



ActiveGames4Change (AG4C)

Ambiente di Apprendimento Dello Sport e
Dell'attività Fisica per la Formazione Delle
Competenze Civiche, Emotive, Sociali ed
Elettroniche

Guida Per Formatori & Tutor

Una Guida Per Formatori &
Formatrici Sulla Metodologia AG4C

Maria Toia

CPIP – Center for Promoting Lifelong Learning

Con il contributo di tutti i partner Europei



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Progetto di IPS_Innovative Prison Systems, agosto 2022 ©



ActiveGames4Change (AG4C) - Ambiente di Apprendimento Dello Sport e Dell'attività Fisica per la Formazione Delle Competenze Civiche, Emotive, Sociali ed Elettroniche

Guida Per Formatori & Tutor

Sito web del progetto – www.activegames4change.org

Per ulteriori informazioni su questa guida o sul progetto, si prega di contattare: contact@cpip.ro

Autori

Maria Toia, CPIP – Center for Promoting Lifelong Learning

Multimedia e Design

Sílvia Silva, IPS_Innovative Prison Systems

KA3 - Sostegno alla riforma delle politiche - Inclusione sociale attraverso l'istruzione, la formazione e i giovani. Questo rapporto è stato realizzato nell'ambito del progetto " Ambiente di Apprendimento Dello Sport e Dell'attività Fisica per la Formazione Delle Competenze Civiche, Emotive, Sociali ed Elettroniche" (ActiveGames4Change), Grant Agreement no. 604730-EPP-1-2018-1-UK EPPKA3-IPI-SOC-IN, implementato con il supporto finanziario della Commissione Europea dal Programma Erasmus+. Il presente rapporto riflette esclusivamente il punto di vista dell'autore; pertanto la Commissione europea non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in esso contenute.

Contenuti

Introduzione	1
Cosa 'è questo documento?	2
Sezione I Linee Guida Sulla Formazione Dei Trainers	3
Formazione Pedagogica Degli Educatori	4
Panoramica del Programma	5
Facilitare L'apprendimento dei Giovani	9
La Metodologia AG4C e le Schede di Gioco	9
L'applicazione AG4C.....	10
Implementazione Dei Giochi AG4C - Suggerimenti E Consigli Per Gli Educatori	11
Sezione II Basi Teoriche	12
Sviluppo Delle Competenze Sociali Ed Emotive Dei Giovani	13
Il potenziale Dei Giochi e Degli Sport Attivi	14
Pedagogia Della Metodologia AG4C	16
Insegnamento Della Responsabilità Personale e Sociale	18
Positive Youth Development	19
Pedagogia Dell'avventura	21
Sezione III Il Progesso di Apprendimento di AG4C & Sviluppo Delle Competenze	22
Rendere visibile l'apprendimento	23
Responsabilizzare i Giovani a Diventare Studenti Consapevoli	24
Allegati	30
Allegato 1. Diagramma di Flusso Della Formazione Degli Educatori	31
Allegato 2. Sondaggio tra gli Educatori	32
Preformazione.....	32
Post Formazione.....	33
Appendice 3. Risorse aggiuntive per la formazione degli educatori	35
Formazione Master AG4C - Parte teorica	35
Formazione Master AG4C - Parte pratica	35
Bibliografia	36

Indice delle figure

Figure 1. Analisi dello stato dell'arte	5
Figura 2. Metodo di consegna per ogni gioco.....	16
Figura 3. Pedagogia Costruttivista.	18
Figura 4. Le 5 C del Modello di Positive Youth Development.	19

Indice dei video

Video 1. Parte di Master Training.....	9
Video 2. Master di Training Teorica.....	16

Introduzione



Cosa 'è questo documento?

Benvenuti!

State leggendo questa guida perché siete un Master Trainer che faciliterà la formazione degli educatori nel vostro contesto o supporterà gli educatori di altri istituti penitenziari nell'implementazione della metodologia ActiveGames4Change (AG4C). I capitoli seguenti forniscono una panoramica delle aree principali che dovrete padroneggiare prima di facilitare la formazione con altri educatori.

In questa guida troverete riferimenti ad altri documenti e risultati prodotti nell'ambito del progetto AG4C, che per la maggior parte sono linkati direttamente nelle sezioni sottostanti, ma fate riferimento al sito [web del progetto](#) per accedere più facilmente a queste risorse.

Questo documento di orientamento è stato creato per fornire una panoramica su come offrire la formazione ad altri educatori nella vostra struttura; tuttavia, se intendete implementare voi stessi i giochi, utilizzate questo documento come risorsa per il vostro apprendimento e tenete presente gli altri due documenti chiave che completano la metodologia AG4C:

- **Il Curriculum e il Manuale del Corso** - è stato sviluppato dopo aver sperimentato e testato i giochi e le attività in contesti detentivi in diversi Paesi europei ed è stato progettato per aiutare gli educatori a implementare il programma AG4C con i bambini e i giovani nei loro contesti.
- **Il manuale "Generare cambiamento attraverso attività e sport"** è stato concepito per i leader delle istituzioni o i dirigenti che hanno la responsabilità di guidare il cambiamento o di avere un impatto sui giovani sotto la loro tutela. Fornisce una panoramica del programma ActiveGames4Change, compresa la metodologia, le risorse chiave e le linee guida per la pianificazione e la realizzazione dei giochi attivi.



Sezioni I

Linee Guida Sulla
Formazione Dei
Trainers

Formazione Pedagogica Degli Educatori

Le attitudini e le competenze degli educatori sono fondamentali. Essi non devono solo possedere le conoscenze specifiche della materia (sugli sport e sui giochi attivi) o la pedagogia per la realizzazione di questi giochi, ma devono essere consapevoli del loro ruolo essenziale nel sostenere e responsabilizzare le persone.

Le attività sportive sono solitamente viste come attività ricreative. Allo stesso tempo, la metodologia AG4C si concentra sull'**apprendimento come processo e sullo sviluppo delle competenze come risultato** di tale apprendimento (vedi capitolo 3).

La riflessione ha un ruolo centrale nella metodologia AG4C e, allo stesso modo, vogliamo che i giovani riflettano mentre giocano; è la stessa cosa che vogliamo ottenere durante la formazione degli educatori. I risultati di apprendimento della formazione degli educatori descrivono non solo l'acquisizione di conoscenze e competenze per realizzare i giochi, ma anche gli atteggiamenti e la mentalità desiderati che supportano la corretta implementazione della metodologia.

Nel progettare la formazione degli educatori, i maestri formatori possono pensare ai seguenti risultati del programma:

- Gli educatori diventano consapevoli dell'importanza delle competenze sociali ed emotive.
- Gli educatori acquisiscono conoscenza e comprensione della pedagogia che sta alla base dello sviluppo del gioco.
- Gli educatori capiscono la metodologia che sta alla base dell'implementazione del gioco
- Gli educatori possono pianificare l'implementazione dei giochi.
- Gli educatori imparano come responsabilizzare i giovani e coinvolgerli nell'apprendimento

Panoramica del Programma

Nella sezione Allegati, troverete un diagramma di flusso che fornisce una panoramica del processo di formazione degli educatori, che verrà illustrato passo per passo nella sezione seguente.

Fase I. Autoformazione del Master Trainer



Figure 1. Analisi dello stato dell'arte

Per familiarizzare con la metodologia AG4C, si consiglia di leggere questa guida (con particolare attenzione ai capitoli 2 e 3) e di studiare gli strumenti AG4C che la accompagnano (schede di gioco e applicazione mobile). Anche [l'Analisi dello stato dell'arte](#), a cui si fa riferimento in questa guida, può fornire una prospettiva più ampia sugli approcci teorici della metodologia AG4C.

Se avete bisogno di ulteriori informazioni master training condotto nell'ambito dell'attuazione del progetto, potete contattarci per ricevere assistenza all'indirizzo [Project Partnership](#) e uno dei punti di contatto nazionali potrà assistervi.

