



ActiveGames4Change (AG4C)

Mediu de Învățare a Sportului și a
Activităților Fizice Pentru Educație
Cetățenească, Formare Emoțională, Socială
și a Competențelor Electronice

Ghid Pentru Traineri și Preparatori

Un Manual Pentru Formatori
Despre Metodologia AG4C

Maria Toia

CPIP – Center for Promoting Lifelong Learning

Cu contribuții din partea tuturor partenerilor din Europa



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



Sprijinul Comisiei Europene pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului său, acesta refl ectând doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru nicio utilizare a informațiilor conținute aici.

Design de IPS_Innovative Prison Systems, august 2022 ©



ActiveGames4Change (AG4C) - Mediu de Învățare a Sportului și a Activităților Fizice Pentru Educație Cetățenească, Formare Emoțională, Socială și a Competențelor Electronice

Ghid Pentru Traineri și Preparatori - Un Manual Pentru Formatori Despre Metodologia AG4C

Site-ul web al proiectului – www.activegames4change.org

Pentru mai multe informații despre acest ghid sau despre proiect, contactați:
contact@cpip.ro

Autori

Maria Toia, CPIP – Center for Promoting Lifelong Learning

Multimedia și design

Sílvia Silva, IPS_Innovative Prison Systems

Acțiunea – Cheie 3: Sprijin pentru elaborarea de politici și cooperare – Incluziunea socială prin educație, training și tineret. Acest raport a fost redactat în scopul proiectului „Mediu de Învățare a Sportului și a Activităților Fizice Pentru Educație Cetățenească, Formare Emoțională, Socială și a Competențelor Electronice” (Mediu de învățare a sportului și a activităților fizice pentru educație cetățenească, formare emoțională, socială și a competențelor electronice) (ActiveGames4Change), nr. acord de grant 604730-EPP-1-2018-1-UK EPPKA3-IPI-SOC-IN, implementat cu sprijinul financiar al Comisiei Europene prin Programul Erasmus+. Acest raport reflectă numai punctul de vedere al autorilor; prin urmare, Comisia Europeană nu poate fi responsabilă pentru utilizarea informațiilor conținute de acesta.

Cuprins

Introducere	2
Ce conține acest document?	3
Capitolul I Instrucțiuni Privind Trainingul Profesorului.....	4
Trainingul Pedagogic al Profesorilor.....	5
Prezentarea Generală a Programului	6
Predarea Activităților de Învățare Tinerilor	9
Metodologia AG4C și Cărțile de Joc.....	9
Aplicația Mobilă AG4C.....	11
Implementarea Jocurilor AG4C – Ponturi și Sfaturi Pentru Profesori	12
Capitolul II Bazele Teoretice	13
Dezvoltarea Competențelor Sociale și Emoționale ale Tinerilor	14
Potențialul Jocurilor Active și Sporturilor	15
Pedagogia Metodologiei AG4C.....	17
Predarea Răspunderii Personale și Sociale	19
Dezvoltarea Pozitivă a Tinerilor	20
Pedagogia „Aventurii”	22
Capitolul III Procesul de Învățare AG4C și de Dezvoltare a Competențelor	1
Punctați Procesul de Învățare	2
Mobilizarea Tinerilor Astfel Încât să Devină Niște Cursanți Conștienți	3
Anexe	9
Anexa 1. Diagrama de Training a Profesorului	10
Anexa 2. Sondajul Profesorilor	11
Înainte Trainingului.....	11
După Training.....	12
Anexa 3. Resurse suplimentare pentru trainingul profesorilor	13
Trainingul Principal AG4C – Partea Teoretică.....	13
Trainingul Principal AG4C – Partea Practică	13
Referințe	14

Indexul Figurilor

Figura 1. Raportul de Analiză a Stadiului Actual al Tehnologiei AG4C.....	6
Figura 2. Metoda de Livrare Pentru Fiecare Joc.....	17
Figura 3. Pedagogie Constructivistă.....	19
Figura 4. Modelul celor cinci C de dezvoltare pozitivă a tinerilor.....	20

Videos Indexul

Video 1. Video 1. Partea Master Training.....	10
Video 2. Master Training Partea Teoretică.....	17

Introducere



Ce conține acest document?

Bun venit!

Dacă citiți acest ghid înseamnă că sunteți un trainer principal care urmează să formeze profesorii din instituția dvs. sau să sprijine profesorii din alte instituții de reeducare în vederea implementării metodologiei ActiveGames4Change (AG4C). Capitolele de mai jos vă oferă o prezentare generală a principalelor teme pe care trebuie să le stăpâniți înainte de a forma ceilalți profesori.

Pe parcursul acestui ghid, veți găsi referințe la alte documente și rezultate obținute în cadrul proiectului AG4C care, în mare parte, sunt corelate direct cu secțiunile de mai jos, însă care se regăsesc și pe [site-ul web al proiectului](#) pentru un acces mai facil la aceste resurse.

Acest document de îndrumare a fost creat pentru a oferi o prezentare generală a modului de facilitare a trainingului celorlalți profesori din instituția dvs.; dacă veți implementa jocurile chiar dvs., utilizați-l ca resursă de învățare și consultați și celelalte două documente cheie care completează metodologia AG4C:

- **Programa și manualul cursului comun**, care a fost dezvoltată în urma fazei pilot și a testării jocurilor și activităților în centrele educative/de detenție din diferite țări europene și care a fost elaborată pentru a ajuta profesorii să implementeze programul AG4C cu copiii și tinerii din instituțiile lor.
- **Manualul „Stimularea schimbării prin activități fizice și sport”**, destinat directorilor și managerilor de instituții responsabili de impulsivarea schimbării sau sprijinirea tinerilor aflați în îngrijirea acestora. Acesta cuprinde o prezentare generală a programului ActiveGames4Change, inclusiv a metodologiei, resurselor cheie și a instrucțiunilor pentru planificarea și facilitarea jocurilor active.

A pair of black and white Under Armour Assert 6 running shoes is shown from a low-angle perspective, positioned on a paved path with yellow diagonal markings. The shoes are the central focus, with the Under Armour logo and 'ASSERT 6' visible on the tongue. The background is a blurred outdoor setting with trees and a clear sky, suggesting a park or trail environment. The overall image has a teal color cast.

Capitolul I

Instrucțiuni Privind
Trainingul
Profesorului

Trainingul Pedagogic al Profesorilor

Atitudinile și abilitățile profesorilor sunt cruciale. Aceștia nu au nevoie doar de cunoștințe specifice privind subiectul vizat (despre sporturi și jocurile active) sau cunoștințe pedagogice pentru desfășurarea respectivelor jocuri, ci trebuie să conștientizeze, de asemenea, rolul esențial pe care îl joacă în sprijinirea și întărirea aptitudinilor persoanelor.

Activitățile sportive sunt, de obicei, considerate niște activități recreative. În același timp, metodologia AG4C se axează pe **învățarea privită ca proces și pe dezvoltarea competențelor ca rezultat** a celor învățate (a se vedea capitolul 3).

Reflecția joacă un rol central în metodologia AG4C și, la fel cum ne dorim ca tinerii să reflecteze în timp ce participă la jocuri, sperăm să obținem același lucru și în timpul trainingului profesorilor. Rezultatele procesului de învățare din trainingul profesorului descriu nu doar modul de dobândire a cunoștințelor și abilităților de executare a jocurilor, cât și atitudinile și mentalitatea dorite care să sprijine implementarea adecvată a metodologiei.

Atunci când este elaborat trainingul profesorului, trainerii principali pot lua în calcul următoarele rezultate vizate de program:

- Profesorii vor conștientiza importanța competențelor sociale și emoționale.
- Profesorii vor dobândi cunoștințe și o capacitate de înțelegere a pedagogiei din spatele dezvoltării prin jocuri.
- Profesorii vor înțelege metodologia din spatele implementării jocurilor.
- Profesorii vor putea planifica implementarea și execuția jocurilor.
- Profesorii vor învăța cum să întărească aptitudinile tinerilor și cum să-i implice în procesul de învățare.

