικού ελέγχου (περιορισμοί ηλικίας, δικαιώματα εφαρμογής, όρια χρόνου οθόνης).
- Συζητήστε τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα διαφορετικών εργαλείων.

Βήμα 3: Σενάρια Παιχνιδιού Ρόλων (30–35 λεπτά)

- Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε μικρές ομάδες (3-4 γονείς).
- Κάθε ομάδα λαμβάνει μια κάρτα σεναρίου (π.χ., «Το παιδί σας θέλει να εγγραφεί σε μια νέα πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης» ή «Υποψιάζεστε ότι το παιδί σας συνομιλεί με αγνώστους στο διαδίκτυο»).
- Οι γονείς παίζουν με τη σειρά τους ρόλους:
- Ένας γονέας ενεργεί ως ο εαυτός του
- Κάποιος ενεργεί ως παιδί.
- Ωστόσο, η δραστηριότητα μπορεί επίσης να γίνει με γονείς και παιδιά, και τα ίδια τα παιδιά μπορούν να παίξουν τους δικούς τους ρόλους.
- Άλλοι παρατηρούν και παρέχουν ανατροφοδότηση

Κάθε παιχνίδι ρόλων επικεντρώνεται στον καθορισμό ορίων, στη χρήση γονικού ελέγχου και στην αποτελεσματική επικοινωνία με το παιδί.

Βήμα 4: Ομαδική Ανασκόπηση (15–20 λεπτά)

Ο συντονιστής καθοδηγεί τη συζήτηση:

- Ποιες στρατηγικές λειτούργησαν καλά;
- Πώς νιώσατε που θέσατε όρια διατηρώντας την εμπιστοσύνη;
- Ποιες προκλήσεις παραμένουν;

Συντάξτε μια λίστα με πρακτικές συμβουλές και βέλτιστες πρακτικές για τους γονείς.

Βήμα 5: Στοχασμός & Σχέδιο Δράσης (10 λεπτά)

- Οι γονείς καταγράφουν μια συγκεκριμένη ενέργεια που θα κάνουν στο σπίτι για να βελτιώσουν την ασφάλεια στο διαδίκτυο.

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.
Project Number: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

5. Σημειώσεις και Συμβουλές για τους Εκπαιδευτικούς

- Δώστε έμφαση σε ένα μη επικριτικό και υποστηρικτικό περιβάλλον. Οι γονείς μπορεί να αισθάνονται άγχος για την τεχνολογία.
- Ενθαρρύνετε την ανταλλαγή προσωπικών εμπειριών για την ομαλοποίηση των προκλήσεων.
- Προσαρμόστε τα σενάρια ώστε να αντικατοπτρίζουν το πολιτιστικό και τεχνολογικό πλαίσιο των συμμετεχόντων.
- Προσφέρετε πρόσθετους πόρους και οδηγούς για παρακολούθηση μετά το εργαστήριο.

6. Προτροπή για αναστοχασμό για τους μαθητές

- Ποιο ήταν το πιο δύσκολο κομμάτι του παιχνιδιού ρόλων για εσάς;
- Ποιες στρατηγικές σας βοήθησαν να νιώσετε μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση στη διαχείριση της διαδικτυακής ασφάλειας του παιδιού σας;
- Ποιο είναι ένα συγκεκριμένο βήμα που θα εφαρμόσετε στο σπίτι μετά από αυτή τη συνεδρία;

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.
Project Number: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

7. Συμβουλές για την προσαρμογή παιδιών με αναπηρίες

Ευκολότερη έκδοση (Πρωτοβάθμια εκπαίδευση / επιπλέον υποστήριξη):

- Χρησιμοποιήστε απλά, σαφή σενάρια με βήμα προς βήμα οδηγίες για το παιχνίδι ρόλων.
- Δείξτε τα εργαλεία γονικού ελέγχου πριν ζητήσετε από τους συμμετέχοντες να τα δοκιμάσουν.
- Επιτρέψτε στους γονείς να παρακολουθήσουν ένα υπόδειγμα παιχνιδιού ρόλων πριν εξασκηθούν οι ίδιοι.
- Εστιάστε σε έναν τύπο ψηφιακής πρόκλησης κάθε φορά (π.χ., ιδιωτικότητα στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ή χρόνος μπροστά σε οθόνη).