Fase II. Progettare la formazione degli educatori

Per garantire un adeguato trasferimento di conoscenze e competenze, si raccomanda di erogare la formazione degli educatori nell'arco di più giorni, destinando almeno un giorno a ciascuna delle aree di formazione, compresa la valutazione pre e post.

Se non avete esperienza nella realizzazione di attività sportive, è consigliabile che collaboriate con un insegnante di sport durante la pianificazione e la realizzazione della formazione degli educatori.

Non esiste un quadro di riferimento stabilito su come progettare la formazione degli educatori; tuttavia, ci sono un paio di cose da tenere in considerazione:

- Tempi e disponibilità degli educatori
- Background professionale ed esperienza dell'educatore
- Il loro livello precedente di conoscenza e comprensione dell'argomento

- Risorse disponibili all'interno dell'ambiente
- Supporto necessario da parte di manager e/o coordinatori del setting

Inoltre, nella pianificazione della formazione vera e propria, vogliamo che gli educatori prendano confidenza con la metodologia AG4C; pertanto, suggeriamo di distribuire le schede di gioco e altre risorse rilevanti prima di iniziare la formazione. È necessario dedicare un tempo sufficiente a questo scopo, in modo che gli educatori possano esaminare i materiali al proprio ritmo.

Fase III. Valutazione pre-formazione

Una volta che gli educatori hanno esaminato le risorse, è possibile somministrare il questionario di pre-formazione (vedi Allegato 1). Questo questionario serve come analisi dei bisogni per avere un'idea del punto in cui si trovano gli educatori (in termini di competenze, comprensione dell'argomento, ecc.) e della loro percezione generale della metodologia AG4C a prima vista.

Queste domande sono orientative e possono essere modificate secondo le necessità; tuttavia, in sintesi, questo è ciò che dovrebbero riflettere nelle risposte dei partecipanti:

- D1: La loro **percezione dell'importanza delle competenze sociali ed emotive dei giovani** nel loro contesto. La formazione di questo gruppo target è impegnativa e gli educatori devono possedere un alto livello di intelligenza emotiva. Porre questa domanda prima della formazione può aiutare ad adattare la formazione, ad esempio concentrandosi maggiormente sul motivo per cui queste competenze sono essenziali e su ciò che gli educatori possono fare per sostenere i giovani su questo tema.
- D2: La **valutazione delle competenze sociali ed emotive è fondamentale** nel processo di apprendimento AG4C e gli educatori dovrebbero sentirsi sicuri a questo proposito. Anche se la formazione degli educatori non può sostituire un intero livello di conoscenze e competenze su come valutare una competenza socio-emotiva, il master trainer ha la possibilità di adattare i contenuti in modo da rispondere alle reali esigenze formative degli educatori.
- D3: **Aspettative sui contenuti che vogliono vedere** nella formazione degli educatori. L'esame delle risorse di AG4C dovrebbe fornire una visione più chiara delle aree in cui hanno bisogno di maggiore supporto.

- D4: La **fiducia nell'esecuzione delle attività di apprendimento** è fondamentale, poiché il loro background può essere molto diverso. Ad esempio, un educatore penitenziario può sentirsi più sicuro nel facilitare le attività di apprendimento, ma non necessariamente ha esperienza nell'organizzazione di attività sportive.
- D5: Questa domanda mira a cogliere qualsiasi **contenuto aggiuntivo** che non sia stato precedentemente pianificato nella formazione degli educatori o a rispondere a qualsiasi preoccupazione espressa dagli educatori. Non esiste una formula rigida per la conduzione della formazione degli educatori; pertanto, suggeriamo di mantenere un elevato grado di flessibilità per adattarla in base al feedback degli educatori.

Fase IV. Formazione degli educatori - parte teorica

Le aree di formazione indicate di seguito dovrebbero far parte della formazione teorica:

- i. Perché le competenze sociali ed emotive?
- ii. I giochi sportivi e il loro potenziale di supporto all'apprendimento
- iii. Pedagogia e facilitazione dell'apprendimento AG4C

Avete la libertà di scegliere le risorse da utilizzare, i metodi di formazione o il calendario di consegna. Il programma deve essere adattato alle esigenze degli educatori e riflettere la vostra comprensione della metodologia. Per una guida su come integrare i vari contenuti e metodi di erogazione, potete consultare la sezione Risorse aggiuntive, dove troverete una registrazione video della formazione teorica condotta nell'ambito dell'attuazione del progetto AG4C.

Fase V. Formazione degli educatori - parte pratica

Per l'implementazione pratica dei giochi è necessario prendere in considerazione i contenuti riportati di seguito:

- a) Panoramica dei giochi AG4C (comprese le competenze e i livelli di competenza)
- b) Implementazione dei giochi
- c) Riflessione e valutazione

Durante la formazione pratica è consigliabile lavorare ancora una volta con un insegnante di sport per co-distribuire la dimostrazione dei giochi. Inoltre, se gli educatori

che partecipano alla formazione non sono insegnanti di sport o non hanno esperienza nella facilitazione di attività sportive, dovrebbero ricevere un ulteriore supporto durante l'attuazione del programma.

Per aiutarvi a pianificare e facilitare la parte pratica, nella sezione Risorse aggiuntive è disponibile una registrazione video de Master Training AG4C. Inoltre, qui potete trovare un video dimostrativo dell'applicazione mobile AG4C e un video che spiega tutte le competenze e come valutarle.

Fase VI. Valutazione post-formazione

Una volta completata la formazione degli educatori, il questionario post-formazione (cfr. Allegato 2) mira a identificare il livello di formazione ricevuto e la loro disponibilità a svolgere i giochi:

- D1: Identifica la loro **comprensione della consegna del gioco** e la loro riflessione sulle cose principali che hanno imparato durante la formazione. Spesso la domanda "*Che cosa hai imparato?*" stimola i partecipanti a riflettere e a chiarire, ancora una volta, che cosa hanno imparato e quali aree hanno bisogno di ulteriore supporto.
- D2: I materiali AG4C hanno due scopi: 1) la realizzazione di giochi sportivi e 2) la pedagogia dello sviluppo delle competenze sociali ed emotive. Entrambi hanno la stessa importanza e, a seconda del background dell'educatore (più pedagogico che di educazione fisica, o viceversa), le risposte a questa domanda possono indicare le **aree in cui gli educatori potrebbero aver bisogno di supporto** nell'implementazione dei giochi.
- Q3 E Q4: Lo scopo è ancora una volta quello di valutare se gli educatori trovano **facile realizzare i giochi**, ma questa volta considerando l'uso/la disponibilità di attrezzature, gli adattamenti dei giochi, il modo di condurre le sessioni di riflessione con i giovani e la valutazione delle competenze.
- D5: Valuta se gli educatori sono **consapevoli e esprimono la necessità di un ulteriore supporto**. Se fatto a distanza dall'implementazione dei giochi, l'aggiornamento è sempre un modo eccellente per supportare ulteriormente gli educatori.

Facilitare L'apprendimento dei Giovani

La Metodologia AG4C e le Schede di Gioco

Il programma contiene 18 giochi attivi collocati a tre diversi livelli (sei per ogni livello):

- **I giochi di livello 1** richiedono competenze sociali ed emotive meno complesse.
- **Il livello 2** funge da ponte per consolidare e sviluppare le conoscenze acquisite nel livello 1.
- **Il terzo livello** richiede un maggior numero di competenze o competenze utilizzate a un livello di difficoltà più elevato.

Nel Curriculum e nel Manuale del Corso AG4C, troverete un piano di progressione suggerito per lavorare attraverso i giochi all'interno del vostro ambiente. Tuttavia, incoraggiamo gli educatori a essere flessibili nel loro approccio a seconda del gruppo e delle sue caratteristiche. Ogni gioco è corredato da una serie completa di istruzioni, tra cui lo scopo del gioco, le regole e una panoramica delle attrezzature e delle strutture necessarie.