Prezentarea Generală a Programului

În secțiunea Anexe, veți găsi o diagramă care vă oferă o prezentare generală a procesului de training al profesorului, pe care-l vom detalia pas cu pas în secțiunea de mai jos.

Pasul I. Autoînvățarea Trainerului Principal



Figura 1. Raportul de Analiză a Stadiului Actual al Tehnologiei AG4C.

Pentru a vă familiariza cu metodologia AG4C, trebuie să parcurgeți acest ghid (cu atenție deosebită pe capitolele 2 și 3) și să studiați instrumentele AG4C însoțitoare (cărțile de joc și aplicația mobilă). [Analiza aprofundată](#), menționată în acest ghid poate, la rândul său, oferi o perspectivă mai amplă asupra abordărilor teoretice ale metodologiei AG4C.

Dacă aveți nevoie de mai multe informații despre trainingul principal desfășurat ca parte din implementarea proiectului, ne puteți contacta pentru asistență la [Parteneriatul proiectului](#), iar unul dintre punctele de contact naționale vă va putea sprijini.

Pasul II. Elaborarea Trainingului Profesorului

Pentru a garanta un transfer corect al cunoștințelor și abilităților, se recomandă să desfășurați cursurile de training ale profesorului pe parcursul mai multor zile, alocând cel puțin o zi fiecărei teme de training, incluzând evaluarea de dinainte și de după curs.

Dacă nu aveți experiență în organizarea activităților sportive, se recomandă să colaborați cu un profesor de sport care să planifice și faciliteze formarea profesorului.

Nu există niciun cadru stabilit privind modul de elaborare a trainingului profesorului, însă există câteva elemente pe care trebuie să le luați în considerare:

- Calendarul și disponibilitatea profesorilor
- Experiența și cunoștințele profesionale ale profesorilor
- Nivelul lor anterior de cunoștințe și înțelegerea subiectului
- Resursele disponibile în cadrul instituției

- Sprijinul necesitat de managerii și/sau coordonatorii din instituție

De asemenea, în momentul planificării trainingului efectiv, dorim ca profesorii să se familiarizeze întâi cu metodologia AG4C; prin urmare, le sugerăm să distribuie cărțile de joc și celelalte resurse relevante înainte de începerea trainingului. Este necesar să se aloce suficient timp pentru aceasta, astfel încât profesorii să parcurgă materialele în ritmul lor propriu.

Pasul III. Evaluarea de Dinaintea Trainingului

Odată ce profesorii au parcurs resursele, poate fi administrat chestionarul Înainte de training (a se vedea Anexa. 1). Chestionarul servește ca o analiză necesară pentru a vă forma o idee privind nivelul la care au ajuns profesorii (în ceea ce privește abilitățile, înțelegerea subiectului etc.) și modul în care aceștia percep per ansamblu metodologia AG4C în faza sa inițială.

Aceste întrebări sunt orientative și pot fi modificate, după caz; totuși, pe scurt, răspunsurile participanților ar trebui să reflecte următoarele aspecte:

- **Întrebarea 1: Percepția asupra importanței competențelor sociale și emoționale ale tinerilor** din instituția lor. Predarea la un grup țintă de acest tip constituie o provocare, iar profesorii trebuie să dețină un nivel ridicat de inteligență emoțională. Adresarea acestei întrebări înainte de training poate facilita ajustarea trainingului, precum axarea pe motivul pentru care aceste competențe sunt importante și pe modul în care profesorii pot sprijini tinerii din acest punct de vedere.
- **Întrebarea 2: Evaluarea competențelor sociale și emoționale este crucială** în procesul de învățare AG4C, iar profesorii trebuie să se simtă încrezători din acest punct de vedere. Chiar dacă trainingul profesorului nu poate suplini o întreagă paletă de cunoștințe și abilități privind modul de evaluare a competenței socio-emoționale, trainerul principal poate ulterior ajusta conținutul în așa fel încât acesta să răspundă nevoilor efective de training ale profesorilor.
- **Întrebarea 3: Așteptările privind conținutul pe care profesorii și-ar dori să-l parcurgă** în trainingul profesorului. Parcurgerea resurselor AG4C ar trebuie să le ofere o imagine mai clară asupra domeniilor în care au nevoie de mai mult sprijin.
- **Întrebarea 4: Încrederea în predarea activităților de învățare** este critică deoarece experiența acestora poate fi una extrem de diversă. De exemplu, un profesor din cadrul penitenciarului se poate simți mai încrezător în predarea

activităților de învățare, dar este posibil să nu aibă experiență cu activitățile sportive.

- Întrebarea 5: Această întrebare își propune să includă orice alt **conținut suplimentar** care nu a fost planificat anterior în trainingul profesorului sau să abordeze orice nelămurire exprimată de către profesor. Nu există o formulă strictă referitoare la modul în care trebuie desfășurat trainingul profesorului; prin urmare, vă sugerăm să vă mențineți foarte flexibil(ă) și să vi-l adaptați în funcție de feedback-ul profesorului.

Pasul IV. Trainingul Profesorului – Partea Teoretică

Temele de training de mai jos trebuie incluse în trainingul teoretic:

- i. De ce competențele sociale și emoționale?
- ii. Jocurile sportive și potențialul acestora în sprijinirea procesului de învățare
- iii. Pedagogia AG4C și facilitarea procesului de învățare

Dispuneți de libertatea de a selecta resursele utilizate, metodele de training sau programul de predare. Acestea ar trebui să fie adaptate la nevoile profesorilor și să reflecte gradul în care dvs. înțelegeți metodologia. Pentru orientări privind modul în care să integrați diverse conținuturi și metode de predare, puteți consulta secțiunea Resurse suplimentare, unde veți găsi o înregistrare video cu trainingul teoretic elaborat ca parte din implementarea proiectului AG4C.

Pasul V. Trainingul Profesorului – Partea Practică

Pentru implementarea practică a jocurilor, trebuie luat în considerare conținutul de mai jos:

- a) Prezentarea generală a jocurilor AG4C (inclusiv a competențelor și nivelurilor de competențe)
- b) Implementarea jocurilor
- c) Reflecția și evaluarea

În cadrul trainingului practic, se recomandă cu tărie să lucrați cu un profesor de sport în realizarea demonstrațiilor jocurilor. De asemenea, dacă profesorii care participă la training nu sunt profesori de sport sau nu au experiență în desfășurarea activităților sportive, aceștia trebuie să beneficieze de sprijin suplimentar pe parcursul implementării programului.

O înregistrare video a trainingului principal AG4C care să vă ajute să planificați și desfășurați partea practică este disponibilă în secțiunea **Resurse suplimentare**. Tot acolo puteți găsi o demonstrație video a aplicației mobile AG4C și un videoclip care explică toate competențele și cum să le evaluați.

Pasul VI. Evaluarea de După Training

Odată finalizat trainingul profesorului, chestionarul de după training (a se vedea Anexa 2) își propune să identifice cât de bine a fost realizat trainingul și cât de pregătiți sunt profesorii pentru desfășurarea jocurilor:

- Întrebarea 1: Identifică **gradul acestora de înțelegere a modului de desfășurare a jocurilor** și reflecțiile acestora privind principalele lucruri învățate în timpul trainingului. Dacă este formulată des întrebarea „*Ce ați învățat?*”, aceasta va stimula participanții să reflecteze și să-și clarifice singuri, încă o dată, ceea ce au învățat și care sunt punctele în care mai au nevoie de ajutor.
- Întrebarea 2: Materialele AG4C vizează două obiective: 1) realizarea jocurilor sportive și 2) pedagogia din spatele dezvoltării competențelor sociale și emoționale. Ambele obiective sunt la fel de importante și depind de experiența profesorului (una mai mult pedagogică decât în educație fizică și viceversa), iar răspunsurile la această întrebare pot indica **punctele în care profesorii au nevoie de sprijin** pentru implementarea jocurilor.
- Întrebările 3 și 4: Scopul este acela de a evalua dacă profesorilor li s-a părut **ușor să implementeze jocurile**, dar de această dată luându-se în calcul gradul de utilizare/disponibilitate a echipamentului, modul în care s-au desfășurat sesiunile de reflecții cu tinerii și evaluarea competențelor.
- Întrebarea 5: Evaluează dacă profesorii **conștientizează și își exprimă nevoia de ajutor suplimentar**. Trainingul de reîmprospătare este mereu un mod excelent de a sprijini ulterior profesorii, dacă are loc la un timp după implementarea jocurilor.

