ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ

Street Smart

Τα παιδιά μας μαθαίνουν τον δρόμο παίζοντας, πριν βγουν σε αυτόν

Ερευνητικό Ινστιτούτο Παιχνιδιών (ΕΙΠ), Ιόνιο Πανεπιστήμιο
σε συνεργασία με τη Διεύθυνση Τροχαίας Κέρκυρας και την Περιφέρεια Ιονίων Νήσων,
με τη συμμετοχή της Περιφερειακής Διεύθυνσης Εκπαίδευσης Ιονίων Νήσων

Νοέμβριος 2026

Έκδοση επίδειξης

ΜΕ ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ

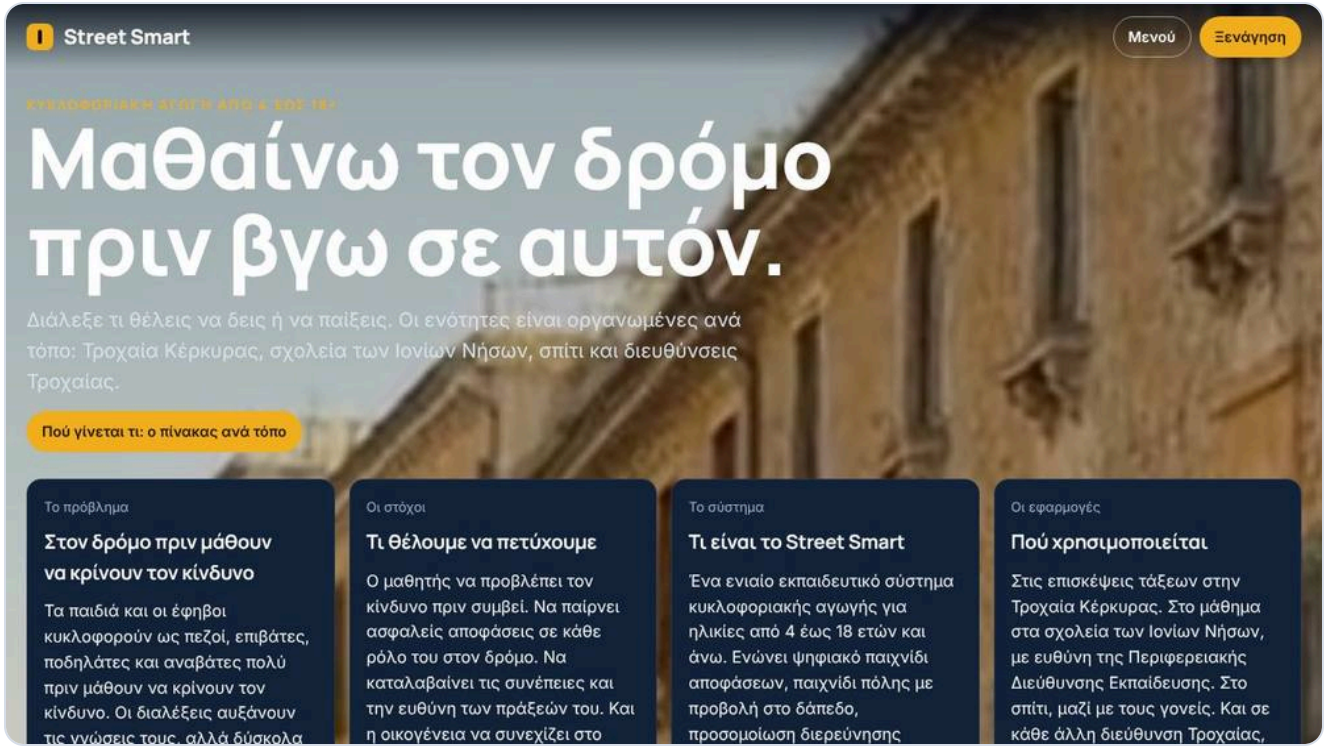
Κάθε παιδί των Ιονίων Νήσων να ξέρει να κινείται με ασφάλεια

Το πρόβλημα. Τα παιδιά και οι έφηβοι κυκλοφορούν ως πεζοί, επιβάτες, ποδηλάτες και αναβάτες πολύ πριν μάθουν να κρίνουν τον κίνδυνο. Μια διάλεξη τούς λέει τι να προσέχουν, δεν τους δίνει όμως την ευκαιρία να το δοκιμάσουν. Στον δρόμο το λάθος δεν διορθώνεται.

Οι στόχοι. Ο μαθητής να προβλέπει τον κίνδυνο πριν συμβεί, να παίρνει ασφαλείς αποφάσεις σε κάθε ρόλο του στον δρόμο και να καταλαβαίνει τις συνέπειες και την ευθύνη των πράξεών του. Η οικογένεια να συνεχίζει στο σπίτι όσα έμαθε το παιδί.

Τι είναι. Ένα ενιαίο εκπαιδευτικό σύστημα για ηλικίες από 4 έως 18 ετών και άνω: παιχνίδι αποφάσεων, παιχνίδι πόλης στο δάπεδο, προσομοίωση διερεύνησης συμβάντος με παιχνίδι εικονικής δίκης, σεμινάρια αστυνομικών, αποστολές στο σπίτι. Τα συμβάντα έρχονται από βάση δεδομένων που ενημερώνουν οι αστυνομικοί.

Ιστότοπος επίδειξης: https://gameresearch.gr/wp-content/uploads/2026/11/street-smart-demo.html



Ο ιστότοπος επίδειξης. Τα βίντεο είναι ενδεικτικά και δεν δείχνουν πραγματικά σημεία.

> **Η ιδέα.** Εδώ το παιδί κάνει το λάθος με ασφάλεια, βλέπει τη συνέπεια και ξαναπροσπαθεί, μέχρι η σωστή απόφαση να του γίνει συνήθεια.

ΓΙΑΤΙ ΑΞΙΖΕΙ

Ένα έργο που κερδίζουν όλοι: τα παιδιά, οι γονείς, το σχολείο, η Τροχαία, η Περιφέρεια

ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ

- Μαθαίνουν παίζοντας, όχι ακούγοντας.
- Γίνονται πεζοί, ποδηλάτες, οδηγοί, μάρτυρες, δικαστές.
- Κάνουν το λάθος στο παιχνίδι και όχι στον δρόμο.
- Κάθε ηλικία έχει το δικό της επίπεδο, από το νηπιαγωγείο έως το λύκειο.

ΟΙ ΓΟΝΕΙΣ

- Το παιδί φέρνει στο σπίτι αποστολές για όλη την οικογένεια.
- Βλέπουν τι έμαθε και το συνεχίζουν στην καθημερινή διαδρομή.
- Δεν ζητούνται ονοματεπώνυμα· το παιδί παίζει με ψευδώνυμο.
- Το περιεχόμενο το έχει εγκρίνει η Τροχαία.

ΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΚΑΙ Η ΤΡΟΧΑΙΑ

- Έτοιμο υλικό για την τάξη, χωρίς προετοιμασία από τον εκπαιδευτικό.
- Η επίσκεψη στην Τροχαία Κέρκυρας γίνεται εμπειρία που τα παιδιά θυμούνται.
- Οι αστυνομικοί προσθέτουν οι ίδιοι νέα συμβάντα, ώστε το υλικό να μένει επίκαιρο.

Η ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑ ΙΟΝΙΩΝ ΝΗΣΩΝ

- Μία επένδυση που φτάνει σε κάθε σχολείο όλων των νησιών.
- Ορατό αποτέλεσμα για κάθε οικογένεια της Περιφέρειας.
- Φτιάχνεται στα Ιόνια, από το Ιόνιο Πανεπιστήμιο, με την Τροχαία και τη Διεύθυνση Εκπαίδευσης.
- Μπορεί να δοθεί έτοιμο και σε άλλες περιοχές της χώρας.

Η οδική ασφάλεια δεν είναι μόνο δρόμοι και σήμανση. Είναι και οι άνθρωποι που τους χρησιμοποιούν. Το Street Smart εκπαιδεύει τους αυριανούς οδηγούς των νησιών μας από σήμερα.

ΠΟΥ ΓΙΝΕΤΑΙ ΤΙ

Πλήρης εγκατάσταση στην Τροχαία Κέρκυρας, ψηφιακή χρήση σε όλα τα Ιόνια Νησιά

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ	ΤΡΟΧΑΙΑ ΚΕΡΚΥΡΑΣ	ΣΧΟΛΙΚΗ ΤΑΞΗ	ΣΠΙΤΙ	ΑΛΛΕΣ ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΙΣ
Παιχνίδι πόλης	Προβολή στο δάπεδο, με χειριστήρια	Κοινή οθόνη και tablet	Κινητό	Οθόνη και tablet
Αυτόματος έλεγχος ΚΟΚ και επανάληψη συμβάντος	Ναι	Ναι	Ναι	Ναι
Διερεύνηση συμβάντος και εικονική δίκη	Πλήρες, με tablet και έντυπα φύλλα	Με κωδικό τάξης (εικονική δίκη από 13 ετών)	Ατομικά, ένας ρόλος	Με κωδικό τάξης
Σενάριο «Η μέρα μου»	Σε tablet	Σε tablet ή κινητό	Στο κινητό	Σε tablet ή κινητό
Σεμινάριο από αστυνομικό	Ναι	Όπου το οργανώσει η τοπική διεύθυνση	Όχι	Από τα δικά τους στελέχη
Έντυπο υλικό της Τροχαίας	Δίνεται στην επίσκεψη	Όχι	Το φέρνει ο μαθητής	Το ίδιο ή δικό τους
Οικογενειακές αποστολές	Όχι	Όχι	Ναι	Όχι
Βάση συμβάντων: προσθήκη, αλλαγές, προβολή	Στελέχη της Τροχαίας	Όχι	Όχι	Τοπικά σενάρια
Έλεγχος εισόδου και αξιολόγηση	Όχι	Πριν, μετά και αργότερα	Όχι	Όχι

Σχολεία: Κέρκυρα, Παξοί, Λευκάδα, Κεφαλονιά, Ιθάκη, Ζάκυνθος. Την εφαρμογή στα σχολεία αναλαμβάνει η Περιφερειακή Διεύθυνση Εκπαίδευσης Ιονίων Νήσων. Οι άλλες διευθύνσεις Τροχαίας χρειάζονται μόνο συσκευές με φυλλομετρητή.

ΓΙΑ ΠΟΙΟΝ

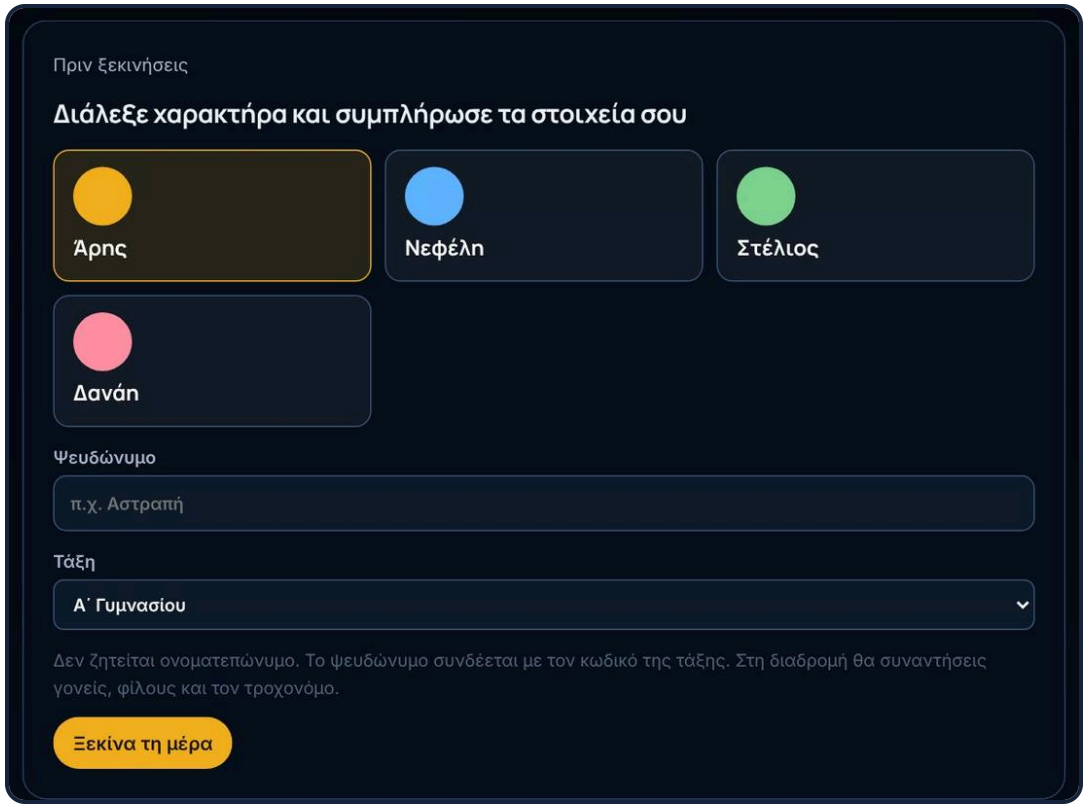
Έξι βαθμίδες, 35 ικανότητες, με έλεγχο εισόδου πριν από κάθε βαθμίδα