Troverete anche una sezione utile su come i giochi possono essere resi più accessibili o più impegnativi a seconda della natura del gruppo con cui lavorate. Inoltre, ogni gioco contiene una serie di domande di riflessione guidate da utilizzare durante o dopo il completamento. Ogni gioco ha un codice QR a un breve video che mostra il gioco in corso; questo aiuterà gli educatori a capire meglio l'impostazione e l'implementazione del gioco, qualora ne avessero bisogno.

È possibile accedere alla **Parte 2: Parte di Master Training** nel video seguente:



Video 1. Parte di Master Training.

Sul retro di ogni scheda di gioco è riportata una panoramica delle competenze, che servirà da promemoria per l'educatore. Si consiglia comunque ai giovani di familiarizzare con queste competenze e con il loro aspetto pratico per iniziare ad autovalutare i propri progressi. Questo potrebbe essere condiviso all'inizio del programma (si veda il capitolo 3) e i promemoria potrebbero essere aggiunti all'inizio di ogni sessione.

In fondo alla scheda è presente una griglia di valutazione che consente all'educatore o al giovane di valutare la propria prestazione nel gioco:

- **Acquisita:** dimostra chiaramente di possedere la competenza in modo coerente
- **Da potenziare:** dimostra di possedere la competenza a volte, ma in modo incoerente.
- **Da sviluppare:** raramente o mai dimostra di possedere la competenza

Un breve video che sarà disponibile sul sito web di AG4C vi aiuterà a comprendere queste competenze in azione.

L'applicazione AG4C

Per accompagnare la risorsa, è stata creata l'App AG4C, che supporta l'implementazione. L'applicazione consente l'accesso completo a tutti i dettagli dei giochi, oltre a fornire indicazioni sulla realizzazione e sulla gestione dell'intero programma, compreso il monitoraggio della valutazione e i rapporti sui progressi.

Un caso d'uso dettagliato dell'applicazione è descritto nel Manuale AG4C, ma in sintesi queste sono le caratteristiche principali dell'applicazione:

- Accesso ai giochi e a tutti i contenuti delle schede di gioco
- Permette di creare classi di studenti e di iscrivervi (aggiungendo età e sesso).
- Valutare le classi e/o gli studenti, valutandoli nelle competenze definite, tenendo conto dei 3 livelli indicati nelle schede di gioco.
- Le competenze sociali ed emotive degli studenti possono essere valutate utilizzando la Warwick Edinburgh Mental Wellbeing Scale (WEMWBS), sia prima dell'uso degli strumenti AG4C che dopo il completamento del programma di giochi e attività.
- Le risposte degli studenti alle due domande qualitative possono anche essere registrate nell'app.

- Genera grafici del punteggio medio di benessere individuale e della classe

È possibile scaricare l'applicazione [dall'Apple Store per iOS](#) o dal [Google Play Store per Android](#).

Implementazione Dei Giochi AG4C - Suggerimenti E Consigli Per Gli Educatori

- Tenete conto dei **livelli di alfabetizzazione dei giovani**. Alcuni potrebbero avere difficoltà a leggere, scrivere, comprendere e decodificare informazioni, testi scritti o istruzioni. Gli educatori devono assicurarsi di valutare e anticipare adeguatamente questi problemi e di sostenere i giovani in modo adeguato.
- I giovani dovrebbero avere un'idea corretta di cosa **sia una competenza (socio-emotiva)**, almeno a livello razionale. Ciò è particolarmente rilevante nel contesto della valutazione WEMWBS, in cui i giovani devono valutare affermazioni come *"ultimamente mi sento sicuro di me"*; ciò potrebbe risultare difficile per loro, dato il loro background psico-emotivo. Per un individuo che per tutta la vita ha sperimentato l'opposto della fiducia, potrebbe essere difficile identificare personalmente questa sensazione e quindi valutarla accuratamente.
- **La riflessione è un passo fondamentale** nella realizzazione del gioco e, in base alle domande guidate sulle schede, può essere condotta durante o dopo il completamento del gioco. Inoltre, gli educatori sono incoraggiati a pianificare attività di riflessione o discussioni prima di implementare i giochi, come suggerito nell'ultimo capitolo. Queste riflessioni dovrebbero svolgersi in linea con alcuni dei principi evidenziati nel capitolo teorico di questo documento: *costruzione di relazioni positive* (creare un ambiente sicuro e favorevole) -> *consapevolezza* (capire come si stanno sviluppando le proprie competenze) -> *responsabilizzazione* (gli studenti assumono il controllo del proprio apprendimento) -> *trasferimento* (come agire e apportare cambiamenti tangibili nella propria vita).

A photograph showing the arms and hands of several people joined together in a circle, symbolizing teamwork and unity. The image has a teal color overlay. The text 'Sezione II' is written vertically on the left side, and 'Basi Teoriche' is written at the bottom.

Sezione II

Basi Teoriche

Sviluppo Delle Competenze Sociali Ed Emotive Dei Giovani

Nell'[Analisi dello Stato dell'Arte](#) prodotta dal progetto, passiamo in rassegna i principali argomenti trovati nella ricerca a sostegno dello sviluppo di queste competenze:

- Le competenze sociali ed emotive dei bambini piccoli sono chiaramente collegate a risultati positivi nella vita adulta e a livelli più elevati di benessere nella popolazione generale; queste competenze tendono anche a determinare risultati accademici più elevati e una traiettoria di carriera di successo.
- Queste competenze tendono a includere la capacità di regolare le emozioni, di gestire le relazioni sociali e di prendere decisioni responsabili, tutti fattori protettivi per affrontare il cambiamento e predittori del successo scolastico.
- Queste competenze sociali ed emotive forniscono ai bambini e ai ragazzi le capacità di creare relazioni sicure e di fiducia, di dimostrare perseveranza, di impegnarsi nella risoluzione dei problemi e di dimostrare intelligenza emotiva e consapevolezza di sé, oltre alla capacità di far fronte a situazioni avverse.
- L'assenza o il ritardo nello sviluppo di queste competenze è correlato a risultati scolastici peggiori, a una minore stabilità finanziaria in età adulta e a un aumento della probabilità di assumere comportamenti criminali.
- Queste abilità si sviluppano di solito in bambini molto piccoli, che hanno vissuto esperienze educative delicate, che hanno fornito loro l'opportunità di avere la motivazione e l'inclinazione a mettere in pratica le loro abilità in via di sviluppo.

Per i giovani nel vostro contesto, gli aspetti familiari, socioeconomici, educativi e di altro tipo non sono sempre in perfetta armonia per creare le condizioni ottimali necessarie allo sviluppo di queste competenze. Rispetto alla popolazione generale, per i giovani in conflitto con la legge, i problemi legati alla disgregazione della famiglia, alla povertà, alla classe sociale e ad altre situazioni circostanziali sono aggravati da una maggiore prevalenza di abuso di droghe e alcol, da tassi più elevati di problemi di salute mentale e da livelli più alti di difficoltà di apprendimento.

A ciò si aggiungono ulteriori problemi emotivi, come ansia e depressione, problemi comportamentali e difficoltà linguistiche e di comunicazione, anch'essi più diffusi. Ciò dimostra che è meno probabile che i giovani nei sistemi di giustizia minorile abbiano

sviluppati competenze sociali, emotive o civiche. Questo potrebbe spiegare perché hanno assunto comportamenti a rischio a cui sono più inclini in assenza, ad esempio, di alfabetizzazione emotiva, autoconsapevolezza e regolazione. Lo sviluppo di competenze sociali, emotive e civiche sarebbe un'abilità molto rilevante per i giovani nei sistemi di giustizia minorile.