Predarea Activităților de Învățare Tinerilor

Metodologia AG4C și Cărțile de Joc

Programul conține 18 jocuri active dispuse pe trei niveluri diferite (șase pentru fiecare nivel):

- Jocurile de la **nivelul 1** presupun competențe sociale și emoționale mai puțin complexe.
- **Nivelul 2** reprezintă o punte de legătură necesară pentru consolidarea și dezvoltarea celor exersate la nivelul 1.
- **Nivelul 3** necesită fie mai multe competențe, fie folosirea competențelor la un nivel mai ridicat de dificultate.

În Programa și manualul cursului comun AG4C, găsiți sugerat un plan de desfășurare care să vă ajute să navigați prin jocuri în cadrul instituției dvs. Cu toate acestea, încurajăm profesorii să fie flexibili în abordare în funcție de grup și de caracteristicile sale. Fiecare joc vine la pachet cu un set complet de instrucțiuni, care includ scopul jocului, regulile și o prezentare generală a echipamentului și cerințelor privind spațiul.

De asemenea, veți găsi o secțiune utilă privind modul în care gradul de dificultate al jocurilor poate fi adaptat, în funcție de natura grupului cu care lucrați. Pe lângă aceasta, fiecare joc conține un set de întrebări de reflecție ghidate care pot fi folosite fie în timpul, fie după finalizarea jocului. Fiecare joc are un link QR către un scurt videoclip care prezintă jocul în curs, ceea ce va ajuta profesorii să înțeleagă mai bine cadrul și cum se implementează jocul, dacă este nevoie.

Puteți accesa **Partea 2**: Trainingul principal în videoclipul de mai jos:



Video 1. Video 1. Partea Master Training.

Pe spatele fiecărei cărți de joc veți vedea o prezentare generală a competențelor – aceasta va servi ca memento pentru profesor. Totuși, vă recomandăm ca tinerii să se familiarizeze cu aceste competențe și cu modul în care acestea se pun în practică pentru a începe autoevaluarea progresului lor. Acestea pot fi comunicate la începutul programului (a se vedea capitolul 3 de mai jos), adăugându-se mementouri la începutul fiecărei sesiuni.

De asemenea, veți vedea o grilă de evaluare în partea de jos a cărții care va permite profesorilor sau tinerilor să-și evalueze performanța în joc ca una:

- La nivelul **fixat**: unde sunt demonstrate clar competențele în mod consistent
- La nivelul **în curs de dezvoltare**: unde competența este demonstrată câteodată, însă inconsistent
- La nivelul **incipient**: unde competența este demonstrată rar sau deloc

Vă prezentăm un scurt [videoclip](#) care să vă ajute să înțelegeți aceste competențe puse în practică.

Aplicația Mobilă AG4C

În completarea resursei a fost creată aplicația AG4C care să sprijine facilitarea acesteia. Aplicația permite accesul complet la toate detaliile jocurilor, precum și instrucțiuni privind executarea și gestionarea întregului program, inclusiv monitorizarea evaluării și rapoartele privind progresul.

Un caz de utilizare detaliat al aplicației este inclus în Manualul AG4C însă, pe scurt, acestea sunt principalele funcții ale aplicației:

- Accesul la jocuri și la întregul conținut al cărților de joc
- Crearea grupelor de cursanți și înscrierea acestora (adăugând vârsta și sexul)
- Evaluarea grupelor și/sau cursanților clasificându-i după competențele defnire și luând în considerare cele 3 niveluri menționate pe cărțile de joc
- Competențele sociale și emoționale ale cursanților pot fi evaluate folosind Scala de evaluare a stării de sănătate mentală Warwick - Edinburgh (WEMWBS), atât înainte de folosirea instrumentelor AG4C, cât și după ce programul de jocuri și activități a fost finalizat.
- Răspunsurile cursanților la cele două întrebări calitative pot fi, de asemenea, înregistrate în aplicație

Puteți descărca aplicația din magazinul [Apple pentru iOS](#) sau din magazinul [Google Play pentru Android](#).

Implementarea Jocurilor AG4C – Ponturi și Sfaturi Pentru Profesori

- Țineți cont de **gradul de alfabetizare al tinerilor**. Unii ar putea prezenta dificultăți la citire, scris, înțelegere și decodificarea informațiilor, a textului scris sau instrucțiunilor. Profesorii trebuie să se asigure că evaluează și anticipează corect aceste probleme și că ajută tinerii în mod corespunzător.
- Tinerii ar trebui să înțeleagă ce **este o competență (socio-emoțională)**, cel puțin la nivel rațional. Acest lucru este relevant în special în contextul evaluării WEMWBS, în care tinerii trebuie să evalueze afirmații precum „*În ultima vreme m-am simțit mai încrezător*”; această acțiune s-ar putea dovedi dificilă pentru aceștia, dat fiind trecutul lor psihoemoțional. Pentru o persoană care toată viața nu a știut cum e să ai încredere în tine, identificarea personală a acestui sentiment și evaluarea corectă a acestuia ar putea reprezenta o provocare.
- **Reflecția constituie un pas esențial** din implementarea jocurilor și, pe baza întrebărilor ghidate de pe cărțile de joc, poate fi realizată fie în timpul, fie după finalizarea jocului. În plus, profesorii sunt încurajați să planifice activitățile de reflecție sau discuțiile înainte de implementarea jocurilor, conform celor sugerate în ultimul capitol de mai jos. Aceste reflecții trebuie să aibă loc în conformitate cu o parte din principiile subliniate în capitolul teoretic al acestui document: *crearea relațiilor pozitive* (crearea unui mediu sigur și benefic) -> *conștientizarea* (înțelegerea modului în care se dezvoltă competențele) -> *emanciparea* (cursanții preiau controlul asupra procesului lor de învățare) -> *transferul* (cum să inițieze acțiuni și să facă schimbări tangibile în viețile lor).

A photograph showing the arms and hands of several people reaching towards the center and holding hands in a circle. The image is overlaid with a semi-transparent teal filter. The text 'Capitolul III' is written vertically on the left side, and 'Bazele Teoretice' is written horizontally at the bottom.

Capitolul III

Bazele Teoretice

Dezvoltarea Competențelor Sociale și Emoționale ale Tinerilor

În [analiza aprofundată](#) elaborată de proiect, parcurgem principalele argumente obținute din cercetare care susțin dezvoltarea acestor competențe:

- Competențele sociale și emoționale ale copiilor sunt în mod clar corelate cu rezultate pozitive la vârsta adultă și niveluri ridicate de bunăstare în rândul populației generale; aceste competențe tind, de asemenea, să conducă la realizări academice ridicate și la o traiectorie profesională de succes.
- Aceste competențe tind să includă abilitatea de a regla emoțiile, de a gestiona relațiile sociale și de a lua decizii în mod responsabil, care pot servi ca factori de protecție în gestionarea schimbărilor, precum și ca factori de predicție a succesului academic.
- Aceste competențe sociale și emoționale oferă copiilor și tinerilor aptitudinile de a stabili relații sigure și de încredere, de a demonstra perseverență, de a se implica în rezolvarea problemelor și de a demonstra inteligență emoțională și conștiință de sine împreună cu capacitatea de a face față situațiilor nefavorabile.
- O absență sau o întârziere în dezvoltarea acestor aptitudini este corelată cu rezultate academice mai slabe, o stabilitate financiară redusă la vârsta adultă și o creștere a probabilității de angajare în comportamente delincvente.
- Aceste aptitudini se dezvoltă de obicei la copiii foarte mici care au avut experiențe în care au beneficiat de îngrijire și afecțiune, precum și experiențe educaționale care le-au oferit oportunitatea de a dobândi gradul de motivare și inclinația de a-și exersa aptitudinile în dezvoltare.