ΒΑΘΜΙΔΑ	ΡΟΛΟΣ ΣΤΟΝ ΔΡΟΜΟ	ΤΙ ΜΑΘΑΙΝΕΙ	ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗ ΣΥΜΒΑΝΤΟΣ
Νηπιαγωγείο, 4–6	Πεζός με συνοδό, επιβάτης	Σταματώ στο κράσπεδο και περιμένω τον μεγάλο	Όχι
Αρχή Δημοτικού, 7–9	Πεζός	Διαλέγω πού περνάω και ξέρω πότε δεν με βλέπουν	Όχι
Τέλος Δημοτικού, 9–12	Πεζός, ποδηλάτης	Προβλέπω τι θα κάνει το όχημα	«Ντετέκτιβ συμβάντος», χωρίς εικονική δίκη
Γυμνάσιο, 13–15	Πεζός, ποδήλατο, πατίνι, συνεπιβάτης	Κινητό, τυφλό σημείο, το «όχι» στην παρέα	Με εικονική δίκη
Λύκειο, 16–18	Αναβάτης, μελλοντικός οδηγός	Ταχύτητα, κράνος, σχέδιο επιστροφής	Με εικονική δίκη
Νέοι οδηγοί και γονείς, 18+	Οδηγός, γονέας ως πρότυπο	Οι πρώτοι μήνες στο τιμόνι	Με εικονική δίκη

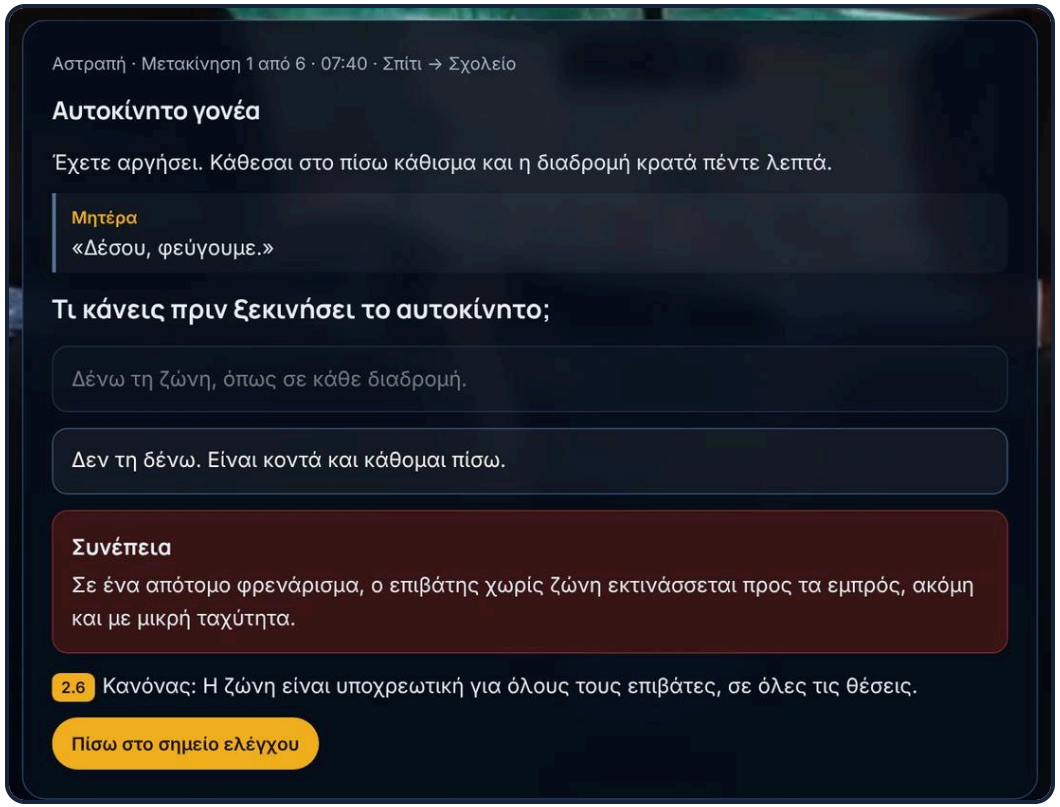
Πέντε άξονες ικανοτήτων: πρόβλεψη κινδύνου, κανόνες, προστασία, απόφαση και αυτοέλεγχος, ευθύνη. Χάρτης ικανοτήτων: https://gameresearch.gr/street-smart-competencies/

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ · ΣΧΟΛΕΙΟ ΚΑΙ ΣΠΙΤΙ

«Η μέρα μου»: έξι μετακινήσεις, έξι αποφάσεις



1. Ο μαθητής διαλέγει χαρακτήρα και δίνει ψευδώνυμο και τάξη. Δεν ζητείται ονοματεπώνυμο.



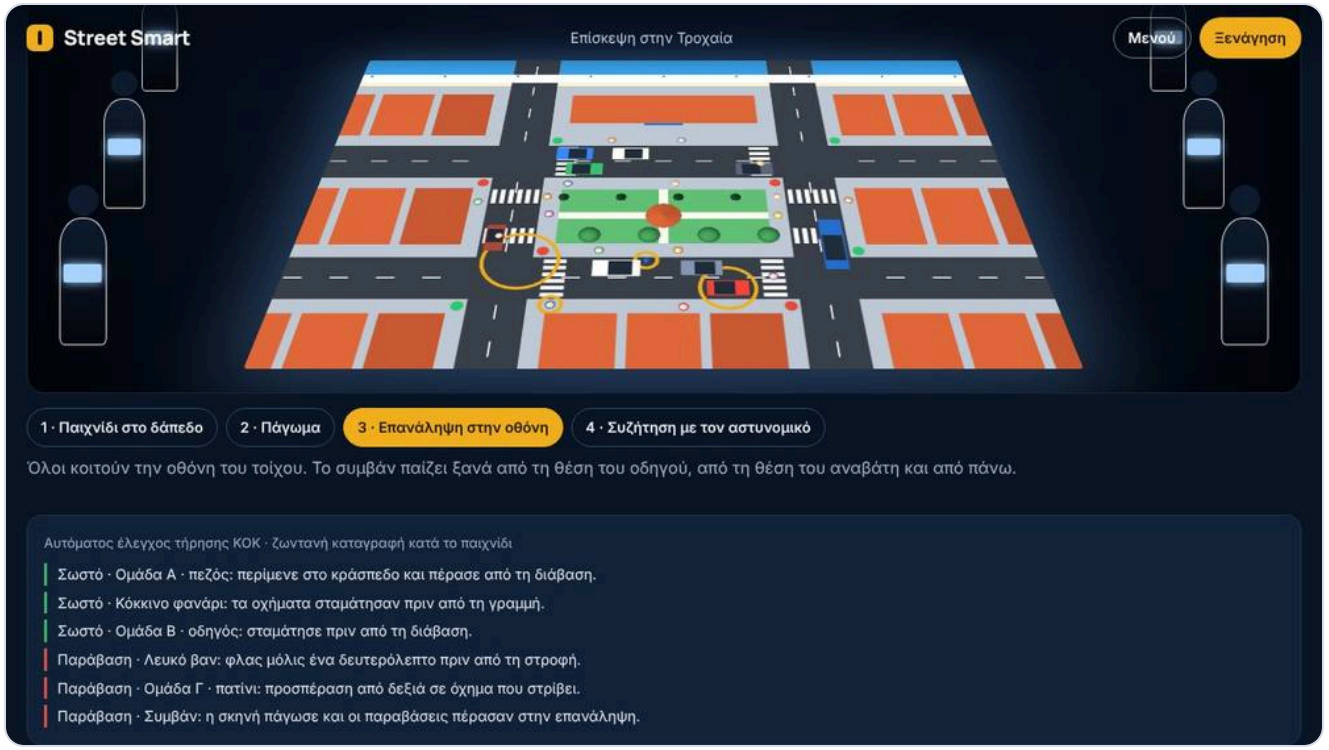
2. Σε κάθε μετακίνηση παίρνει μία απόφαση. Στη λάθος επιλογή βλέπει τη συνέπεια και τον κανόνα και ξαναδοκιμάζει.