Il potenziale Dei Giochi e Degli Sport Attivi

Le attività sportive hanno un impatto positivo sullo sviluppo psicologico, culturale e comportamentale degli individui e sui progressi fisici attesi. Incorporare lo sport e l'attività fisica nello sviluppo delle competenze può aiutare a riavvicinare questi giovani all'apprendimento. I giovani che commettono reati hanno quella che può essere definita una "grande distanza" dall'istruzione e dall'apprendimento. Il loro reinserimento dipende dall'utilizzo di modalità di interazione e di apprendimento meno formali e minacciose, come i giochi attivi.

Nell'implementazione della metodologia ActiveGames4Chance, queste sono le competenze sociali ed emotive con cui lavorerete durante la realizzazione dei giochi AG4C:

- **Consapevolezza di sé:** L'autoconsapevolezza è l'abilità di pensiero che si concentra sulla capacità di un individuo di giudicare accuratamente le proprie prestazioni e il proprio comportamento e di rispondere in modo appropriato alle diverse situazioni sociali. La consapevolezza di sé aiuta l'individuo a sintonizzarsi con i propri sentimenti e con i comportamenti e i sentimenti degli altri.
- **Autocontrollo:** L'autocontrollo si riferisce alla capacità di una persona di regolare la propria attività con un intervento minimo o nullo da parte dei formatori. Ciò include la capacità di rimanere sul posto di lavoro anche in presenza di distrazioni e di fare scelte corrette per quanto riguarda le azioni e i comportamenti.
- **Capacità di prendere decisioni responsabili:** Il processo decisionale responsabile implica la dimostrazione di una decisione ragionata che tenga conto dei punti di vista delle varie parti interessate (altre persone) con una chiara

motivazione alla base del processo decisionale. Ciò può includere la ricerca di pareri o opinioni altrui.

- **Competenze relazionali:** Le competenze relazionali si riferiscono alle abilità, agli strumenti, alle conoscenze e alla comprensione per creare, comunicare, evolvere, crescere, fidarsi e mantenere una relazione. Ciò comporta la necessità di lavorare efficacemente con un'ampia gamma di individui provenienti da contesti diversi.
- **Consapevolezza sociale:** La consapevolezza sociale consiste nel conoscere e percepire le persone che ci circondano e interagire con loro nel modo più efficiente e appropriato. Ciò include l'empatia con i vari punti di vista e la considerazione di come gli altri possono interpretare le vostre azioni.

Nel definire le competenze di cui sopra, è stato scelto il [CASEL Framework](#) per i suoi collegamenti tra ricerca, politica e pratica, sostenuti da un approccio collaborativo con una serie di competenze, tra cui operatori, accademici e responsabili politici. Questo quadro riflette le competenze identificate nella letteratura sui giovani in conflitto con la legge e la volontà. Sarà alla base dei giochi attivi ideati in questo progetto. Questo quadro di riferimento si rifà anche a tre delle otto competenze chiave identificate dalla Commissione europea (2006) e aggiornate nel 2018: *Imparare a imparare*, *Competenze sociali e civiche* e *Senso di iniziativa e imprenditorialità*.

La scala del benessere di Warwick-Edimburgo (WEMWBS) è stata creata per valutare queste competenze come "best fit". Questo strumento gratuito è stato inizialmente concepito per monitorare l'impatto di programmi e interventi sul benessere. Inoltre, questa scala è già stata convalidata per l'uso multiculturale. Si tratta di una scala standardizzata che contiene 14 domande auto-riportate su scala Likert ed è facile e veloce da somministrare sia su carta che tramite l'app.

Oltre alla consegna della scala WEMWBS, agli studenti verrà chiesto di rispondere a due domande dopo aver completato i giochi per contribuire a fornire ulteriori dettagli sullo sviluppo delle competenze sociali ed emotive. Le due domande sono riportate di seguito:

1. In che modo la collaborazione con gli altri vi ha aiutato a raggiungere l'obiettivo finale del gioco?
2. Come avete superato le difficoltà nel raggiungere l'obiettivo finale dei giochi?

È possibile accedere alla **Parte 1: Master Training teorica** nel video qui sotto:



Video 2. Master di Training Teorica.

Pedagogia Della Metodologia AG4C

Il ruolo dell'educatore è fondamentale per il successo del programma AG4C e desideriamo fornirvi alcune indicazioni sullo stile di svolgimento dei giochi. Il diagramma seguente illustra il metodo di implementazione per ciascun gioco.

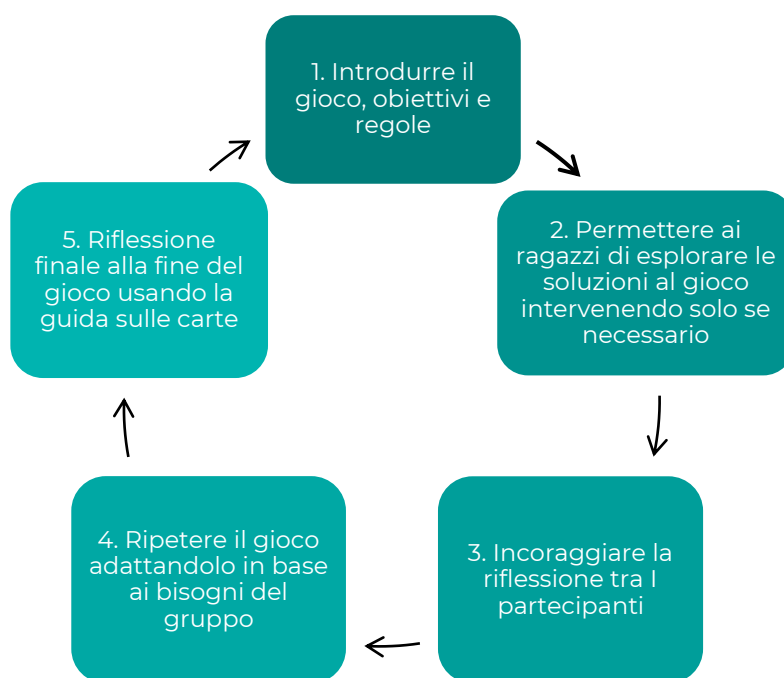


Figura 2. Metodo di consegna per ogni gioco.

Per aiutare il ruolo di facilitazione dell'apprendimento, sarà utile una serie di tecniche di facilitazione; la tabella seguente le evidenzia con alcuni esempi o consigli (adattata da Berry & Hodgson, 2011).

Tecniche di Facilitazione	
Parla dell'esperienza	Concentrarsi su eventi critici per orientare il proprio pensiero; l'educatore fornisce ai gruppi o ai singoli un feedback legato al focus del gioco.
Guida la riflessione	I partecipanti stessi ricordano e valutano gli eventi critici. Porre domande aperte per guidare la conversazione e ottenere pareri da più persone.
Avvertimenti	Avvisare i partecipanti di una particolare attenzione prima del gioco. Questo potrebbe riguardare qualcosa con cui hanno avuto difficoltà nei compiti precedenti o una competenza di gioco fondamentale.
Inquadramento dell'esperienza	Gli educatori possono aiutare i partecipanti a collegare gli eventi significativi del gioco con la loro vita quotidiana. Questo è fondamentale perché si verifichi il trasferimento.
Lasciamo che l'esperienza parli da sola	I partecipanti riflettono su se stessi con un contributo minimo o nullo da parte dell'educatore. Particolarmente utile nelle ultime fasi del programma.

Quando l'educatore e gli studenti diventano più competenti in questo approccio, si riduce la necessità di risolvere i conflitti e l'intervento dell'educatore, gli studenti acquisiscono un maggiore senso di autonomia nell'apprendimento e lo sviluppo delle loro competenze aumenta.

Siamo consapevoli della varietà di contesti e di individui con cui lavorerete durante la realizzazione del programma. Per questo motivo, vi invitiamo ad adattare il programma, se necessario, e ad utilizzare il vostro giudizio professionale, ma lasciate che siano i principi di cui sopra a guidare le vostre decisioni.