Μεσαία Έκδοση (Πρωτοβάθμια εκπαίδευση / περισσότερη ανεξαρτησία):

- Εισαγάγετε πιο σύνθετα σενάρια, όπως ομαδικές συνομιλίες, διαδικτυακή πίεση από ομοτίμους ή αιτήματα για εφαρμογές.
- Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να προτείνουν πολλαπλές στρατηγικές και λύσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ρόλων.
- Διευκολύνετε τη συζήτηση σχετικά με την εξισορρόπηση της εποπτείας, της εμπιστοσύνης και της ανεξαρτησίας για τα παιδιά.
- Επιτρέψτε στους συμμετέχοντες να εναλλάσσουν ρόλους και να παρέχουν ανατροφοδότηση από ομοτίμους.

Προσαρμογές για μαθητές με αναπηρίες:

- Παρέχετε οπτικά βοηθήματα, στιγμιότυπα οθόνης και αναλυτικές οδηγίες σε έντυπη μορφή για τα εργαλεία γονικού ελέγχου.
- Προσφέρετε ευέλικτους ρόλους συμμετοχής: παρατηρητής, παίκτης ρόλων, κρατητής σημειώσεων ή βοηθός.
- Δώστε επιπλέον χρόνο για εξάσκηση και μικρότερα μεγέθη ομάδων για την ενίσχυση της αυτοπεποίθησης.
- Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ζευγάρια στρατηγικά για υποστήριξη και καθοδήγηση από ομοτίμους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ρόλων.

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.
Project Number: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

8. Αναφορές {μεθοδολογική προσέγγιση}

Η δραστηριότητα συνδυάζει ενεργητική μάθηση, επίλυση προβλημάτων και συνεργατική εργασία:
Οι γονείς μαθαίνουν εξασκώντας σενάρια ψηφιακής ασφάλειας σε πραγματικό χρόνο μέσω παιχνιδιού ρόλων.
Ενθαρρύνει τον ψηφιακό γραμματισμό, διδάσκοντας στους συμμετέχοντες να εντοπίζουν κινδύνους, να εφαρμόζουν γονικό έλεγχο και να επικοινωνούν αποτελεσματικά με τα παιδιά.
Η ομαδική εργασία ενισχύει την αυτοπεποίθηση, την επικοινωνία και τις δεξιότητες λήψης αποφάσεων μέσω της ανατροφοδότησης από συνομηλίκους και της συζήτησης.
Η παρουσίαση της δραστηριότητας ως ρεαλιστικό παιχνίδι ρόλων αυξάνει την εμπλοκή, το κίνητρο και την πρακτική μάθηση.
Η σύνδεση σεναρίων με την καθημερινή οικογενειακή ζωή προωθεί τον προβληματισμό σχετικά με την υπεύθυνη χρήση της τεχνολογίας και δίνει τη δυνατότητα στους γονείς να λάβουν εφαρμόσιμα μέτρα για την ασφάλεια στο διαδίκτυο.

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.
Project Number: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης

PowerPackProject

power.packproject

PowerPackProject

ΚΟΙΝΟΠΡΑΞΙΑ

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ

ΕΤΑΙΡΟΙ

CC BY NC SA

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. Project Number: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

ΕΥΚΟΛΗ ΕΚΔΟΣΗ

Κάρτα Σεναρίου 1 – Ξένος σε μια Συνομιλία Παιχνιδιού

Ανακαλύπτετε ότι το παιδί σας (9 ετών) συνομιλεί με κάποιον που δεν γνωρίζει σε ένα διαδικτυακό παιχνίδι.

Πώς του μιλάτε γι' αυτό;

Ποια μέτρα ασφαλείας λαμβάνεται;

Κάρτα Σεναρίου 2 – Ακατάλληλο Περιεχόμενο

Το παιδί σας (10 ετών) βλέπει κατά λάθος ένα βίντεο που δεν είναι κατάλληλο για την ηλικία του.