Οι έξι αποφάσεις: ζώνη στο αυτοκίνητο · κινητό στη διάβαση · STOP με το ποδήλατο · δεύτερος επιβάτης στο πατίνι · μηχανάκι χωρίς κράνος ή λεωφορείο · επιστροφή με οδηγό που έχει πιει.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ · ΤΡΟΧΑΙΑ ΚΕΡΚΥΡΑΣ

Η επίσκεψη σε έξι βήματα, με την πόλη προβαλλόμενη στο δάπεδο

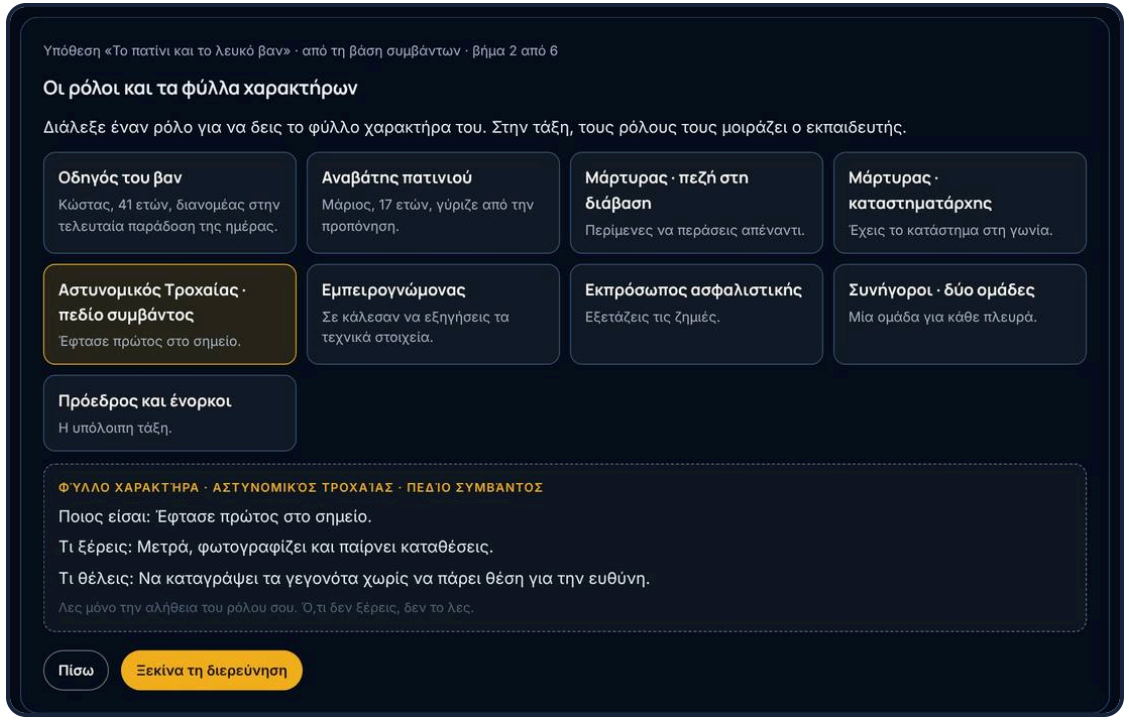
1. **Υποδοχή και εισαγωγή** από αστυνομικό.
2. **Παιχνίδι πόλης στο δάπεδο.** Οι ομάδες κινούν πεζό, οδηγό και πατίνι με χειριστήρια, χωρίς να μπαίνουν στην προβολή. Το σύστημα καταγράφει αυτόματα σωστές ενέργειες και παραβάσεις ΚΟΚ.
3. **Επανάληψη του συμβάντος** στην οθόνη, από τη θέση κάθε εμπλεκομένου.
4. **Προσομοίωση διερεύνησης συμβάντος και παιχνίδι εικονικής δίκης.**
5. **Σεμινάριο** από αστυνομικό.
6. **Αποτελέσματα και έντυπο υλικό** της Διεύθυνσης για το σπίτι.