Gli approcci didattici di AG4C si basano su diversi approcci pedagogici ben studiati: Insegnamento della responsabilità personale e sociale (Hellison, 2010), Positive Youth Development (Lerner, 2004) e Apprendimento basato sull'avventura (Sutherland, Stuhr & Ayvazo, 2016).

Insegnamento Della Responsabilità Personale e Sociale

Questo rappresenta ciò che chiamiamo pedagogia costruttivista, in cui gli studenti sono i responsabili del loro apprendimento.



Figura 3. Pedagogia Costruttivista.

- **Relazioni positive:** Gli educatori devono fare del loro meglio per costruire relazioni positive con i partecipanti; semplici azioni come chiedere come sta una persona o prendersi del tempo per saperne di più su di lei svilupperanno la fiducia tra lo staff e i giovani. Si devono incoraggiare relazioni positive anche tra i partecipanti, promuovendo l'inclusione, il coinvolgimento e il rispetto tra il gruppo.
- **Colloqui di sensibilizzazione:** I giovani devono sviluppare una consapevolezza delle competenze che intendono sviluppare attraverso il programma. I colloqui

di sensibilizzazione possono svolgersi prima, durante e dopo i giochi e devono cercare di far capire ai partecipanti come si stanno sviluppando le competenze.

- **Responsabilizzazione graduale:** Nelle prime fasi di realizzazione, si prevede che l'educatore debba assumere un ruolo di guida ed essere più severo nel suo approccio. Tuttavia, molti giochi si basano sulla capacità dei giovani di risolvere i problemi per avere successo. Pertanto, gli educatori devono essere consapevoli di non adottare un approccio direttivo e cercare di diventare più una guida. Con il progredire del programma, l'educatore dovrebbe essere in grado di assumere un ruolo più facilitante e intervenire solo in caso di problemi di sicurezza o se il gioco va troppo fuori rotta.
- **Trasferimento:** I giovani devono essere in grado di vedere come le competenze sviluppate nei giochi possano essere utilizzate nella vita più ampia all'interno e al di fuori dei contesti di sicurezza. È qui che gli elementi riflessivi del programma sono di vitale importanza; gli educatori devono incoraggiare i giovani a fare questi collegamenti e a impegnarsi in azioni al di fuori del gioco.

Positive Youth Development

Il Modello delle Cinque C del Positive Youth Development (PYD) è un quadro di riferimento che delinea cinque caratteristiche psicologiche, comportamentali e sociali che indicano che i giovani sviluppano e, quando si sviluppano alti livelli delle Cinque C, alla fine si ottiene una Sesta C relativa al contributo a se stessi, alla comunità e alla società. Basato su quasi tre decenni di scienza dello sviluppo, il modello delle Cinque C del PYD è oggi una delle teorie più accettate. Il modello si concentra sulle caratteristiche positive che consentono agli adolescenti di condurre una vita produttiva e

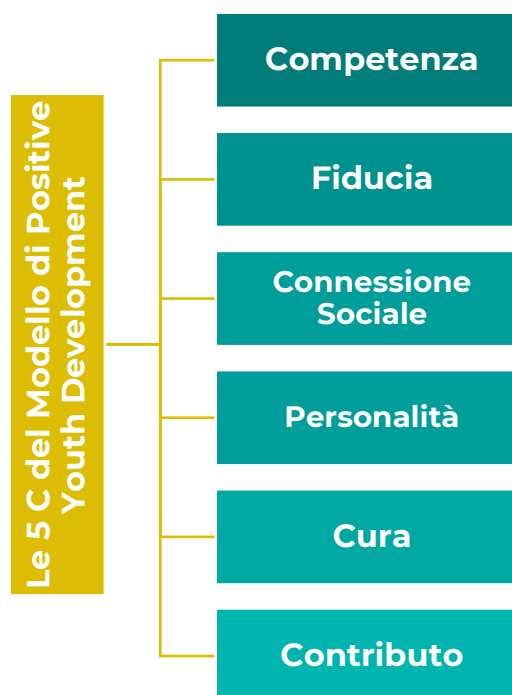


Figura 4. Le 5 C del Modello di Positive Youth Development.

sana e di contribuire al mondo in modi che vanno a beneficio di se stessi, delle loro famiglie e comunità e della società civile.

Secondo il modello PYD, per ciascuna delle C della figura 4 valgono le seguenti definizioni.

- **Competenza:** visione positiva delle proprie azioni in aree specifiche, tra cui quella sociale, accademica, cognitiva, sanitaria e professionale. La competenza sociale si riferisce alle abilità interpersonali (ad esempio, la risoluzione dei conflitti). La competenza cognitiva si riferisce alle abilità cognitive (ad esempio, il processo decisionale). La competenza accademica si riferisce al rendimento scolastico, dimostrato in parte dai voti scolastici, dalla frequenza e dai punteggi nei test. La competenza sanitaria riguarda l'alimentazione, l'esercizio fisico e il riposo per mantenersi in forma. La competenza professionale riguarda le abitudini lavorative e l'esplorazione delle scelte di carriera. Un'efficace capacità imprenditoriale può essere un esempio di competenza professionale.
- **Fiducia:** un senso interno di autostima e di autoefficacia complessivamente positive.
- **Connessione sociale:** legami positivi con persone e istituzioni che si riflettono negli scambi tra l'individuo e i suoi coetanei, la famiglia, la scuola e la comunità e in cui entrambe le parti contribuiscono alla relazione.
- **Carattere:** rispetto delle norme sociali e culturali, possesso di standard di comportamento corretto, senso del bene e del male (moralità) e integrità.
- **Cura:** senso di simpatia ed empatia per gli altri.
- **Contributo:** contributo verso stessi, la famiglia, la comunità e alle istituzioni di una società civile.

Pedagogia Dell'avventura

- **Sequenza:**
 - C'è un ordine suggerito per le attività, ma è flessibile a seconda della natura del gruppo: comunicazione ->, cooperazione -> fiducia -,> risoluzione di problemi.
 - Impatto positivo sulla coesione del gruppo se eseguito in un ordine appropriato.

- **Conoscere gli studenti:**
 - Le caratteristiche del gruppo variano sempre; il modo in cui un gruppo reagisce a un'attività può essere molto diverso.
 - Preparate alcuni metodi di differenziazione.
 - Riflessione continua per valutare quando i gruppi sono pronti a passare alla sfida/attività successiva.
 - Presentare sfide per le quali il gruppo non è pronto può essere potenzialmente distruttivo.

- **Facilitare, non imporre:**
 - Spiegate l'obiettivo e le regole (anche di sicurezza) e fate un passo indietro.
 - Rifocalizzarsi o riorientarsi quando necessario
 - Lasciare che gli studenti lavorino attraverso l'attività - apprendimento esperienziale

A photograph of three young people standing in a circle outdoors, with their arms around each other's shoulders. They are wearing light-colored t-shirts with dark splatters. The background shows green foliage and a blue metal structure. The entire image has a teal color overlay.

Sezione III

**Il Progesso di
Apprendimento di
AG4C & Sviluppo
Delle Competenze**

Rendere visibile l'apprendimento

Per i giovani della giustizia minorile le attività sportive sono spesso concepite e realizzate come attività ricreative, non necessariamente incentrate sull'apprendimento. Questo è un approccio valido se *la ricreazione* è uno scopo esplicito del programma o dell'attività. Allo stesso tempo, però, è vero che anche con i programmi di apprendimento integrati, come AG4C, si perde la parte dell'apprendimento. Il fatto che l'apprendimento sia incorporato nelle attività sportive non lo rende secondario. È il *perché* della metodologia AG4C, mentre la parte sportiva è solo il *come*.