Pentru tinerii din instituția dvs., familia, mediul socioeconomic, cel educațional și celelalte probleme de fundal nu sunt mereu în perfectă armonie astfel încât să creeze condițiile optime necesare pentru dezvoltarea acestor competențe. În comparație cu populația generală, pentru tinerii aflați în conflict cu legea, problemele precum destrămarea familiei, sărăcia, clasa socială și alte circumstanțe conduc la o prevalență mai mare a abuzului de droguri și alcool, la mai multe cazuri de probleme mentale și la niveluri ridicate de dificultăți de învățare.

Toate acestea se intensifică atunci când există și probleme emoționale suplimentare precum anxietatea și depresia, probleme comportamentale și de limbaj, precum și dificultăți de comunicare care sunt, la rândul lor, mai prevalente. Toate acestea

demonstrează că este mult mai puțin probabil ca tinerii din sistemele de justiție pentru delincvenții juvenili să-și fi dezvoltat competențele sociale, emoționale și civice. Acest lucru ar putea explica de ce aceștia se angajează în comportamente riscante la care sunt mai predispuși în absența unei alfabetizări emoționale, a conștientizării de sine și a unor reglementări, de exemplu. Dezvoltarea competențelor sociale, emoționale și civice ar reprezenta niște abilități impresionabile pentru tinerii din sistemele de justiție pentru delincvenții juvenili.

Potențialul Jocurilor Active și Sporturilor

Activitățile sportive au un impact pozitiv asupra dezvoltării psihologice, culturale și comportamentale a indivizilor pe lângă dezvoltarea fizică implicită. Includerea sporturilor și a activităților fizice în dezvoltarea competențelor poate ajuta la reimplicarea acestor tineri în procesul de învățare. Tinerii care comit delincvențe prezintă cea așa numită „distanțare” față de educație și de procesul de învățare. Reimplicarea lor depinde de folosirea unor moduri mai puțin formale și amenințătoare de interacțiune și de predare, precum jocurile active.

În momentul implementării metodologiei AG4C, acestea sunt competențele sociale și emoționale cu care veți lucra la desfășurarea jocurilor AG4C:

- **Conștiința de sine:** Conștiința de sine este abilitatea de gândire care se axează pe capacitatea unui individ de a judeca cu acuratețe propria sa performanță și propriul comportament și de a răspunde adecvat la diferite situații sociale. Conștiința de sine ajută o persoană să se raporteze la propriile sentimente, precum și la comportamentele și sentimentele celor din jur.
- **Autogestionarea:** Autogestionarea se referă la abilitatea unei persoane de a-și regla propria sa activitate cu puțină intervenție sau fără intervenție din partea celorlalți. Aceasta include concentrarea pe o sarcină în pofida elementelor din jur care pot distra atenția și luarea deciziilor potrivite privind acțiunile și comportamentul.
- **Procesul decizional responsabil:** Procesul decizional responsabil presupune demonstrarea unei decizii motivate care ia în considerare perspectivele mai multor părți (ale altor persoane) cu un raționament clar în spatele procesului decizional. Acest proces poate include solicitarea opiniilor și părerilor celorlalte persoane.

- **Abilitățile de relaționare:** Abilitățile de relaționare se referă la aptitudinile, instrumentele, cunoștințele și înțelegerea creării, comunicării, evoluției, dezvoltării, încrederii și menținerii unei relații. Acest lucru implică colaborarea eficientă cu o varietate de persoane din diferite medii.
- **Conștiința socială:** Conștiința socială este abilitatea de a cunoaște și a simți oamenii din jur și de a interacționa cu aceștia în cel mai eficient și adecvat mod cu putință. Acest lucru include capacitatea de a empatiza cu mai multe perspective și de a lua în considerare modul în care pot fi interpretate de ceilalți propriile acțiuni.

În vederea definirii competențelor de mai sus, s-a ales [Cadru CASEL](#) datorită corelărilor pe care le face între cercetare, politici și practică bazate pe o abordare de tip colaborare cu o gamă vastă de experți, incluzând practicanți, personal din mediul universitar și decidenți la nivelul politicilor publice. Acest cadru reflectă competențele identificate în literatura de specialitate privind tinerii aflați în conflict cu legea și va sprijini jocurile active elaborate în cadrul acestui proiect. Acesta descrie, de asemenea, trei dintre cele opt competențe cheie identificate de către Comisia Europeană (în 2006) și actualizate în 2018: *Capacitatea de a învăța să înveți, Competențele sociale și civice, Spiritul de inițiativă și antreprenoriat.*

Scala de evaluare a stării de sănătate mentală Warwick - Edinburgh (WEMWBS) a fost elaborată pentru a evalua aceste competențe ca „cele mai potrivite”. Acest instrument gratuit a fost inițial creat pentru a monitoriza impactul programelor și intervențiilor asupra bunăstării. În plus, scala a fost deja validată pentru a fi folosită în scopuri multiculturale. Scala este una standardizată care conține 14 întrebări de autoraportare pe scala Likert și este foarte ușor și rapid de administrat fie pe suport fizic, fie prin intermediul aplicației.

Pe lângă facilitarea scalei WEMWBS, cursanții vor fi rugați să răspundă la două întrebări după finalizarea jocurilor care să furnizeze mai multe detalii privind dezvoltarea competențelor sociale și emoționale. Aceste două întrebări sunt următoarele:

1. Cum v-a ajutat munca în echipă să atingeți obiectivul final al jocului?
2. Cum ați depășit orice dificultate întâmpinată în atingerea obiectivului final al jocului?

Puteți accesa **Partea 1:** Trainingul teoretic principal în videoclipul de mai jos:



Video 2. Master Training Partea Teoretică.

Pedagogia Metodologiei AG4C

Rolul profesorului este esențial pentru succesul programului AG4C și suntem dornici să vă oferim sfaturi privind stilul în care trebuie implementate jocurile. Diagrama de mai jos prezintă metoda de execuție a fiecărui joc.

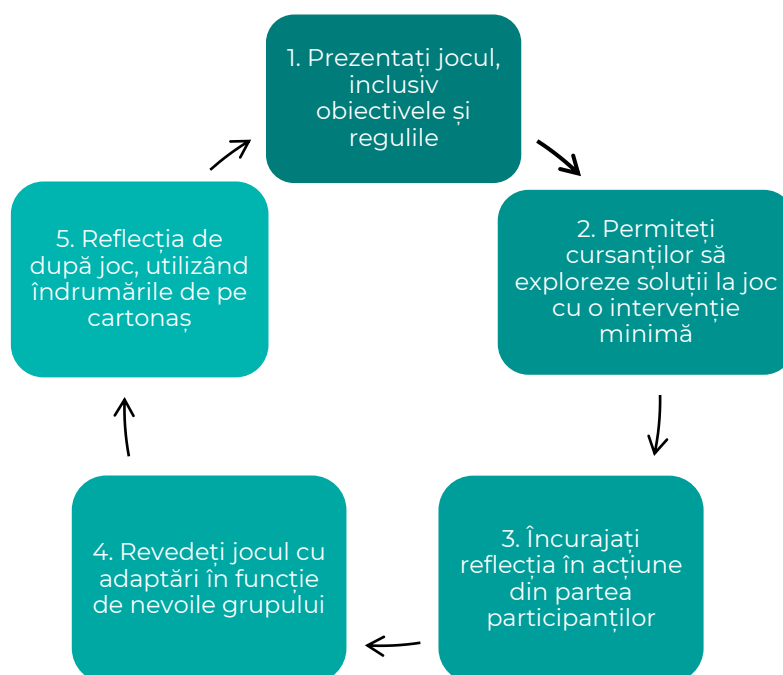


Figura 2. Metoda de Livrare Pentru Fiecare Joc.

În vederea sprijinirii rolului de facilitator al învățării, sunt utile o serie de tehnici de predare subliniate în tabelul de mai jos și completate cu câteva exemple sau sfaturi (adaptate după cele stabilite de Berry și Hodgson, 2011).