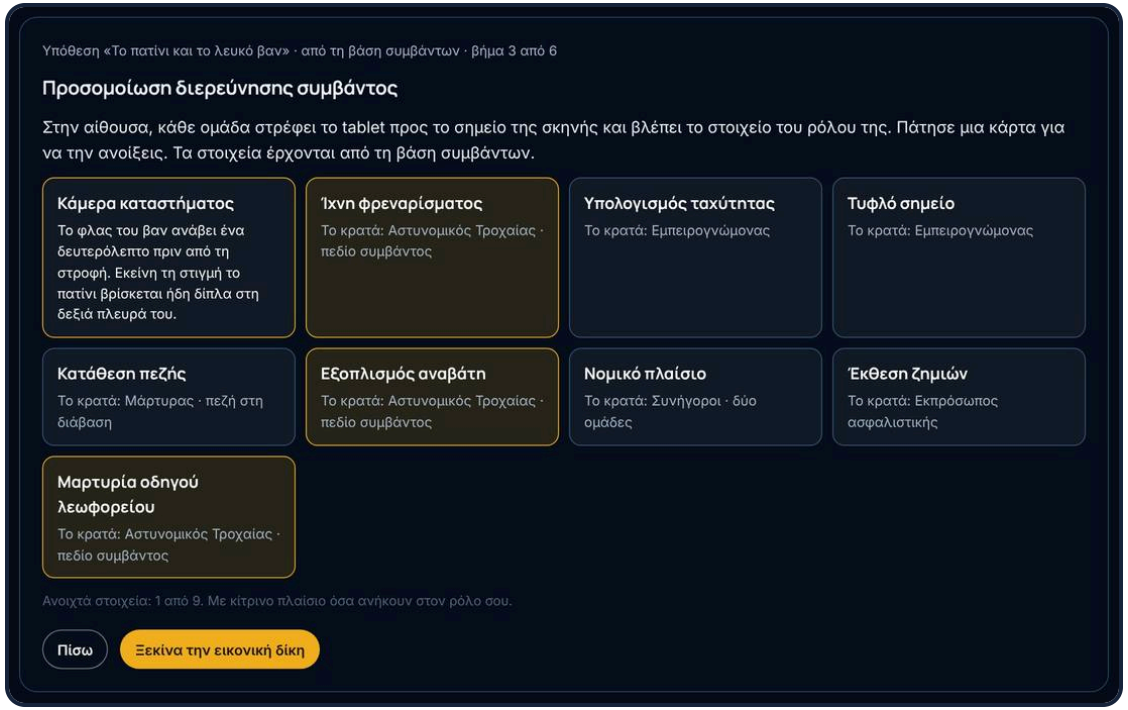
Η πόλη θυμίζει την Κέρκυρα: κεραμοσκεπές, πλατεία, παραλιακός δρόμος, φανάρια, λεωφορείο, πεζοί. Κάτω, η ζωντανή καταγραφή του ελέγχου ΚΟΚ.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ · ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗ ΣΥΜΒΑΝΤΟΣ

Προσομοίωση διερεύνησης συμβάντος: ρόλοι, φύλλα χαρακτήρων και στοιχεία από τη βάση



Κάθε μαθητής παίρνει ρόλο με φύλλο χαρακτήρα: οδηγός, αναβάτης, μάρτυρες, αστυνομικός στο πεδίο συμβάντος, εμπειρογνώμονας, ασφαλιστική, συνήγοροι, ένορκοι.



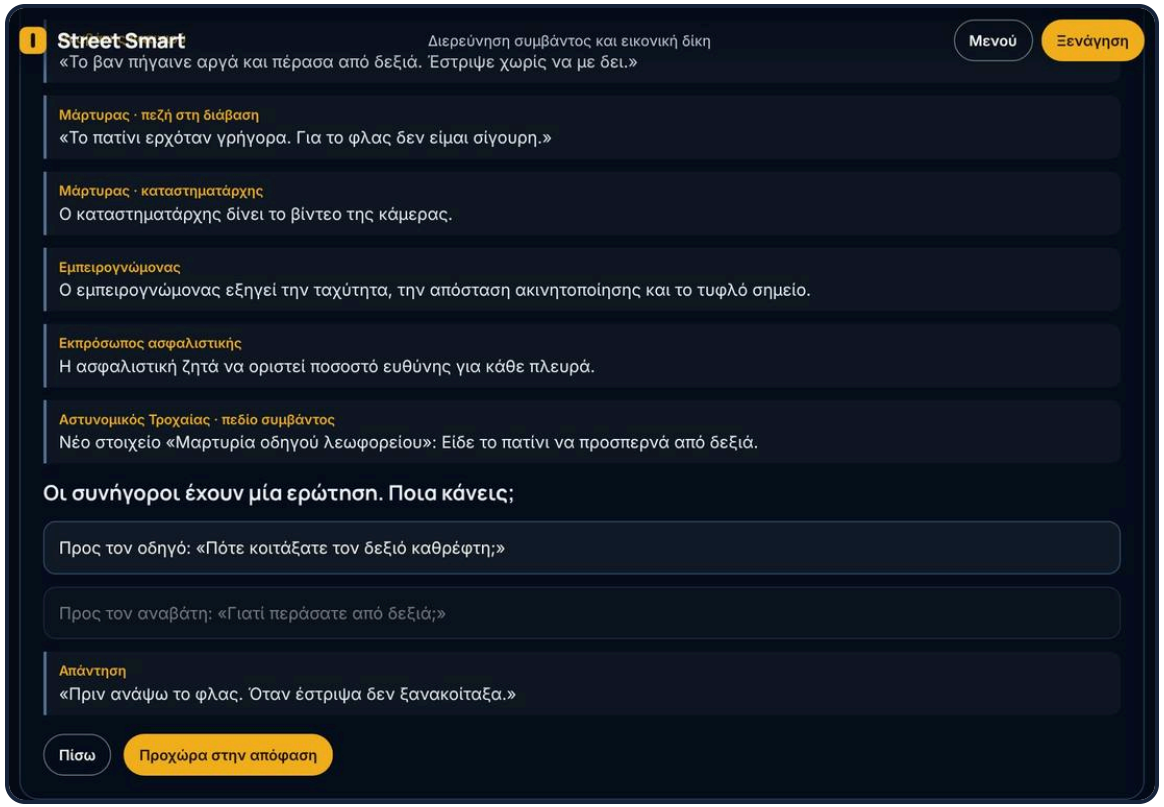
Κάθε ρόλος κρατά δικά του στοιχεία. Στην αίθουσα εμφανίζονται στο tablet όταν ο μαθητής το στρέψει προς τη σκηνή.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ · ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΔΙΚΗ

Παιχνίδι εικονικής δίκης: καταθέσεις, ερωτήσεις, ψηφοφορία, συζήτηση

1. Ο πρόεδρος δίνει τον λόγο με τη σειρά. Κάθε ρόλος λέει μόνο όσα γράφει το φύλλο του.
2. Οι συνήγοροι ρωτούν. Οι ένορκοι ψηφίζουν και εμφανίζονται μόνο ποσοστά.
3. Η τάξη συζητά τι θα άλλαζε την έκβαση. Οι ικανότητες περνούν στο διαβατήριο.

- **Τροχαία Κέρκυρας:** σκηνή στο δάπεδο, στοιχεία στην οθόνη και στα tablet. Διευθύνει αστυνομικός.
- **Ηλεκτρονικά:** τάξη με κωδικό, ή ατομικά στο σπίτι.
- **Ηλικίες:** εικονική δίκη από 13 ετών. Στα 9–12 μόνο διερεύνηση, χωρίς απόδοση ευθύνης.