Πώς αντιμετωπίζετε την κατάσταση;

Ποια εργαλεία μπορούν να βοηθήσουν στην αποτροπή αυτού στο μέλλον;

Κάρτα Σεναρίου 3 – Υπερβολικός Χρόνος Οθόνης

Το παιδί σας (7 ετών) αρνείται να σταματήσει να παρακολουθεί βίντεο ακόμα και μετά από αρκετές υπενθυμίσεις.

Πώς το βοηθάτε να απομακρυνθεί ήρεμα από την οθόνη;

Ποιος απλός γονικός έλεγχος θα μπορούσε να υποστηρίξει κάτι τέτοιο;

Κάρτα Σεναρίου 4 – Λήψη Νέου Παιχνιδιού

Το παιδί σας (8 ετών) θέλει να κατεβάσει ένα νέο παιχνίδι χωρίς να σας ρωτήσει πρώτα.

Πώς εξηγείτε τον κανόνα σχετικά με το αίτημα άδειας;

Ποιες ρυθμίσεις μπορούν να βοηθήσουν στη διαχείριση των λήψεων εφαρμογών;

Κάρτα Σεναρίου 5 – Κοινοποίηση Φωτογραφιών

Το παιδί σας (6 ετών) θέλει να στείλει μια αστεία φωτογραφία σε έναν συμμαθητή του.

Πώς του μαθαίνετε τι είναι ασφαλές να μοιράζεται;

Ποιες ρυθμίσεις απορρήτου μπορείτε να ελέγξετε μαζί;

Κάρτα Σεναρίου 6 – Αναδυόμενες Διαφημίσεις

Το παιδί σας (7 ετών) κάνει κλικ σε μια αναδυόμενη διαφήμιση κατά λάθος ενώ παίζει.

Πώς εξηγείτε τι είναι οι διαφημίσεις;

Ποια εργαλεία βοηθούν στον αποκλεισμό ακατάλληλου περιεχομένου;

Κάρτα Σεναρίου 7 – Ασφάλεια Κωδικού Πρόσβασης

Το παιδί σας (9 ετών) θέλει να χρησιμοποιήσει έναν πολύ απλό κωδικό πρόσβασης όπως «1234».

Πώς εξηγείτε τη σημασία των ισχυρών κωδικών πρόσβασης;

Ποια βήματα μπορείτε να κάνετε από κοινού;

Κάρτα Σεναρίου 8 – Παρακολούθηση Βίντεο Μόνος/Μόνη

Το παιδί σας (8 ετών) αρχίζει να παρακολουθεί βίντεο χωρίς να σας το πει.

Πώς σχολιάζετε την επιλογή ασφαλούς περιεχομένου;

Ποιοι γονικοί έλεγχοι μπορούν να βοηθήσουν στο φιλτράρισμα βίντεο;

Κάρτα Σεναρίου 9 – Συσκευή στο Υπνοδωμάτιο

Το παιδί σας (10 ετών) θέλει να έχει το tablet του στο υπνοδωμάτιό του τη νύχτα.

Πώς εξηγείτε τις υγιεινές συνήθειες μπροστά στην οθόνη;

Τι όρια μπορείτε να θέσετε;

Κάρτα Σεναρίου 10 – Συσκευή Φίλου

Το παιδί σας (7 ετών) χρησιμοποιεί το tablet ενός φίλου του που δεν έχει περιορισμούς.

Πώς μιλάτε για την ασφάλεια ακόμα και σε άλλες συσκευές;

Σε ποιους απλούς κανόνες μπορείτε να συμφωνήσετε;

ΜΕΣΑΙΑ ΕΚΔΟΣΗ

Κάρτα Σεναρίου 11 – Νέο Αίτημα Κοινωνικής Δικτύωσης

Το παιδί σας (11 ετών) θέλει να εγγραφεί σε μια νέα πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης επειδή «όλοι οι φίλοι του είναι εκεί».

Πώς αντιδράτε;

Ποιες ρυθμίσεις γονικού ελέγχου ή απορρήτου θα ορίζατε;

Κάρτα Σεναρίου 12 – Σύγκρουση Χρόνου Οθόνης

Το παιδί σας (13 ετών) θυμώνει όταν του ζητάτε να σταματήσει να χρησιμοποιεί το τηλέφωνό του το βράδυ.