Tehnici de predare	
Discuțiile despre experiență	Axați-vă pe evenimentele critice pentru a le orienta gândirea; profesorul furnizează feedback grupurilor sau persoanelor referitor la punctul central al jocului.
Sesiunea de informare sau orientare	Participanții își amintesc și evaluează singuri evenimentele critice. Formulați întrebări deschise pentru a orienta conversația și a vedea care sunt perspectivele mai multor persoane.
Sublinierea punctelor cheie	Atrageți atenția participanților pe un anumit aspect esențial înainte de joc. Acesta ar putea face referire la o problemă întâmpinată în sarcinile anterioare sau la o competență fundamentală a jocului.
Contextualizarea	Profesorii pot ajuta participanții să coreleze evenimentele semnificative din joc cu cele din viața lor de zi cu zi. Acest pas este unul cheie pentru ca transferul să aibă loc.
Lăsați experiența să vorbească de la sine.	Participanții vor autoreflexa cu puțin ajutor sau niciun ajutor din partea profesorului. Acest proces este unul deosebit de util în etapele finale ale programului.

Pe măsură ce profesorul și cursanții devin mai competenți în această abordare, nevoia de rezolvare a conflictelor și de intervenție din partea profesorului scade, cursanții dobândesc un sentiment mai puternic de autonomie în procesul de învățare, iar dezvoltarea competențelor acestora crește.

Știm că persoanele și contextele în care lucrați în momentul desfășurării programului sunt extrem de diverse. Ținând cont de acest lucru, vă încurajăm să vă adaptați, după

caz, și să vă folosiți de discernământul dvs. profesional, lăsând însă principiile de mai sus să vă ghideze procesul decizional.

Abordările didactice din AG4C se bazează pe o serie de abordări pedagogice extrem de bine documentate: Teaching Personal and Social Responsibility (Hellison, 2010), Positive Youth Development (Lerner, 2004) și Adventure Based Learning (Sutherland, Stuhr și Ayvazo, 2016).

Predarea Răspunderii Personale și Sociale

Acest proces reprezintă așa-numita pedagogie constructivistă, unde cursanții sunt responsabili de luarea deciziilor privind procesul de învățare.



Figura 3. Pedagogie Constructivistă.

- **Relațiile pozitive:** Profesorii ar trebui să depună toate eforturile necesare pentru a crea relații pozitive cu participanții; niște simple acțiuni ca întrebarea „cum te simți” sau încercarea de a afla mai multe despre ei pot dezvolta sentimentul de încredere între personal și tineri. Relațiile pozitive ar trebui, de asemenea, încurajate între participanți, promovându-se incluziunea, implicarea și respectul în cadrul grupului.

- **Discuțiile de conștientizare:** Tinerii ar trebui să reușească să-și dezvolte capacitatea de conștientizare a competențelor pe care doresc să și le dezvolte în cadrul programului. Discuțiile de conștientizare pot avea loc înainte, în timpul sau după jocuri și trebuie să-și propună să ajute participanții să înțeleagă cum își dezvoltă fiecare competență.
- **Emanciparea graduală:** În primele etape ale implementării, se preconizează că profesorul va trebui să-și asume rolul principal și să fie mai strict în abordare. Cu toate acestea, multe jocuri se bazează pe capacitatea tinerilor de a-și folosi competențele de rezolvare a problemelor pentru a reuși. Prin urmare, profesorii trebuie să țină cont de adoptarea unei abordări directive și să încerce să devină mai mult decât un simplu ghid. Pe măsură de programul înaintează, profesorul ar trebui să preia mai mult rolul de facilitator și să intervină doar dacă apar motive de îngrijorare privind siguranța sau dacă jocul se abate prea mult de la scop.
- **Transferul:** Tinerii trebuie să poată observa unde pot fi folosite competențele dezvoltate prin jocuri în viața reală dinăuntru și din afara unui mediu sigur. Aici sunt foarte importante elementele contemplative ale programului; profesorii trebuie să încurajeze tinerii să facă aceste conexiuni și să întreprindă acțiuni și în afara jocului.

Dezvoltarea Pozitivă a Tinerilor

Modelul celor cinci C-uri de dezvoltare pozitivă a tinerilor (PYD) reprezintă un cadru pentru PYD care subliniază cele cinci caracteristici psihologice, comportamentale și sociale care indică dacă tinerii prosperă. Atunci când cele cinci C-uri ating un nivel ridicat, se trece la cele șase C-uri care includ contribuția la propria persoană, la comunitate și societate. După aproape trei decade de cercetări în știința dezvoltării, Modelul celor cinci C-uri PYD reprezintă una dintre cele mai acceptate teorii PYD din prezent. Modelul se axează pe caracteristicile pozitive care le permit adolescenților să aibă vieți

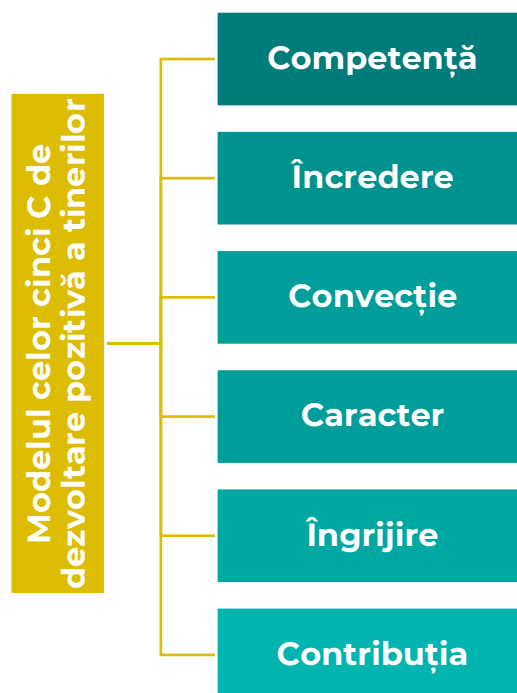


Figura 4. Modelul celor cinci C de dezvoltare pozitivă a tinerilor.

productive și sănătoase și să contribuie la societate în moduri benefice atât lor și familiilor, cât și comunităților și societății civile.

Conform modelului PYD, se aplică următoarele definiții pentru fiecare C din figura de mai sus:

- **Competența/Competence:** perspectiva pozitivă asupra acțiunilor unei persoane în anumite domenii, inclusiv în cel social, academic, cognitiv, cel de menținere a sănătății și în cel vocațional. Competențele sociale se referă la abilitățile interpersonale (ex. rezolvarea conflictelor). Competențele cognitive se referă la abilitățile cognitive (ex. luarea deciziilor). Competența academică se referă la performanța școlară reflectată, în parte, de note, prezență și rezultatele la examene. Competența de menținere a sănătății implică apelarea la nutriție, exerciții fizice și odihnă pentru a ne menține în formă. Competența vocațională include obiceiurile de muncă și explorează opțiunile de carieră. Competențele de antreprenoriat eficient pot reprezenta un exemplu de competență vocațională.
- **Încrederea/Confidence:** un sentiment intern în general pozitiv de stimă de sine și autoeficiență.
- **Conexiunea/Connection:** legături pozitive între oameni și instituții, reflectate în schimburile dintre individ și colegii săi, familie, școală și comunitate, în care ambele părți contribuie la relație.
- **Caracterul/Character:** respectul față de societate și normele culturale, deținerea unor standarde de comportament corect, conștientizarea binelui și a răului (moralitatea) și integritatea.
- **Grijă/compasiune/Caring/Compassion:** un sentiment de simpatie și empatie la adresa celorlalți.
- **Contribuția/Contribution:** contribuții la propria persoană, familie, comunitate și la instituțiile dintr-o societate civilă.

Pedagogia „Aventurii”

- **Secvențierea**
 - Există o ordine sugerată a activităților, însă aceasta este una flexibilă și depinde de natura grupului: comunicare -> cooperare -> încredere - > rezolvarea problemei.
 - Impactul pozitiv asupra coeziunii grupului atunci când este respectată ordinea corespunzătoare.

- **Cunoașterea cursanților**
 - Caracteristicile grupului vor varia întotdeauna; modul în care un grup va reacționa la o activitate poate fi foarte diferit.
 - Păstrați mereu la îndemână niște metode de diferențiere.
 - Reflecția continuă care să vă ajute să observați atunci când grupurile sunt pregătite să treacă la următoarea provocare/activitate.
 - Prezentarea provocărilor unui grup care nu este pregătit pentru acestea poate fi eventual dezastruoasă.