È quindi essenziale che gli educatori ricordino che l'obiettivo della metodologia AG4C non è solo quello di fornire i giochi, ma anche di creare un concetto più ampio di apprendimento. Questo si ottiene rendendo l'apprendimento deliberato, intenzionale ed esplicito. In termini molto pratici, questo potrebbe comprendere quanto segue:

- Le competenze sociali ed emotive sono tra le competenze più invisibili di un individuo. E per identificarle, svilupparle e valutarle è necessaria una grande maestria pedagogica. È quindi fondamentale che la formazione degli educatori affronti questo tema in modo appropriato e che, in questo caso, lo sviluppo di queste competenze sia visto come un risultato del processo di apprendimento. Il video che spiega le competenze in azione, disponibile sul sito web di AG4C.
- Sostenere i giovani durante tutto il processo per farli diventare studenti consapevoli: questi giovani hanno una distanza significativa tra l'istruzione e l'apprendimento, quindi ciò che dobbiamo fare prima di ogni altra cosa è cercare di ridurre questo divario. Ciò significa coinvolgerli nuovamente nell'apprendimento. E lo facciamo solo rendendo esplicito (e intenzionale) che *"siamo qui per imparare, e questo è il modo in cui accadrà"*.
- Se vogliamo imparare ad avere buone relazioni con gli altri, dobbiamo prima parlare di cosa implica avere buone relazioni e di come imparare a farlo.
- Se la fiducia è un risultato potenziale del processo di apprendimento e si intende misurarla in modo esplicito, allora, nello stesso modo esplicito, si deve garantire che i discenti sappiano cosa significa fiducia.

Gli educatori hanno la responsabilità di fornire un ambiente di apprendimento in cui gli studenti possano imparare nel modo più efficace possibile, sentirsi a proprio agio e avere voce in capitolo su cosa e come imparare. Questo approccio aiuta gli studenti a prendere

il controllo del loro apprendimento e a diventare partner a tutti gli effetti del processo di apprendimento. Il coinvolgimento degli studenti fin dalla fase iniziale aiuta a garantire che il programma susciti il loro interesse e utilizzi materiali pertinenti.

Responsabilizzare i Giovani a Diventare Studenti Consapevoli

Quando si lavora con categorie di studenti svantaggiati, la sfida più grande nel processo pedagogico è la loro distanza dall'istruzione e dall'apprendimento. Per riavvicinarli all'apprendimento, è essenziale ridurre questa distanza, consentendo agli studenti di superare le loro esperienze negative con la scuola e l'apprendimento. In questo senso, gli studenti della giustizia minorile dovrebbero essere assistiti più ampiamente nello sviluppo e nell'aggiornamento della loro competenza di imparare a imparare. "L'apprendimento è apprendibile" deve diventare una realtà anche per questi gruppi.

Coinvolgiamo nuovamente questi giovani e riduciamo la loro distanza dall'apprendimento solo portandoli in un luogo di consapevolezza, dal quale possano fare delle scelte e agire per sviluppare e trasformare la loro vita. Nel fare ciò, aspiriamo a raggiungere i seguenti risultati per quanto riguarda gli studenti:

- **Motivazione:** Ispirare l'interesse e la motivazione per l'apprendimento
- **Riconoscere le proprie opportunità:** Rendere gli studenti consapevoli delle opportunità a loro disposizione per approfondire l'apprendimento e cambiare la loro vita.
- **Riconoscere il proprio potenziale e le proprie competenze:** Aiutare gli allievi a riconoscere e riconoscere le loro risorse e i loro punti di forza esistenti e a sviluppare idee su come migliorarli e acquisirne di nuovi.
- **Assumersi le proprie responsabilità:** Promuovere il reinserimento dei discenti nell'apprendimento per superare le barriere personali e sociali.
- **Acquisizione di competenze:** Sostenere gli allievi a migliorare le proprie competenze e a sperimentare nuove abilità e comportamenti nell'ambiente protetto di un programma di apprendimento.

- **Autostima:** Le attività di apprendimento aspirano a sostenere il senso di autostima del discente e a infondere il sentimento di autoefficacia, che è un presupposto fondamentale per il resto del processo di apprendimento.
- **Responsabilizzazione nel processo di apprendimento:** Mettere gli studenti in condizione di diventare autonomi e di appropriarsi del loro apprendimento.

Spesso ci chiediamo: "*Che cos'è l'apprendimento?* È un cambiamento di comportamento o di comprensione? È un processo o semplicemente un risultato? Le teorie sull'apprendimento sono molte e tutte guardano all'apprendimento da una prospettiva diversa. Ma se vogliamo semplificare le cose, potremmo considerare l'apprendimento da una prospettiva a due facce: l'apprendimento come processo e l'apprendimento come prodotto. Nella metodologia AG4C, entrambi sono importanti: non solo ciò che gli studenti hanno raggiunto alla fine del programma o dell'attività, ma anche il loro percorso di reinserimento nell'apprendimento. Non puntiamo solo a far sì che gli studenti sviluppino una nuova abilità o acquisiscano nuove conoscenze, ma anche che riscoprano la gioia di imparare e superino le loro barriere e le loro esperienze negative con l'istruzione e la scuola.

Apprendimento come prodotto: in questo caso, l'apprendimento può essere definito come un cambiamento nel comportamento. In altre parole, l'apprendimento viene affrontato come un risultato, il prodotto finale di un processo. Può essere riconosciuto o visto. Questo approccio ha il pregio di evidenziare un aspetto cruciale dell'apprendimento: il cambiamento. La sua apparente chiarezza può avere senso anche nella conduzione di esperimenti. Tuttavia, si tratta di uno strumento piuttosto semplice. Per esempio:

- È necessario che una persona abbia dei risultati perché l'apprendimento avvenga?
- Ci sono altri fattori che possono far cambiare il comportamento?
- Il cambiamento può includere il potenziale di cambiamento?

L'apprendimento come processo: In questo caso, l'apprendimento appare come un processo: ci si preoccupa di ciò che accade quando l'apprendimento ha luogo. In questo modo, si potrebbe pensare all'apprendimento come a un processo in cui il comportamento cambia in seguito all'esperienza. Una delle questioni importanti sollevate è la misura in cui le persone sono consapevoli di ciò che sta accadendo. **Sono**

consapevoli di essere impegnati nell'apprendimento e, in caso affermativo, che significato ha?

Recenti ricerche condotte in diverse discipline (neuroscienze, psicologia ed epigenetica) esplorano il potere dei sistemi di credenze e delle mentalità e il modo in cui influenzano il modo in cui pensiamo, sentiamo e agiamo. Diventare consapevoli dell'apprendimento, essere responsabilizzati in questo processo e associarlo a un'emozione positiva (contesto di apprendimento affettivo) aumenta le possibilità di ottenere risultati migliori da un programma di apprendimento. In sintesi, **il semplice fatto di sapere come avviene l'apprendimento porta a un maggiore apprendimento.**

Nell'ambito del programma AG4C, gli educatori possono pianificare una serie di laboratori di apprendimento prima della consegna dei giochi. In questo modo si garantisce che i giovani:

- Diventare consapevoli dell'importanza dell'apprendimento
- Comprendere il processo di apprendimento
- Diventare più responsabili del proprio apprendimento
- Analizzare criticamente e confrontare diverse situazioni di apprendimento
- Selezionare e pianificare ciò che vogliono imparare
- Misurare i loro progressi nell'apprendimento
- Riflettere sulle proprie esperienze di vita e di apprendimento
- Sviluppare atteggiamenti positivi verso l'apprendimento
- Diventare motivati a impegnarsi continuamente nelle attività di apprendimento

Non esiste una struttura fissa per la realizzazione di questi laboratori e consigliamo agli educatori di adattarla alle esigenze dei propri studenti. Tuttavia, gli esercizi che seguono forniscono un'idea del tipo di attività da incorporare in questi laboratori.