Πώς θέτετε όρια διατηρώντας παράλληλα θετική επικοινωνία;

Κάρτα Σεναρίου 13 – Μυστικός Δεύτερος Λογαριασμός

Ανακαλύπτετε ότι το παιδί σας (12 ετών) δημιούργησε έναν δεύτερο «κρυφό» λογαριασμό σε μια εφαρμογή.

Πώς μιλάτε για εμπιστοσύνη, κανόνες και ασφάλεια στο διαδίκτυο;

Κάρτα Σεναρίου 14 – Πίεση από Συνομιλήκους στο Διαδίκτυο

Το παιδί σας (14 ετών) νιώθει πιεσμένο από τους συμμαθητές του να κοινοποιεί φωτογραφίες ή προσωπικά στοιχεία στο διαδίκτυο.

Πώς το καθοδηγείτε;

Τι όρια θέτετε;

Κάρτα Σεναρίου 15 – Δράμα στην Ομαδική Συνομιλία

Το παιδί σας (12 ετών) είναι αναστατωμένο επειδή οι συμμαθητές του το αποκλείουν από μια ομαδική συνομιλία.

Πώς το στηρίζετε συναισθηματικά;

Ποιους κανόνες διαδικτυακής επικοινωνίας μπορείτε να συζητήσετε;

Κάρτα Σεναρίου 16 – Μηνύματα αργά το βράδυ

Το παιδί σας (13 ετών) ξενυχτάει στέλνοντας μηνύματα στους φίλους του.

Πώς θέτετε όρια σεβόμενοι παράλληλα την κοινωνική τους ζωή;

Ποια όρια χρόνου μπροστά στην οθόνη θα μπορούσαν να βοηθήσουν;

Κάρτα Σεναρίου 17 – Επικίνδυνες Προκλήσεις

Το παιδί σας (14 ετών) θέλει να δοκιμάσει μια διαδικτυακή πρόκληση που είδε στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

Πώς μιλάτε για τους κινδύνους και την κριτική σκέψη;

Ποια μέτρα ασφαλείας μπορείτε να λάβετε;

Κάρτα Σεναρίου 18 – Κοινοποίηση Τοποθεσίας

Το παιδί σας (11 ετών) ενεργοποιεί την κοινοποίηση τοποθεσίας σε φίλους χωρίς να σας ενημερώσει.

Πώς εξηγείτε τους κινδύνους για την ιδιωτικότητα;

Ποιες ρυθμίσεις πρέπει να εξετάσετε μαζί;

Κάρτα Σεναρίου 19 – Διαδικτυακές Διαφωνίες

Το παιδί σας (12 ετών) μπλέκεται σε έναν καβγά σε μια ομαδική συνομιλία.

Πώς τους καθοδηγείτε στην επικοινωνία με σεβασμό;

Ποια βήματα μπορούν να βοηθήσουν στην αποτροπή της κλιμάκωσης;

Κάρτα Σεναρίου 20 – Εφαρμογή με Κρυφές Λειτουργίες

Το παιδί σας (13 ετών) χρησιμοποιεί μια εφαρμογή με εξαφανιζόμενα μηνύματα ή κρυφούς φακέλους.

Πώς συζητάτε για τη διαφάνεια και την εμπιστοσύνη;

Τι όρια θέτεις;

ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΜΕΝΗ ΕΚΔΟΣΗ

Δυσκολία στην κατανόηση των διαδικτυακών κινδύνων

Το παιδί σας δυσκολεύεται να καταλάβει γιατί η συνομιλία με αγνώστους στο διαδίκτυο μπορεί να είναι επικίνδυνη.

Πώς το εξηγείτε χρησιμοποιώντας απλά, συγκεκριμένα παραδείγματα;

Ποια οπτικά βοηθήματα ή εργαλεία μπορούν να βοηθήσουν στην ενίσχυση της κατανόησης;

Αισθητηριακή Υπερδιέγερση από τον Χρόνο μπροστά σε Οθόνη

Το παιδί σας νιώθει υπερδιέγερση μετά από μεγάλα χρονικά διαστήματα χρήσης μιας συσκευής.