- **Explicați în loc să dictați instrucțiunile**
 - Explicați obiectivele și regulile (inclusiv cele privind siguranța) și retrageți-vă.
 - Ajutați cursanții să se reaxeze pe punctul central sau redirecționați-i, atunci când este necesar.
 - Lăsați cursanții să se descurce singuri în activitate – învățarea experimentală.



Capitolul III

Procesul de Învățare
AG4C și de Dezvoltare
a Competențelor

Punctați Procesul de Învățare

Pentru tinerii din sistemul de justiție pentru delincvenții juvenili, activitățile sportive sunt adesea elaborate și implementate ca activități recreative, unde punctul central nu este neapărat pus pe învățare. Iar aceasta este o abordare validă dacă *recreerea* reprezintă scopul explicit al respectivului program sau al respectivei activități. Însă, în același timp, este adevărat că, chiar și cu programele de învățare incluse, precum AG4C, nu profităm de partea educativă. Faptul că învățarea este inclusă în activitățile sportive nu ar trebui s-o pună pe locul doi. Contează *de ce-ul* metodologiei AG4C, în timp ce sporturile reprezintă doar *modul*.

Prin urmare, este esențial ca profesorii să-și amintească că punctul central al metodologiei AG4C nu este doar cel de desfășurare a jocurilor, ci și cel de creare a unui concept mai amplu de învățare. Iar acest lucru poate fi realizat transformând procesul de învățare într-unul deliberat, cu intenție și explicit. Concret, acest lucru poate presupune următoarele:

- Competențele sociale și emoționale se numără printre cele mai invizibile competențe ale unei persoane. Și este necesară o adevărată măiestrie pedagogică pentru a identifica, dezvolta și evalua respectivele competențe. Prin urmare, este vital ca trainingul profesorului să abordeze această temă în mod adecvat și, în acest caz, ca dezvoltarea acestor competențe să fie percepută ca un rezultat al procesului de învățare. Videoclipul care explică competențele puse în practică poate fi [consultat aici](#).
- Sprijiniți tinerii pe parcursul procesului pentru a deveni niște cursanți conștienți: acești tineri s-au distanțat semnificativ de procesul educațional și de învățare, deci principalul lucru pe care trebuie să-l facem înainte de toate este să reducem această distanță. Mai exact, reimplicați-i în procesul de învățare. Iar acest lucru nu poate fi atins decât dacă învățarea devine una explicită (și cu intenție), explicându-le că „*ne aflăm aici pentru a învăța și iată cum vom învăța*”.
- Dacă dorim să știm cum să ne îmbunătățim relația cu ceilalți, întâi trebuie să discutăm ce înseamnă să dezvolți o relație bună și cum putem învăța acest lucru.
- Dat fiind că încrederea constituie un eventual rezultat al procesului de învățare și intenționați s-o măsurați în mod explicit, în același mod explicit trebuie să vă asigurați și că tinerii știu ce înseamnă încrederea.

Profesorii răspund de crearea unui mediu de învățare în care cursanții să poată învăța cât mai eficient posibil să se simtă confortabil și să își exprime părerile privind ceea ce au învățat și cum au învățat acest lucru. Această abordare ajută cursanții să preia controlul asupra învățării și să devină parteneri deplinți în procesul de învățare. Implicarea cursanților din etapa inițială vă va ajuta să observați dacă programul este unul care le menține treaz interesul și dacă se folosesc materialele relevante.

Mobilizarea Tinerilor Astfel Încât să Devină Niște Cursanți Conștienți

De fiecare dată când lucrați cu categorii de cursanți dezavantajate, cea mai mare provocare din procesul pedagogic este distanța apărută între aceștia și procesul educațional și de învățare. Pentru a-i reimplica în proces, este esențial să reduceți acea distanță permițându-le cursanților să treacă peste experiențele negative de școlarizare și învățare. În acest sens, cursanții din sistemul de justiție pentru delincvenții juvenili trebuie sprijiniți considerabil în dezvoltarea și îmbunătățirea competenței lor de a învăța să înveți. „Poți învăța să înveți” trebuie să devină o realitate și pentru aceste grupuri.

Putem să-i reimplicăm pe tineri și să reducem distanța interpusă între aceștia și procesul de învățare doar făcându-i conștienți de acest lucru, astfel încât să ia decizii și să întreprindă acțiuni prin care să-și dezvolte și transforme viețile. Astfel, ne-am propus să atingem următoarele obiective privind cursanții:

- **Motivarea acestora:** Să le trezim interesul și să-i motivăm pe cursanți
- **Recunoașterea oportunităților:** Să-i facem pe cursanți să conștientizeze oportunitățile de care dispun pentru a-și continua procesul de învățare și a-și schimba viața.
- **Recunoașterea potențialului și a competențelor:** Să-i ajutăm pe cursanți să recunoască și conștientizeze resursele existente și punctele forte, precum și să dezvolte idei despre cum și le pot îmbunătăți și cum pot dobândi unele noi.
- **Asumarea răspunderii:** Să promovăm reimplicarea cursanților în procesul de învățare pentru a-și depăși barierele personale și sociale.

- **Dobândirea competențelor:** Să sprijinim cursanții în îmbunătățirea abilităților și să le permitem să experimenteze noi abilități și comportamente într-un mediu protejat în cadrul unui program de învățare.
- **Stima de sine:** Activitățile de învățare își propun să promoveze sentimentul de stimă de sine în rândul cursanților și să inspire un sentiment de autoeficiență, o premisă fundamentală pentru tot restul procesului de învățare.
- **Emanciparea în cadrul procesului de învățare:** Să mobilizăm cursanții astfel încât să devină autonomi și să devină stăpânii propriului proces de învățare.

Poate că adesea ne-am întrebăm „*Ce este învățarea?*” Este aceasta o schimbare a comportamentului sau un mod de a înțelege? Este un proces sau pur și simplu un rezultat? Există numeroase teorii de învățare și toate privesc învățarea din perspective diferite. Însă, dacă dorim să păstrăm lucrurile cât mai simple, ar trebui să privim învățarea dintr-o perspectivă duală: învățarea ca proces și învățarea ca produs. În metodologia AG4C, ambele sunt importante: nu doar ceea ce au realizat cursanții la sfârșitul programului sau activității, ci și calea adoptată în reimplicarea acestora în învățare. Nu ne propunem doar ca cursanții să-și dezvolte o abilitate nouă sau să dobândească noi cunoștințe, ci și ca aceștia să redescopere plăcerea de a învăța, să-și depășească limitele și să treacă peste experiențele negative avute în procesul educațional și școlar.

Învățarea ca produs: în acest caz, învățarea poate fi definită ca o schimbare a comportamentului. Cu alte cuvinte, învățarea este abordată ca un rezultat – produsul final al unui proces. Ea poate fi recunoscută sau observată. Această abordare prezintă avantajul de a sublinia un aspect esențial al învățării – schimbarea. Aparenta sa claritate poate, de asemenea, fi folosită atunci când realizați experimente. Cu toate acestea, învățarea este mai degrabă un instrument neșlefuit. De exemplu:

- Trebuie o persoană să realizeze ceva pentru ca învățarea să aibă loc?
- Există anumiți factori care ar putea determina schimbarea comportamentului?
- Deține schimbarea în cauză potențial pentru o altă schimbare?