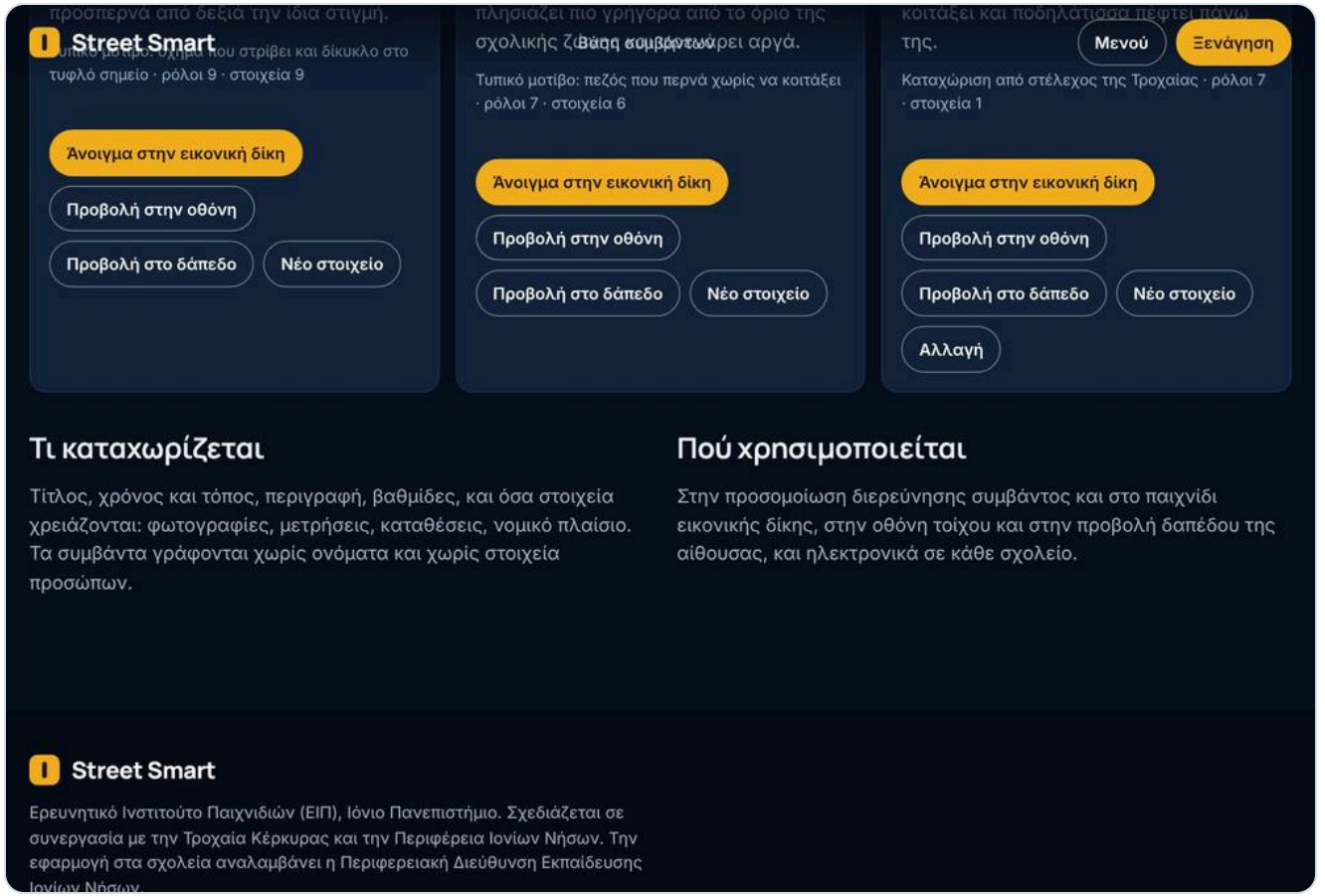


ΒΑΣΗ ΣΥΜΒΑΝΤΩΝ

Οι αστυνομικοί προσθέτουν συμβάντα και εμπλουτίζουν τις υποθέσεις ελεύθερα

- **Τροφοδοτεί την εικονική δίκη.** Κάθε υπόθεση είναι εγγραφή της βάσης. Ό,τι προστίθεται είναι αμέσως διαθέσιμο.
- **Νέο συμβάν.** Τίτλος, χρόνος, τόπος, περιγραφή, βαθμίδες, χωρίς ονόματα και στοιχεία προσώπων.
- **Νέο στοιχείο** σε υπάρχουσα υπόθεση: φωτογραφία, μέτρηση, κατάθεση, νομικό πλαίσιο, και ποιος ρόλος το κρατά.
- **Προβολή.** Το συμβάν στέλνεται στην οθόνη τοίχου ή στην προβολή δαπέδου, όταν χρειάζεται.

> Στην επίδειξη, οι καταχωρίσεις επισκεπτών κρατιούνται μόνο για την επίσκεψή τους. Η μόνιμη αποθήκευση χρειάζεται σύνδεση με λογαριασμό που έχει δικαίωμα καταχώρισης.



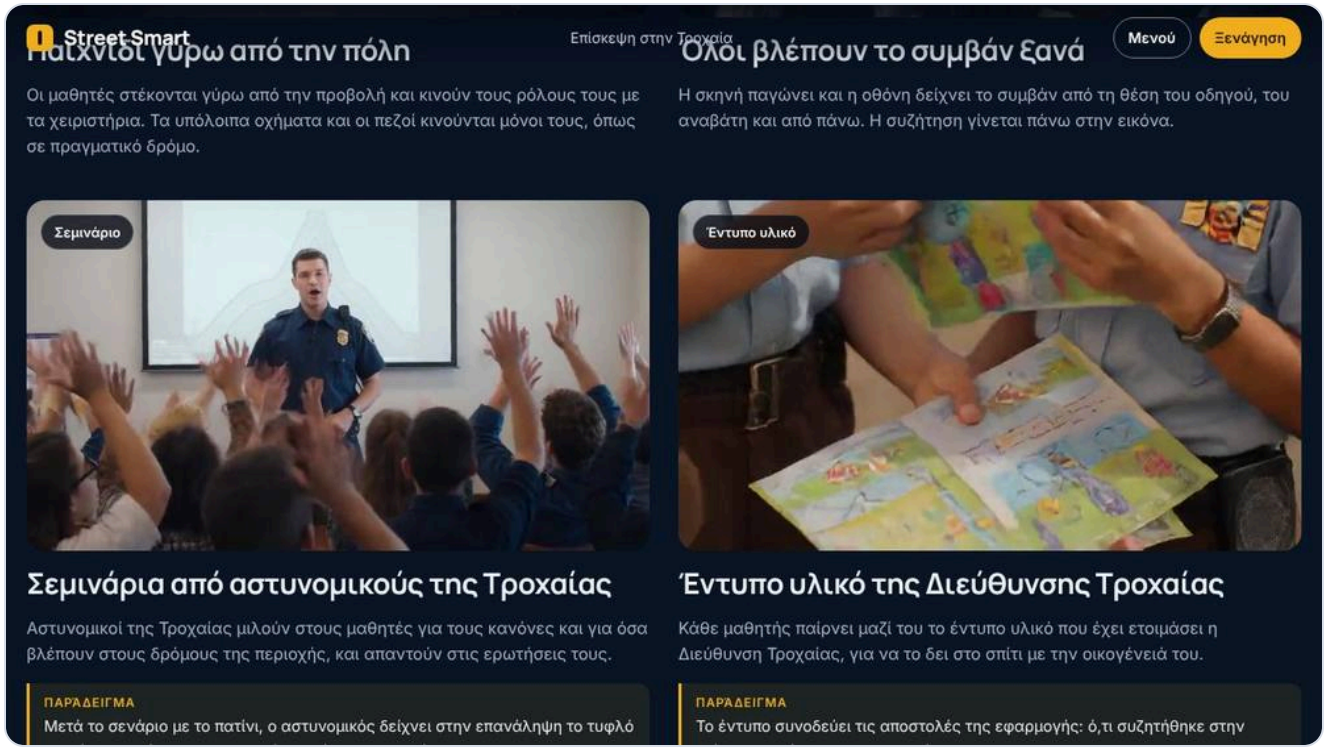
Η βάση συμβάντων στον ιστότοπο επίδειξης, με τα μενού «Νέο συμβάν», «Νέο στοιχείο», «Προβολή στην οθόνη» και «Προβολή στο δάπεδο».