Πώς το βοηθάτε να καταλάβει πότε χρειάζονται ένα διάλειμμα;

Ποια όρια χρόνου οθόνης ή χρονόμετρα θα μπορούσαν να το υποστηρίξουν;

Πρόβλημα με τον Εντοπισμό Ακατάλληλου Περιεχομένου

Το παιδί σας δυσκολεύεται να αναγνωρίσει πότε ένα βίντεο ή μια εικόνα δεν είναι κατάλληλο γι'αυτό.

Πώς του μαθαίνετε να ζητάει βοήθεια όταν κάτι του φαίνεται «περίεργο» ή «μπερδεμένο»;

Ποια φίλτρα ή γονικοί έλεγχοι μπορούν να μειώσουν την έκθεση;

Δυσκολία με την ερμηνεία των Μηνυμάτων στις Συνομιλίες

Το παιδί σας παρερμηνεύει τα μηνύματα στις ομαδικές συνομιλίες και αναστατώνεται.

Πώς το βοηθάτε να κατανοήσει τον τόνο και το πλαίσιο;

Ποιους κανόνες ή υποστήριξη μπορείτε να θεσπίσετε για ασφαλέστερη επικοινωνία;

Παρορμητικό Κλικ

Το παιδί σας κάνει κλικ σε διαφημίσεις, αναδυόμενα παράθυρα ή άγνωστους συνδέσμους χωρίς να το σκεφτεί.

Πώς εξηγείτε την διαφορά μεταξύ ασφαλών και μη ασφαλών κουμπιών;

Ποια εργαλεία μπορούν να μπλοκάρουν ή να περιορίσουν το επικίνδυνο περιεχόμενο;

Κοινοποίηση Προσωπικών Πληροφοριών

Το παιδί σας έχει την τάση να κοινοποιεί προσωπικά στοιχεία στο διαδίκτυο επειδή δεν κατανοεί την έννοια της ιδιωτικότητας.

Πώς του διδάσκετε ποιες πληροφορίες είναι «ιδιωτικές»;

Ποιες ρυθμίσεις μπορούν να βοηθήσουν στην προστασία της ταυτότητας του;

Συναισθηματική Ρύθμιση Κατά τις Μεταβάσεις στην Οθόνη

Το παιδί σας αναστατώνεται πολύ όταν έρθει η ώρα να σταματήσει να χρησιμοποιεί μια συσκευή.

Πώς το προετοιμάζετε για τις μεταβάσεις με προβλέψιμο τρόπο;

Ποια οπτικά χρονοδιαγράμματα ή χρονόμετρα θα μπορούσαν να βοηθήσουν;

Δυσκολία στην Διαχείριση Διαδικτυακών Φιλιών

Το παιδί σας αγχώνεται όταν οι διαδικτυακοί φίλοι του δεν ανταποκρίνονται αμέσως.

Πώς το βοηθάτε να κατανοήσει τις προσδοκίες για υγιή επικοινωνία;

Ποια όρια μπορείτε να θέσετε μαζί;

Χρήση Συσκευών ως Εργαλείο Άνεσης

Το παιδί σας βασίζεται στο tablet ή το τηλέφωνο του για να ηρεμήσει μόνο του.

Πώς εξισορροπείτε την ανάγκη του για άνεση με τις ασφαλείς και υγιείς συνήθειες τους μπροστά στην οθόνη;

Ποιες εναλλακτικές στρατηγικές ηρεμίας μπορείτε να εισαγάγετε;

Κατανόηση Κανόνων σε Διαφορετικές Συσκευές

Το παιδί σας χρησιμοποιεί συσκευές στο σπίτι, στο σχολείο και στην θεραπεία, το καθένα με διαφορετικούς κανόνες.

Πώς δημιουργείτε ένα απλό, συνεπές σύνολο προσδοκιών που μπορεί να ακολουθεί παντού;

Ποιες οπτικές υπενθυμίσεις ή λίστες ελέγχου μπορούν να το υποστηρίξουν;