Învățarea ca proces: În acest caz, putem observa cum învățarea apare ca un proces – există însă motive de îngrijorare privind ceea ce se întâmplă când are loc învățarea. Astfel, învățarea poate fi percepută ca un proces prin care comportamentul se schimbă în urma experienței. Una dintre întrebările importante apărute privește măsura în care oamenii conștientizează ce se întâmplă. **Sunt cursanții conștienți de faptul că sunt implicați în procesul de învățare și ce înseamnă acest lucru, dacă sunt?**

Cercetările recente din diverse domenii (neuroștiință, psihologie și epigenetică) explorează puterea sistemelor de credințe și a mentalităților și modul în care acestea influențează ce gândim, simțim și cum acționăm. Conștientizarea învățării, preluarea controlului în acest proces și asocierea învățării cu o emoție pozitivă (contextul de învățare afectivă) cresc șansele persoanelor de a obține rezultate mai bune dintr-un program de învățare. Mai pe scurt, **dacă ți se spune exact cum are loc învățarea, înveți mai mult.**

În cadrul programului AG4C, profesorii pot planifica o serie de ateliere de implicare în procesul de învățare înainte de a implementa jocurile. Acest lucru va garanta că tinerii:

- Devin conștienți de importanța învățării.
- Înțeleg procesul de învățare.
- Devin mai responsabili de propriul lor proces de învățare.
- Analizează critic și compară diferite situații de învățare.
- Selectează și planifică ceea ce-și doresc să învețe.
- Își măsoară progresul făcut în procesul de învățare.
- Reflectează asupra vieții lor și a experiențelor de învățare.
- Dezvoltă atitudini pozitive privind învățarea.
- Devin mai motivați să se implice continuu în activitățile de învățare.

Nu există nicio structură fixă pentru desfășurarea acestor ateliere și recomandăm profesorilor să le adapteze în funcție de nevoile cursanților. Cu toate acestea, exercițiile de mai jos vă pot inspira privind tipul de activități care ar trebui incluse în respectivele ateliere.

Exercițiul 1	Ce este învățarea?
Rezultatul învățării	Înțelegerea modului în care învățăm lucruri noi și în care înțelegem ideile noi
Metodologie	Gândiți-vă la ceva ce ați învățat cu succes să faceți și la diferitele etape prin care ați trecut în proces. De exemplu: Am învățat să conduc, să croiesc rochii, să-mi repar propria mașină, să programez o înregistrare video, am învățat o limbă nouă, să gătesc o rețetă nouă și o nouă procedură la locul de muncă. Încercați să găsiți idei și discutați diferitele etape care au apărut în învățarea respectivului lucru nou. Lista dvs. de idei poate arăta astfel:

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ citirea instrucțiunilor pentru a începe ➤ demonstrație realizată de un coleg sau prieten ➤ verificarea lucrurilor necesare pentru a desfășura sarcina ➤ păstrarea instrucțiunilor la îndemână ➤ exersarea până când se atinge rezultatul dorit ➤ oferirea unui feedback despre cât de reușit a fost procesul; ex. familia s-a simțit bine ➤ preparatul, mașina funcționează fără probleme, am vorbit într-o limbă nouă, am devenit supervisor ➤ sunt satisfăcut de munca mea, am trecut examenul de permis <p>Ulterior, gândiți-vă la lucrurile care v-au ajutat să încheiați activitatea cu succes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ați avut instrucțiuni clare care să vă ajute? ➤ Ați mai avut vreo experiență similară care a făcut ca acest proces de învățare să fie mai simplu? ➤ A fost util feedback-ul obținut de la ceilalți? ➤ Ați solicitat sfaturi de la prieteni sau colegi? ➤ Ați exersat?
Cum ne autoevaluăm?	Dacă ați răspuns cu Da la oricare dintre întrebările de mai sus, înseamnă că înțelegeți într-o oarecare măsură ce înseamnă învățarea și cum este realizată aceasta într-un mod eficient.

Exercițiul 2	Învățarea, memorarea și înțelegerea
Rezultatul învățării	Vom înțelege cum funcționează memoria și diferența dintre a învăța și a memora
Metodologie	<p>Citiți lista de activități de mai jos. Atunci când învățăm aceste lucruri, trebuie să le Memorăm, să le Înțelegem sau să le Exersăm?</p> <p>Acum trebuie să treceți M, Î sau E în dreptul fiecărei afirmații de mai jos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Învăț tabla înmulțirii. 2. Scriu o poveste. 3. Structurez o scrisoare.

	<p>4. Învăț să merg pe bicicletă.</p> <p>5. Prepar o prăjitură.</p> <p>6. Explic avantajele monedei euro.</p> <p>7. Planific un program de plantare pentru o grădină.</p> <p>8. Explic de ce anumiți tineri au abandonat școala.</p> <p>9. Creez o bază de date într-un computer.</p> <p>10. Completez un formular de tip cerere.</p>
Cum ne autoevaluăm?	Dacă ați răspuns cu Da la oricare dintre întrebările de mai sus, înseamnă că înțelegeți într-o oarecare măsură ce înseamnă învățarea și cum este realizată aceasta într-un mod eficient.

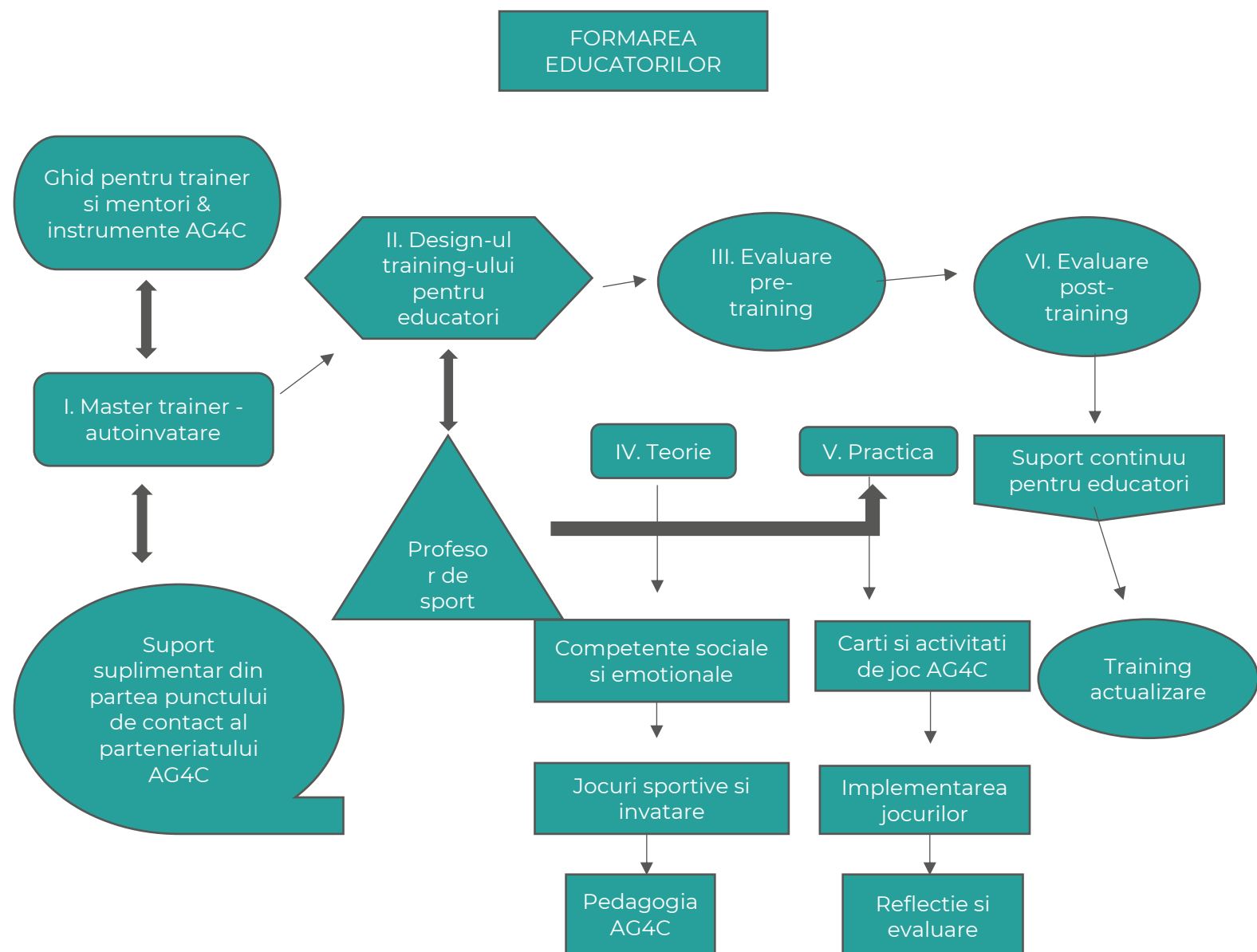
Exercițiul 3	Experiența mea la școală
Rezultatul învățării	Vom clarifica ideile privind procesul de învățare și studiu, vom explica rolul profesorului și rolul cursantului și vom înțelege care sunt barierele pe care le-am putea avea privind învățarea.
Metodologie	<p>Gândiți-vă la cuvântul „ȘCOALĂ”.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ De ce anume vă amintește? ➤ Ce vedeți? ➤ Ce auziți? ➤ Cum vă simțiți? <p>Acordați-vă un moment ca să vă gândiți la toate aceste aspecte. Apoi, discutați cu colegii și profesorul dvs. pornind de la următoarele întrebări:</p> <p>Ce așteptări aveți de la profesor dacă studiați ceva nou?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ce responsabilități doriți să aveți? ➤ Ce ați învățat la școală care vă este util și în prezent? ➤ Ați avut vreo experiență de școală care acum simțiți că v-a împiedicat să învățați ceva sau să vă dezvoltati? Dacă da, care a fost aceea? ➤ Vă simțiți capabil(ă) să mai studiați acum? Puteți explica de ce?
Cum ne autoevaluăm?	<p>Să ne gândim la următoarele:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cum ne-am simțit făcând acest exercițiu? ➤ Ce am învățat nou despre noi și despre experiența noastră la școală?