Esercizio 1	Che cos'è l'apprendimento?
Risultato dell'apprendimento	Capire come impariamo cose nuove e come diamo un senso alle nuove idee.
Metodologia	Pensate a qualcosa che avete imparato a fare con successo di recente e alle diverse fasi del processo. Ad esempio:

	<p>Imparare a guidare, fare la sarta, fare la manutenzione della propria auto, programmare un videoregistratore, imparare una nuova lingua, cucinare una nuova ricetta e imparare una nuova procedura al lavoro.</p> <p>Fate un brainstorming di idee e discutete le diverse fasi dell'apprendimento di una cosa nuova. L'elenco delle idee potrebbe essere simile a questo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Leggere le istruzioni per iniziare ➤ Dimostrazione da parte di un collega o di un amico ➤ Controllare di avere tutto il necessario per completare il compito ➤ Tenere le istruzioni a portata di mano ➤ Esercitarsi finché non si è soddisfatti del risultato ➤ Ottenere un riscontro del successo ottenuto, ad esempio che la famiglia abbia apprezzato ➤ Il pasto, l'auto che funziona senza problemi, ha parlato nella nuova lingua, il supervisore ➤ Soddisfatto del lavoro, ha superato l'esame di guida ➤ In seguito, riflettete su cosa vi ha aiutato a completare l'attività con successo: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Avevate istruzioni chiare a cui fare riferimento? ➤ Avete avuto esperienze simili che vi hanno facilitato l'apprendimento? ➤ Il feedback degli altri è stato utile? ➤ Avete chiesto consiglio ad amici o colleghi? ➤ Ti sei esercitato?
Come ci valutiamo?	<p>Se avete risposto sì a una qualsiasi delle domande precedenti, allora avete una certa comprensione di cosa sia l'apprendimento e di come essere un allievo efficace.</p>

Esercizio 2	Apprendimento, memorizzazione e comprensione
Risultato dell'apprendimento	Capiremo come funziona la memoria e la differenza tra imparare e memorizzare.
Metodologia	<p>Leggete l'elenco delle attività qui sotto. Per impararle, dobbiamo memorizzarle, capirle o farle?</p> <p>Ora dovete barrare M (memorizzare), C (capire). o F(fare). per ciascuna delle frasi sottostanti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Imparare le tabelline della moltiplicazione. 2. Scrivere una storia. 3. Pianificare una lettera. 4. Imparare ad andare in bicicletta.

	<p>5. Preparare una torta.</p> <p>6. Spiegare i vantaggi dell'euro</p> <p>7. Pianificare un programma di semina per un giardino.</p> <p>8. Spiegate perché alcuni giovani hanno abbandonato la scuola.</p> <p>9. Produrre un database su un computer.</p> <p>10. Compilare un modulo di domanda.</p>
Come ci valutiamo?	Ripensiamo ad alcuni lavori che abbiamo portato a termine di recente. La nostra mente non può registrare ogni dettaglio, quindi come abbiamo cercato di impararlo? Che cosa abbiamo fatto? Quanto è stato efficace? Quali metodi diversi proveremmo?

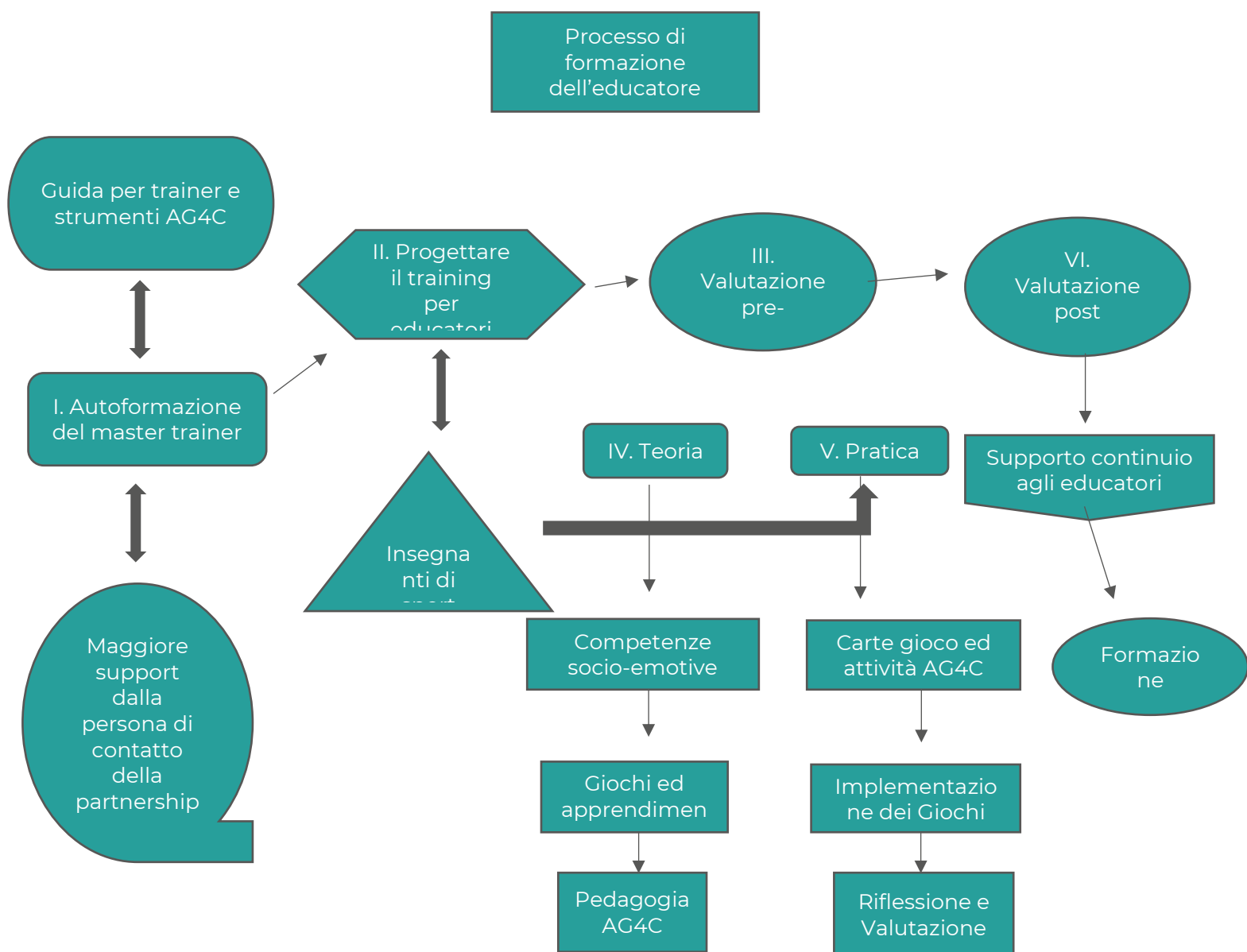
Esercizio 3	La mia esperienza scolastica
Risultato dell'apprendimento	Chiariamo le nostre idee sull'apprendimento e sullo studio, spieghiamo il ruolo dell'educatore e dello studente e prendiamo coscienza di eventuali ostacoli all'apprendimento.
Metodologia	<p>Pensate alla parola "SCUOLA".</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cosa ricordi? ➤ Cosa vedi? ➤ Cosa senti? ➤ Che cosa provi? <p>Prendetevi un momento per riflettere su tutti questi aspetti. Poi discutete con i vostri colleghi e con l'insegnante le seguenti domande:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cosa vi aspettate dall'educatore se state studiando qualcosa di nuovo? ➤ Di cosa vuoi occuparti? ➤ Che cosa hai imparato a scuola che ti è utile ora? ➤ Hai avuto esperienze scolastiche che ora ritieni ti abbiano impedito di imparare o crescere? Se sì, quali sono state? ➤ Ti senti in grado di studiare ora? Puoi spiegare perché?
Come ci valutiamo?	<p>Pensiamo a quanto segue:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Come ci siamo sentiti facendo questo esercizio? ➤ Cosa abbiamo imparato di nuovo su di noi e sulla nostra esperienza scolastica?