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ · ΑΣΤΥΝΟΜΙΚΟΙ ΚΑΙ ΓΟΝΕΙΣ

Σεμινάρια από αστυνομικούς, έντυπο υλικό της Διεύθυνσης, συνέχεια στο σπίτι

- Μετά το παιχνίδι, αστυνομικός της Τροχαίας εξηγεί τι ισχύει στην πράξη και απαντά σε ερωτήσεις.
- Οι μαθητές παίρνουν το έντυπο υλικό που έχει ετοιμάσει η Διεύθυνση.
- Στο σπίτι, το έντυπο και οι αποστολές στο κινητό φέρνουν τον γονέα δίπλα στο παιδί.
- Λίγους μήνες μετά, σύντομος επανέλεγχος στην τάξη δείχνει τι έμεινε.

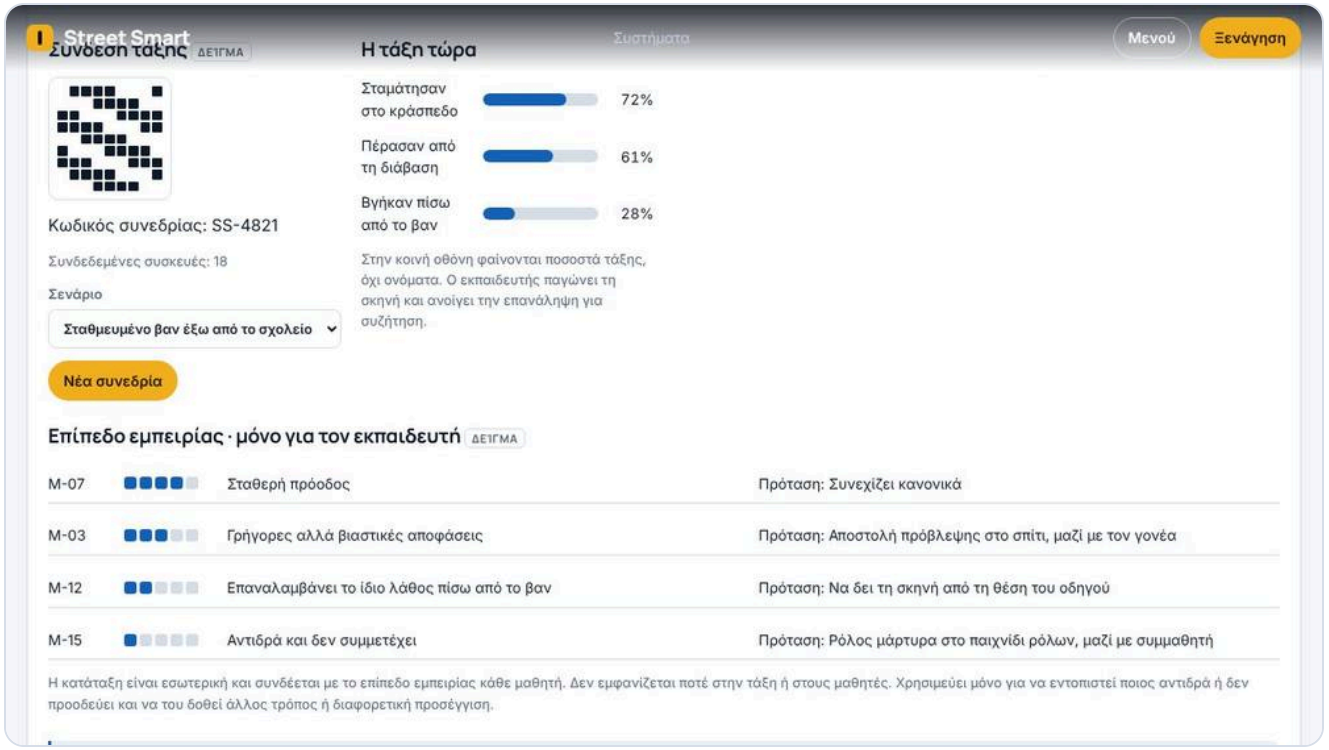
> Τα θέματα των σεμιναρίων (23) και του έντυπου υλικού (14) είναι προτάσεις. Η Τροχαία αποφασίζει ποια μένουν και πώς παρουσιάζονται.



ΓΙΑ ΤΑ ΣΤΕΛΕΧΗ

Τα στελέχη της Τροχαίας οδηγούν τη συνεδρία και φτιάχνουν δικά τους σενάρια

- **Κονσόλα εκπαιδευτή:** ποσοστά της τάξης στην κοινή οθόνη.
- **Εσωτερικό επίπεδο εμπειρίας:** το βλέπει μόνο ο εκπαιδευτής, για να δώσει άλλη προσέγγιση σε όσους αντιδρούν ή δεν προοδεύουν. Δημόσια κατάταξη δεν υπάρχει.
- **Σύνταξη σεναρίων:** νέα σκηνή παιχνιδιού χωρίς προγραμματισμό. Δημοσιεύεται μόνο με έγκριση της Τροχαίας.
- **Αξιολόγηση:** πριν, μετά και αργότερα, χωριστά από το παιχνίδι.
- **Αίθουσα:** προβολέας laser, οθόνη τοίχου, χειριστήρια, tablet, εγκατάσταση και εκπαίδευση προσωπικού. Οι προδιαγραφές ορίζονται μετά την αποτύπωση του χώρου.



Η κονσόλα εκπαιδευτή με το εσωτερικό επίπεδο εμπειρίας και την πρόταση για κάθε μαθητή.

ΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

325 στοιχεία σε 12 ενότητες, στη βάση περιεχομένου

ΕΝΟΤΗΤΑ	ΣΤΟΙΧΕΙΑ
Α · Κανόνες ΚΟΚ	**43**
Β · Ικανότητες ανά ηλικία	**36**
Γ · Σενάρια παιχνιδιού	**78**
Δ · Σενάριο «Η μέρα μου»	**27**
Ε · Σεμινάρια αστυνομικών	**23**
ΣΤ · Έντυπο υλικό	**14**

ΕΝΟΤΗΤΑ	ΣΤΟΙΧΕΙΑ
Ζ · Τοπικά στοιχεία Κέρκυρας	**14**
Η · Πλάνα και εικόνες	**14**
Θ · Οργάνωση του προγράμματος	**18**
Ι · Ευαίσθητα θέματα	**12**
ΙΑ · Σχολικό πρόγραμμα	**7**
ΙΒ · Διερεύνηση συμβάντος και εικονική δίκη	**39**

Βάση περιεχομένου: https://gameresearch.gr/street-smart-content/

> Η βάση δείχνει όλο το εύρος του περιεχομένου που μπορεί να χρησιμοποιήσει το σύστημα· η Τροχαία επιλέγει τι θα εφαρμοστεί. Οι κανόνες ΚΟΚ προέρχονται από τον ν. 5209/2025 και από δημοσιεύματα· κάθε γραμμή δείχνει την πηγή της και πόσο βέβαιη είναι.

ΧΡΟΝΟΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

Από το demo στην πλήρη λειτουργία

- **Νοέμβριος 2026:** επίδειξη ολόκληρου του συστήματος (έγινε).
- **Δεκέμβριος 2026:** επιλογή και έγκριση του περιεχομένου από την Τροχαία Κέρκυρας, τελικές προδιαγραφές.
- **Ιανουάριος–Φεβρουάριος 2027:** λειτουργικό πρωτότυπο.
- **Μήνες 1–3 της χρηματοδότησης:** παραγωγή του εγκεκριμένου περιεχομένου.
- **Μήνες 4–9:** ανάπτυξη πλατφόρμας, παιχνιδιών, βάσης συμβάντων και εργαλείων προσωπικού.
- **Μήνες 7–12:** εγκατάσταση στην Τροχαία Κέρκυρας, εκπαίδευση αστυνομικών και εκπαιδευτικών.
- **Μήνες 10–15:** πιλοτική εφαρμογή σε σχολεία της Κέρκυρας και αξιολόγηση.
- **Μήνες 16–18:** βελτιώσεις και επέκταση σε όλα τα Ιόνια Νησιά.

- **Εφαρμογή web:** ανοίγει σε tablet, κινητό και υπολογιστή, χωρίς εγκατάσταση.
- **Τρισδιάστατη πόλη σε πραγματικό χρόνο** και επανάληψη συμβάντων από πολλές γωνίες.
- **Αίθουσα:** προβολέας laser δαπέδου, οθόνη τοίχου, χειριστήρια, tablet.
- **Κοινή βάση δεδομένων** για συμβάντα και περιεχόμενο, με ρόλους και δικαιώματα.
- **Προστασία δεδομένων:** ψευδώνυμα, χωρίς ονόματα μαθητών· η πρόοδος μένει στον εκπαιδευτή.
- **Έγκριση περιεχομένου:** τίποτα δεν φτάνει στους μαθητές χωρίς την Τροχαία.

ΠΡΟΣΚΛΗΣΗ ΓΙΑ ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ

Στηρίξτε την οδική ασφάλεια των παιδιών

ΟΙ ΦΟΡΕΙΣ

- Ερευνητικό Ινστιτούτο Παιχνιδιών (ΕΙΠ), Ιόνιο Πανεπιστήμιο: σχεδιασμός, ανάπτυξη, αξιολόγηση.
- Τμήμα Τροχαίας Κέρκυρας: περιεχόμενο, βάση συμβάντων, σεμινάρια, αίθουσα.
- Περιφερειακή Διεύθυνση Εκπαίδευσης Ιονίων Νήσων: εφαρμογή στα σχολεία.
- Περιφέρεια Ιονίων Νήσων: θεσμικός εταίρος.

ΤΙ ΚΑΛΥΠΤΕΙ Η ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ

- Εξοπλισμό της αίθουσας στην Τροχαία Κέρκυρας.
- Ανάπτυξη λογισμικού, παιχνιδιών και βάσης συμβάντων.
- Παραγωγή περιεχομένου για κάθε ηλικία.
- Εκπαίδευση αστυνομικών και εκπαιδευτικών.
- Πιλοτική εφαρμογή, αξιολόγηση, φιλοξενία και υποστήριξη.

ΠΩΣ ΕΠΕΚΤΕΙΝΕΤΑΙ

- Σε κάθε διεύθυνση Τροχαίας της χώρας, με ψηφιακή εκδοχή.
- Σε άλλες περιφέρειες, με τα δικά τους τοπικά συμβάντα.
- Σε άλλες χώρες, με μετάφραση του περιεχομένου.
- Με νέες ενότητες για νέα μέσα μετακίνησης.

ΠΩΣ ΜΕΤΡΑΜΕ

- Μαθητές, τάξεις και σχολεία ανά βαθμίδα.
- Γνώσεις και αποφάσεις πριν και μετά.
- Γνώμη αστυνομικών, εκπαιδευτικών και οικογενειών.
- Χρήση στο σπίτι και σε άλλες διευθύνσεις.

Το Street Smart είναι σε επίπεδο επίδειξης. Το consortium αναζητά χρηματοδότηση σε τοπικό, εθνικό και ευρωπαϊκό επίπεδο και είναι ανοιχτό σε εταίρους και χρηματοδότες που θέλουν να στηρίξουν την οδική ασφάλεια των παιδιών.

ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Δείτε το σύστημα, μιλήστε μαζί μας

Ιστότοπος επίδειξης

https://gameresearch.gr/wp-content/uploads/2026/11/street-smart-demo.html

Χάρτης ικανοτήτων ανά ηλικία

https://gameresearch.gr/street-smart-competencies/

Βάση περιεχομένου

https://gameresearch.gr/street-smart-content/

Το έργο στο Ερευνητικό Ινστιτούτο Παιχνιδιών

https://gameresearch.gr/project/street-smart/

Βάση συμβάντων

https://gameresearch.gr/street-smart-incidents/

Γιάννης Δεληγιάννης, Καθηγητής, Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας, Ιόνιο Πανεπιστήμιο
Διευθυντής, Ερευνητικό Ινστιτούτο Παιχνιδιών (ΕΙΠ) · yiannis@ionio.gr