Exercițiul 4	Vreau să învăț
Rezultatul învățării	Vom lua în considerare obiectivele noastre personale și le vom clasifica în ordinea importanței.
Provocarea	<p>Luăți câteva bucățele de hârtie și notați câte o activitate de învățare pe fiecare dintre acestea. Activitățile de învățare nu trebuie să se refere la studii sau conținutul vreunui curs, ci pot fi orice lucru pe care dorim să-l învățăm.</p> <p>De exemplu:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Să conduc ➤ Să înot ➤ Să gătesc ➤ Să învăț o limbă nouă ➤ Să mă împac mai bine cu ceilalți etc. <p>Folosiți cuvinte cheie sau propoziții scurte pentru a descrie ceea ce doriți să învățați. Aranjați activitățile de învățare în ordinea importanței și discutați pornind de la următoarele întrebări: Ce tipuri de activități de învățare există? Există posibilitatea de a vă dezvolta abilitățile, de a dobândi cunoștințe noi și de a vă dezvolta personal?</p>
Cum ne autoevaluăm?	<p>Să reflectăm asupra exercițiului:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Care sunt aspectele care vă mulțumesc cel mai mult? ➤ Ce probleme ați întâmpinat? ➤ Ce ați învățat din această experiență și ați putea să folosiți din nou?

Anexe



Anexa 1. Diagrama de Training a Profesorului



Ce v-ar putea ajuta să aveți mai multă încredere?

5. După ce ați citit materialele AG4C, ce simțiți că nu ar trebui să lipsească din trainingul profesorului? Și de ce?

După Training

1. Înțelegeți mai bine după training cum să desfășurați activitățile împreună cu cursanții dvs.?

1	2	3	4	5
Deloc				Foarte bine

Trei lucruri pe care le-ați învățat din această sesiune:

- 1.
- 2.
- 3.

Un lucru despre care ați dori să aflați mai multe informații:

- 1.

2. V-au ajutat materialele de îndrumare să înțelegeți:

- a. cum să desfășurați jocurile/activitățile?

1	2	3	4	5
Deloc				Foarte mult

- b. ce competențe sociale și emoționale încercați să sprijine jocurile/activitățile?

1	2	3	4	5
Deloc				Foarte mult

Comentarii suplimentare:

3. După ce ați finalizat trainingul profesorului, cât de ușor anticipați că vor fi implementate jocurile?

1	2	3	4	5
Deloc				Foarte

Comentarii suplimentare:

4. Cât de eficiente sunt cărțile de joc în sprijinirea implementării jocurilor/activităților pentru cursanți?

1	2	3	4	5
Deloc				Foarte

Comentarii suplimentare:

5. Aveți și alte nevoi suplimentare de training pentru a înțelege și a implementa mai bine activitățile și jocurile?

Da/Nu

Dacă nu, vă rugăm să detaliați:

Anexa 3. Resurse suplimentare pentru trainingul profesorilor

Trainingul Principal AG4C – Partea Teoretică



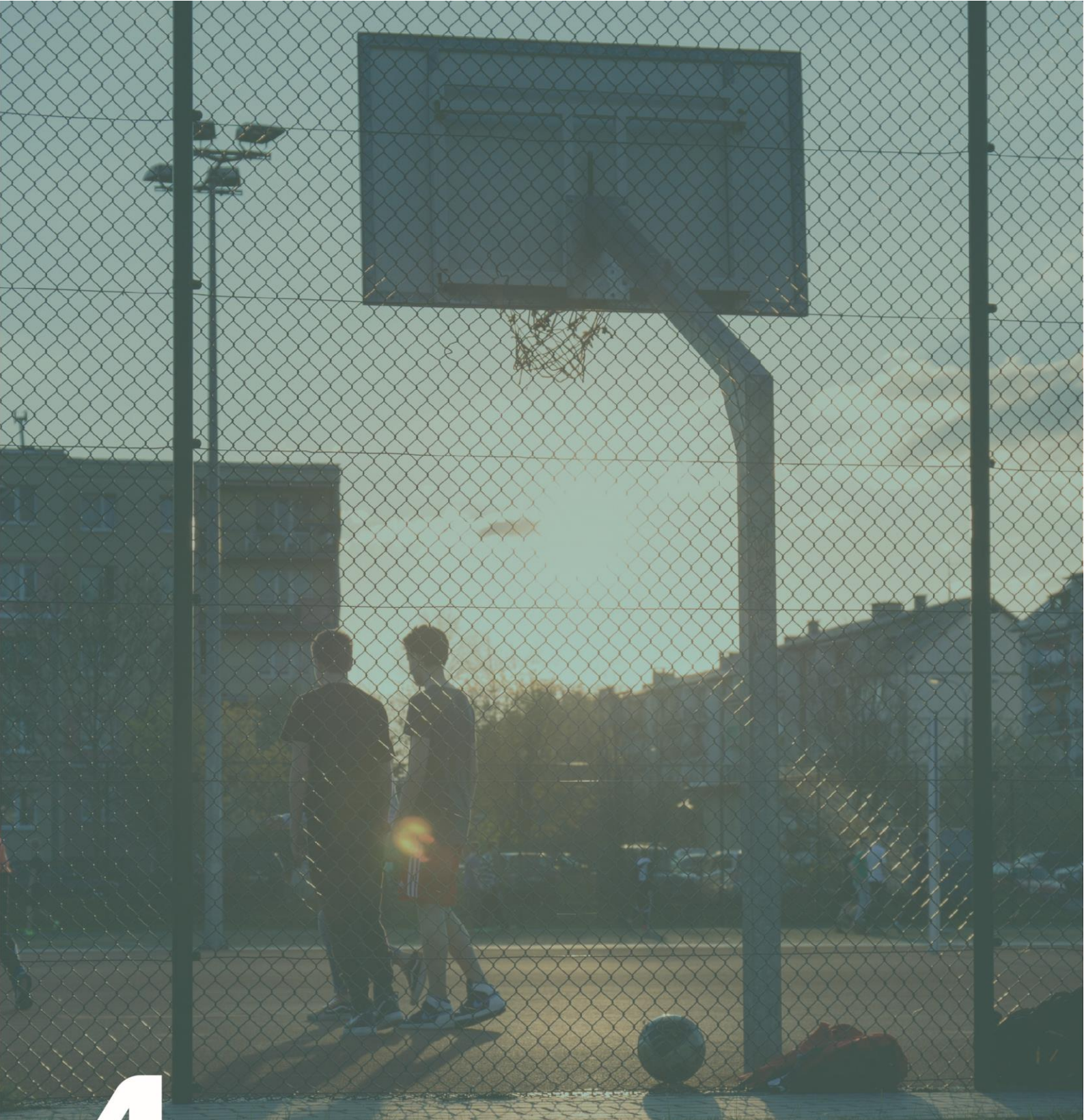
Trainingul Principal AG4C – Partea Practică



Referințe



- 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/aq4c_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.