Esercizio 4	Voglio imparare
Risultato dell'apprendimento	Considereremo i nostri obiettivi personali e li metteremo in ordine di importanza.
Sfida	<p>Prendete un paio di foglietti di carta e scrivete su ognuno un compito di apprendimento. I compiti di apprendimento non devono necessariamente riguardare i contenuti del corso o dello studio, ma possono essere qualsiasi cosa vogliate imparare.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ad esempio: ➤ Guidare un'auto ➤ Nuoto ➤ Cucina ➤ Imparare una nuova lingua ➤ Andare d'accordo con gli altri, ecc. <p>Utilizzate parole chiave o brevi frasi per descrivere ciò che volete imparare. Disponete i compiti di apprendimento nel vostro ordine di importanza e discutete la seguente domanda:</p> <p>Che tipo di compiti di apprendimento ci sono? Ci sono sviluppo di competenze, acquisizione di nuove conoscenze e sviluppo personale?</p>
Come ci valutiamo?	<p>Riflettiamo sull'esercizio:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Quali sono le parti che vi hanno soddisfatto di più? ➤ Quali problemi avete avuto? ➤ Cosa avete imparato da questa esperienza che potete riutilizzare?

Allegati



Allegato 1. Diagramma di Flusso Della Formazione Degli Educatori



5. Avete bisogno di una formazione aggiuntiva che vi sostenga nella comprensione e nell'esecuzione delle attività e dei giochi?

Si/ No

In caso contrario, si prega di specificare i dettagli:

Appendice 3. Risorse aggiuntive per la formazione degli educatori

Formazione Master AG4C - Parte teorica



The Active Games 4 Change Project

- The purpose of the AG4C Project is to develop an educational training methodology for educators working with young offenders in custody or the community.
- This will be based on the development of learning environments that uses sport and physical activity as a means of providing key competences and promoting active citizenship in the target group of young offenders.
- The purpose is to develop a methodological framework with associated support for educators and trainers in the form of a toolbox, training and manuals.
- The project includes the fine tuning, piloting in secure settings and validation of the materials.
- Supporting aspects include project management, dissemination and evaluation.

To do all this, the project developed 7 Work Packages

Formazione Master AG4C - Parte pratica



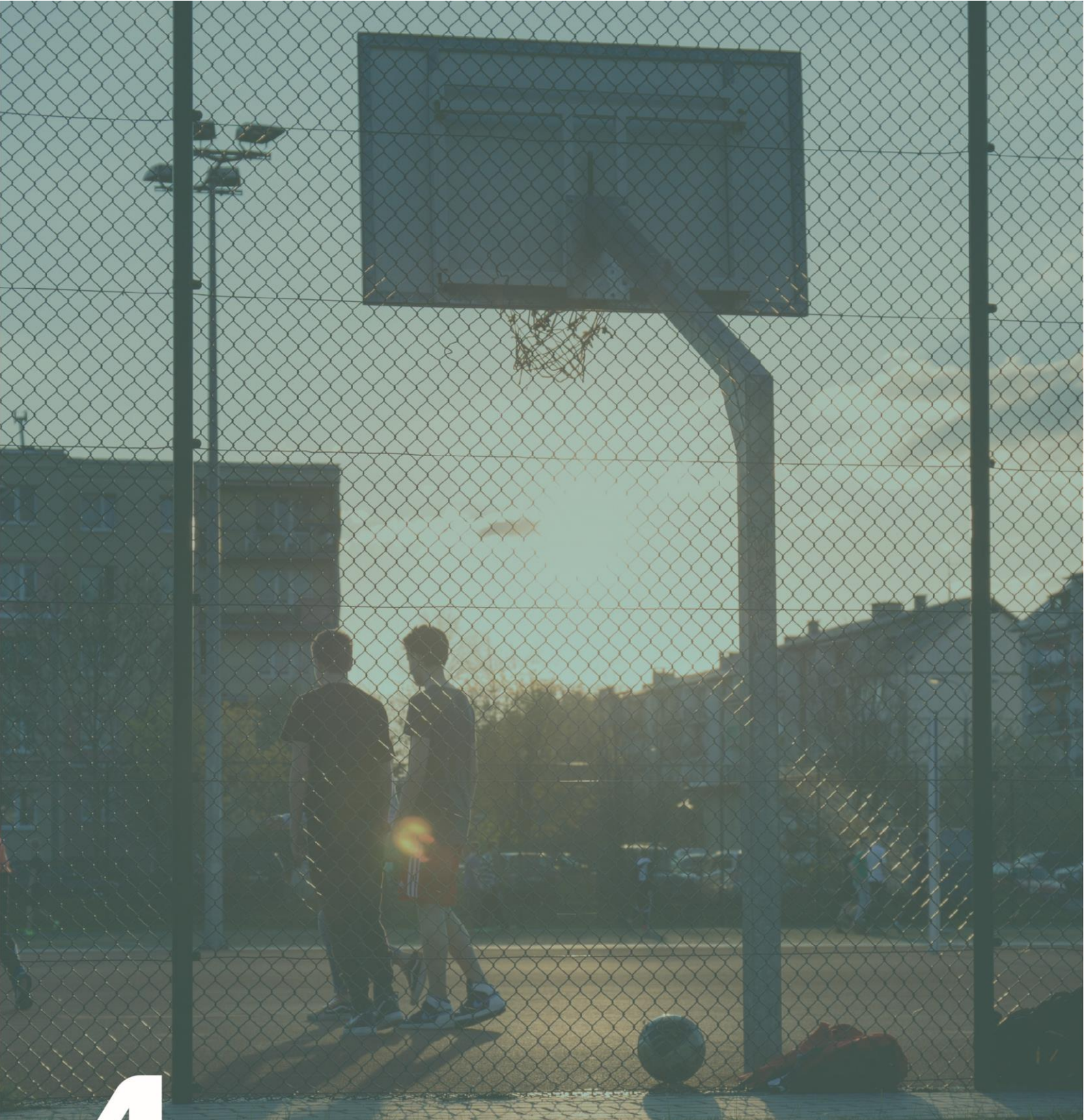
Teaching Personal Social Responsibility

TRUST
COURAGE
SELF-DISCIPLINE
HONESTY
RESPECT

Bibliografia



- Berry, M., & Hodgson, C. (2011). *Adventure education: An introduction*. Routledge.
- CASEL (2020). CASEL'S SEL Framework: What Are the Core Competence Areas and Where Are They Promoted?
- Hellison, D. (2010). *Teaching personal and social responsibility through physical activity*. Human Kinetics.
- Lerner, R. M. (2004). *Liberty: Thriving and civic engagement among America's youth*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Shafi, A., Templeton, S., Pritchard, R., Middleton, T., Jones, C., Wintle, J., & Sullivan R. (2020). A State of the Art Analysis Report (WP2): Socio-emotional development through active games and sport for young people in conflict with the law a state of the art analysis report with 10 partners in Europe. https://www.activegames4change.org/uploads/9/7/7/2/97721820/ag4c_state_of_art_en.pdf
- Sutherland, S., Stuhr, P. T. & Ayvazo, S. (2016). Learning to teach: pedagogical content.
- Sutherland, S., Stuhr, P., & Ayvazo, S. (2016) Learning to teach: pedagogical content knowledge in adventure-based learning, *Physical Education and Sport Pedagogy*, 21:3, 233-248. doi:10.1080/17408989.2014.931365
- Tennant, R., Hiller, L., Fishwick, R., Platt, S., Joseph, S., Weich, S., Parkinson, J., Secker, J., & Stewart-Brown, S. (2007). The Warwick-Edinburgh Mental Well-being Scale (WEMWBS): Development and UK validation. *Health and Quality of Life Outcomes*, 5, Article 63. doi:[10.1186/1477-7525-5-63](https://doi.org/10.1186/1477-7525-5-63)
- Toia, M., & Bradley, J. (eds.) (2014). *Learning to learn for work and life*, Art Publishing House, Timisoara.
- Wintle, J. (2021). *Active Games for Change: a pedagogy of personal development. Physical Education Matters – Spring 2021.*



ACTIVEGAMESCHANGE
 Youth socio-emotional development

This document reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

